

# Outlive Gharkane

## BUT DU JEU

Dans « Outlive Gharkane », chaque joueur incarne une mégapole dont une partie de la population a survécu à la catastrophe planétaire.

Votre peuple a trouvé abri dans une grotte, ainsi il a résisté mais est en piteux état.

Il reste 6 jours (6 tours de jeu) avant l'arrivée de l'aide de l'AG et la promesse d'une éventuelle relocalisation, mais les places sont rares selon la rumeur...

Seul le clan qui aura prouvé au mieux sa capacité de survie pourra intégrer l'AG, selon les défaitistes et les individualistes.

Pour ce faire, vous devrez développer votre clan, mais ne traînez pas, au-delà de ces 6 jours, il n'est pas évident que votre Abri de fortune soit encore capable de retenir les rayons UV grandissantes.

De vos Actions dépendra la survie de tout votre clan.

Pour prouver que vous êtes le clan le plus apte, vous allez devoir envoyer une équipe s'aventurer à l'extérieur.

Vous y trouverez les Ressources pour remettre en état votre Abri, recueillir et alimenter des Survivants pour le faire fonctionner, récupérer et réparer des Équipements pour vous aider dans votre tâche, vous protéger des rayons UV, et tenter de contrer ces Évènements qui peuvent mettre en péril votre survie.

Chacune de ces Actions vous rapportera des Points de Survie.

Le clan du joueur qui en aura le plus à l'arrivée de l'AG sera l'heureux élu qui pourra sûrement s'échapper de cet enfer en priorité.

## PRINCIPES DU JEU

Chaque joueur possède, un Abri (réseau de cavernes) associé à une mégapole, piochez en deux au hasard, puis choisissez en un et défaussez l'autre.

Chaque mégapole offre 5 denrées ou matériaux en fonction de ce qui est indiqué sur le plateau, le joueur peut les transformer en autre chose à raison de 2 pour 1...

Chaque joueur possède aussi 4 Héros de valeurs différentes (représentés par 4 Pions de valeur 3, 3, 4 et 5).

Ces valeurs représentent leur Force.

Un Héros de Force 5 pourra faire 5 Actions, alors qu'un Héros de Force 3 n'en fera que 3.

Les 4 Héros sont déplacés sur le Plateau de jeu afin de récupérer des Ressources :

- Denrées : Médicaments, Nourriture, Eau et Conserves pour assurer la survie des occupants de l'Abri.

- Matériaux : Bois, Métal et Puces afin de réparer des Équipements et les Salles de l'Abri.

- Munitions : servant à se défendre ou à chasser.

Il est important de bien distinguer le terme « Denrées » du terme « Matériaux », chacun ayant une fonction différente (les Denrées pour rester en vie, les Matériaux pour fabriquer).

Ils peuvent aussi fouiller dans les vestiges de certaines Villes (Sanedys, Kraveth & With'An) et récupérer des Équipements pour augmenter leurs chances de survie.

Les Héros ont deux états distincts sur le Plateau de jeu : Actifs s'ils ont déjà joué, ou Inactifs.

Ces états correspondent à la position du Pion (debout ou couché).

L'Abri de chaque joueur comporte des Salles qui peuvent accueillir des Survivants et donner des Bonus.

Chaque Salle possède un bonus qui s'active à partir du moment où elle est Construite et que tous les emplacements de la Salle sont occupés par des Survivants.

Mais plus une Salle est performante plus son coût d'entretien sera élevé.

Les joueurs pourront également dépenser différents Matériaux, Munitions ou Denrées pour lutter contre les Évènements néfastes qui viendront ralentir leur progression.

Sur la case (0) de la jauge de la Maladie, placez un marqueur.

Placez une Salle « Construction de Salles » (face Détruite) sur un emplacement vide.

Piochez 6 Salles et 2 cartes Leader.

Choisissez 4 Salles avancées parmi les 6 piochées et placez les (faces Détruites) dans les emplacements libres de votre Abri.

Défaussez les 2 Salles non retenues.

