

Nicolas Normandon

CITY OF HORROR™

RÈGLES



Cela ne fait qu'un mois que les morts se relèvent, mais j'ai l'impression que cela fait un siècle. Au début, cela nous a peu touchés.

On a pu contrôler l'épidémie. Un antidote a même été trouvé. Mais il n'y en a pas assez. Et il y a toujours plus de morts...

Notre ville est exsangue. Des pillards sont passés. On a rassemblé tout ce qui pouvait ressembler à une arme. On a placé la doyenne du village sur le château d'eau, avec des jumelles et on a attendu, prêts à se battre. Mais à aucun moment on avait imaginé ça...

Un soir à minuit on a vu les premiers zombies arriver... Ils étaient tellement nombreux qu'on ne pouvait plus les compter.

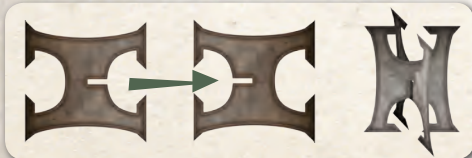
L'agent spécial a tout de suite appelé les secours, mais ils ne pourront être là que dans 4 heures. Il va falloir tenir...

Dans la panique, des camions se sont rentrés dedans. On s'est battu pour les quelques armes qui restaient encore en ville. On aurait mieux fait de se partager les antidotes. Maintenant, on est tous barricadé et on a peur ! Quand je regarde mes compagnons d'infortune, les regards en biais qu'on se lance, la manière dont on s'accroche à nos armes, je ne sais pas si le danger n'est pas plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur !



Matériel

- 1 6 plateaux de lieux : l'Église, l'Hôpital, la Banque, le Carrefour, le Château d'eau et l'Armurerie.
- 2 3 plateaux de routes (Camions, Horde de zombies et Ambulance).
- 3 1 pied de Château d'eau en 2 parties à assembler.



- 4 21 cartes Personnage avec une face « personnage en forme » et une face « personnage épuisé ».
- 5 21 pions Personnage, correspondants aux cartes Personnage. 1 pion Personnage Femme avec Bébé.
- 6 40 pions Zombie.
- 7 70 socles colorés (5 jaunes, 5 rouges, 5 verts, 5 mauves, 5 blancs, 5 bleus et 40 noirs).
- 8 36 cartes Déplacement (6 pour chaque couleur).
- 9 40 cartes Action.
- 10 20 cartes Invasion.
- 11 6 marqueurs Explosion.
- 12 4 marqueurs Incendie à assembler.
- 13 1 marqueur Premier Joueur.
- 14 12 jetons Nourriture (1 de valeur 0, 5 de valeur 1, 5 de valeur 2 et 1 de valeur 3).
- 15 20 jetons Antidote.
- 16 1 marqueur Chef des Zombies.
- 17 3 jetons Cache à utiliser lors de parties à moins de 6 joueurs.
- 18 6 marqueurs Aide de Jeu / Couleur des Joueurs.



Éléments de jeu

Lieux

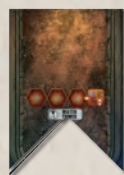
Les plateaux de lieux représentent les endroits dans lesquels les personnages pourront essayer de se rendre. Ces plateaux sont double-face et proposent deux versions différentes du bâtiment. Chaque bâtiment possède un certain nombre d'emplacements disponibles pour les humains, une zone pour les zombies, un effet et une condition d'attaque des zombies.



zone pour zombie
emplacements des personnages
effet
nom
condition d'attaque

Les éléments de plateaux permettent de construire à chaque partie une ville différente.

Le Carrefour possède des numéros qui indiquent l'ordre de résolution des lieux.



Note : le Château d'eau est un bâtiment spécial, les personnages sont en haut sur le Château d'eau et les zombies en bas sur le plateau.



Jetons Nourriture

Les jetons Nourriture rapportent des points de victoire à la fin de la partie. On peut les récolter au Carrefour.



Jetons Antidote

Pour rapporter des points de victoire à la fin de la partie, chaque personnage doit utiliser un jeton Antidote.

De plus, les jetons Antidote non utilisés valent un point de victoire chacun à la fin de la partie.



Pions Zombie

Avant la première partie, mettez les zombies sur des socles noirs.



Pions Personnage

Les personnages sont répartis entre les joueurs à chaque partie. Ils n'ont pas de socles spécifiques.



Cartes Personnage

Les cartes Personnage représentent les habitants du village. Chaque personnage est double-face : la face bleue présente le personnage en forme et la face rouge le personnage épuisé. Tous les personnages rapportent des points de victoire à la fin de la partie. Ils ont tous un pouvoir et certains ont un désavantage.



Cartes Action

Les cartes Action représentent le matériel et les armes qui vous seront utiles à la survie en milieu hostile. Si la pioche de cartes venait à être épuisée durant la partie, pas de chance, les stocks sont vides ! Il n'est alors plus possible de piocher / ajouter de carte.



Cartes Invasion

Les cartes Invasion indiquent l'arrivée des zombies dans la ville et le largage du ravitaillement. Les cartes 00 : 00 sont les cartes d'installation et les autres les cartes des tours de jeu. Les heures au dos servent à les classer par ordre d'arrivée.



Marqueurs Aide de jeu

Les marqueurs Aide de jeu permettent de visualiser la couleur des joueurs.

Au dos, un rappel de l'ordre d'un tour de jeu est disponible.



Cartes Déplacement

Les cartes Déplacement permettent d'indiquer secrètement le lieu vers lequel l'un de vos personnages va fuir. Elles permettent également d'identifier la couleur du joueur (dos de la carte).



Pion Chef des Zombies

Le Chef des Zombies indique sur la roue la couleur du personnage qu'il mangera.



Marqueur Premier Joueur

Permet d'indiquer qui est le premier joueur.



Jetons Cache

Ces 3 jetons Cache permettent de masquer les couleurs inutilisées de la roue lors des parties à moins de 6 joueurs.

Préparation

1 Mise en place de la ville

Commencez par monter les 3 routes, la zone du Château d'eau et le Carrefour puis mettez les 4 bâtiments restants aux 4 coins et le Château d'eau sur le pied (voir page 2).

Placez les jetons Nourriture face cachée sur le camion du Carrefour, les antidotes sur l'ambulance, les cartes Action sur le camion militaire.

Placez tous les zombies sur la zone de horde (voir page 2).

Chaque joueur reçoit une aide de jeu, les 6 cartes Déplacement et les socles d'une même couleur.

Remarque : si vous utilisez la face B du Carrefour, placez 3 jetons Nourriture face visible.

2 Premier joueur et Chef des Zombies

Le joueur qui ressemble le plus à un zombie prend le marqueur Premier Joueur. Placez le marqueur Chef des Zombies sur la zone de la couleur de ce joueur.

