

MODE SOLO

Lorsque vous jouez en mode Solo, vous jouez contre la Horde. Les règles ci-après vous expliquent comment gérer l'I.A. de la Horde et calculer ses Points de Survie.

En tant que joueur humain, vous suivez les règles classique du jeu.

LA HORDE

La Horde est un groupe de Survivants bien différent des autres. Ils font partie de ces rares personnes dont les gènes ont muté, leur permettant de vivre en plein air, sans crainte des radiations. Ils ont une force et une résistance supérieures à celles des autres hommes mais leurs besoins en calories sont pourtant inférieurs. Malgré cela personne ne les envie, le peu qu'il nous reste d'humanité et d'empathie semble avoir disparu chez eux. Nous gardons donc nos distances avec la Horde et évitons de croiser son chemin...

La Horde n'a pas besoin d'Abri, elle vit au sein de son campement, dans le Grand Extérieur. À chaque tour avant de jouer, vous piocherez une carte Horde qui vous indiquera dans quel Lieu l'un des Héros inactif de la Horde va se rendre en priorité. Si le mouvement n'est pas possible la carte contient d'autres Lieux à priorité décroissante. Ainsi le joueur ne saura jamais quel sera le prochain coup de la Horde et devra bien gérer ses propres priorités au risque de se trouver à court de Ressources, mais également en proie à la Pression de la Horde.

Le joueur humain applique les mêmes règles que dans les règles du jeu de Base, à l'exception des deux règles ci-dessous qui doivent toujours être respectées :

- » La Horde est toujours le 1^{er} joueur, quel que soit le joueur qui arrive en premier sur le Cargo.
- » La Horde ne subit jamais la Pression, mais elle la fait subir au joueur humain.

MISE EN PLACE

La Horde démarre la partie avec :

- » 4 Survivants, 2 Eaux, 1 Munition et 3 Équipements (cassés) piochés au hasard.

Placez les Survivants et les Ressources sur le Plateau Horde aux emplacements correspondants et les Équipements cassés face visible à gauche du Plateau.

- » La Horde possède les Héros de Force suivantes selon le mode de difficulté choisi :

NORMAL : 3/3/4/5

DIFFICILE : 3/4/4/5

CAUCHEMAR : 3/4/5/5

Prenez les pions des Héros de la Horde parmi les pions des couleurs non jouées.

Les Héros de la Horde ne sont pas placés sur le Plateau de jeu lors de la mise en place. Ils arriveront lors du premier tour sur les Lieux indiqués par les cartes Horde qui seront piochées. Pour les tours suivants la Horde se déplacera de Lieu en Lieu en suivant les règles de déplacement habituelles.

- » Mélangez les 8 cartes Horde et formez une pile face cachée que vous placez près de vous.

Le joueur humain suit les règles d'une partie classique pour sa mise en place.

La partie peut commencer. Elle se déroule en six (6) tours durant lesquels vous alternez les activations de vos Héros avec ceux de la Horde, comme dans une partie classique.

CARTE HORDE



Priorité des choix de destination du Héros de la Horde

Lieu

Objectif Principal / Objectif secondaire



DÉROULEMENT DU JEU

1/ PHASE AUBE

Le joueur procède à la mise en place du Plateau comme lors d'une partie classique à 2 joueurs.

2/ PHASE JOUR

La Horde commence toujours.

À chaque tour de la Horde, piochez la première carte Horde et **déplacez un Héros inactif sur le premier Lieu** indiqué par la carte en respectant les règles de déplacement.

S'il y a plusieurs Lieux possibles et/ou plusieurs héros pour les atteindre. Choisissez le Héros le plus faible qui puisse faire l'action et déplacez-le vers le Lieu le plus proche accessible qui correspond.

Si le Lieu est inaccessible (trop loin ou déjà occupé par un Héros de la Horde) **ou qu'il n'a plus d'Objectif principal ou d'Objectif secondaire disponible**, passez au Lieu suivant accessible en suivant l'Ordre de Priorité de la carte.