Construisez gratuitement une Salle de votre choix dans votre Abri (retournez-la sur sa face Construite) et placez 4 Survivants sur des espaces libres de cette Salle et/ou de l'hôpital (Attention : le bonus d'une Salle n'est actif que si tous ses emplacements sont occupés par des Survivants).

Choisissez un des Leaders que vous avez piochés et défaussez l'autre.

Le leader vous donne la position de départ de vos Héros sur le Plateau, et vos Ressources de départ.

Tirez au sort votre Équipement cassé de départ.

Pour le placement des Héros, seules les positions sont indiquées, pas les valeurs.

C'est vous qui choisissez la répartition des valeurs.

Chaque joueur peut placer ses héros un par un dans l'ordre du tour, l'un d'eux sera forcément aux haciendas.

Placez donc vos Héros sur le Plateau de jeu, les Ressources de départ de votre Leader et de votre Mégapole sur les emplacements correspondants de votre Abri et l'Équipement (cassé, qu'il faudra réparer) qu'il possède à côté de votre Abri.

Le joueur dont le PJ de Méga possède actuellement le plus en ardeur + résonance devient le 1er joueur.

## **EVENEMENTS**

Placez au-dessus du Plateau 6 cartes Évènement au hasard, alignées faces cachées.

Cela sert à compter les 6 tours de jeu, déclencher les Évènements qui vont vous arriver pendant chacun de ces tours et les vagues de rayons UV contre lesquelles il faudra vous protéger.

## **PLATEAU DE JEU**

Placez le Plateau de jeu au centre de la Table.

Placez les Ressources et les Survivants accessibles dans une Réserve à côté du Plateau.

Mélangez les tuiles Équipement pour composer une pioche que vous placez, face cachée, à côté du Plateau de jeu.

Mélangez les tuiles Gibier et composez 4 pioches de 7 tuiles.

Placez-les face cachée sur leurs emplacements : Nornaald, Dulaanis, Jel Zaer & Jenntur et retournez face visible la première tuile de chaque pioche.

Rangez les tuiles restantes dans la boîte sans les regarder.

Pour chaque autre Mégapole, mélangez les tuiles Fouille correspondantes pour composer 3 pioches.

Placez-les, face cachée, sur leur emplacement respectif (Sanedys, Kraveth & With'An).

## **COMMENT JOUER ?**

Outlive Gharkane se joue en 6 jours (6 tours), eux-mêmes découpés en 3 phases :

- 1) Une phase **CREPUSCULE** pour réapprovisionner le Plateau en Ressources,
- 2) une phase **NUIT** durant laquelle les Héros vont Récolter différentes Ressources sur le Plateau de jeu qui représente l'extérieur,
- 3) et une phase **JOUR** qui se déroule dans l'Abri où les joueurs vont résoudre les Évènements, gérer la Maladie, nourrir leur clan, recruter de nouveaux Survivants, améliorer leur Abri et réparer de l'Équipement.

### **PHASE 1 - CREPUSCULE**

Réapprovisionnez chaque Mégapole avec autant de ressources que nécessaires pour en avoir 10 sur chaque lieu.

Re-mélangez les piles de fouille, et n'en révéléz que la tuile du dessus.

### **PHASE 2 - NUIT**

#### **1/ DÉBUT DU TOUR**

Sur le Plateau Convoi, retournez la 1re carte Évènement encore face cachée disponible et appliquez son effet, puis appliquez les effets des Évènements non résolus des tours précédents. Tous les Évènements restent en jeu et se cumulent tant qu'ils n'ont pas été résolus par l'un des joueurs lors de la phase Jour.

#### **2/ DÉPLACEMENTS**

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur choisit un de ses Héros Inactifs (couché) sur le Plateau, le relève, le déplace de 1 ou 2 Lieux de distance dans le sens de son choix sur un Lieu où il n'a pas déjà un de ses Héros et collecte sur son Lieu d'arrivée (Cf. Description des Mégapoles).

#### **LES 5 RÈGLES DE DÉPLACEMENT**

Les Héros se déplacent jusqu'à 2 Lieux de distance maximum, en suivant scrupuleusement le chemin reliant les différents Lieux.