3 Attribution des personnages

Distribuez au hasard des cartes Personnage à chaque joueur. Tous les personnages commencent la partie en forme (face bleue).

Placez des jetons Cache sur les couleurs non utilisées sur la roue du maître des zombies. Les joueurs mettent les pions Personnage sur les socles de leur couleur.

Le joueur à droite du premier joueur pioche autant de cartes Déplacement que de personnages qu'il joue. Ensuite, il place un de ses personnages sur chacun des lieux désignés.



Important : si une carte Déplacement désigne un lieu où tous les emplacements de personnages sont occupés, alors le personnage est placé sur le Carrefour.

Tous les joueurs placent tous leurs personnages de cette façon, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. C'est donc le premier joueur qui place ses personnages en dernier.

4 Attribution des cartes Action

Distribuez à chaque joueur une main de cartes Action.

Remarque : pour vos prochaines parties, nous vous conseillons d'utiliser la variante Expert du partage des cartes Action (voir page 7).

5 Les Zombies

Piochez et révélez une carte Invasion 0:00 au hasard. Mettez le nombre de zombies indiqué sur chaque lieu.

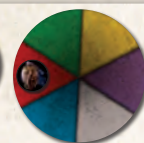
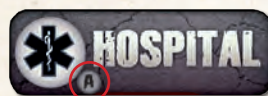
Prenez au hasard une carte Invasion de chacun des paquets d'heures puis formez une pioche dans l'ordre suivant du haut vers le bas : 1:00, 2:00, 3:00, 4:00 du matin.



Si l'on joue avec la face A du château d'eau, les joueurs ayant un personnage sur le château d'eau regardent la carte Invasion 1:00. Si l'on joue avec la face B du château d'eau, les joueurs ayant un personnage dessus jouent leur carte Déplacement après les autres joueurs.

La partie peut alors commencer.

Pour votre première partie, utilisez les versions A des lieux. Le plateau du Château d'eau commence toujours la partie du côté non éboulé.



- À 3 joueurs, chacun reçoit 5 cartes Personnage
- À 4 joueurs, chacun reçoit 4 cartes Personnage
- À 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 3 cartes Personnage



- À 3 joueurs : 7 cartes Action par joueur.
- À 4 joueurs : 6 cartes Action par joueur.
- À 5 joueurs : 5 cartes Action par joueur.
- À 6 joueurs : 4 cartes Action par joueur.



Aperçu et but du jeu

Dans City of Horror, vous jouez un groupe d'humains confronté à une invasion de zombies. La lutte contre les morts est importante mais votre propre survie est primordiale ! Pour gagner, vous allez devoir nouer des alliances mais aussi trahir vos compagnons d'infortune.

Une partie se déroule en 4 tours. Chaque tour simule une heure de temps avant l'arrivée de l'hélicoptère des secours. Ces tours se déroulent de manière similaire, des zombies arrivent, les joueurs déplacent un de leurs personnages et chaque lieu est passé en revue (pouvoir et attaque).

À la fin des 4 tours de jeu, le joueur qui totalise le plus de points de victoire (personnages, nourriture et antidote) remporte la partie. Mais attention, pour monter dans l'hélicoptère, les joueurs devront vacciner chacun de leurs personnages en vie.

Déroulement d'une partie

Une partie est constituée de 4 tours de jeu, représentant les 4 heures d'attente avant l'arrivée des secours.

Chaque tour est divisé en 4 phases.

1. Choix de la carte de déplacement
2. Invasion
3. Déplacement d'un personnage
4. Résolution des lieux
 - A) Activation du lieu
 - B) Attaque de zombies
 - C) Partage



Tour de jeu

1. Choix de la carte de déplacement

Les joueurs choisissent secrètement une de leurs cartes Déplacement. Lorsque tout le monde a choisi, chacun révèle sa carte simultanément.



Si vous jouez avec la version B du Château d'eau, le ou les joueurs ayant des personnages présents sur le Château d'eau peuvent jouer leur carte Déplacement après que les autres aient révélé la leur.



2. Invasions

Retournez la carte Invasion et appliquez ses effets (arrivée de zombies, déplacement du Chef des Zombies et largage de cartes Action / d'Antidote).



Attention : à aucun moment de la partie un lieu ne peut avoir plus de 8 zombies. Les zombies en trop ne sont pas ajoutés.



Précision : le Château d'eau et le Carrefour n'obtiennent jamais de ravitaillement.



À partir de 2:00, les cartes Invasion présentent, en plus, un ou deux déplacements de zombies d'un lieu vers un autre. Appliquez ce déplacement en premier, en déplaçant les zombies sur le lieu désigné.



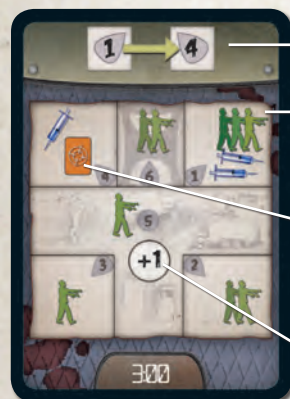
Attention, il ne peut pas y avoir plus de 8 zombies sur le lieu d'arrivée, les zombies en trop restent donc sur le lieu de départ.

Exemple :

C'est le troisième tour de jeu, les joueurs viennent de révéler leur carte de déplacement. C'est le moment de retourner la carte Invasion de 3:00. Tout d'abord, il faut faire bouger les zombies comme indiqué sur la carte, du lieu 1 vers le lieu 4. Il y a 7 zombies sur le lieu 1 et 4 sur le lieu 4. On déplace donc 4 zombies du lieu 1 vers le 4. Il y a maintenant 3 zombies sur le lieu 1 et 8 sur le lieu 4.

Ensuite les nouveaux zombies arrivent en ville. En regardant la carte Invasion on place 2 zombies en bas du Château d'eau, 3 zombies devant le lieu 1, 2 devant le lieu 2, 1 devant le lieu 3 et 1 au Carrefour.

Les secours ont pu larguer du ravitaillement. Il faut donc placer 2 antidotes sur le lieu 1 ainsi qu'1 antidote et 1 carte Action face cachée sur le lieu 4, comme on peut le voir sur la carte Invasion. Enfin, il faut avancer le Chef des Zombies d'1 case.



Déplacement des zombies

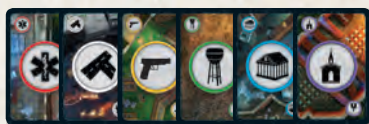
Arrivée des zombies

Largage de cartes Action et des jetons Antidote

Déplacement du chef des zombies

3. Déplacement

En commençant par celui qui a le marqueur du premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un de ses pions Personnage et le déplace vers le lieu désigné par sa carte Déplacement.



