LOCKDOWN

Été 2023, sud des Etats-Unis.

Personne ne sait au juste comment les choses ont commencé. Rien à voir, en tout cas, avec la banalité des scénarios hollywoodiens: pas de catastrophe nucléaire, pas de virus créé en secret dans un laboratoire, pas d'arme chimique.

C'est la nature, plutôt, qui semble avoir changé d'elle-même, sans raison. Cette fin d'été, les nuits ont commencé à durer longtemps, premier signal à avoir alerté les scientifiques. Puis les feuilles des arbres se sont assombries et de longs filets de mousse noirâtre ont rampé comme une peste vers les villes, contaminant les parcs et les bosquets, laissant derrière eux une odeur âcre de pourriture, s'insinuant dans nos maisons.

Après, tout est allé très vite: les cadavres qu'on a retrouvés démembrés et dévorés dans les terrains vagues, les messages hystériques sur les réseaux sociaux, l'apparition des premiers Monstres, de plus en plus nombreux, le déploiement inutile de l'armée, l'épuisement des réserves, les bunkers et les cachettes inutiles, les hurlements partout et à toute heure, l'effondrement du monde.

Par chance, vous avez réussi à sauver vos proches et à vous réfugier dans un centre commercial épargné par la folie: les rideaux de fer vous protègent encore et il reste quelques boîtes de conserve dans les rayons. Pourtant, le combat va bientôt reprendre: vous entendez parfois ce froissement de feuilles craquelées qui signale la proximité des créatures - le lieu est cerné, la puanteur rôde, et les Monstres ne tarderont pas à trouver le moyen d'entrer. Mais le danger est aussi à l'intérieur, parmi ces familles qui se sont installées là en même temps que vous, prêtes à piller et à trahir s'il le faut. Comment survivrez-vous?

Lockdown est un jeu semi-coopératif qui vous plonge dans un monde horrifique envahi de Monstres dont vous ne connaissez rien... à part leur appétit vorace pour vos petits corps d'humains chétifs. Semi-coopératif veut dire que vous gagnez seul, mais que vous devez vous aider des autres pour y parvenir. Vous allez former des alliances temporaires, vous allez mentir, trahir dans le seul but de faire survivre votre famille.

Dans un monde en ruine, le Monstre n'est pas toujours celui ou celle que l'on croit.

Matériel

6 dés **Monstre (A)**
1 boîte **Arrivée des Monstres (B)**
6 tuiles **lieux numérotés de 1 à 6 (C)**
1 tuile **Chambre Froide (D)**
25 jetons **Monstre (E)**
24 jetons **Personnage (F)**
6 cartes **Écran (G)**
6 cartes **Plan (H)**
1 marqueur **Badge de sécurité (I)**
1 marqueur **Martyr (J)**
6 marqueurs de déplacement **(K)**
23 cartes **Objet (L)**
21 cartes **Épilogue (M)**
1 livret de règles

Glossaire

Écran (G): désigne la carte représentant un écran de téléphone affichant la photo de votre famille ainsi que votre couleur.

Lieu (C): désigne les zones du centre commercial dans lesquelles les Personnages peuvent se déplacer. Chaque lieu contient un nombre de places limité, sauf le *Parking, lieu 6*.

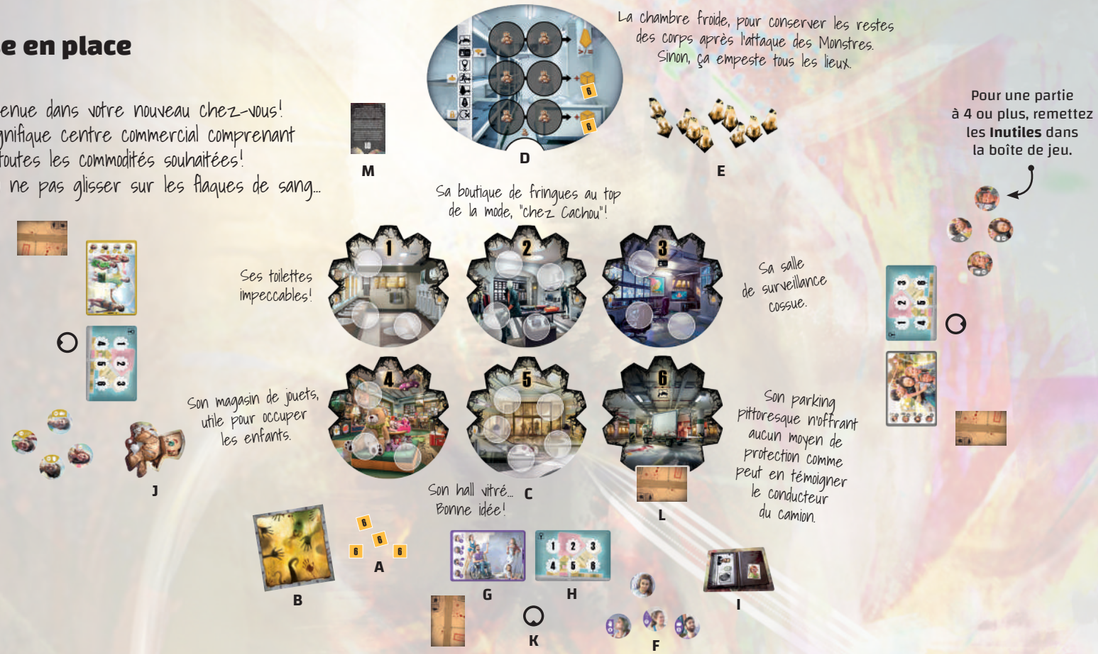
Monstre (E): désigne les jetons Monstre. Ainsi, « ajoutez 1 Monstre » signifie ajoutez 1 jeton Monstre.

