

# HIT Z ROAD

JEU DE SURVIE POUR 1 À 4 JOUEURS

LIVRET DE RÈGLES

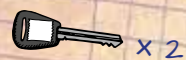
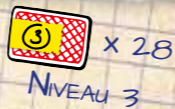
Je m'appelle Martin. Mes parents, ma sœur et moi, on a vécu une super aventure l'année dernière. On a perdu pas mal de potes mais aussi rencontré des gens géniaux. Le monde est à l'abandon, mais au moins on vit au soleil maintenant. Plus d'école. Et puis j'ai un métier : je fabrique des munitions pour que papa puisse dézinguer les zombies.

Mais j'ai aussi plein de temps libre. Comme je m'ennuyais, j'ai créé un jeu qui raconte mon histoire. J'espère que vous allez l'aimer.



# MATÉRIEL

-> 76 cartes aventure



-> Cartes épilogue (4);

-> Dés (noirs);

-> Dés de horde (rouges);

-> Pions personnage (en 4 couleurs différentes);

-> Pions de mise (en 4 couleurs différentes);

-> Pions personnage neutres;

-> Pions zombie;

-> Plateau de mise;

-> Tuiles d'ordre de jeu;

-> Jetons munitions;

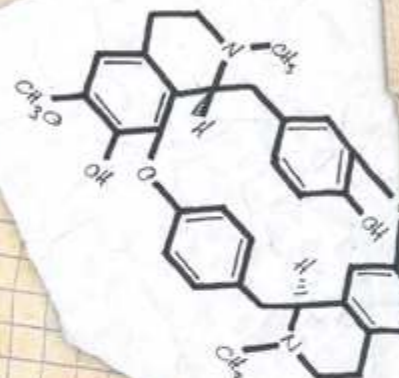
-> Jetons essence;

-> Jetons adrénaline;

-> Jetons spéciaux (9);

-> Tuiles zone contaminée (sous forme de clef).

*Handwritten notes:*  
- bio manu (3)  
- epilogue (4)  
- adrenaline (30)  
- ammo (30)  
- essence (30)



OTV Medical  
5 Genera, Monroe St, Hackensack, NJ  
252917 / 2573. Fax 555-254402. E-mail

**PRESCRIPTION OF**

*Space Cowboys*  
Diazepam, 4mg, Po TID  
PRN  
Rite  
Clozapine, 25mg, Po QHS  
Disp #30 (thirty)  
Disp #10 (ten)

# THÈME

**HIT Z ROAD** est un road trip horrifique qui va vous mener de Chicago à la Californie dans des USA bouleversés par une apocalypse zombie. Il vous faudra faire preuve de discernement pour tirer votre épingle du jeu et arriver à bon port!

# BUT DU JEU

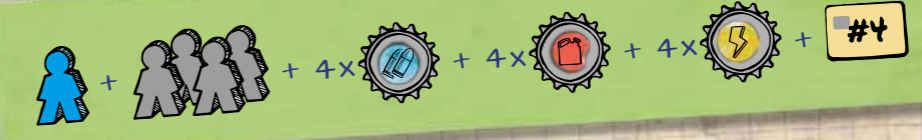
Pour accéder à la victoire, chacun des joueurs doit d'abord amener au moins un de ses personnages au bout de la Route 66, sur la côte ouest des USA. Parmi ceux qui arrivent à bon port, c'est le joueur qui aura accumulé le plus de points d'expérience qui sera déclaré vainqueur.

## DESCRIPTION D'UNE CARTE



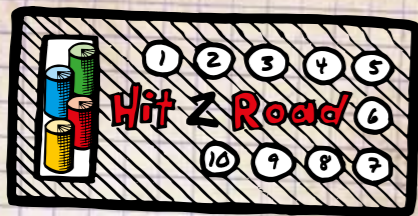
## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend les deux pions de la couleur de son choix (mise et personnage).
- Chaque joueur reçoit ensuite 4 personnages neutres (pour un total de 5 personnages), 4 jetons munitions, 4 jetons essence et 4 jetons adrénaline. Distribuez au hasard 1 tuile d'ordre de jeu à chaque joueur.
- Placez le plateau de mise, les dés, les personnages neutres supplémentaires, les 10 pions zombie, les tuiles de zone contaminée et tous les jetons de façon à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Les 9 jetons spéciaux sont également placés à portée de main. Ils entreront en jeu (ou pas) au gré du hasard.
- Chaque joueur pose son pion de mise sur la case « 0 » du plateau de mise.