Pour rappel, chaque lieu peut accueillir un certain nombre de personnages. Quand vous placez un personnage dans un lieu mettez-le sur l'un des emplacements de personnages.

Il y a plusieurs règles à respecter :

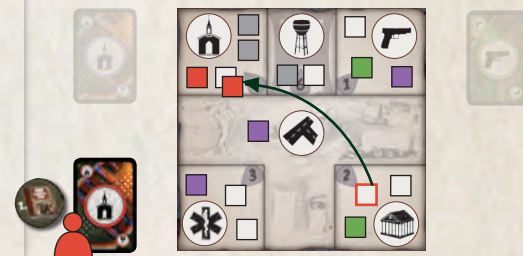
- On est obligé de déplacer un personnage.
- Le personnage choisi ne peut pas être déjà sur le lieu de destination.
- Si le lieu est au maximum de sa capacité (tous les emplacements sont occupés), le personnage est placé sur le Carrefour.

Précision : un personnage peut tenter de se déplacer depuis le Carrefour vers un lieu complet et ainsi revenir au Carrefour.



Exemple :

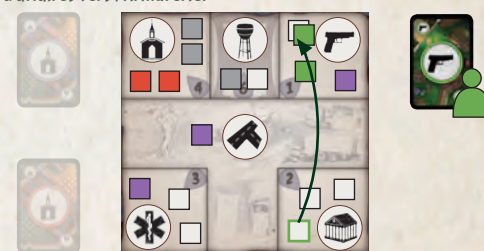
Le joueur rouge, qui possède le marqueur du premier joueur, commence. Il a choisi la carte Église. Il décide de déplacer le petit garçon. Il prend le pion Personnage présent à la Banque et le déplace vers l'Église.



Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a également choisi de se déplacer vers l'Église. Pas de chance, il n'y a plus de place. Il doit donc choisir un personnage qui devra aller sur le Carrefour. Il choisit de déplacer sa punk qui est déjà présente sur le Carrefour... Ceci est possible car la punk n'était pas présente sur le lieu choisi par la carte. Donc la punk reste sur place sur le Carrefour.



Le joueur suivant, le vert, a choisi l'Armurerie. Il a déjà un personnage présent sur ce lieu et ne peut donc le choisir. Il doit se résoudre à bouger son dernier personnage en vie, la femme d'affaires vers l'Armurerie.



Le joueur suivant avait choisi de déplacer un personnage vers le Carrefour, il choisit l'homme d'affaires présent à l'Église et le déplace sur le Carrefour.



4. Résolution des lieux

En commençant par le lieu numéro 1 puis le numéro 2 et ainsi de suite, on effectue pour chaque lieu les 3 étapes suivantes.

- A) Activation
- B) Attaque de zombies
- C) Partage

Remarque : une fois qu'un lieu a été traité, on ne revient plus sur celui-ci durant tout le tour, et ce même si une action y ajoute de nouveaux zombies.

A) Activation

Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs qui ont au moins un personnage présent sur le lieu peuvent en utiliser l'effet.

Attention, chaque joueur peut utiliser un lieu une seule fois par tour même s'il possède plusieurs personnages sur ce lieu.

B) Attaque de Zombies ?

Les joueurs peuvent jouer des cartes Action, utiliser les pouvoirs de leurs personnages et nouer des accords afin de tuer des zombies.

Précision : tous les joueurs peuvent agir.
Il n'est pas nécessaire d'être présent sur le lieu.

Une fois que plus personne ne souhaite agir, alors on passe à l'attaque de zombies.

Si les conditions d'attaque des zombies sont remplies, une attaque doit avoir lieu. Les joueurs présents font alors un vote à main levée pour désigner le personnage qui va mourir.

Attention : en cas d'égalité, lors du vote pour les attaques de zombies, celui qui possède le marqueur de premier joueur départage les ex-aequo.

Il est interdit de jouer des cartes Action, ou des pouvoirs de personnage pour changer l'issue du vote... Il fallait le faire avant !

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur qui le contrôle remet le pion et la carte dans la boîte puis, il prend le marqueur premier joueur. Les zombies, eux, restent sur place.

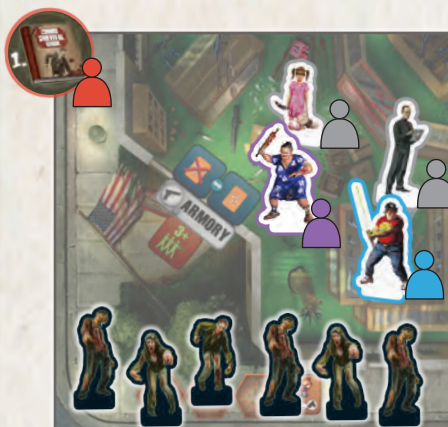
Exemple :

Nous sommes à l'Armurerie. Pour le moment, il y a 4 zombies. Si personne ne fait rien, il va y avoir une attaque (condition 3 zombies ou plus) et un personnage présent devra mourir.

Il est temps de discuter. Steve est présent avec 2 personnages, Nicolas un seul. Nicolas est en danger. Personne ne veut l'aider. Il joue une carte et tue 2 zombies. L'attaque n'a pas lieu.

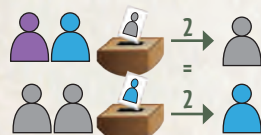
Exemple :

il y a 6 zombies devant l'Armurerie et une attaque doit avoir lieu. Antoine est présent avec 2 personnages, Nicolas et Erwan un seul. Nicolas et Erwan s'allient rapidement. Si l'on passait au vote, cela serait probablement une égalité.



Cécile qui a le marqueur Premier Joueur intervient dans la discussion. Elle demande une carte ou un antidote pour influencer sa décision lors du futur départage. Nicolas saute sur l'occasion, il propose une carte à Cécile et propose qu'en cas d'égalité, Antoine soit dévoré. Antoine qui sent que le vent tourne en sa défaveur propose un antidote à Cécile. Cécile accepte.

Plus personne ne désire agir. On passe donc au vote. Antoine vote pour Nicolas. Erwan et Nicolas votent pour Antoine. Cécile départage et choisit donc la victime : Nicolas perd son personnage.



Attention : le Carrefour est un lieu particulier, ce ne sont pas les joueurs qui désignent la victime mais le Chef des Zombies. Si plus personne ne veut agir et qu'il reste au moins un zombie sur le Carrefour, le Chef des Zombies passe à l'attaque. Voir l'annexe pour plus de précisions.

C) Partage

S'il y a des cartes Action et / ou des antidotes présents sur le lieu, un vote doit avoir lieu.

Tous les joueurs (pas uniquement les joueurs présents sur le lieu) peuvent discuter, négocier et agir pour tenter d'influencer les votes.