Plan (H): désigne la carte Plan qui vous permet d'indiquer le lieu de déplacement d'un de vos Personnages.

Personnage (F): désigne les jetons Personnage. Les Personnages composent une famille de 4 membres: Bloqueur, Leader, Chialeur et Inutile. Ce sont les surnoms des membres de votre famille en lien direct avec leur capacité ou leur faiblesse. Ces termes sont utilisés de façon neutre pour déterminer les Personnages féminins et masculins (cf « Présentation d'une famille », p. 4).

Mise en place

Bienvenue dans votre nouveau chez-vous!
un magnifique centre commercial comprenant toutes les commodités souhaitées!
Attention à ne pas glisser sur les flaques de sang...



1. Placez les *6 lieux* au centre de la table, comme indiqué sur le schéma ci-dessus.

2. Faites un tas avec les jetons Monstre.

3. Mélangez les cartes Objet et mettez le paquet de cartes face cachée dans l'emplacement prévu sous le *Parking, lieu 6*.
Laissez les cartes Épilogue dans la boîte, vous n'en aurez besoin qu'à la fin de la partie. Prenez soin de ne pas les lire avant que le jeu ne vous indique de le faire.

4. Placez la *Chambre Froide* sur la table avec 1 dé sur chaque emplacement indiqué.

5. Donnez le marqueur Martyr à la personne la plus jeune autour de la table.

6. Donnez le marqueur Badge de sécurité à la personne la plus âgée autour de la table ainsi que la boîte Arrivée des Monstres et les 4 dés restants.

7. Chaque joueur/joueuse choisit une couleur et prend le matériel correspondant : la carte Écran affichant la photo de sa famille, les 4 jetons Personnage ainsi qu'une carte Plan.
Puis tout le monde pioche une carte Objet, en prend connaissance mais ne la dévoile pas aux autres.

Pour une partie à 4 ou plus, remettez les Inutiles dans la boîte de jeu.

8. Placement de départ : à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en débutant par la personne possédant le marqueur Badge de sécurité :
- lancez autant de dés que de Personnages possédés,
- choisissez 1 dé, mettez-le de côté et placez 1 de vos Personnages dans le lieu correspondant à la valeur de ce dé. Si ce n'est pas possible car le lieu a déjà atteint sa capacité maximale, le Personnage est placé dans le *Parking, lieu 6* (cf « Anatomie d'un lieu », p4).

Important : un dé ne peut servir au placement que d'un seul Personnage.

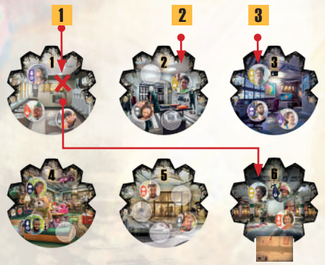
Placez ainsi tous vos Personnages puis passez les dés à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les Personnages de tous les joueurs/joueuses soient placés sur les lieux.

9. L'arrivée des Monstres : lancez 4 dés Monstre et ajoutez 1 Monstre sur chaque lieu ainsi désigné, puis :
- ajoutez 1 Monstre dans le lieu contenant le plus de Chialeurs.
En cas d'égalité, ajoutez 1 Monstre dans chaque lieu comprenant le plus grand nombre de Chialeurs.
- ajoutez 1 Monstre dans le lieu comprenant le plus de Personnages.
En cas d'égalité, ajoutez 1 Monstre dans chaque lieu comprenant le plus grand nombre de Personnages.

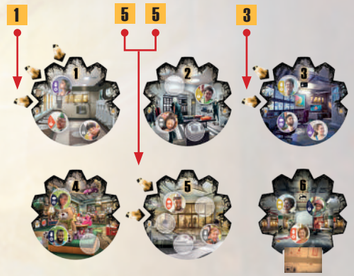
Dans une partie à 5 joueurs/joueuses :

Nicolas est le dernier joueur à placer ses Personnages, il lance 3 dés, car il possède 3 Personnages. Il place son Bloqueur dans le *lieu 3*, son Chialeur dans le *lieu 2* et son Leader devrait être placé dans le lieu 1, mais comme il est plein, il le place dans le *lieu 6*.
Pour l'Arrivée des Monstres, 4 dés sont lancés et on place 1 Monstre autour du *lieu 1*, 1 autour du *lieu 3*, et 2 autour du *lieu 5*.
Comme le *lieu 1* contient le plus de Chialeurs, on y rajoute 1 Monstre.
Comme les *lieux 1, 3 et 6* contiennent le plus de Personnages, on rajoute 1 Monstre autour de chacun de ces 3 lieux.