Le héros collecte toujours en premier l'Objectif principal s'il y en a et au maximum de ses Actions. Il collecte l'Objectif secondaire s'il n'y a pas ou plus d'Objectif Principal et qu'il lui reste des Actions.



C'est au tour du Héros 4 de se déplacer, sa carte de Priorités indique la Forêt en premier choix mais elle est trop loin, puis un Lieu de Chasse, mais le seul accessible (la Mine) est déjà occupé par le Héros 3. Il se déplace donc sur le Barrage. S'il n'y avait pas eu d'Eau sur le Barrage il aurait fallu déplacer le Héros 3 sur la Base Militaire.

Lorsqu'il arrive sur le Lieu correspondant, le Héros de la Horde récolte la Ressource, l'Équipement ou le Gibier qu'il est venu récupérer comme un joueur normal et en utilisant les Bonus d'Équipements réparés qu'il possède (rappel : les Bonus ne sont applicables qu'une seule fois par tour).

Il applique aussi une Pression sur les Héros adverses lorsque c'est possible.

PRÉCISIONS SUR LES ACTIONS DE LA HORDE

- » Le Lieu est prioritaire dans le déplacement. Si l'Objectif principal est épuisé mais que l'Objectif secondaire est disponible, le Héros se déplace sur le Lieu.
- » Un Héros de la Horde utilise toujours au maximum ses Actions. S'il lui reste des Actions après qu'il ait récupéré son Objectif principal et qu'il peut récupérer son Objectif secondaire, il le fait.
- » Les Algues ne sont pas un Objectif Principal mais si un Héros arrive sur la Base Militaire et que les Algues sont disponibles, il utilise obligatoirement une Action pour les récupérer.
- » Si vous avez le choix entre deux villes, choisissez celles qui fournit des Équipement cassés dont les symboles sont complémentaires avec des Objets réparés ou cassés de la Horde. Si le Héros arrive sur une Ville qui n'a plus d'Équipement disponible, que la Horde a atteint son maximum d'Objets cassés ou qu'il lui reste des Actions après avoir récupéré de l'Équipement, il pioche autant de tuile Fouille qu'il lui reste d'Action.
- » Si vous avez le choix entre plusieurs Lieux de chasse. Choisissez le Héros le plus faible et déplacez le sur le Lieu qui possède le Gibier le plus Résistant qu'il puisse chasser, éventuellement en utilisant tout ou partie de ses munitions.

Quand revient le tour de la Horde, piochez une nouvelle carte pour déterminer le déplacement du prochain Héros. Vous piochez donc 4 cartes Horde par tour, une pour chacun de ses Héros.

Lorsque la pile de cartes Horde est vide (au début des tours 3 et 5), mélangez de nouveau les 8 cartes Horde défaussées et reconstituez la pile.

LES 8 RÈGLES DE BASE DE LA HORDE

La Horde fonctionne différemment des autres clans, voici les 8 règles immuables qui la gouvernent :

- » 1/ La Horde est toujours le premier joueur.
- » 2/ La Horde déplace toujours ses Héros les plus faibles en priorité (dans le cas où plusieurs de ses Héros peuvent se rendre sur le Lieu prioritaire).
- » 3/ La Horde ne paye jamais le coût d'activation du barrage (l'Eau radioactive ne la dérange pas).
- » 4/ La Horde échange immédiatement les Algues de la Base Militaire ou chaque pilule antiradiation trouvée dans les Villes contre un nouveau Survivant (les pilules permettent à la Horde de maintenir en vie ses nouveau-nées).
- » 5/ La Horde peut recruter un maximum de 7 Survivants à chaque phase Nuit, en plus de ceux obtenus lors de la phase jour (Équipement et Cargo).
- » 6/ La Horde ne peut jamais posséder plus de 4 Équipements cassés. Dès que la limite de 4 est atteinte, la Horde favorisera les tuiles Fouilles plutôt que les tuiles Équipement dans les Villes.
- » 7/ La Horde répare toujours en priorité les Équipements permettant de reformer une icône bonus.
- » 8/ La Horde ne subit jamais la Pression, mais elle la fait subir aux joueurs humains.