Lorsque plus personne ne veut agir, un vote a lieu. Le gagnant du vote répartit les objets (carte ou antidote) comme il le souhaite mais personne ne peut recevoir plus d'un objet.

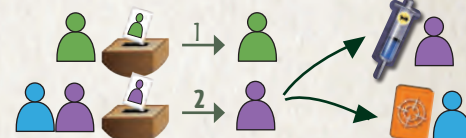
Attention : en cas d'égalité lors du vote pour le partage, celui qui possède le marqueur de premier joueur départage les ex-aequo.

Précision :

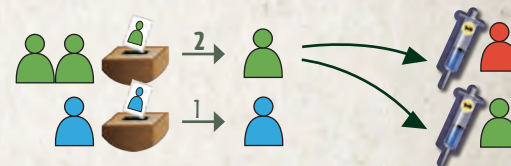
- Il est permis de donner des objets à des joueurs qui n'ont pas de personnage présent sur le lieu.
- Le gagnant est autorisé à regarder la carte Action avant de faire le partage.
- Chaque joueur ne peut recevoir qu'un seul objet par partage.

Exemple :

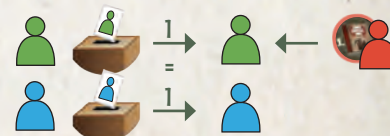
Dans l'Hôpital, il y a 3 personnages appartenant à 3 joueurs différents (Steve, Nicolas et Erwan). Il y a un antidote et une carte Action. Il faut donc voter pour décider qui distribuera ces précieux objets. Steve propose à Nicolas de s'allier, il veut l'antidote mais il lui donne la carte en échange. Erwan propose une solution différente. Comme le prochain lieu risque une attaque de zombies et que Nicolas y est en minorité, Erwan propose de prendre l'antidote et de donner la carte à Nicolas. Mais en échange, Erwan joue une carte pour tuer des zombies sur le prochain lieu.



Dans l'Armurerie, Steve est présent avec 2 personnages, Nicolas un seul. Steve gagne le vote. Il prend un antidote et donne l'autre à Cécile, qui n'est pas sur le lieu, en échange de son soutien futur.



Dans la Banque, Steve et Nicolas ont chacun un personnage. Ils n'arrivent pas à se mettre d'accord et votent chacun pour eux-mêmes. C'est le joueur ayant le marqueur Premier Joueur qui les départage et choisit Steve.



Pion Premier Joueur



Le pion Premier joueur change de propriétaire lors de la mort d'un personnage. Lorsqu'un joueur perd un personnage, il prend le marqueur de premier joueur.

En cas d'égalité due à l'écroulement du Château d'eau, donnez le marqueur au premier joueur victime dans l'ordre du tour.

Fin de partie

Après le dernier tour de jeu, l'hélicoptère des secours arrive.

Chaque joueur doit défausser un antidote pour chaque personnage en vie. Chaque personnage sans antidote meurt immédiatement.

Ensuite, on calcule le score de chaque joueur ainsi :

- Chaque personnage encore en vie rapporte autant de points que sa valeur actuelle.
- Chaque jeton Antidote restant rapporte un point.
- Chaque jeton Nourriture rapporte autant de points qu'indiqué.



Attention : un joueur qui n'a plus de personnage ne marque aucun point.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus de personnages en vie gagne. S'il y a encore égalité, les joueurs sont ex-aequo.

Variante Expert

Partage des cartes Action (Draft)

Si tous les joueurs connaissent le jeu, nous vous conseillons d'utiliser la règle suivante pour la répartition des cartes Action lors de la préparation.

1. Distribuez les cartes en fonction du nombre de joueurs.
2. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il a reçues et la pose devant lui face cachée. Les cartes restantes sont données à son voisin de gauche.
3. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il a reçues de son voisin de droite et donne les cartes restantes à son voisin de gauche.
4. Recommencez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait le bon nombre de cartes face cachée devant lui.

Les cartes Action

Les cartes Action sont un élément important de City of Horror. Elles vous permettent de survivre plus longtemps aux attaques de zombies mais elles servent également de monnaie d'échange et à activer certains lieux.

Précisions :

- On peut jouer une carte Action à tout moment sauf juste après un vote. La carte est ensuite posée dans la défausse.
- On peut jouer une carte Action n'importe où, même sur un lieu où l'on n'a pas de personnage présent.
- Si une carte Action avec le symbole « EXPLOSION » est jouée (pas défaussée), on doit ajouter un marqueur Explosion au Château d'eau ou à l'Armurerie.



Les pouvoirs des personnages

Les pouvoirs des personnages sont également une de vos armes pour votre survie. Leur fonctionnement est le suivant :

- Le personnage doit être sur sa face en forme (bleue) pour permettre l'utilisation du pouvoir.
- On peut jouer un pouvoir à tout moment sauf juste après un vote. Le personnage doit ensuite être retourné sur sa face épuisée (rouge).

Précisions :

- Les personnages épuisés rapportent moins de points de victoire.
- L'Église et la carte Action Boisson Énergisante permettent de faire revenir son personnage sur sa face en forme.

Les votes

En cas d'attaque de zombies et de partage, les joueurs seront amenés à voter pour déterminer la victime ou le joueur en charge du partage.

Les votes se déroulent toujours de la manière suivante.

- Les joueurs qui ont des pions Personnage présents sur le lieu du vote possèdent une voix par personnage présent.
- Tous les joueurs qui ont des voix lèvent la main. On compte 1... 2... 3... et à 3 chacun doit désigner un joueur du doigt.



Attention, le joueur désigné doit avoir au moins un personnage sur le lieu du vote.

Il est possible (et même parfois conseillé pour les votes de partage) de se désigner soi-même. Le joueur qui a le plus de voix pour lui gagne le vote (soit un de ses personnages présents meurt soit il est le chef du partage).

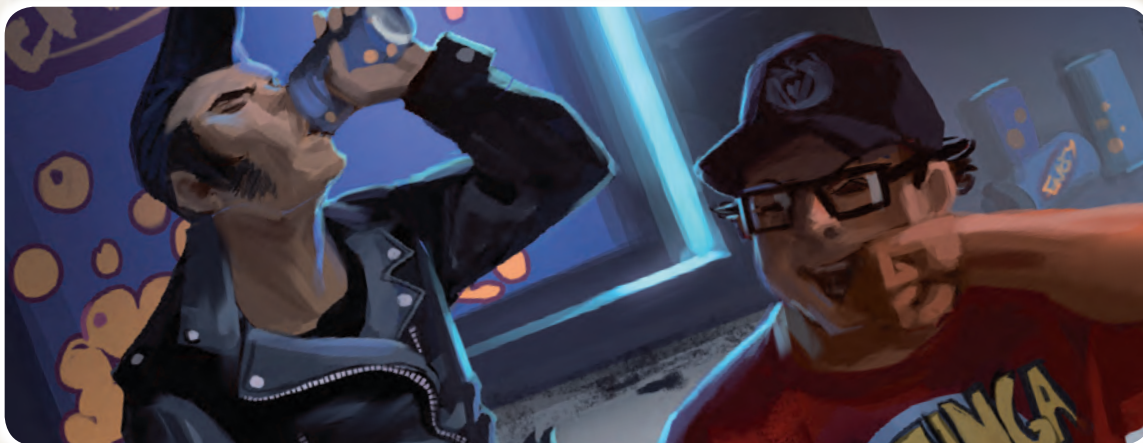
Pour rappel : avant le vote, tous les joueurs peuvent jouer des cartes Action et / ou activer les pouvoirs des personnages.