Placement des **Personnages** de Nicolas



Arrivée des Monstres

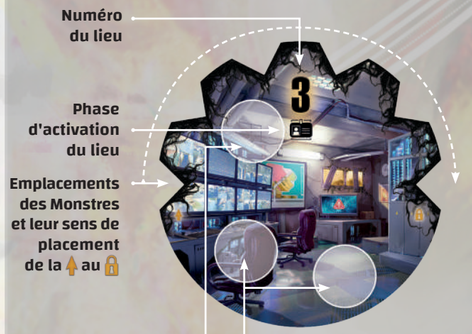


Anatomie d'un lieu

Chacune de ces tuiles représente un lieu du centre commercial.

Chaque lieu possède un nombre limité d'emplacements Personnage.

Le *Parking, lieu 6*, est un lieu ouvert pouvant donc contenir autant de Personnages que vous le souhaitez. Cependant, il n'offre aucune protection.



Lieu ouvert (recto)

Lieu fermé (verso)

Présentation d'une famille

Portrait
Pouvoir
Points de victoire en cas de survie

Recto : participe au vote

Verso : ne participe pas au vote

BLOQUEUR

✋ **2 Forces**
• **1 Voix** pour les votes
• Compte pour **5 points en fin de partie** si encore en vie.

Bienveillance et positivité vous caractérisent. Vous pensez sincèrement que l'entraide peut vous sortir de là. L'esprit de solidarité que vous insufflez aux personnes qui vous entourent vous rend efficace pour empêcher les Monstres d'entrer dans les lieux.

LEADER

• **1 Force**
💬 **2 Voix pour les votes**
• Compte pour **3 points en fin de partie** si encore en vie.

Charisme et talent oratoire, vos deux armes préférées pour tirer votre épingle du jeu. Vous avez une famille à sauver et vous préférez la mort des autres à celle des vôtres.

CHIALEUR

• **1 Force**
• **1 Voix** pour les votes
Attire les Monstres dans la zone où il y a le plus de Chialeurs
• Compte pour **7 points en fin de partie** si encore en vie.

Plein de bonnes volontés, ces petits êtres représentent le futur de l'espèce humaine et leur vie a beaucoup de valeur. Mais ils ne sont pas encore bien adaptés à ce monde peuplé de Monstres et ils pleurent beaucoup… ça excite et attire les Monstres… et parfois, pour survivre, il faut faire des choix.

INUTILE

• **1 Force**
• **1 Voix** pour les votes
• **N'a aucun pouvoir**
• Compte pour **1 point en fin de partie** si encore en vie.

Pas assez fort pour retenir les Monstres, pas assez de confiance en eux pour retourner des situations tendues. Vous les aimez vos enfants mais ils sont vraiment inutiles dans cette horreur. Vous saviez que vous auriez dû n'en faire qu'un !

Pour une partie à 4 ou plus, remettez les **Inutiles** dans la boîte de jeu.

Aperçu d'un tour de jeu

1. QUI PEUT FOUILLER LE CAMION DANS LE "PARKING", LIEU 6 ?

Votez pour la personne qui fouillera le camion. La personne élue pioche 3 cartes Objet, en garde 1, en donne 1 à une autre personne de son choix, et remet la dernière carte face cachée dans la boîte de jeu.

2. QUI PREND LE BADGE DE SÉCURITÉ DANS LA "SALLE DE SURVEILLANCE", LIEU 3 ?

Votez pour la personne qui obtiendra le Badge de sécurité. Celle-ci met les dés sous la boîte Arrivée des Monstres, la secoue et prend connaissance des dés, sans les dévoiler aux autres.

3. OÙ ALLER ?

La personne détentrice du Badge de sécurité indique où elle se déplace à l'aide de son marqueur de déplacement et de son Plan. Écoutez ses conseils et choisissez secrètement le lieu vers lequel vous voulez vous déplacer.

4. PAR ICI !

Soulevez la boîte Arrivée des Monstres pour révéler les dés et, en commençant par le détenteur ou la détentrice du Badge de sécurité, déplacez 1 de vos Personnages vers le lieu que vous avez indiqué sur votre Plan.

5. ILS ARRIVENT !

Placez 1 Monstre dans chaque lieu correspondant à la face des dés révélés.
Ajoutez 1 Monstre dans chaque lieu avec le plus de Chialeurs et le plus de Personnages.

6. ILS ESSAIENT DE RENTRER !

Résolvez chaque lieu dans l'ordre croissant en comparant la **Force des Personnages présents dans le lieu à celle des Monstres autour**. Si les Monstres entrent, procédez à un vote pour savoir quel Personnage est dévoré.
Exception pour le Parking, *lieu 6*: la **Force** n'est pas prise en compte. Pour chaque Monstre présent, procédez à un vote.

