

**DEAD
OF WINTER**

À LA CROISÉE DES CHEMINS

FOIRE AUX QUESTIONS

VERSION 1.1 — MARS 2019

FOIRE AUX QUESTIONS

VERSION 1.1 – MARS 2019

INDEX

1. Cartes Survivant
 - 1.1 John Price
 - 1.2 Loretta Clay
 - 1.3 Edward White
2. Cartes Croisée des Chemins
 - 2.1 Effet Déclencheur
 - 2.2 Bev Russell
 - 2.3 Vieilles Rancœurs
 - 2.4 Épidémie
3. Cartes Objet
 - 3.1 Étrangers
4. Objectifs Communs
 - 4.1 Ajouter des Cartes à l'Objectif Commun
5. Actions
 - 5.1 Appâter des Zombies
 - 5.2 Solliciter des Cartes
 - 5.3 Dépenser des Jetons Nourriture
 - 5.4 Exiler
6. Phase de la Colonie
 - 6.1 Consommer la Nourriture – Jetons Famine
 - 6.2 Ajouter des Zombies

1. CARTES SURVIVANT

1.1 John Price

Q : À quel moment la capacité de John Price fait-elle effet ?

R : Sa capacité n'est résolue que lorsqu'il se trouve dans le lieu concerné, et l'effet de celles qu'il copie disparaît dès qu'il l'a résolu ou qu'il se déplace dans un nouveau lieu.

Par exemple, voici une liste de quelques personnages dont la capacité pourrait fonctionner avec celle de John, et à quel moment :

Rod Miller – Ne lance pas le dé de risque lorsqu'il se déplace.

Harman Brooks – S'il doit recevoir un jeton Engélure, il reçoit une Blessure à la place.

Sparky – Les morsures obtenues en lançant le dé de risque sont traitées comme des blessures.

1. Si John se déplace sur un lieu où se trouve Rod, lance-t-il le dé de risque ? OUI
2. Si John quitte un lieu qu'il partageait avec Rod, conserve-t-il sa capacité pendant ce déplacement ? OUI
3. Si John se déplace sur un lieu où se trouve Harman et obtient une engélure, celle-ci se transforme-t-elle en blessure ? NON
4. Si John quitte un lieu qu'il partageait avec Harman, conserve-t-il sa capacité pendant ce déplacement ? OUI
5. Si John se déplace sur un lieu où se trouve Sparky et obtient une morsure, celle-ci se transforme-t-elle en blessure ? NON
6. Si John quitte un lieu qu'il partageait avec Sparky, conserve-t-il sa capacité pendant ce déplacement ? OUI

Q : John peut-il copier n'importe quelle combinaison de capacités dans le lieu où il se trouve ?

R : Oui. Voici deux exemples qui illustrent des combinaisons possibles :

- Si John partage un lieu avec Harman et Sparky, il recevra des blessures normales s'il obtient des résultats Engélure ou Morsure sur le dé de risque.
- Disons que John est à l'hôpital avec Janet et Jenny. La capacité de Janet vous permet de regarder et conserver 1 carte de plus lorsque vous fouillez à l'hôpital ; quant à Jenny, elle vous autorise à regarder 3 cartes supplémentaires pendant une fouille. John peut copier ces deux capacités et les combiner pour fouiller, regarder 4 cartes de plus et en conserver 2 en une seule action.

Q : John peut-il utiliser la capacité « Une fois par manche » d'un survivant si elle a déjà servi pendant cette manche ?

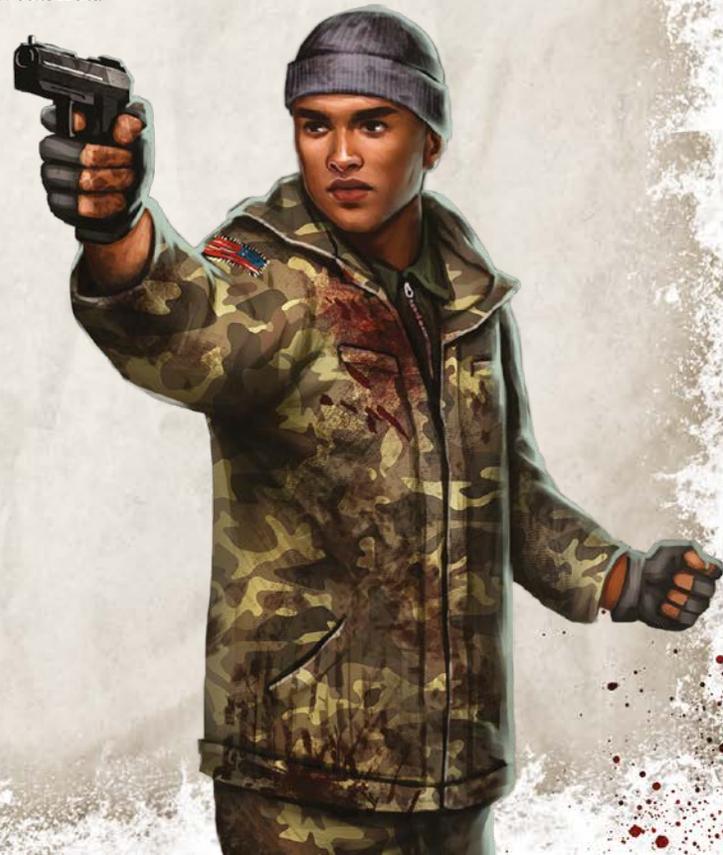
R : Oui, mais il ne peut effectuer l'action qu'une seule fois. Son imitation compte comme une nouvelle instance de cette capacité.