Une fois le vote effectué, il n'est plus possible de jouer de cartes ou de pouvoirs pour en changer le résultat.

Les négociations et les échanges

Lors de la partie, les joueurs peuvent s'échanger librement des cartes Action, des antidotes et des informations.

Les promesses concernant le lieu en cours doivent être respectées. Les promesses pour les lieux futurs n'engagent à rien. Cependant, libre à vous de décider, au début de la partie, que toutes les promesses pourront être trahies.





Cartes action

Rappel :

- On peut jouer une carte Action à tout moment sauf juste après un vote. La carte est ensuite posée dans la défausse.
- On peut jouer une carte Action n'importe où, même sur un lieu où l'on n'a pas de personnage présent.
- Si une carte Action avec le symbole « EXPLOSION » est jouée (pas défaussée), on doit ajouter un marqueur Explosion au Château d'eau ou à l'Armurerie.

Alarm (Alarme) (2) :



Ajoutez trois zombies de la réserve sur un lieu de votre choix.



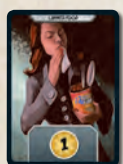
Energy Drink (Boisson énergisante) (2) :



Retournez une carte Personnage de sa face « épuisée » (rouge) vers sa face « en forme » (bleu).



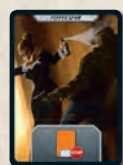
Canned Food (Boîte de conserve) (2) :



Cette carte vaut un point de victoire à la fin de la partie.



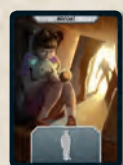
Pepper Spray (Bombe lacrymo) (3) :



Annulez la dernière carte Action qui vient d'être jouée.



Hideout (Cachette) (2) :



Un de vos personnages se cache (couchez-le). Il ne peut ni voter, ni être mangé pendant le reste du tour. Relevez-le à la fin du tour.



Back Door (Entrée de service) (2) :



Lors de la phase de déplacement, vous pouvez entrer dans un lieu déjà au maximum de sa capacité. Votre personnage est considéré comme étant dans le lieu. Cette place est temporaire et disparaît lorsque votre personnage quitte le lieu.



Gun (Flingue) (3) :



Tuez un zombie sur n'importe quel lieu.



Night Vision Goggles (Jumelles infra-rouge) (2) :



Regardez la prochaine carte Invasion.



Chainsaw (La tronçonneuse) (1) :



Tuez la moitié des zombies d'un lieu (arrondie à l'inférieur).
Exemple : s'il y a 3 zombies, tuez-en un.



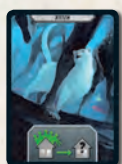
Flashlight (2) :



Déplacez le jeton Chef des Zombies sur n'importe quelle case de couleur.



Kitten (Petit chat) (2) :

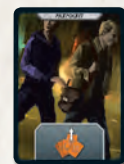


Choisissez un lieu de départ. Mélangez toutes vos cartes Déplacement et piochez-en une au hasard. Les zombies du lieu désigné se déplacent vers le lieu d'arrivée indiqué par la carte à hauteur de la place disponible.

Rappel : il ne peut pas y avoir plus de 8 zombies sur le lieu d'arrivée, les zombies en trop restent donc sur le lieu de départ.



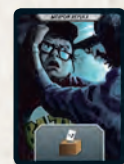
Pickpocket (1) :



Volez une carte Action au hasard à un autre joueur.



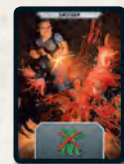
Weapon Replica (Réplique d'arme) (2) :



Vous avez deux voix supplémentaires sur le lieu où vous jouez cette carte pour la durée de ce tour. (attaque des zombies et partage)



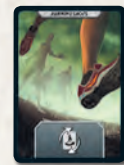
Shotgun (4) :



Tuez deux zombies sur n'importe quel lieu.



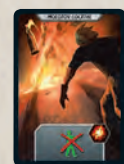
Running Shoes (Chaussures de sport) (2) :



Changez votre carte Déplacement avant de bouger votre personnage.



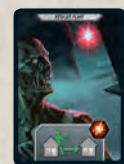
Molotov Cocktail (Cocktail molotov) (3) :



Tuez un zombie sur n'importe quel lieu puis vous devez ajouter un marqueur Explosion à l'Armurerie ou au Château d'eau.



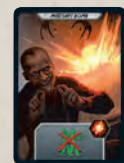
Rescue Flare (Fusée de détresse) (3) :



Déplacez un zombie d'un lieu vers un autre puis vous devez ajouter un marqueur Explosion à l'Armurerie ou au Château d'eau.



Makeshift Bomb (Bombe artisanale) (2) :



Tuez deux zombies sur n'importe quel lieu puis vous devez ajouter un marqueur Explosion à l'Armurerie ou au Château d'eau.





Personnages

Rappel :

- Le personnage doit être sur sa face en forme (bleue) pour permettre l'utilisation du pouvoir.
- On peut jouer un pouvoir à tout moment sauf juste après un vote. Le personnage doit ensuite être retourné sur sa face épuisée (rouge).

The blonde (La blonde) : 5 / 3



La blonde a un désavantage : chaque tour, après le déplacement des joueurs, elle attire un zombie sur le lieu où elle est présente.

Vous pouvez l'épuiser afin qu'elle n'attire plus de zombies.

The businessman (L'homme d'affaires) : 3 / 2



Défaussez une carte de votre main pour récupérer n'importe quelle carte Action de la défausse.

The business woman (La femme d'affaires) : 3 / 2



Défaussez une carte de votre main pour récupérer n'importe quelle carte Action de la défausse.

The sushi chef (Le chef sushi) : 4 / 3



Piochez une carte Action.

The geek (Le geek) : 4 / 3



Déplacez un zombie du lieu où se trouve le geek vers un autre lieu.

The grandpa (Le grand-père) : 5 / 3



Le grand-père a un désavantage : il ne peut pas voter.