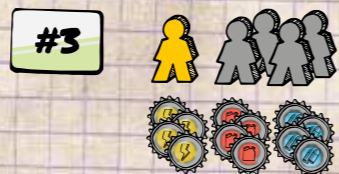
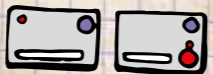
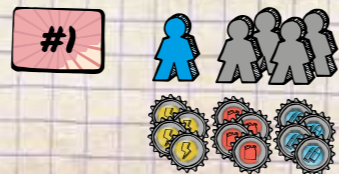
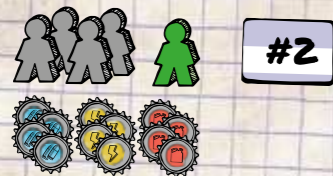


Les modifications pour 1, 2 ou 3 joueurs sont indiquées en page II.

## PLATEAU DE MISE



## ZONE DE JEU



## RÉSERVE



Dés de Horde      Dés



Pioche



Tuiles zone contaminée et cartes épilogue



Ressources



Jetons spéciaux



Zombies et personnages neutres



Constituez le paquet des cartes aventure de la façon suivante :

-> Mélangez les cartes de niveau 3. Retirez sans les regarder 4 cartes de ce paquet (remettez-les dans la boîte). Posez le paquet de cartes sur la table face cachée.

-> Faites de même avec les cartes de niveau 2 et posez le paquet sur les cartes de niveau 3.

-> Faites de même avec les cartes de niveau 1 et posez le paquet sur les cartes des niveaux 2 et 3.



On obtient ainsi un paquet de 64 cartes composé dans un premier temps de 16 cartes de niveau 1, puis 24 cartes de niveau 2, pour finir par 24 cartes de niveau 3  
**ATTENTION** : ne mélangez surtout pas ce paquet une fois cette opération effectuée !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE PHASE DE PRÉPARATION

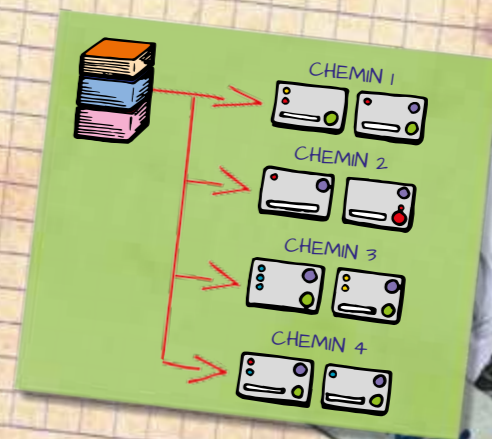
On a réussi à survivre le long de la Route 66 pour atteindre notre but, la côte Ouest. Au fur et à mesure, les rencontres ont été de plus en plus effrayantes. Chaque joueur aura intérêt à économiser ses ressources et à choisir le bon chemin pour arriver au bout de la route.

En chemin, on a ramassé tout ce qu'on pouvait pour continuer à avancer, coûte que coûte.

Le joueur qui possède la tuile de premier joueur pioche 8 cartes aventure qu'il pose aléatoirement par paire, face visible, au centre de la table, comme illustré ci-dessous.

Une partie de Hit Z Road se joue en 8 tours. Au bout de ces 8 tours, les joueurs pourront déterminer leur score final afin de connaître le vainqueur de la partie.

Chaque tour se divise en 3 phases :  
-> Phase de préparation  
-> Phase de mise  
-> Phase d'aventure



## PHASE DE MISE

Chacun se lance à la découverte du prochain tronçon de route. Vous pouvez choisir parmi 4 chemins, mais seul le joueur le plus volontaire pourra bénéficier du trajet le moins dangereux (ou le plus profitable). On a toujours fait le bon choix... ou presque.

Durant cette phase les joueurs jouent dans l'ordre des tuiles d'ordre de jeu (par ordre croissant).

① > Chaque joueur, à son tour, peut déplacer son pion de mise sur le plateau de mise en respectant les règles suivantes :

- > Si on enchérit, on doit placer son pion sur une case dont la valeur est supérieure à celle où se trouvait son pion précédemment.
- > On peut laisser son pion où il se trouve (le joueur en question passe son tour, mais peut revenir plus tard dans l'enchère si les autres joueurs ne passent pas tous après lui).
- > Exception faite de la case 0, il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.
- > La valeur choisie devra être payée avec n'importe quelles ressources que l'on possède (munitions, essence et/ou adrénaline). On ne peut donc pas choisir une case d'une valeur supérieure au total des ressources que l'on détient.
- > On ne peut pas dépasser la case 10 (le joueur qui mise 10 est donc assuré d'être premier joueur).