7. FIN D'UN TOUR DE JEU / FIN DE PARTIE

Vérifiez si un lieu est complètement entouré de Monstres. Si c'est le cas, fermez-le, remettez les Monstres dans la réserve et envoyez les Personnages présents dans le *Parking, lieu 6*.
Vérifiez si la condition de fin de partie est atteinte, à savoir, il y a X Personnages ou moins en jeu (X = le nombre de joueurs et joueuses). Si oui, procédez au scoring et à l'épilogue. Si non, débutez un nouveau tour.

LES VOTES *Ça va surement bien se passer… Faut juste éviter qu'on vous trahisse.*

Au cours de la partie, vous aurez à faire des votes dans les différents lieux. Pour y participer, il faut posséder au moins 1 Personnage dans le lieu où se passe le vote.
Pour rappel : chacun de vos Personnages vous donne **1 Voix** sauf votre Leader qui vous en donne **2**.

Un vote est composé de deux phases :
- **Phase de discussion :** exprimez-vous, annoncez vos intentions, mentez, demandez de l'aide, jouez autant de cartes Objet que vous le souhaitez. Vous pouvez promettre tout ce que vous voulez sans respecter votre parole plus tard (par exemple : votre soutien pour les prochains votes, etc). Vous n'avez pas le droit d'échanger des cartes Objet. Une fois que chaque personne a pu s'exprimer, passez à la phase de désignation.
- **Phase de désignation :** lors de cette phase, aucune carte ne peut plus être jouée. Comptez jusqu'à 3 puis pointez du doigt, simultanément, la personne de votre choix. Vous pouvez voter pour vous-même.

Le joueur ou la joueuse désignée par la majorité remporte le vote. La personne possédant le marqueur Martyr tranche les égalités dans tous les votes y compris si elle n'est pas dans le lieu concerné par le vote.

Remporter un vote peut-être positif comme dans la phase 1 «**FOUILLE DU CAMION**» et la phase 2 «**OBTENTION DU BADGE DE SÉCURITÉ**» mais aussi négatif lors des résolutions de l'attaque des Monstres comme dans la phase 6 «**ILS ESSAIENT D'ENTRER !**».

Tour de jeu

Chaque tour de jeu représente une journée dans le supermarché. Chaque jour, il y aura des tâches obligatoires à faire afin de préparer la nuit. Car dès que le soleil se couche, les Monstres se déchaînent et essaient de trouver un moyen d'entrer pour vous dévorer.

1. QUI PEUT FOUILLER LE CAMION DANS LE PARKING (LIEU 6) ?

Les objets vous donneront un avantage non négligeable pour permettre à votre famille de survivre. Mentez, trahissez, faites des alliances pour les obtenir!

Ce vote ne concerne que les personnes ayant au moins 1 Personnage dans ce lieu.

A. Vous devez voter pour désigner celui ou celle qui ira fouiller le camion (cf «Les votes», p. 5).
B. La personne élue pioche 3 cartes Objet, en garde 1, en donne 1 à une autre personne de son choix, et remet la dernière carte face cachée dans la boîte de jeu.

· Vous pouvez donner une carte Objet à 1 personne qui n'a pas de Personnage dans ce lieu.
· Il n'y a pas de limite dans le nombre de cartes que vous pouvez posséder.
· Ne dévoilez pas vos cartes Objet, vous pouvez les consulter quand vous le souhaitez mais gardez-les face cachée, révélez-les seulement quand vous les jouez.

CAS PARTICULIERS

· S'il n'y a pas de Personnage dans le lieu, il n'y a pas de vote et personne ne fouille le camion.
· Si le paquet de cartes Objet est vide, il n'y a pas de vote et personne ne fouille le camion.
· S'il ne reste que 2 cartes Objet dans le paquet, la personne élue les prend, en garde 1 et donne l'autre à la personne de son choix.
· S'il ne reste qu'1 carte Objet dans le paquet, la personne élue la prend, la garde ou la donne à la personne de son choix.

2. QUI PREND LE BADGE DE SÉCURITÉ DANS LA SALLE DE SURVEILLANCE (LIEU 3) ?

Vous avez trouvé ce précieux badge dans la veste ensanglantée et en lambeaux du chef de la sécurité du centre commercial. Le détenir vous donne accès aux caméras de sécurité. Vous verrez où arrivent les Monstres, et vous aurez un coup d'avance dans la course à la survie.

Ce vote ne concerne que les personnes ayant au moins 1 Personnage dans ce lieu.

A. Vous devez voter pour désigner celui ou celle qui obtiendra le Badge de sécurité (cf «Les votes», p. 5).
B. La personne élue prend immédiatement le marqueur Badge de sécurité et le place devant elle.
C. Le détenteur ou la détentrice du Badge de sécurité place les dés Monstre disponibles sous la boîte Arrivée des Monstres et la secoue pour brasser les dés. Il ou elle prend ensuite secrètement connaissance de la face des dés en relevant légèrement la boîte. Les autres ne doivent pas les voir.

CAS PARTICULIER

· S'il n'y a pas de Personnage dans le lieu, il n'y a pas de vote et la personne qui détient le Badge le garde.
La phase C est alors résolue normalement, mais elle n'a pas le droit de regarder les dés.

3. OÙ ALLER ?

Échangez entre vous, annoncez vos volontés de déplacement, faites des alliances pour vous retrouver à plusieurs dans un lieu précis... mais surtout, restez méfiants!