Si vous utilisez son pouvoir, il peut voter durant ce tour-ci (attaque de zombies et partage).

The granny (La grand-mère) : 5 / 2



La grand-mère a un désavantage : elle ne peut jamais se déplacer.

Si vous utilisez son pouvoir, alors elle peut se déplacer de manière normale ce tour-ci.

The housewife (La femme au foyer) : 4 / 2



Tuez deux zombies sur le lieu où elle est présente.

The mama (La mama) : 4 / 3



Lors de la phase de déplacement, la mama peut entrer dans un lieu déjà au maximum de sa capacité. Elle est considérée comme étant dans le lieu. Cette place est temporaire et disparaît lorsqu'elle quitte le lieu.

The student (L'étudiante) : 3 / 2



Prenez le marqueur Premier Joueur.

The little boy (Le petit garçon) : 5 / 2



Le petit garçon se cache (couchez-le). Il ne peut ni voter ni être mangé pendant le reste du tour.

The little girl (La petite fille) : 5 / 2



La petite fille se cache, couchez-la. Elle ne peut ni voter ni être mangée pendant le reste du tour.

The pregnant woman (La femme enceinte) : 4 / 2



La femme enceinte accouche, elle dispose de 2 voix jusqu'à la fin du jeu.

Il est bien entendu impossible pour elle de revenir sur sa face « en forme ».

Remarque : on ne peut pas retourner la carte de la femme enceinte pour activer un effet quelconque (de lieu ou de carte Action).

The priest (Le prêtre) : 4 / 2



Annulez le dernier déplacement de personnage qui vient d'être effectué.

The punk (La punk) : 4 / 3



Annulez la dernière carte Action qui vient d'être jouée.

The rasta (Le rasta) : 4 / 3



Regardez la prochaine carte Invasion.

The rocker (Le rockeur) : 4 / 3



Déplacez un zombie du lieu où se trouve le rockeur vers un autre lieu.

The special agent (L'agent spécial) : 4 / 2



Déplacez le jeton Chef des Zombies sur n'importe quelle case de couleur.

The teen (L'ado) : 4 / 2



Changez votre carte Déplacement avant de bouger votre personnage.

The thief (Le voleur) : 4 / 2



Volez une carte Action au hasard à un autre joueur.

The vigil (Le vigile) : 4 / 2



Tuez deux zombies sur le lieu où il est présent.

Lieux

Règles générales sur l'effet du lieu : chaque joueur possédant au moins un personnage sur le lieu peut en appliquer l'effet.

Rappel en cas d'attaque des zombies : les joueurs peuvent utiliser des cartes Action, les pouvoirs de leurs personnages et nouer des accords afin de tuer des zombies.

Précision :

Tous les joueurs peuvent agir. Il n'est pas nécessaire d'être présent sur le lieu. Une fois que plus personne ne veut agir, alors on passe à l'attaque de zombies.

Si les conditions d'attaque des zombies sont remplies, une attaque doit avoir lieu. Les joueurs présents font alors un vote à main levée (sauf au Carrefour) pour désigner le personnage qui va mourir.

! Attention : en cas d'égalité lors d'un vote, celui qui possède le marqueur de Premier Joueur départage les ex-aequo.

! Il est interdit de jouer des cartes Actions ou des pouvoirs de personnage juste après un vote ou dès que le Chef des Zombies attaque. Il fallait le faire avant !



The Water Tower (Le Château d'eau) :



face A

- Nombre de places : 2
- Effet du lieu : regarder la carte Invasion au début du tour. Il n'est pas permis de la montrer aux autres joueurs. Par contre, il est autorisé de leur divulguer des informations.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 4 zombies ou plus en bas du Château d'eau.

face B :

- Nombre de places : 2
- Effet du lieu : choisir sa carte Déplacement après que les autres joueurs aient révélé leurs cartes mais avant de révéler la carte Invasion.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 4 zombies ou plus devant le Château d'eau.

Règle spéciale : à l'instant où il y a 3 marqueurs Explosion sur ce lieu, le Château d'eau s'écroule. On enlève la tour et on retourne le plateau du Château d'eau, du côté écroulé. Tous les personnages et les zombies présents meurent.

Précision :

- Le Château d'eau ne peut s'écrouler qu'une seule fois par partie. Remettez les marqueurs Explosion dans la boîte.
- Les prochains marqueurs Explosion devront obligatoirement être placés sur l'Armurerie.

face Château d'eau écroulé :



- Nombre de places : 3
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a plus de zombies que de personnages devant le Château d'eau en ruine.
- Effet du lieu : pas d'effet.

The Church (L'Église) :



face A :

- Nombre de places : 4
- Effet du lieu : défausser une carte Action de sa main pour mettre n'importe lequel de ses personnages sur la face « en forme ».
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 3 zombies ou plus devant l'Église.

face B :

- Nombre de places : 3
- Effet du lieu : défausser un jeton Nourriture pour mettre n'importe lequel de ses personnages sur la face « en forme ». Le jeton Nourriture est retiré du jeu.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a plus de zombies devant l'Église que de personnages à l'intérieur.

The Crossroads (Le Carrefour) :



face A :

- Nombre de places : illimité
- Effet du lieu : défausser une carte Action pour piocher un jeton Nourriture.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a au moins un zombie au Carrefour.

face B :

- Nombre de places : illimité
- Effet du lieu : défausser une carte Action pour piocher l'un des 3 jetons Nourriture face visible ou un face cachée du camion. Précision : il doit toujours y avoir 3 jetons Nourriture face visible au Carrefour.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a au moins un zombie au Carrefour.

Règle du Chef des Zombies : au Carrefour, il n'y a pas de vote pour désigner la victime en cas d'attaque de zombies. La couleur de la victime est indiquée par le jeton Chef des Zombies.

S'il n'y a aucun personnage de cette couleur sur ce lieu, on avance le jeton Chef des Zombies sur la case couleur suivante dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver à la couleur d'un joueur présent. Une fois qu'un personnage a été mangé, l'attaque s'arrête. On avance le marqueur d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Précision : le Chef des Zombies saute les jetons Cache, il ne se déplace que sur les cases de couleur.

The Hospital (L'Hôpital) :



face A :

- Nombre de places : 3
- Effet du lieu : défausser une carte Action de sa main pour prendre un antidote de la réserve.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a plus de zombies devant l'Hôpital que de personnages à l'intérieur.

face B :

- Nombre de places : 4
- Effet du lieu : mettre un de ses personnages présents sur ce lieu sur la face « épuisé » pour recevoir un antidote de la réserve.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 2 zombies ou plus devant l'Hôpital.

The Armory (L'Armurerie):



face A:

- Nombre de places : 4
- Effet du lieu : défausser une carte Action de sa main pour prendre la première carte Action de la pioche.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 3 zombies ou plus devant l'Armurerie.



