



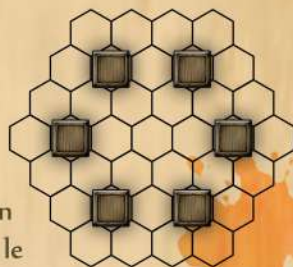
ick et Pick et Chooléra (Mode)

Préparez-vous à passer une nuit blanche en compagnie d'un infecté un peu débile et une bande de survivants un peu stressés... Oui, ça ressemble à un scénario de vieux film d'horreur et c'est normal ; ce Mode est conçu pour les fans d'ambiances bien clostro à la Roméro.



❖ Mise en place

Placez 6 Caisses Standard en cercle au centre du Plateau comme sur le schéma ci-contre.



Un joueur jouera le rôle de l'**Infecté**. Il choisit son personnage - qui devient le **Patient Zéro** - récupère son paravent, ses 4 Gemmes et son joypad en positionnant le curseur de sa Lifebar sur 0. Il récupère aussi le sablier qu'il conservera durant toute la partie.

Le ou les autres joueurs incarnent les **Survivants** et se répartissent obligatoirement les 5 personnages restants en plaçant toutes les figurines à l'**intérieur** du cercle formé par les Caisses. Chaque joueur Survivant récupère et positionne ensuite son matériel habituel ; le surplus (Paravents, Gemmes, Joypad) est réparti entre les joueurs. de sorte à ce que chaque espace entre les joueurs soit pourvu d'un Joypad/Paravent.

Le Patient Zéro place ensuite sa figurine sur l'une des 4 cases de sa **ligne de départ** avant de retourner le sablier pour démarrer la partie...



❖ Déroulement

- Les **Survivants** se déplacent normalement et **peuvent monter sur les Caisses**, avec en plus accès à la seule **touche B** pour effectuer une action habituelle de « **Poussée** » (mais sans jamais infliger aucun dégât).

- Pour un **Infecté**, les **touches A, B et C** servent toutes à toucher/mordre/éternuer/cracher... bref, à **contaminer** un personnage survivant adjacent (qu'il soit en hauteur ou non). Les Infectés se déplacent normalement mais **ne peuvent pas monter sur les Caisses**.

Les Survivants peuvent jouer sur les 5 Joypads disponibles en se débrouillant comme ils peuvent, tandis que le joueur Patient Zéro ne joue que sur le sien.

Pour chaque équipe, il est possible de placer des Gemmes de couleurs différentes sur un même Joypad. Mais attention toutefois à ne pas y placer plusieurs fois le même numéro, car dans ce cas, toutes les actions des **numéros identiques** de ce Joypad sont **invalidées et ignorées** lors de la résolution !

Un survivant contaminé termine son tour normalement, mais basculera dans l'équipe adverse à l'issue du tour de jeu. Le joueur Patient Zéro prend alors possession de ses Gemmes laissées vacantes et pourra les utiliser sur son propre Joypad pour activer à sa guise ce nouveau renfort (**rappel** : 2 numéros identiques Gemmes sur un même Joypad s'annulent).

Durant la phase de résolution, **c'est toujours le Patient Zéro qui effectue en premier sa première action** avant que le tour ne se poursuive comme d'habitude en sens horaire, Joypad après Joypad... si ce n'est que les couleurs des joueurs Survivants peuvent ici se retrouverées dispatchées sur différents Joypads.

Une fois toutes les actions effectuées, le tour se termine et le curseur est avancé d'un cran vers la droite par le Patient Zéro, chargé de tenir et d'annoncer le décompte des heures. Chaque joueur repositionne son Paravent et réorganise son espace de jeu avant que le sablier ne soit retourné pour un nouveau tour...

❖ Fin de partie

Si tous les Survivants ont été contaminés, l'Infecté remporte immédiatement la partie. Autrement, si au moins un Survivant parvient à tenir jusqu'au lever du jour (9^{ème} Tour), c'est tout le groupe de Survivants qui l'emporte.

Noter le score de chaque faction (nombre d'Infectés/nombre de Survivants) en fin de partie peut être intéressant ; vous pourrez ainsi tenter de battre des records et pourquoi pas en inversant les rôles les prochaines fois...