A. La personne ayant le Badge de sécurité place son marqueur de déplacement sur un lieu de son Plan, visible de tous et toutes et annonce à haute voix son choix de déplacement.
B. Les autres personnes cachent leur Plan en utilisant leur Écran et y placent leur marqueur de déplacement sur le lieu de leur choix.

· La personne ayant le Badge de sécurité peut annoncer les lieux où arrivent les Monstres sans donner le nombre de Monstres exact. Vous pouvez être gentil et aider vos camarades, ou mentir et attirer vos partenaires de jeu dans une mort certaine. Pour rappel, seule la survie de votre famille compte !
· Lors du choix secret de votre destination, vous pouvez demander à des personnes de vous suivre ou annoncer l'endroit où vous voulez aller. Bien-sûr, vous pouvez mentir et aller ailleurs.

4. PAR ICI !

Découvrez où vont arriver les Monstres et si vos camarades de jeu vous ont menti ou non sur leurs intentions!

A. Dès que tout le monde a choisi son lieu, révélez votre Plan avec votre marqueur de déplacement en place.
B. Révélez les dés se situant sous la boîte Arrivée des Monstres.
C. En débutant par la personne possédant le Badge de sécurité, chaque joueur/joueuse doit déplacer un de ses Personnages sur le lieu qu'il/elle a choisi. Si ce n'est pas possible car le lieu est plein, le Personnage doit aller au *Parking, lieu 6*.
Chaque joueur et joueuse doit déplacer un jeton Personnage même si cela ne l'arrange pas.

CAS PARTICULIER

· Si le seul Personnage que vous pouvez déplacer est dans le *Parking, lieu 6* et que le lieu dans lequel il doit se rendre a atteint sa capacité maximale, alors ce Personnage restera dans le *Parking, lieu 6*.

Nico possède 2 Personnages: un en *3* et un en *6*. Il a choisi de se déplacer vers le *lieu 5*, qui est malheureusement plein. Il est obligé de déplacer le Personnage du *lieu 3* qui se retrouvera donc sur le *lieu 6*.
À noter que si il n'avait eu qu'1 Personnage en *6*, le *lieu 5* étant plein, son unique Personnage serait resté en *6*.

5. ILS ARRIVENT !

La nuit vient de tomber et les Monstres s'agglutinent devant les différents lieux. Plus vous êtes nombreux, plus ils vous sentent... et faites taire ces enfants!

A. Ajoutez 1 Monstre dans chaque lieu indiqué par les dés.
B. Ajoutez 1 Monstre dans le lieu contenant le plus de Chialeurs. En cas d'égalité, ajoutez 1 Monstre dans tous les lieux comprenant le plus grand nombre de Chialeurs.
C. Ajoutez 1 Monstre dans le lieu comprenant le plus de Personnages. En cas d'égalité, ajoutez 1 Monstre dans tous les lieux comprenant le plus grand nombre de Personnages.

PLACEMENT DES MONSTRES

Placez toujours le premier Monstre à gauche sur l'emplacement le plus proche de la flèche et poursuivez jusqu'au cadenas à droite .

LE RUISSELLEMENT DES MONSTRES

Si le lieu en question n'a plus d'emplacement Monstre libre ou si il est fermé, ajoutez le Monstre dans le *Parking, lieu 6*.
Si le *Parking* est déjà plein, laissez le Monstre dans la réserve.

6. ILS ESSAIENT DE RENTRER !

C'est la curée! Les Monstres essaient de rentrer dans les lieux pour vous dévorer. Sécurisez les zones d'accès de toutes vos forces!

Chaque lieu est résolu dans l'ordre croissant (*de 1 à 6*).
- S'il n'y a pas de Personnage dans le lieu, les Monstres n'attaquent pas, et restent en place autour de ce lieu. Passez à la résolution du lieu suivant.
- S'il y a des Personnages dans un lieu, comparez la **Force des Monstres** (nombre de Monstres autour du lieu), et la **Force des Personnages** (nombre de Personnages présents dans le lieu).
Rappel : chaque Bloqueur compte pour **2 Forces**.

Deux cas possibles :
A. Si la **Force des Monstres est inférieure ou égale à la Force des Personnages** : rien ne se passe.
B. Si la **Force des Monstres est supérieure à la Force des Personnages** : les Monstres entrent. Vous allez devoir voter pour choisir qui va être jeté aux Monstres et dévoré... Effectuez un vote (cf «Les votes» p. 5).

Après la **phase de discussion**, si la **Force des Monstres est inférieure ou égale à la Force des Personnages** présents, les Monstres ne rentrent pas. Passez directement à la résolution du lieu suivant.

Si après la **phase de discussion**, la **Force des Monstres est toujours supérieure à la Force des Personnages** présents, passez à la **phase de désignation**. La personne élue doit choisir un de ses Personnages présents sur le lieu. Ce Personnage est dévoré et placé dans la *Chambre Froide*. Cette personne prend ensuite le marqueur Martyr et le place devant elle.