Un Héros ne peut jamais rester ou revenir sur le Lieu où il se trouvait au début de son déplacement.

On ne peut avoir qu'un seul Héros (Actif ou Inactif) de sa couleur sur un même Lieu.

Un Héros peut traverser un Lieu où un autre Héros (Actif ou Inactif) de la même couleur se trouve, mais il ne pourra pas s'y arrêter.

Un Héros peut arriver sur un Lieu où il y a des Héros (Actifs ou Inactifs) d'autres couleurs.

Vous devez toujours déplacer vos Héros qui le peuvent en priorité.

Si à l'issue de vos déplacements un de vos Héros ne peut pas se déplacer (Haciendas pleines par exemple), il reste sur place et ne fait rien ce tour.

#### **COLLECTER**

Quand un Héros arrive sur son Lieu de destination, il est toujours placé debout (pour marquer qu'il a joué).

Puis en fonction des autres Héros présents sur le Lieu :

#### **S'IL N'Y A AUCUN HÉROS ACTIF**

Le Héros effectue ses Actions de Collecte ou de Chasse en fonction du Lieu où il se trouve.

Il peut faire autant d'Actions qu'il a de Force et n'est limité que par les éléments disponibles.

On ne peut collecter que dans la limite de ce qui est encore disponible sur un Lieu.

Si un Lieu a été entièrement vidé pour ce tour, un Héros pourra toujours y aller mais il ne collectera rien.

### **S'IL Y A UN OU PLUSIEURS HÉROS ACTIFS**

Avant de faire ses Actions, le Héros qui arrive va mettre **GRATUITEMENT** la Pression à tous les adversaires qui ont un Héros Actif présent, dont la Force est inférieure à la sienne.

La Pression exercée sur chaque adversaire est égale à la différence entre la Force du Héros qui attaque et celle de sa victime.

Par exemple un Héros de Force 5 va exercer une Pression de 2 sur un Héros de Force 3 ( $5 - 3 = 2$ ).

Un Héros menacé peut se défendre en dépensant des Munitions afin de diminuer la Force de l'agresseur, chaque Munition dépensée diminue pour lui la Pression de son agresseur de 1.

Ainsi un Héros de Force 3 peut dépenser 2 Munitions pour se défendre de la Pression d'un Héros de Force 5 en la diminuant à 3.

Il peut également ne dépenser qu'1 Munition pour ne subir qu'une Pression de 1.

L'agresseur ne peut pas dépenser de Munition pour diminuer la Force des défenseurs.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas dépenser de Munition, l'agresseur va pouvoir lui racketter des Matériaux ou des Denrées au choix du défenseur.

Il devra lui donner autant de Ressources de son choix que la valeur de la Pression (1 ou 2 Ressources dans le cas d'une Pression de 1 ou de 2).

La Pression s'exerce uniquement sur les Héros Actifs.

Les Héros Inactifs ne sont pas affectés par la Pression.

Un Héros de Force inférieure arrivant sur un Lieu où il y a un Héros Actif adverse de Force supérieure ne subit pas de Pression.

Si un joueur ne peut rien donner (parce qu'il n'a pas de Ressource), il ne donne rien.

Le joueur qui met la Pression est obligé de racketter les Ressources des joueurs présents qui subissent la Pression.

Après avoir résolu la Pression, le Héros peut collecter des éléments du Lieu en fonction de sa Force.

Une fois que le joueur a terminé les Actions d'un de ses Héros, c'est au joueur à sa gauche d'activer un des siens encore inactif.

Les joueurs continuent ensuite jusqu'à ce que tous les Héros soient activés (debout), donc que chaque joueur ait activé ses 4 Héros.

### **DESCRIPTION DES MEGAPOLES**

\_ **JENNTUR** et **DULAANIS** fournissent des Munitions :

Vous pouvez donc y récupérer 1 Munition disponible par Action dépensée.

Les Munitions récoltées sont placées dans l'Abri, elles serviront plus tard à chasser et à se défendre de la Pression.

\_ **KRAVETH** fournit des médicaments :

Vous pouvez utiliser 1 Action pour récolter une seringue de traitement.