② > Dès que tous les joueurs ont passé consécutivement, on détermine le nouvel ordre de jeu.

③ > Chaque joueur paye le nombre de ressources indiqué sur la case où se trouve son pion de mise (pour cela, on peut utiliser différentes ressources).

④ > Chaque joueur reçoit la tuile d'ordre de jeu qui correspond à sa place sur le plateau de mise (la tuile de premier joueur est donnée au joueur qui a payé le plus, la tuile 2e est donnée au suivant et ainsi de suite).

-> Si plusieurs joueurs ont misé 0, on établit leur ordre de jeu en respectant l'ordre de jeu du tour précédent.

⑤ > Puis, tous les pions de mise sont remplacés sur la case 0.

### EXEMPLE :

Ordre de jeu avant la phase de mise :



Situation après la phase de mise :



Paiement et nouvel ordre de jeu :

- VERT paie 7 et reçoit la tuile 1<sup>er</sup> joueur (il a misé le plus).
- JALIE paie 4 et reçoit la tuile 2<sup>e</sup> joueur (2<sup>e</sup> mise la plus élevée).
- BLEU et ROUGE ne paient rien, mais ils sont relégués au fond du classement. Pour les départager, on se réfère à l'ordre du tour précédent. Comme BLEU était avant ROUGE, il reçoit la tuile 3<sup>e</sup> joueur et donc ROUGE la tuile 4<sup>e</sup> joueur.

## PHASE D'AVENTURE

Les joueurs explorent le tronçon de route qu'ils ont sélectionné... Pour le meilleur et pour le pire.

Durant cette phase, les joueurs jouent dans l'ordre indiqué par leur tuile d'ordre de jeu. À son tour, chaque joueur choisit une des routes encore disponibles et résout dans l'ordre les événements qui s'y déroulent.

Une route est toujours constituée de 2 cartes. On doit toujours résoudre la carte de gauche avant de résoudre celle de droite. Chaque carte est résolue en trois étapes qui doivent être jouées dans l'ordre ci-dessous.

### EXEMPLE DE CARTE

① > Étape de pillage

② > Étape d'événement

③ > Étape de combat



### ① > ÉTAPE DE PILLAGE

Le joueur reçoit les ressources indiquées en haut à gauche de la carte.

### ② > ÉTAPE D'ÉVÉNEMENT

Le joueur prend connaissance du texte éventuel de la carte.

-> Si le texte est écrit en noir sur fond blanc, c'est un événement qui doit être résolu immédiatement.

-> Si le texte est écrit en rouge sur fond blanc, c'est une règle spéciale qui affecte le combat à suivre (voir étape suivante).

### Précisions :

-> Lorsqu'une carte demande de lancer un dé, il s'agit toujours d'un dé noir.

-> Le texte des événements ne tient pas compte des symboles ⚡ sur les dés.

### ③ > ÉTAPE DE COMBAT



Lors de l'étape de combat, le joueur devra vaincre tous les zombies présents sur la carte (leur nombre est indiqué dans la main décharnée en bas à droite). On place devant le joueur un nombre de zombies correspondant afin de noter les « pertes » infligées aux morts-vivants. Tout combat commence par un round de tir (et un seul !). Le joueur peut dépenser autant de jetons munitions qu'il le désire (éventuellement aucun : dans ce cas il n'y a pas de round de tir). Chaque jeton munitions dépensé lui permet de lancer 2 dés noirs. C'est ce qu'on appelle le test de tir. Chaque dé indiquant un ⚡ ou un ☠️ élimine un zombie.

Important : lors de cette phase, aucun autre résultat n'est pris en compte.

## COURAGE FUYONS

Avant tout round de corps à corps, le joueur peut décider de fuir pour éviter le combat. Pour cela, il doit dépenser 2 jetons essence. La carte aventure est remise dans la boîte et le joueur ne gagne pas les points d'expérience qu'elle recèle éventuellement.

Si il reste des zombies après le round de tir, on résout autant de rounds de corps à corps que nécessaire jusqu'à la destruction totale d'un des deux groupes (les personnages du joueur ou les zombies). Lors de chaque round de corps à corps, le joueur lance autant de dés noirs qu'il possède de personnages. On résout chaque dé comme indiqué ci-dessous.



**UN MORT** : un de vos personnages est mordu et meurt dans d'atroces souffrances s'il n'evite pas l'attaque. Choisissez de perdre 1 jeton adrénaline ou 1 personnage.



