

# DEAD TOWN

Un jeu de cartes de Olivier Pauwels

## Genre

Jeu de so(lo)ciété coopératif pour 1 à 4 joueurs

## Matériel

- 110 cartes
- 40 marqueurs blessure
- 1 dé blessures.

## Histoire

Un virus est en train de décimer la petite ville de Deadtown. Il contamine les habitants et les rend agressifs. Vous gérez un petit groupe de survivants. Parcourez les lieux à la recherche d'antivirus... et fuyez.

## But du jeu

Patrouiller dans les lieux de la ville avec votre petit groupe de survivants pour éradiquer le virus qui sévit à Deadtown.

## Gagner

3 conditions à remplir pour que tous les joueurs gagnent :

- Il n'y a plus de carte lieu en jeu
- l'un des joueurs possède au moins 1 carte antivirus
- l'un des joueurs possède au moins 1 carte survivant saint.

## Perdre

- Il n'y a plus de carte survivant en jeu.

## La fin de la pile événement

- Mélangez la pile défausse. Elle devient la nouvelle pile événement.

## Installation

- séparez les contaminés, les survivants, les objets et les lieux
- mélangez les cartes lieu face cachée et placez-en au centre de la table (voir tableau de distribution)
- mélangez les cartes héros face cachée et distribuez-les. (voir tableau de distribution)
- mélangez les cartes objet face cachée et distribuez-les. (voir tableau de distribution)
- mélangez les cartes contaminé avec toutes les cartes restantes.
- la pile ainsi obtenue est appelée pile Événement.
- Les cartes écartées constituent la pile Défausse.

## Déroulement d'un tour de table

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le survivant le plus jeune commence.

## À votre tour

- 1 - Placez votre patrouille devant 1 carte lieu.
- 2 - Révélez autant de cartes face cachée présentes sur le lieu que le nombre de survivants en patrouille (les cartes «contaminé» s'ajoutent à celles déjà présentes).
- 3 - Utilisez des objets si vous en avez à raison d'un objet par survivant.
- 4 - Si des combats doivent avoir lieu, résolvez les (voir attaque / défense)
- 5 - C'est la fin de votre tour.

## Attention !

Tous les contaminés laissés vivants à la fin de votre tour s'accumulent pour le joueur suivant. Veillez à les éliminer si vous ne voulez pas être rapidement submergés.

## La pile Événement

Elle contient toutes les cartes face cachée qui ne sont pas encore en jeu ou devant les joueurs.

## Piocher

Lorsqu'une carte est piochée à la suite d'un contaminé qui part à la défausse, la carte se met face cachée devant la carte lieu dans lequel était le contaminé.

Dans le cas où c'est vous qui piochez, les cartes agissent comme suit :

- objet : vous pouvez prendre la carte devant vous à raison de 5 cartes objets maximum.
- contaminé : placez cette carte face visible devant un lieu de votre choix qui n'est pas saint.
- survivant : il vient se placer devant vous
- lieu : La carte se place avec les cartes lieu déjà en jeu. elle est mise face cachée.

## La pile défausse

- elle contient toutes les cartes défaussées face visible. Ces cartes ne sont plus en jeu.
- Toutes les cartes défaussées sont placées au dessus de la carte précédente.

## Carte Contaminé

- c'est un individu qui a subi le virus. Il est irrécupérable. Le meilleur service à lui rendre est de le tuer.
- Le contaminé attaque toujours le premier (sauf si une carte dit le contraire), puis vous ripostez avec votre attaque et un objet si possible.
- si un contaminé possède plusieurs attaques, une nouvelle attaque se fait après la riposte du survivant et ainsi de suite.

## Carte Survivant

Chaque survivant possède une résistance et une capacité.

Il peut utiliser un seul objet lors d'une patrouille.

Lorsque un survivant possède autant (ou plus) de marqueurs blessure sur lui, la carte est défaussée.

## Carte Lieu

Quand 1 carte lieu est révélée, piochez et placez autant de cartes de la pile événement qu'indiqué dans le cercle jaune.

Chaque lieu a un effet «découverte».

## Découverte

Une carte Lieu possède un effet «découverte» qui est joué lors de la première patrouille dans ce lieu.

## Fiole d'antivirus

- Il vous faut au moins 1 carte fiole pour quitter la partie. Cette carte peut être utilisée pour sauver l'un de vos survivants. Mais elle est alors défaussée.

## Carte Objet

Vous ne pouvez pas posséder plus de 5 cartes objet devant-vous.

utilisez un objet quand vous le voulez en respectant les conditions d'utilisation. Lorsqu'un objet est usé (il a reçu autant de marqueurs qu'indiqué dans le cercle en jaune), la carte part à la défausse.

- 1 survivant ne peut utiliser qu'un seul objet direct par tour.

Il y a 2 types de cartes objet.

- Objet direct : procure un effet de jeu directement sur un survivant ou sur un contaminé (ex : pied de biche)
- Objet Indirect : procure un effet de jeu sur un autre objet (ex : boîte de cartouches)

## Devant vous

les cartes objet et les cartes survivant posées devant vous vous appartiennent.

Vous ne pouvez pas poser plus de 5 cartes objet devant vous.

Le reste part à la défausse.

## Survivant saint

survivant qui n'a pas de marqueur blessure sur lui

## Survivant infecté

survivant qui a au moins 1 marqueur blessure sur lui. Ce survivant reste en jeu devant le lieu où il a subi des blessures.

## Le dé

il permet la résolution des blessures. Lancez 1 fois le dé au moins 1 contaminé du lieu possède ce symbole.

- symbole sang : les contaminés vous attaquent
- symbole blanc : les contaminés ne vous attaquent pas

## Attaque / Défense

Vous avez toujours l'avantage. vous pouvez utiliser des objets pendant votre patrouille en respectant les contraintes.

1 - cumulez vos points d'attaque et répartissez ces points sur les contaminés du lieu comme vous le voulez

3 - cumulez les points d'attaque des contaminés restants et répartissez les blessures sur vos survivants.

4 - Votre tour est fini. C'est au joueur à votre gauche.

### Une patrouille

- c'est le nombre de vos cartes «survivant» utilisées à votre tour. Placez-les devant une carte lieu.

### Lieu saint

- lieu dans lequel vous patrouillez et qui ne contient pas de cartes face visible lorsque vous le quittez.

- Cette carte Lieu est alors défaussée.

### Capacité des Survivants

Selon les survivants, la capacité agit 1 fois par tour OU tant qu'ils sont vivants.

### Les pictos des cartes

-  arme blanche
-  arme à feu
-  secours
-  explosif
-  sans danger



### Tableau de distribution

Nombre de joueurs	Cartes survivants	cartes objet	Survivants défaussés	Cartes Lieu mises en jeu
1	4	2	4	5
2	3	2	2	6
3	2	2	2	7
4	2	2	0	8