Règles spéciales : À l'instant où il y a 3 marqueurs Explosion sur ce lieu, l'Armurerie brûle. Placez tous les personnages présents sur le Carrefour. Rien ne change pour les zombies qui restent d'ailleurs en place. Mettez des marqueurs Incendie sur les emplacements de personnage.

Précision :

- L'Armurerie n'est plus accessible aux personnages de toute la partie.
- Les prochains marqueurs Explosion devront obligatoirement être placés sur le Château d'eau.

face B:

- Nombre de places : 3
- Effet du lieu : défausser une carte Action de sa main pour prendre n'importe quelle carte Action de la défausse.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a plus de zombies devant l'Armurerie que de personnages à l'intérieur, alors il faut voter pour désigner qui va être mangé.



Règles spéciales : À partir du moment où il y a 2 marqueurs Explosion sur ce lieu, une explosion bloque la porte de l'Armurerie. Les personnages ne peuvent plus entrer ou sortir de ce lieu... mais les zombies peuvent toujours l'attaquer.

Précision :

- Les personnages ne peuvent plus entrer ou sortir de ce lieu... mais les zombies peuvent toujours l'attaquer.
- Les prochains marqueurs Explosion devront obligatoirement être placés sur le Château d'eau.

The Bank (La Banque):



face A:

- Nombre de places : 3
- Effet du lieu : défausser une carte Action pour déplacer le jeton Chef des Zombies sur n'importe quelle case de couleur.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a 3 zombies ou plus devant la Banque.

face B:

- Nombre de places : 3
- Effet du lieu : avancer de 0 ou 1 case le jeton Chef des Zombies.
- Conditions d'attaque des zombies : s'il y a plus de zombies devant la Banque que de personnages à l'intérieur.

Exemple :

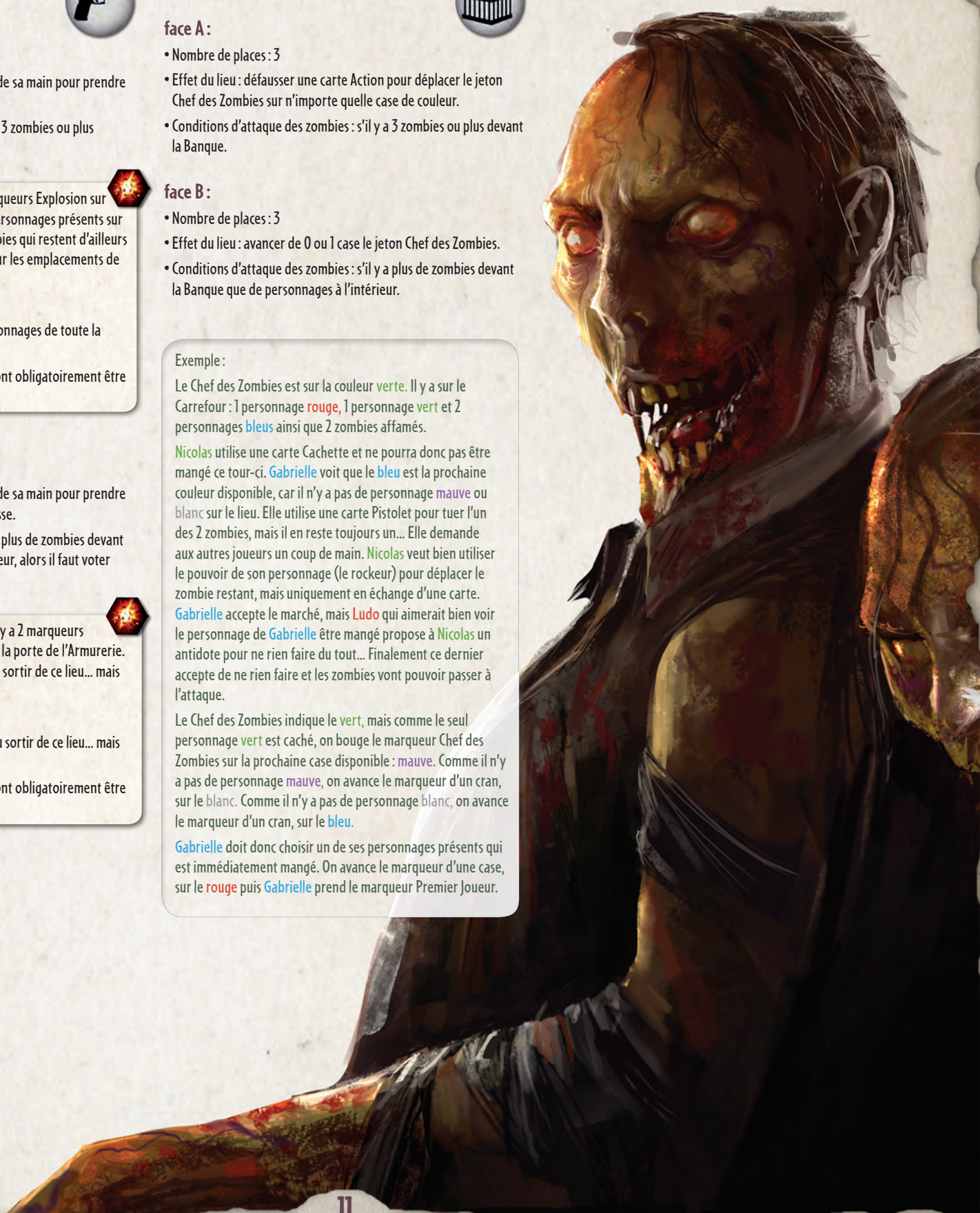
Le Chef des Zombies est sur la couleur **verte**. Il y a sur le Carrefour : 1 personnage **rouge**, 1 personnage **vert** et 2 personnages **bleus** ainsi que 2 zombies affamés.

Nicolas utilise une carte Cache et ne pourra donc pas être mangé ce tour-ci. **Gabrielle** voit que le **bleu** est la prochaine couleur disponible, car il n'y a pas de personnage **mauve** ou **blanc** sur le lieu. Elle utilise une carte Pistolet pour tuer l'un des 2 zombies, mais il en reste toujours un... Elle demande aux autres joueurs un coup de main. **Nicolas** veut bien utiliser le pouvoir de son personnage (le rockeur) pour déplacer le zombie restant, mais uniquement en échange d'une carte.

Gabrielle accepte le marché, mais **Ludo** qui aimerait bien voir le personnage de **Gabrielle** être mangé propose à **Nicolas** un antidote pour ne rien faire du tout... Finalement ce dernier accepte de ne rien faire et les zombies vont pouvoir passer à l'attaque.