Le *lieu 4* est entouré de 4 Monstres. Céline et Flo ont chacun un Personnage présent. Les Monstres vont rentrer. Céline joue une viande avariée pour protéger son Personnage. Flo, pour ne pas être dévoré, joue une tronçonneuse pour tuer 2 Monstres. Il ne reste plus que 2 Monstres qui ne rentrent donc plus car il y a 2 Personnages dans le lieu, donc **2 Forces** et 2 Monstres à l'extérieur soit **2 Forces** également. Céline a joué sa viande avariée pour rien...

Si les Monstres parviennent à entrer dans un des *lieux 1 à 5*, un Personnage est dévoré, **puis l'ensemble des Monstres autour du lieu disparaît** (remettez-les dans la réserve sur la table de jeu).

CAS PARTICULIER DES ATTAQUES DANS LE PARKING, LIEU 6

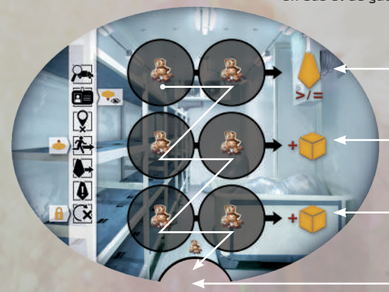
Dans ce lieu, on ne calcule pas les **Forces des Monstres et des Personnages**. Chaque Monstre présent donne lieu à une attaque, et donc à un vote. Après chaque **phase de désignation** :
- enlevez le Personnage dévoré et placez-le dans la *Chambre Froide*,
- enlevez 1 Monstre se trouvant autour du *lieu 6*,
- donnez le marqueur Martyr à la personne qui vient de perdre 1 Personnage.

Enchaînez sur un nouveau vote sauf si :
- tous les Personnages sont morts ou cachés (cf «Viande avariée», p.10) : dans ce cas, placez les Monstres dans la réserve.
- il n'y a plus de Monstre autour du lieu.

La survenue d'une de ces deux situations met fin à la phase de résolution du *Parking, lieu 6*.

CHAMBRE FROIDE

Dès qu'un Personnage est dévoré, placez-le sur la première case libre de la *Chambre Froide*. Il faut placer les Personnages de haut en bas et de gauche à droite.



Dès qu'une ligne est pleine, un effet se déclenche :

Première ligne : désormais et pour tout le reste de la partie, les Monstres entrent dans les lieux pour attaquer si leur **Force est supérieure ou égale à la Force des occupants**.
Attention : quand cette règle s'active, elle s'applique immédiatement pour le reste des lieux à résoudre.

Deuxième ligne : le dé présent en bout de ligne est placé dans la boîte Arrivée des Monstres, il sera utilisé à partir du prochain tour et pour tout le reste de la partie.

Troisième ligne : le dé présent en bout de ligne est placé dans la boîte Arrivée des Monstres, il sera utilisé à partir du prochain tour et pour tout le reste de la partie.

Quand toutes les lignes sont pleines, empilez les Personnages morts sur cet emplacement.

Une jolie peluche perdue au milieu des rayons. Je n'ose pas imaginer ce qu'est devenu l'enfant qui espérait qu'elle le protège des monstres.

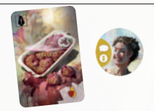
MARQUEUR MARTYR

La personne qui détient le marqueur Martyr tranche toutes les égalités dans tous les votes : fouille du camion, Badge de sécurité, et attaque des Monstres, même si cette personne n'a pas de Personnage présent dans le lieu concerné.
Il est donné à la dernière personne qui a perdu un Personnage.
Lorsqu'une personne perd son dernier Personnage, elle prend le marqueur Martyr et le donnera à la prochaine personne à perdre un Personnage. Cela signifie que si vous perdez tous vos Personnages, vous pouvez encore influer sur la partie jusqu'à la mort du prochain Personnage.

CAS PARTICULIERS

• La personne détenant le Badge de sécurité perd son dernier Personnage
Elle donne immédiatement le Badge de sécurité à la première personne à sa gauche possédant encore des Personnages et prend le marqueur Martyr.

• 1 seule famille présente dans un lieu attaqué
Si un lieu se faisant attaquer ne contient que les Personnages d'une même famille, il y a une **phase de discussion** durant laquelle la personne jouant cette famille peut jouer des cartes Objet pour les sauver. Si après cette phase, les Monstres peuvent encore entrer, la personne jouant cette famille choisit lequel de ses Personnages est dévoré.



• 1 Personnage seul sur un lieu attaqué jouant une Viande avariée
Les Monstres entrent et ne trouvent personne. Retirez tous les Monstres présents autour de ce lieu. Cela est valable pour tous les *lieux, de 1 à 6*.

7. FIN D'UN TOUR DE JEU / FIN DE PARTIE

Quand tous les lieux ont été résolus, le tour prend fin.

Le jour se lève... Constatez les dégâts et essayez de survivre un jour de plus dans cette horreur.