Le traitement dépensé ensuite en phase Jour fait baisser immédiatement de 1 la jauge de Maladie de l'Abri (Cf. Phase Jour - Gérer la Maladie).

\_ **NORNAALD**, **WITH'AN**, et **SANEDYS** fournissent des Matériaux de fabrication.

La Nornaald fournit du Bois, With'An du Métal et Sanedys des Pucés.

Vous pouvez récupérer 1 Matériau disponible par Action dépensée.

Les Matériaux sont placés dans l'Abri sur leurs emplacements respectifs.

\_ **JEL ZAER** fournit de l'Eau, vous pouvez récupérer 1 Eau disponible par Action dépensée.

L'Eau est placée dans votre Abri sur son emplacement.

## **\_ LA CHASSE**

Certaines Mégapoles fournissent également du Gibier que vous pouvez chasser (Nornaald, Dulaanis, Jel Zaer, & Jenntur).

Vous pouvez utiliser 1 ou plusieurs Actions pour chasser.

La chasse permet d'obtenir de la Nourriture.

Vous ne pouvez chasser qu'un Gibier par tour sur le Lieu où vous arrivez : le 1er Gibier disponible de la pile.

Chacun de ces Lieux possède une pile de tuiles Gibier.

Il existe 5 types de Gibier différents, on les distingue par la couleur de leur pelage et leur Résistance en Rouge (3, 4, 5, 6 ou 7).

Seul le 1er Gibier de la pile face visible peut être chassé par le Héros Actif.

Dès qu'il est chassé, révélez le suivant qui devient disponible pour les prochains Héros.

Pour chasser un Gibier, il faut dépenser 1 Action par point de Résistance (le chiffre en Rouge) du Gibier.

Vous pouvez diminuer cette Résistance en dépensant vos Munitions.

Chaque Munition dépensée diminue de 1 la Résistance du Gibier.

Un Gibier fournit autant de Nourriture qu'indiqué par les chiffres noirs de sa tuile.

Cette valeur commence toujours par la plus petite et augmente pour chaque Gibier du même type (max 4) que vous avez déjà chassé.

Conservez les tuiles de Gibier que vous chassez à côté de votre Abri.

Pour chaque tuile identique au Gibier chassé que vous possédez, augmentez de 1 la quantité de Nourriture qu'il fournit.

On ne peut pas dépenser plus de Munitions que la Résistance du Gibier que l'on chasse.

Le Gibier n'est jamais réapprovisionné.

Un Lieu où toutes les tuiles Gibier ont été chassées ne fournit donc plus de Gibier.

## **\_ LA FOUILLE**

Il y a 3 Villes dans Outlive Gharkane qui fonctionnent de la même manière, With'An, Kraveth & Sanedys.

Elles fournissent également des Équipements qu'il faudra réparer et éventuellement des objets utiles que vous pouvez trouver en fouillant les décombres.

Vous pouvez récupérer l'Équipement posé sur la Mégapole pour une Action (remplacez-le alors par un autre pioché au hasard).

Placez-le à côté de votre Abri.

Les Équipements récupérés sont toujours cassés (posés à l'envers), une fois réparés (retournés à l'endroit), ils seront d'une grande aide pour les Héros et augmenteront leurs capacités de survie (Cf. Phase Jour - Réparer les Équipements).

Les Équipements existent en double dans leur pile de pioche.

Vous pouvez aussi tenter 1 Fouille par Action.

Pour chaque Action dépensée, piochez 1 tuile Fouille et gagnez automatiquement la Ressource ou le Bonus associé.

Vous pouvez regarder votre tuile avant de décider d'en piocher une autre s'il vous reste des Actions.

C'est une méthode aléatoire, mais qui peut s'avérer payante avec de la chance.

Les deux Villes possèdent exactement les mêmes tuiles Fouille suivantes : 1 Eau, 1 Conserve, 1 Bois, 1 Métal, 1 Puce, 2 Munitions, 1 Médicament Anti-radiation et 2 Placards vides.

La tuile Fouille est défaussée dès qu'elle est résolue.