Le Chef des Zombies indique le **vert**, mais comme le seul personnage **vert** est caché, on bouge le marqueur Chef des Zombies sur la prochaine case disponible : **mauve**. Comme il n'y a pas de personnage **mauve**, on avance le marqueur d'un cran, sur le **blanc**. Comme il n'y a pas de personnage **blanc**, on avance le marqueur d'un cran, sur le **bleu**.

Gabrielle doit donc choisir un de ses personnages présents qui est immédiatement mangé. On avance le marqueur d'une case, sur le **rouge** puis **Gabrielle** prend le marqueur Premier Joueur.



FAQ

Q : Est-ce qu'un personnage caché compte pour les conditions d'attaque ?

R : *Oui, tous les personnages présents comptent dans le total de personnages à l'intérieur d'un bâtiment lors de l'évaluation des conditions d'attaque de zombies.*

Q : Quand doit-on jouer une carte Annulation ?

R : *La carte Annulation doit être jouée au moment où l'autre carte est jouée. Avant que la destination du petit chat soit tirée, avant que le marqueur Explosion soit placé,... Il est conseillé d'attendre un petit moment avant d'appliquer les cartes susceptibles d'être annulées.*

Q : Quand le Château d'eau s'écroule-t-il ?

R : *Le Château d'eau s'écroule juste après que l'on ait posé le 3ème marqueur Explosion et que l'action en cours soit terminée. Par exemple, si un joueur est en train de déplacer un de ses personnages du Château d'eau, une carte avec marqueur Explosion sera appliquée à l'issue du déplacement.*

Q : Quand l'Armurerie prend-elle feu ?

R : *L'Armurerie prend feu juste après que l'on ait posé le 3ème marqueur Explosion et que l'action en cours soit terminée. Les personnages doivent immédiatement être retirés du lieu et placés sur le Carrefour.*

Q : Peut-on annuler une carte Boîte de Conserve à la fin du jeu ?

R : *Oui, toutes les cartes peuvent être annulées.*

Q : S'il y a plus d'éléments à partager que de joueurs, ceux ci en prennent-ils plusieurs ?

R : *Non, le ou les objets en trop restent sur le lieu. Ils seront partagés lors d'un prochain tour.*

Q : Que se passe-t-il si un joueur perd son dernier personnage ?

R : *Il est éliminé de la partie et ne peut plus jouer de cartes Action.*

Q : Le contenu de la défausse est-il public ?

R : *Oui, tous les joueurs peuvent consulter la défausse à tout moment.*

Q : Petit Chat. Que se passe-t-il si la carte de déplacement est celle du lieu de départ ?

R : *Le petit chat ne brille pas par son intelligence et il est revenu vous faire un câlin. Les zombies aussi et donc, ils restent sur place.*

Q : La Mama. Que se passe-t-il si une place se libère dans un lieu où elle est entrée via son pouvoir ?

R : *Rien du tout, l'effet du pouvoir ou de la carte crée une place supplémentaire qui disparaît quand le personnage quitte le lieu.*

Q : Un personnage qui vient d'être mangé par les zombies peut-il voter au partage ?

R : *Ah bah non, puisqu'il est mort...*

Q : Un joueur dont le personnage est caché (pouvoir de la petite fille ou du petit garçon ou carte action Cachette) participe-t-il au partage ?

R : *Il ne peut pas voter mais il peut recevoir un objet comme n'importe quel autre joueur présent ou non.*

Q : Si je possède plusieurs voix, puis-je fractionner mes voix sur plusieurs personnages ?

R : *Non, vous n'avez qu'une main pour voter, donc une seule cible.*

Q : La personne qui doit recevoir le jeton premier joueur n'a plus de personnage en vie. Qui reçoit le jeton premier joueur ?

R : *Le marqueur premier joueur passe au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Q : Sur le Carrefour, il y a au moins un zombie mais tous les personnages présents sont cachés, que se passe-t-il ?

R : *Le pion Chef des Zombies ne bouge pas et personne n'est mangé. Ce n'est que partie remise...*

Q : Quand on défausse un jeton Nourriture pour utiliser un lieu, où va ce pion ?

R : *Le pion est retiré du jeu, il ne retourne pas sur le Carrefour.*

Q : Lors de la phase de déplacement, ai-je le droit de déplacer un personnage se trouvant dans l'armurerie alors que cette dernière est fermée ? Ou de déplacer la Grand-mère qui ne peut plus bouger ?

R : *On est obligé de déplacer un personnage pouvant bouger. On ne peut donc pas choisir ces deux personnages et on doit déplacer un autre personnage. Dans le cas rare où un joueur n'a plus aucun personnage qui peut se déplacer, il ne bouge aucun personnage.*

Q : Si la Grand-mère est dans l'armurerie et que cette dernière brûle. Que se passe-t-il ?

R : *Elle va au centre gratuitement sans utiliser son pouvoir.*

Q : L'ado peut-il changer la carte de déplacement même si ce n'est pas lui qui bouge ?

R : *Oui, l'effet n'est pas à utiliser uniquement pour déplacer l'ado.*

Crédits

Auteur : Nicolas Normandon
Développement : « Les belges à Sombros »
aka Cédric Caumont et Thomas Provoost
Illustrateur : Miguel Coimbra
Mise en page : Cécile Gruhier
Mise au net : Alexis Vanmeerbeeck
Relecture : Frédéric Bizet

City of Horror est un jeu REPOS PRODUCTION
Tél. +32 471 95 41 32
Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Bruxelles • Belgium
www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé
qu'à des fins d'amusement privé.



Remerciements

L'auteur tient à remercier Iki, Gab, Gwen, Manu, Emile, Zul', Bert', Clément, Yann, Aziz, Thomas, Matthew, Pascal, Lou, mes parents, mon frère, Noam-Brisby, Antoine, Ludo (désolé à tout ceux que j'oublie...) pour avoir testé les nombreuses versions ainsi que Gwen pour sa patience et Justine pour ses moqueries. Et de grands mercis à Thomas et Cédric pour leur gentillesse et tout ce qu'ils ont apporté au jeu, et Cécile pour son super boulot.

Les Belges à Sombros remercient Marc - Je n'ai pas d'arme - Nunes, Antoine -pitch et cat- Bauza, Alain Viroux Philippe, Romain et Benoit Bajoit, Bertrand Dossogne, Stephane Giacchetta, Yves -I will survive- Paploray, les membres d'Objectif jeux -Raymond, Benoit, Roseline, François, Bryan, Philippe, Laurent, Jacques, Laurent Maerten, Emanuelle Ornella, Adrian Dinu, Joseph Lieber, les participants de la Gathering of friends et des Rencontres Ludophatiques de Super Bruno, Adèle -Miaou- Perché et Yoam -café porte- Farges.