**RIEN** : esquive, feinte de corps, bref, rien ne se passe.



**OPPORTUNITÉ** : un zombie est à votre portée. Vous le tuez si vous dépensez 1 jeton adrénaline.



**COUP AU BUT** : un zombie est tué. Retirez un des pions zombie du groupe qui vous attaque.



**COUP CRITIQUE** : un zombie est tué et vous pouvez en tuer un deuxième si vous dépensez 1 jeton adrénaline.



Si les personnages survivent au combat, le joueur prend la carte aventure et la place face cachée devant lui. Les points d'expérience qu'elle peut comporter (la valeur indiquée dans l'étoile en haut à droite) serviront à déterminer le vainqueur à la fin de la partie (si toutefois le groupe parvient à survivre jusque-là).

## LA HORDE



Si la main décharnée indiquant le nombre de zombies est rouge, les personnages sont attaqués par une horde. Les règles changent légèrement. Le round de tir et la fuite sont résolus de la même façon. C'est le corps à corps qui devient un peu plus dangereux (comme on peut s'en douter). Le niveau d'une horde est indiqué à l'aide de 1 à 3 petits crânes rouges au-dessus de la main décharnée.

Lors d'un round de corps à corps impliquant une horde de niveau 1, on remplace un des dés lancés par un dé de horde. Pour une horde de niveau 2, on remplace 2 dés par 2 dés de horde et ainsi de suite. Par contre, on ne lance jamais plus de dés (normaux ou de horde) qu'il n'y a de personnages dans le groupe du joueur.

## EXEMPLES :

- > Un groupe de 4 personnages attaqué par une horde de niveau 2 lance 2 dés normaux et 2 dés de horde.
- > Un groupe de 2 personnages attaqué par une horde de niveau 3 lance simplement 2 dés de horde.

Le dé de horde comporte une face supplémentaire.



**MORT HORRIBLE** : un personnage est tué. Oui, c'est injuste. Mais la vie est injuste (et à la fin on meurt).

## EN CAS D'ÉLIMINATION D'UN OU PLUSIEURS JOUEURS

Lorsque tous les personnages d'un joueur sont tués, il est éliminé de la partie. Il ne mise plus, remet toutes ses cartes aventure gagnées dans la boîte et peut aller se faire un café.

À partir du prochain tour, on opère les changements suivants :



- > Lors de la phase de préparation, la dernière paire de cartes aventure est assortie de la tuile de zone contaminée « +2 ».
- > Un joueur qui choisit de prendre ce chemin devra, avant même de résoudre la première carte aventure, payer 2 ressources de son choix (s'il n'a pas assez de ressources, il ne peut pas emprunter ce chemin).

Si deux joueurs sont éliminés, on procède comme suit :



- > Lors de la phase de préparation, la troisième paire de cartes aventure est assortie de la tuile zone contaminée « +2 ».
- > Un joueur qui choisit de prendre ce chemin devra, avant même de résoudre la première carte aventure, payer 2 ressources de son choix (s'il n'a pas assez de ressources, il ne peut pas emprunter ce chemin).
- > La dernière paire de cartes aventure est quant à elle assortie de la tuile de zone contaminée « +4 ».
- > Un joueur qui choisit de prendre ce chemin devra, avant même de résoudre la première carte aventure, payer 4 ressources de son choix (s'il n'a pas assez de ressources, il ne peut pas emprunter ce chemin).

## FIN DE PARTIE ET VAINQUEUR

- > Si il ne reste qu'un seul groupe à la fin d'une phase d'aventure, le joueur qui le contrôle gagne la partie.
  - > Si tous les groupes encore en jeu au début d'un tour sont éliminés durant la même phase d'aventure, il n'y a pas de gagnant !
  - > Si plusieurs groupes survivent aux 8 tours, on doit déterminer un vainqueur parmi eux
- > Chaque joueur compte le nombre de points d'expérience de son groupe en additionnant les points indiqués sur chaque carte aventure face cachée devant lui.
- > Prenez les 4 cartes épilogue et attribuez-les aux joueurs restants selon les indications de chaque carte (en cas d'égalité, la carte épilogue concernée n'est pas attribuée).



Joueur ayant le plus d'adrénaline



Joueur ayant le plus d'essence



Joueur ayant le plus de munitions



Joueur ayant le plus de survivants

- > Chaque carte épilogue rapporte 3 points d'expérience supplémentaires.
- > Le joueur qui possède le plus grand nombre de points cumulés (cartes aventure + épilogue) l'emporte.
- > En cas d'égalité, c'est le joueur dont le groupe possède le plus grand nombre de personnages parmi les ex-aequo qui l'emporte.