Les tuiles Fouille piochées par un joueur sont défaussées face visible près de la Ville concernée.

Le joueur prend directement de la Réserve la Ressource obtenue.

Ainsi, chacun peut voir à tout moment quelles tuiles Fouille ont déjà été trouvées dans cette Ville et peut en déduire ce qu'il reste à piller.

### **\_ LES HACIENDAS**

Les haciendas fournissent des Conserves (Denrée non périssable, cf. Nettoyer son Abri), des Survivants, et permettent de changer le 1er joueur.

Lors d'un tour, le premier joueur qui se place sur les haciendas récupère immédiatement le jeton 1er joueur (il sera donc premier joueur dès la phase Jour qui suit).

Si personne ne se déplace sur les haciendas ce tour, le jeton 1er joueur reste au joueur qui le possède.

Contrairement aux autres Lieux, les haciendas disposent de 3 emplacements qui dépendent de la Force du Héros.

Vous ne pouvez pas déplacer un Héros sur les haciendas si l'emplacement qui correspond à sa Force est déjà occupé par un Héros Actif.

La valeur correspond à la Force que le Héros doit avoir pour s'y placer : 3, 4, ou 5.

Récupérez autant de Conserves qu'indiqué pour cet emplacement et placez-les dans votre Abri. En plus des Conserves, chaque emplacement fournit également des Survivants, selon le même principe.

Récupérez immédiatement autant de Survivants qu'indiqué pour cet emplacement et placez-les sur un emplacement libre de votre Hôpital ou d'une de vos Salles Construites.

C'est le seul moment du jeu où un Survivant peut entrer dans l'Abri sans être obligé de passer par l'hôpital.

Il est possible de récupérer le Survivant des haciendas même si son hôpital est plein, à condition d'avoir une place dans une de ses Salles Construites (Cf. Construire les Salles et activer leurs bonus).

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul Héros Actif.

Si un emplacement est occupé par un Héros Actif, il est impossible d'y placer un autre Héros, de même un Héros ne peut pas se placer sur un emplacement qui ne correspond pas à sa Force, même s'il est d'une valeur inférieure.

### **PHASE 3 - JOUR**

Une fois la phase Nuit terminée, les joueurs couchent tous leurs Héros.

Ils deviennent Inactifs.

Ils seront réactivés lors de la prochaine phase nuit, un par un (cf. 2-Déplacements).

Ainsi, pendant la phase Nuit, on sait toujours quels Héros ont été joués (ceux qui sont debout) et ceux qu'il reste à activer (ceux qui sont couchés).

La phase Jour peut alors commencer.

Durant la phase Jour, chaque joueur va gérer son Abri personnel en suivant 7 étapes :

1/Résoudre les Évènements

2/Nourrir les Survivants

3/Gérer la Maladie

4/Recruter de nouveaux Survivants

5/Aménager les Salles et activer leurs bonus

6/Réparer les Équipements

7/Nettoyer son Abri

## **1/ RÉSOUDRE LES ÉVÈNEMENTS**

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1er joueur, chaque joueur va pouvoir résoudre un Évènement en cours.

Si le 1er joueur ne veut pas ou ne peut pas le faire, il passe et le 2e joueur peut résoudre un Évènement, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé ou qu'il n'y ait plus d'Évènement à résoudre.

Un joueur ne peut résoudre qu'un seul Évènement à la fois.

S'il peut en résoudre plusieurs, il devra en résoudre un, puis attendre un tour de table avant de pouvoir résoudre le suivant.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Évènements qu'un joueur peut résoudre, mais les bonus de Salle réduisant le coût des Évènements ne s'appliquent qu'une seule fois par tour.

Pour résoudre un Évènement, le joueur doit dépenser, sans l'aide des autres joueurs, les Ressources qui sont requises sur la carte Évènement.

S'il le fait, il récupère la carte Évènement qu'il vient de résoudre et la place à côté de son Abri.

Une fois résolu, les Évènements n'ont plus d'effet sur le jeu.

Chaque Évènement rapporte un nombre de Points de Survie en fin de partie au joueur qui l'a résolu.