LIEU FERMÉ

Si à la fin d'un tour, il y a 6 Monstres autour d'un *lieu numéroté de 1 à 5*, fermez-le en le retournant sur son verso, et les Personnages présents sont placés dans le *Parking, lieu 6*.
Les Monstres présents autour de ce lieu sont remis dans la réserve.
Plus aucun Personnage ne pourra entrer dedans et aucun Monstre ne pourra être placé autour. À la place, les Monstres seront placés autour du *Parking, lieu 6*.

S'il reste en jeu plus de Personnages que le nombre de joueurs et de joueuses, débutez un nouveau tour.
À la fin d'un tour de jeu, s'il reste un nombre de Personnages égal ou inférieur au nombre de joueurs/joueuses, la partie prend fin.
Chaque joueur et joueuse compte les points présents sur les Personnages de sa famille ayant survécu. Celui ou celle qui en a le plus l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Vérifiez dans le tableau des Épilogues (cf p. 11) si une condition est atteinte. Vérifiez-les de haut en bas, en passant les épilogues que vous avez déjà débloqués.
Si vous avez débloqué un nouvel épilogue, cochez la ligne du tableau, puis prenez la carte correspondante.
Lisez-la à voix haute : elle raconte la fin de votre histoire. De plus, au dos de cette carte, vous trouverez une variante de règles qui sera applicable lors de votre prochaine partie.
À chaque partie, vous pourrez jouer avec les règles de base, ou bien appliquer une des variantes présentes sur les cartes Épilogue que vous avez précédemment débloquées.

Effets des cartes Objet

CARTE JOUABLE DURANT LA PHASE 2 “QUI PREND LE BADGE DE SÉCURITÉ DANS “LA SALLE DE SURVEILLANCE”, LIEU 3 ?”, ÉTAPE C

TALKIE-WALKIE

Vous pouvez regarder sous la boîte Arrivée des Monstres.

Rien de tel que de parvenir à chaper la fréquence de communication du poste de sécurité. À chaque consigne donnée aux membres de sa famille, tu es au courant, et c'est vraiment top!

CARTE JOUABLE DURANT LA PHASE 4 “PAR ICI !”, ÉTAPE C

BOISSON ÉNERGÉTIQUE

Déplacez 1 de vos Personnages du lieu où il se trouve vers n'importe quel autre lieu ayant encore de la place.
Vous n'êtes pas obligé de la jouer sur le Personnage que vous venez de déplacer.

Rien de tel qu'un petit coup de boost pour changer de lieu au dernier moment!

CARTE JOUABLE DURANT TOUTES LES PHASES DE DISCUSSION DE CHAQUE VOTE

PISTOLET

Vous aurez **1 Voix** de plus durant cette phase de vote. Dans le *Parking, lieu 6*, lors de l'attaque des Monstres, cet effet restera actif durant tous les votes jusqu'à la fin de la résolution de l'attaque.

Alors, toujours envie de la ramener?
T'as vraiment envie de voir si il est chargé ou non?

CARTES JOUABLES DURANT LA PHASE 6 “ILS ESSAIENT DE RENTRER !”, PHASE DE DISCUSSION DU VOTE

BOITE DE CONSERVE

Déplacez 1 Monstre d'un lieu en cours de résolution où vous avez au moins 1 Personnage vers n'importe quel autre lieu ayant encore de la place pour 1 Monstre, que ce lieu ait été déjà résolu ou non.

C'est plutôt "goûtu" ! Et une fois vide, ça fait un boucan d'enfer en rebondissant. Les Monstres se jettent dessus comme des morts de faim.

BATTE

Prenez 1 Monstre présent autour du lieu en cours de résolution où vous avez au moins 1 Personnage et remettez-le dans la réserve.

Sont costauds les bestiaux! Mais un grand coup dans la mouille, ça les calme bien.

TRONÇONNEUSE

Prenez 2 Monstres présents autour du lieu en cours de résolution où vous avez au moins 1 Personnage et remettez-les dans la réserve.

Comme dans mon film d'horreur préféré. Un bon coup de tronçonneuse. Les petits plaisirs d'un monde cauchemardesque.

COCKTAIL MOLOTOV

Prenez tous les Monstres présents autour du lieu en cours de résolution où vous avez au moins 1 Personnage et remettez-les dans la réserve.

Je vais mélanger ça, et ça et... ça aussi. Je suis sûr que ça peut faire des dégâts!

VIANDE AVARIÉE

Choisissez 1 de vos Personnages dans le lieu en cours de résolution et retournez-le sur son verso pour indiquer qu'il ne peut plus être choisi lors de la phase de désignation des votes durant toute la phase 6. **Ce Personnage ne participe plus au vote, n'a plus de Voix, mais sa Force compte toujours pour retenir les Monstres.** Dans le *Parking, lieu 6*, cet effet restera actif durant tous les votes jusqu'à la fin de la résolution de l'attaque.

C'est dégueu, ça donne envie de vomir, mais ça marche. Alors étale-toi ça dessus et arrête de bouger. Ces Monstres ne sont pas des charognards.

CARTE À RÉVÉLER À LA FIN DE LA PARTIE LORS DU DÉCOMPTE DES POINTS

LES CLÉS DU CAMION

Dévoilez cette carte à la fin du jeu. Si vous avez encore des Personnages en vie, vous marquez 1 point de plus.