## PRÉCISIONS CONCERNANT CERTAINS JETONS



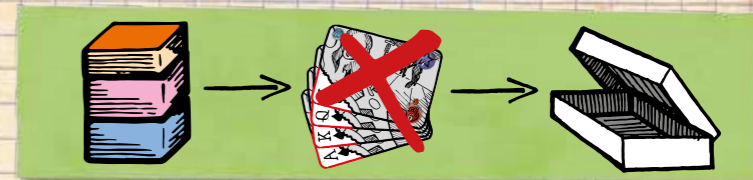
**EXECUTOR** : quand vous possédez ce jeton, votre groupe se déplace dorénavant en bus scolaire. Cela n'a aucun effet sur le jeu. Si vous transformez le véhicule en EXECUTOR, votre bus devient une véritable forteresse roulante et vous considérez désormais les hordes comme des zombies normaux. Gardez cette carte face visible pour vous souvenir de cette transformation.



**COCKTAILS MOLOTOV** : quand vous possédez ce jeton, vous pouvez le défausser pour détruire tous les zombies d'une carte (y compris une horde) avant même que le combat ne commence (le texte en rouge de la carte n'est pas pris en compte). Placez ensuite la carte face cachée devant vous comme si vous veniez de remporter le combat.

## LE JEU EN SOLO OU À 2 ET 3 JOUEURS

On retire du jeu toutes les cartes aventure marquées d'un index de carte à jouer (J-Q-K-A) en bas à gauche et on les remet dans la boîte.



Durant la phase de préparation, le joueur qui possède la tuile de premier joueur pioche 6 cartes aventure qu'il pose par paire, face visible (sauf en solo), au centre de la table.

## LE JEU À 2 JOUEURS UNIQUEMENT



La dernière paire de cartes aventure est assortie de la tuile de zone contaminée « +2 ».

Un joueur qui choisit de prendre ce chemin devra, avant même de résoudre la première carte aventure, payer 2 ressources de son choix (s'il n'a pas assez de ressources, il ne peut pas emprunter ce chemin).

## PARTIE EN SOLO UNIQUEMENT

**Attention** : les 6 cartes Aventure ne sont pas toutes face visible ! La première paire est posée face cachée. Elle constitue le premier chemin. La première carte de la deuxième paire est posée face visible, la suivante face cachée. Ces deux cartes constituent le deuxième chemin. La troisième paire est posée face visible. Elle constitue le troisième chemin.

- > Si vous choisissez le premier chemin, gagnez 2 ressources de votre choix avant même de retourner les cartes.
- > Si vous choisissez le deuxième chemin, jouez normalement.

-> Si vous choisissez le troisième chemin, payez 2 ressources de votre choix avant même de débiter la phase d'aventure. Si vous n'avez pas de quoi payer, vous ne pouvez pas emprunter ce chemin.



Si vous survivez au chemin choisi, défaussez les quatre autres cartes qui constituent les deux autres chemins et passez à la phase de préparation suivante. Le but du jeu est de parvenir à bon port en ayant remporté le maximum de points d'expérience.

Comptez les points obtenus grâce à vos cartes. Rajoutez 1 point d'expérience par série complète de 1 personnage, 1 essence, 1 munitions et 1 adrénaline. Vous pouvez vous référer au tableau en page 12 pour juger votre performance.

NOM	SCORE	PÈRE GABRIEL (0-5)	COOL (6-10)	BON (11-15)	TRÈS BON (16-18)	APPELEZ-MOI DARYL (19-21)	CHANCEUX OU GÉNIE (22 et +)
MARTIN	16				X		
Croc	12			X			
Angela	20					X	


Auteur : Martin Wallace  
 Illustrateurs  
 -> Couverture : Pascal Quidault,  
 -> Cartes : Cari, Pascal Quidault,  
 Coimbra Miguel, Emile  
 Denis, JB Casasola,  
 Cyril Nouvel, Olly

Édité par JD Éditions - SPACE Cowboys  
 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France  
 © 2016 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Hit Z Road  
 et des SPACE Cowboys sur [WWW.SPACECOWBOYS.FR](http://WWW.SPACECOWBOYS.FR) sur  et sur   
 Malgré le soin apporté à sa confection,  
 si vous rencontrez un problème avec votre jeu,  
 merci de contacter le service client à l'adresse [WWW.ASMODEE.COM](http://WWW.ASMODEE.COM).