Q : John peut-il utiliser la capacité de Forest à se retirer du jeu pour augmenter le moral de 1 ?

R : Oui, du moment qu'il se trouve dans le même lieu que Forest.

Q : Que se passe-t-il si John est sur la même case que Buddy Davis mais qu'il s'en éloigne par la suite ?

R : Tant qu'ils partagent la même case, John doit subir 4 blessures pour être tué. S'il quitte la case dans laquelle se trouve Buddy (ou que ce dernier s'éloigne) alors qu'il a déjà subi 3 blessures, John meurt dès que le survivant – Buddy ou lui-même – atteint son nouveau lieu.



1.2 Loretta Clay

Q : La capacité de Loretta coûte-t-elle 4+, ou dois-je obtenir très exactement un 4 sur le dé pour l'activer ?

R : Elle coûte bien 4+, et la version à (4) de sa capacité était une coquille.

1.3 Edward White

Q : Combien de dés dois-je dépenser pour utiliser la capacité d'Edward ?

R : Vous utilisez 2 dés : un pour effectuer une attaque, et un pour activer sa capacité.

Q : Puis-je jouer n'importe quelle carte dotée d'un symbole Médicament pour utiliser la capacité d'Edward ?

R : Oui. Il peut s'agir de la carte Médicament, de Piqûre d'Adrénaline ou de toute autre carte à venir qui comporte le symbole Médicament.

Q : Puis-je solliciter une carte Médicament auprès d'un autre joueur pour payer la capacité d'Edward ?

R : Oui, vous pouvez solliciter une carte et l'utiliser pour payer le coût de sa capacité (*voir section 5.2 Solliciter des Cartes pour plus de détails à ce sujet*).

2. CARTES CROISÉE DES CHEMINS

2.1 Effet Déclencheur

Q : Si un survivant meurt pendant son déplacement, une carte Croisée des chemins avec un effet déclencheur lié au déplacement est-elle quand même résolue ?

R : Avant qu'une carte Croisée des chemins soit résolue, le joueur doit d'abord terminer l'action qui la déclenche. Ainsi, un survivant qui meurt en se déplaçant n'achève pas ce déplacement et l'effet déclencheur ne se produit pas, ce qui annule le déclenchement de la carte.

2.2 Bev Russell

Q : Si l'on choisit l'option 1 de cette carte, Bev Russell compte-t-elle comme un survivant lorsque des zombies sont ajoutés à l'école ?

R : Oui, vous devez ajouter des zombies sur le lieu comme vous le feriez pour n'importe quel autre survivant. Lorsqu'une brèche se produit dans la case, Bev ne peut pas être prise pour cible puisqu'il est impossible de la tuer. Choisissez à la place l'autre survivant dans ce lieu dont la valeur d'influence est la plus basse ; ce survivant est tué.

2.3 Vieilles Rancoeurs

Q : Si l'on choisit l'option 1 (pouce levé) de cette carte, qu'arrive-t-il aux cartes Objet déjà attribuées à la crise ?

R : Retirez ces cartes du jeu sans les révéler.

2.4 Épidémie

Q : Qui vote pendant la résolution de cette carte Croisée des chemins ?

R : Les joueurs qui ont actuellement un (ou plusieurs) survivant(s) à la colonie.

3. CARTES OBJET

3.1 Étrangers

Q : Les cartes Étranger comptent-elles comme des objets lorsqu'on tente d'accomplir un objectif personnel ?

R : Oui.

Q : Lorsque je pioche une carte Étranger, dois-je la révéler immédiatement ?

R : Non, car les Étrangers fonctionnent différemment des autres cartes Objet : vous pouvez les conserver en main jusqu'à ce que vous souhaitiez les jouer. Vous pouvez même les solliciter et les attribuer à la crise comme n'importe quelle autre carte Objet.

4. OBJECTIFS COMMUNS

4.1 Ajouter des Cartes à l'Objectif Commun

Q : Comment puis-je ajouter des cartes à l'objectif commun ?

R : Placez les cartes que vous souhaitez ajouter face visible sous la carte Objectif Commun (ou à côté d'elle, si vous préférez). Vous ne pouvez y ajouter que des cartes sollicitées, pendant votre tour et à raison d'autant de cartes que vous voulez – sauf si l'objectif commun indique autre chose.

5. ACTIONS

5.1 Appâter des Zombies

Q : Lorsque j'utilise l'action Appâter, puis-je déplacer des zombies vers un lieu qui ne comporte aucune case vide ?