3/ PHASE NUIT

La Horde a une phase Nuit différente des joueurs humains. Durant cette phase elle va accomplir dans l'ordre :

- » 1/ Résoudre des Événements, en privilégiant toujours celui valant le plus de points. La Horde est toujours le 1^{er} joueur.
- » 2/ Nourrir ses Survivants : 1 Denrée pour 2 Survivants, arrondi à l'inférieur.
- » 3/ Recruter de nouveaux Survivants : 1 Denrée pour chaque Survivant jusqu'à un maximum de 7 Survivants dans le tour ou l'épuisement des denrées.
- » 4/ Réparer des Équipements, en privilégiant la reconstitution des symboles.

Contrairement au joueur humain, la Horde n'est pas limitée pour conserver des Denrées, mais elle doit en priorité les dépenser pour recruter des Survivants (dans la limite de 7 par phase Nuit).

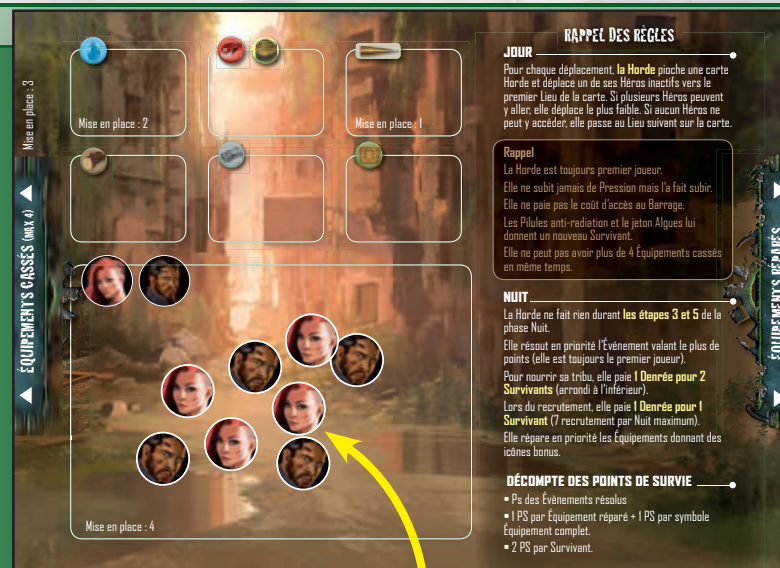
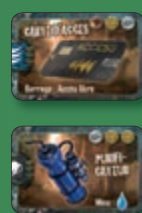
A l'issue du 6^e tour, la partie prend fin et le clan qui a obtenu le plus de Points de Survie est déclaré vainqueur. Le barème du joueur humain est le même que lors d'une partie normale.



La Horde a son propre barème et obtient des Points de Survie selon :

- » Les Événements qu'elle a résolu (la Horde étant toujours premier joueur, veillez à la priver autant que possible des Ressources nécessaires à la résolution des Événements en cours).
- » Les Équipements réparés (la Horde favorise systématiquement la réparation d'Équipements permettant l'obtention du symbole bonus).
- » 2 Points de Survie par Survivant de son clan (tentez de la priver de Denrées afin qu'elle puisse recruter le moins possible de Survivants).

Réussirez-vous à vaincre la Horde ?



8 SURVIVANTS
+16PS

Exemple : la Horde obtient un score de 27 PS :

- 8 Survivants dans son Abri = +16 PS
- 1 Événement valant 3 PS résolu = +3PS
- 6 Équipements réparés (+6 PS) + 2 symboles reconstitués (+2 PS) = +8 PS

6 ÉQUIPEMENTS
RÉPARÉS +6PS



2 SYMBOLES ÉQUIPEMENT
RECONSTITUÉS +2PS



1 ÉVÉNEMENT RÉSOLU
+3PS