## **2/ NOURRIR LES SURVIVANTS**

Ici quand on parle de « Denrées » il s'agit au choix de Nourriture, Conserve, ou Eau, c'est-à-dire les denrées comestibles, et non les Médicaments.

Chaque joueur doit nourrir ses Survivants.

Chaque Salle dans laquelle au moins 1 Survivant est présent coûte des Denrées (même si la Salle n'est pas complètement remplie).

Le nombre de Denrées à fournir est indiqué en haut à droite de la Salle.

Note : peu importe le nombre de Survivants dans une Salle, vous devez fournir toutes les Denrées demandées par celle-ci.

Un joueur doit fournir les Denrées nécessaires s'il les a.

Il ne peut pas choisir de ne pas payer.

Chaque Denrée que vous ne pouvez pas payer entraîne la perte d'un Survivant (au choix) qui quitte l'Abri.

Remettez le Survivant perdu dans la Réserve.

## **3/ GÉRER LA MALADIE**

Une vague de Rayons UV mortels entoure votre Abri, la Maladie progresse donc à chaque tour : on est obligé de monter d'un niveau le marqueur de Maladie.

De plus, pour maintenir la santé de son peuple, il est nécessaire d'avoir des Médicaments.

Lors de cette étape, chaque joueur vérifie s'il a assez de Médicaments pour ses Survivants dans son hôpital afin de soigner tout le monde (il les dépense et les met à la réserve).

Cela se compte comme les denrées comestibles, avec la valeur des salles occupées et non le nombre réel de survivants.

Si ce n'est pas le cas, le joueur augmente encore sa jauge de Maladie d'autant de cases que de Médicaments manquants.

La jauge de Maladie comprend en effet plusieurs niveaux.

Tous les joueurs commencent sur le niveau 0.

Chaque valeur correspond au nombre de Points de Survie gagnés ou perdus à la fin de la partie en fonction du positionnement de votre marqueur Maladie.

Il est possible de faire baisser le niveau de cette jauge en dépensant plus de médicaments que nécessaire pour ses survivants (un niveau de moins par un médicament dépensé en plus), mais aussi avec certaines Salles de l'Abri.

Si vous deviez monter votre jauge au-delà de la dernière case (-11), chaque Point de Maladie supplémentaire vous ferait perdre un Survivant qui quitte votre Abri.

#### **4/ RECRUTER DE NOUVEAUX SURVIVANTS**

Chaque joueur peut, s'il le souhaite, recueillir de nouveaux Survivants s'il possède encore des Denrées à dépenser (comestible ou un médicament).

Pour chaque Denrée qu'il décide de dépenser, le joueur gagne un nouveau Survivant qu'il place dans son hôpital.

Il n'y a pas de limite au nombre de Survivants recrutés durant cette phase, on peut en mettre autant qu'on veut à l'hôpital.

#### **5/ CONSTRUIRE LES SALLES ET ACTIVER LEURS BONUS**

Rappel : quand on parle de « Matériaux » il s'agit au choix de : Bois, Métal, ou Puce.

Pendant cette étape, vous pouvez à tout moment déplacer des Survivants vers les emplacements libres des Salles construites.

Les Salles de l'Abri ont une position « Détruite » (à l'envers) et une position « Construite » (à l'endroit).

Pour construire une Salle, il faut dépenser 3 Matériaux au choix.

La Salle est alors retournée en position Construite et le joueur peut immédiatement y placer des Survivants depuis l'hôpital afin d'activer son bonus.

Le bonus est Actif uniquement si tous les emplacements de la Salle sont occupés par des Survivants (perdre un Survivant dans une Salle à quelque moment que ce soit peut donc désactiver son bonus).

Le bonus est immédiatement disponible et peut être utilisé.

Certains bonus concernent le Plateau de jeu et d'autres la gestion de l'Abri.

Note : pendant cette phase, il n'y a pas d'ordre entre l'utilisation du bonus, le déplacement des Survivants ou la construction de Salle.

Chaque joueur peut faire ces 3 Actions comme il le souhaite tant qu'il respecte les contraintes et les règles.