R : Non, car les zombies ne peuvent être appâtés et placés que dans des endroits disponibles. Ils ne créent pas de brèche dans une zone d'entrée et ne détruisent pas les barricades. La même règle s'applique lorsque vous utilisez l'objet Portevoix.

5.2 Solliciter des Cartes

Q : Puis-je solliciter une carte afin de l'utiliser pour résoudre une capacité ?

R : Oui. Les cartes sollicitées doivent être jouées immédiatement, que ce soit pour résoudre leur propre capacité ou une autre qui nécessite cet objet.

5.3 Dépenser des Jetons Nourriture

Q : Puis-je dépenser des jetons Nourriture pour augmenter de 1 le résultat de mon dé d'action s'il ne me reste plus aucun dé d'action inutilisé ?

R : Non, et vous ne pouvez pas non plus le faire pour améliorer un résultat si le dé affiche déjà 6, son maximum.

5.4 Exiler

Q : Que se passe-t-il si aucune case de lieu n'est vide lorsque je dois exiler mes survivants ?

R : Choisissez un survivant non exilé et remettez son pion cartonné dans la colonie. Cela ne compte pas comme un déplacement, et ce survivant ne lance pas le dé de risque. Le joueur exilé doit alors déplacer immédiatement son survivant exilé dans la case qui vient de se libérer, en suivant les règles normales. Répétez cette opération si nécessaire.

Q : Un joueur exilé peut-il solliciter des cartes ou en donner à un joueur qui en sollicite ?

R : Oui.

Q : Un joueur exilé peut-il ajouter des cartes à l'objectif commun ?

R : Oui.

Q : Un joueur exilé peut-il ajouter des jetons Nourriture à la colonie en jouant une carte Nourriture ?

R : Oui.

Q : Un joueur exilé peut-il appeler au vote pour exiler autre joueur ?

R : Oui.

6. PHASE DE LA COLONIE

6.1 Consommer de la Nourriture — Jetons Famine

Q : Comment fonctionnent les jetons Famine ?

R : Après avoir consommé de la nourriture, accomplissez les choses suivantes :

1. Si vous en avez suffisamment, retirez 1 jeton Nourriture de la réserve par tranche de 2 survivants dans la colonie (arrondissez à l'unité supérieure) et passez à la prochaine étape de la phase de la colonie.
2. Si vous n'en avez pas assez, ne retirez aucun jeton Nourriture. Ajoutez 1 jeton Famine et perdez autant de points de moral que le nombre total de jeton Famine actuellement en jeu. Si vous ne résolvez pas cette étape, vous ne perdez pas de moral à cause des jetons Famine.

- Sauf si un effet de carte indique autre chose, les jetons Famine ne sont jamais retirés du jeu.

Exemple :

Manche 1

La manche se termine et vous avez 5 jetons Nourriture pour 13 survivants : ce n'est pas assez. Ajoutez 1 jeton Famine, perdez 1 point de moral et passez à la suite.

Manche 2

La manche se termine et vous avez 8 jetons Nourriture pour 15 survivants : vous perdez donc l'intégralité des 8 jetons pour nourrir la colonie.

Manche 3

La manche se termine et vous avez 2 jetons Nourriture pour 15 survivants : c'est loin d'être suffisant. Ajoutez 1 jeton Famine, perdez 2 points de moral (un pour chacun des 2 jetons Famine en jeu) et passez à la suite.

(Un grand merci à Nate Bivins pour avoir organisé ces étapes)

6.2 Ajouter des Zombies

Q : Lorsque j'ajoute des zombies, quand dois-je retirer les survivants tués et ajouter les survivants gagnés ?

R : Voici un résumé simple de l'étape « Ajouter des zombies » de la phase de la colonie :

- A. Ajoutez tous les zombies dans la colonie.
- B. Vérifiez le moral.
- C. Ajoutez tous les zombies dans les lieux hors de la colonie (dans l'ordre des lieux).
- D. Vérifiez le moral.
- E. Résolez tous les pions Bruit (dans l'ordre des lieux).
- F. Vérifiez le moral.

Si le dernier survivant d'un joueur est tué (ou perdu d'une manière ou d'une autre), ce joueur retire immédiatement du jeu toutes les cartes de sa main, pioche une nouvelle carte Survivant qui rejoint la partie et fait de ce survivant son nouveau chef de groupe. Cela interrompt le moment du résumé ci-dessus que vous étiez en train de résoudre pendant l'étape « Ajouter des zombies ». Si un joueur exilé perd son dernier survivant, il choisit un nouveau lieu hors de la colonie dans lequel il place son nouveau survivant. Il peut choisir un lieu dans lequel aucun zombie n'a encore été placé.

fr.asmodee.com

EDGE

Plaid Hat Games

© 2017 Plaid Hat Games. Dead of Winter, Plaid Hat Games et le logo Plaid Hat Games sont TM de Plaid Hat Games. Plaid Hat Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

