

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. VILLE /
2. MINE /
3. CARGO +
4. FÊTE FORAINE /
5. FORÊT /
6. LIEU DE CHASSE /
7. BARRAGE
8. BASE MILITAIRE (+)

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. FÊTE FORAINE /
2. FORÊT /
3. LIEU DE CHASSE /
4. BARRAGE
5. BASE MILITAIRE (+)
6. VILLE /
7. MINE /
8. CARGO +

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. BASE MILITAIRE (+)
2. VILLE /
3. MINE /
4. CARGO +
5. FÊTE FORAINE /
6. FORÊT /
7. LIEU DE CHASSE /
8. BARRAGE

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. FORÊT /
2. LIEU DE CHASSE /
3. BARRAGE
4. BASE MILITAIRE (+)
5. VILLE /
6. MINE /
7. CARGO +
8. FÊTE FORAINE /

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. MINE /
2. CARGO +
3. FÊTE FORAINE /
4. FORÊT /
5. LIEU DE CHASSE /
6. BARRAGE
7. BASE MILITAIRE (+)
8. VILLE /

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. BARRAGE
2. BASE MILITAIRE (+)
3. VILLE /
4. MINE /
5. CARGO +
6. FÊTE FORAINE /
7. FORÊT /
8. LIEU DE CHASSE /

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. CARGO +
2. FÊTE FORAINE /
3. FORÊT /
4. LIEU DE CHASSE /
5. BARRAGE
6. BASE MILITAIRE (+)
7. VILLE /
8. MINE /

PRIORITÉS DE LA HORDE

1. LIEU DE CHASSE /
2. BARRAGE
3. BASE MILITAIRE (+)
4. VILLE /
5. MINE /
6. CARGO +
7. FÊTE FORAINE /
8. FORÊT /



RAPPEL DES RÈGLES

JOUR

Pour chaque déplacement, **la Horde** pioche une carte Horde et déplace un de ses Héros inactifs vers le premier Lieu de la carte. Si plusieurs Héros peuvent y aller, elle déplace le plus faible. Si aucun Héros ne peut y accéder, elle passe au Lieu suivant sur la carte.

Rappel

La Horde est toujours premier joueur. Elle ne subit jamais de Pression mais l'a fait subir. Elle ne paie pas le coût d'accès au Barrage. Les Pilules anti-radiation et le jeton Algues lui donnent un nouveau Survivant. Elle ne peut pas avoir plus de 4 Équipements cassés en même temps.

NUIT

La Horde ne fait rien durant **les étapes 3 et 5** de la phase Nuit.

Elle résout en priorité l'Événement valant le plus de points (elle est toujours le premier joueur).

Pour nourrir sa tribu, elle paie **1 Denrée pour 2 Survivants** (arrondi à l'inférieur).

Lors du recrutement, elle paie **1 Denrée pour 1 Survivant** (7 recrutement par Nuit maximum).

Elle répare en priorité les Équipements donnant des icônes bonus.

DÉCOMPTE DES POINTS DE SURVIE

- Ps des Événements résolus
- 1 PS par Équipement réparé + 1 PS par symbole Équipement complet.
- 2 PS par Survivant.

Mise en place : 3

ÉQUIPEMENTS CASSÉS (MAX 4)

Mise en place : 4