Les bonus des Salles ne sont utilisables qu'une seule fois par tour.

Tout Survivant placé dans une Salle y reste pour toute la partie.

Seuls les Survivants de l'hôpital peuvent être déplacés pour intégrer une Salle définitivement.

#### **6/ RÉPARER LES ÉQUIPEMENTS**

Les joueurs peuvent réparer les Équipements cassés qu'ils ont récupérés dans les Villes ou grâce à des bonus de Salle.

Ces "Équipements" sont pour l'instant défectueux (posé à l'envers), et leur bonus n'est pas utilisable.

Les Équipements récupérés sont placés à gauche de l'Abri tant qu'ils ne sont pas réparés.

Pour réparer un Équipement, il suffit de payer son coût de Réparation : les 3 icônes de Matériaux présentes en haut à droite sur la carte.

Sauf indication contraire, chaque Équipement n'est utilisable qu'une seule fois par tour.

Vous pouvez l'incliner après l'avoir utilisé pour vous en rappeler.

Une fois réparé, un Équipement est placé à l'endroit à côté de l'Abri et le joueur bénéficie de son bonus jusqu'à la fin du jeu.

Il rapporte également 1 Point de Survie en fin de partie.

Un Héros peut utiliser un Équipement pour améliorer ses Actions.



Le bonus indique le Lieu ou l'Action affecté(e).

Si c'est une ou plusieurs Ressource(s), elle permet de les prendre depuis la Réserve, même si elles ne sont normalement pas disponibles sur ce Lieu.

De plus, chaque Équipement existe en double dans la pioche.

Chaque doublon parmi les Équipements réparés en fin de partie rapportera 2 Points de Survie supplémentaires à son propriétaire.

Cela équilibre le fait que les bonus d'un doublon ne sont pas cumulatifs, et donc que posséder 2 fois le même équipement ne sert à rien au cours du jeu.

### **7/ NETTOYER SON ABRI**

Les Denrées périssables se détériorent très vite et vous ne pouvez pas les garder plus d'une journée.

Défaussez tous vos jetons Nourriture.

Les Conserves ne sont pas défaussées car elles sont non périssables.

Défaussez tous vos jetons Eaux sauf 2.

Remplacez vos Équipements en position d'utilisation.

La fin de cette étape annonce la fin de la phase Jour, le tour est fini, commencez la phase Crépuscule du tour suivant.

Sauf bien sûr si c'est le 6e tour, car alors l'AG arrive, et c'est la fin de la partie.

### **FIN DE PARTIE**

La partie s'arrête à la fin du 6e tour, c'est-à-dire à la fin du tour au cours duquel vous aurez retourné la dernière carte Évènement.

### **POINTS DE SURVIE**

À la fin de la partie, chaque joueur additionne ses Points de Survie (ou PS) selon le barème suivant :

- \_ Les PS de chaque Évènement résolu par le joueur.
- \_ + le nombre total de salles, quelles que soit leur état, multiplié par 2 en PS.
- \_ + un nombre de PS dépendant du nombre de Salles complètes que vous possédez dans votre Abri, c'est-à-dire les Salles Construites dont tous les emplacements sont occupés par des Survivants (l'hôpital ne compte pas comme une Salle).
- \_ +1 PS par Survivant présent dans son Abri.
- \_ +1 PS par Équipement réparé.
- \_ +2 PS par doublon d'Équipements.
- \_ +/- l'éventuel Bonus/Malus de la jauge de Radioactivité.

### **DÉTERMINER LE VAINQUEUR**

Le joueur du clan possédant le plus de Points de Survie est choisi par l'AG et pourra accéder en priorité aux installations sécurisées.

Ce clan est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le nombre de Denrées restantes qui départage les joueurs, et s'ils sont encore à égalité, c'est le nombre de Ressources restantes.

Les autres clans devront tenter de continuer à survivre plus longtemps dans leurs Abris souterrains...

Bien évidemment, la situation des mégalofoles (niveau de la maladie, population restante, ressources disponibles, etc...) sera réinterprétée par le MJ dans le cadre du JdR !