Oh! Regardez ce que j'ai là?! un petit goût de liberté, non?

Tableau des Épilogues

Retrouvez le tableau en téléchargement sur notre site : www.grrre-games.com/telechargements

Il n'y a plus aucun Personnage en vie	11	☐
Si au moins 1 personne a tous ses Personnages encore vivants	02	☐
Il ne reste qu'1 Personnage en vie	17	☐
2 personnes remportent la partie à égalité	19	☐
Si au moins 1 personne qui a survécu possède 2 armes (batte, tronçonneuse ou cocktail molotov) en main	05	☐
S'il y a seulement 2 Personnages encore en vie	04	☐
1 personne qui a survécu possède au moins 2 cartes en main à la fin de la partie	14	☐
Au moins 3 Chialeurs ont survécu	03	☐
Aucun lieu n'est fermé	18	☐
Si 2 lieux ou plus sont fermés	08	☐
Tous les Personnages sont dans le *Parking, lieu 6*	16	☐
Tous les Chialeurs ont fini dans la *Chambre Froide*	12	☐
Au moins 3 Bloqueurs ont survécu	10	☐
Si 1 personne qui a survécu possède les clefs du camion	01	☐
Si tous les Personnages qui ont survécu sont présents dans le même lieu (sauf le *Parking*)	07	☐
Si 2 personnes ont perdu tous leurs Personnages	09	☐
Au moins 3 Leaders ont survécu	15	☐
La personne qui remporte la partie possède 1 Personnage dans la *Salle de surveillance, lieu 3*	06	☐
1 personne qui a survécu n'a pas de carte en main à la fin de la partie	20	☐
Le paquet de cartes Objet est vide	13	☐
Si aucune de ces conditions n'est atteinte	21	☐

• Crédits •

GRRRE GAMES

Auteur Nicolas Normandon
Illustrateur Vincent Lefèvre
Auteur des textes Richard Normandon
Design graphique Valériane Holley
Rédaction des règles GRRRE Games et Nicolas Normandon
Typographies HAETTENSCHWEILER, by Microsoft
Shadows Into Light, by Kimberly Geswein
Changa, by Eduardo Tunni

Remerciements de l'auteur

Croc sans qui ce jeu n'aurait jamais vu le jour.
Flo, grand fan de la première heure, sans qui Lockdown n'aurait jamais vu le jour.
Mes parents (sans qui je n'aurais jamais vu le jour ...) qui ont testé toutes les versions depuis le début.
Richard et ses textes glauques et sombres.
Gwen qui, un jour, me laissera gagner...

Merci aux testeur·euse·s et relecteur·rice·s

Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Lennon, Even Liauzu, Remi Petermann, Philippe Jacquier-Roux

GG005 FR01

Résumé d'un tour de jeu

1. QUI PEUT FOUILLER LE CAMION DANS LE “PARKING”, LIEU 6 ?

Votez pour la personne qui fouillera le camion. La personne élue pioche 3 cartes Objet, en garde 1, en donne 1 à une autre personne de son choix, et remet la dernière carte face cachée dans la boîte de jeu.

2. QUI PREND LE BADGE DE SÉCURITÉ DANS LA “SALLE DE SURVEILLANCE”, LIEU 3 ?

Votez pour la personne qui obtiendra le Badge de sécurité. Celle-ci met les dés sous la boîte Arrivée des Monstres, la secoue et prend connaissance des dés, sans les dévoiler aux autres.

3. OÙ ALLER ?

La personne détentrice du Badge de sécurité indique où elle se déplace à l'aide de son marqueur de déplacement et de son Plan.
Écoutez ses conseils et choisissez secrètement le lieu vers lequel vous voulez vous déplacer.

4. PAR ICI !

Soulevez la boîte Arrivée des Monstres pour révéler les dés et, en commençant par le détenteur ou la détentrice du Badge de sécurité, déplacez 1 de vos Personnages vers le lieu que vous avez indiqué sur votre Plan.

5. ILS ARRIVENT !

Placez 1 Monstre dans chaque lieu correspondant à la face des dés révélés.
Ajoutez 1 Monstre dans chaque lieu avec le plus de Chialeurs et le plus de Personnages.

6. ILS ESSAIENT DE RENTRER !

Résolvez chaque lieu dans l’ordre croissant en comparant la **Force des Personnages présents dans le lieu à celle des Monstres autour**. Si les Monstres entrent, procédez à un vote pour savoir quel Personnage est dévoré.
Exception pour le Parking, *lieu 6*: la **Force** n’est pas prise en compte. Pour chaque Monstre présent, procédez à un vote.

7. FIN D’UN TOUR DE JEU / FIN DE PARTIE

Vérifiez si un lieu est complètement entouré de Monstres. Si c’est le cas, fermez-le, remettez les Monstres dans la réserve et envoyez les Personnages présents dans le *Parking, lieu 6*.
Vérifiez si la condition de fin de partie est atteinte, à savoir, il y a X Personnages ou moins en jeu (X = le nombre de joueurs et joueuses). Si oui, procédez au scoring et à l’épilogue. Si non, débutez un nouveau tour.