

## Image de la couverture

## Présentation du jeu

Zone à Défendre est un jeu coopératif, où les joueurs doivent s'entraider afin d'empêcher la destruction du bocage de Notre Dame des Landes pour y construire un aéroport. Les joueurs vont devoir s'organiser au mieux afin de récupérer suffisamment de Ressources, Légumes et Soutiens, tout à la fois pour empêcher les Machines de chantier de détruire le bocage et gagner suffisamment de points de Lutte pour remporter la victoire contre Vinci et son monde.

Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à obtenir **12 points de Lutte**. S'ils n'ont pas atteint cet objectif avant que le 10ème tour soit terminé, ou avant que Vinci ait entamé les travaux sur la moitié des cases qui composent la Zone A Défendre, les joueurs ont perdu.

## Liste du materiel

- 1 Plateau de jeu
- 1 Marqueur Premier Joueur
- 30 pions Zadistes de 6 couleurs différentes (noir, vert, orange, violet, blanc, marron)
- 10 pions recto-verso Chicane/Barricade
- 10 jetons recto-verso Cabane/Cabane dans les bois
- 6 jetons Squat
- 1 jeton Radio Klaxon
- 1 jeton Boulangerie
- 3 jetons Atelier Vélo
- 2 jetons Hôpital de campagne
- 10 jetons recto-verso Champ/Serre
- 30 jetons Bleu représentant les forces de l'ordre
- 10 jetons Machine représentant les engins de chantier venu détruire la ZAD, avec une face machine active et une face machine passive
- 9 jetons En Travaux
- 1 marqueur Bleu pour le tempo de Valls.
- 1 marqueur Orange pour l'échelle de ressource Légume
- 1 marqueur Zadiste pour indiquer le nombre de pions Zadistes en jeu sur le plateau
- 1 marqueur Marron pour l'échelle de ressource Soutien
- 1 marqueur Rouge pour l'échelle du réseau de soutien (Lutte)
- 99 cartes, dont :
- 25 cartes Evénement, dont :
- 10 de niveau 1, 10 de niveau 2, 5 cartes de niveau 3
- 18 cartes Projet
- 56 cartes Compétence, dont 28 de niveau 1 et 28 de niveau 2
- 1 règle du jeu que vous êtes en train de lire.
- 6 cartes aides de jeu (à faire)

## Déroulement des tours de jeu

Une partie est une succession de tours de jeux, pendant lesquels trois même phases vont se répéter, jusqu'à ce que les joueurs aient perdus ou gagnés.

### – Phase 1 : Mise en place

- Retourner, face visible, la première **carte Événement** de la pioche et appliquer ses effets immédiatement :
  - Renfort* : Dans chaque case village indiquée sur la carte, placez autant de pions bleus qu'indiqué sur l'échelle de Valls, ainsi qu'un pion machine.
  - Événements* : L'effet est à appliquer immédiatement, et est valable jusqu'à ce que la prochaine carte Événement soit piochée.
  - Remarque : S'il n'y a plus de carte événement à retourner, c'est que 10 trous de jeux se sont écoulés, les joueurs ont perdu la partie.

- Déplacer les Patrouilles et les Escortes de Machines :
  - Patrouilles** : Les **pions Bleus** n'ayant pas de **pion Machine** sur leur case forment des **Patrouilles**. Ces groupes de pions se déplacent sur la plus proche case contenant au moins un ZADiste. Si plusieurs cases correspondent à cette description, la patrouille est placée sur la case ayant le numéro le moins élevé.
  - Escortes** : Les **pions Bleus** situés sur la même case qu'au moins un **pion Machine** forment une **Escorte**. Les **Escortes** situées sur une case ne contenant pas de pion **En Travaux** ne se déplacent pas, à moins que ce ne soit une **case Village**. Les **Escortes** sur une case contenant un pion **En Travaux** se déplacent sur une case adjacente ne contenant pas de pion de ce type. Si aucune case ne correspond, l'**Escorte** se déplace sur une case adjacente contenant déjà un pion **En Travaux**, et effectue immédiatement un second déplacement selon les mêmes règles. Si plusieurs cases sont éligibles, l'**Escorte** se déplace en priorité sur une case ne contenant pas déjà d'**Escorte**, puis sur la case ayant le numéro le plus faible. Les pions **Machine** se déplacent toujours avec leur **Escorte**.

### – Phase 2 : Actions des joueurs

Pendant cette phase, les joueurs vont pouvoir réaliser plusieurs actions, dont le nombre dépend du nombre de joueurs autour de la table.

Les joueurs sont libres de s'organiser comme ils veulent pour jouer leurs actions. Tout le monde en même temps ou bien chaque joueur joue toutes ses actions d'un coup, puis son voisin ou bien les joueurs jouent tous leur première action, puis leur deuxième et ainsi de suite.

Remarque : Si un joueur n'a aucun pion ZADiste sur le plateau, la seule action disponible pour lui est l'action Appeler un ami. Cette action est gratuite pour lui, il ne dépense pas deux Légumes.

Il existe 6 actions différentes, les joueurs peuvent les réaliser plusieurs fois chaque tour, dans l'ordre de leur choix :

*Se déplacer* : Pour une action, le joueur déplace l'un de ses pions ZADistes d'une ou deux cases s'il a la **Niak !**, mais d'une case seulement s'il est **Raplapla**.

#### La Niak ! ou Raplapla ?

La Niak ! représente l'état de santé des ZADistes. Un pion qui a la Niak est placé debout sur le plateau. Un pion qui est Raplapla est placé couché sur le plateau.

La Niak se regagne de différentes manières :

- Lorsqu'un pion ZADiste Raplapla se retrouve sur une case contenant un squat à la phase 4.
- Lors de l'utilisation de certaines Compétence (calins, médic team, etc.)
- Lors d'événements spéciaux (via les **cartes Événement**)

*Appeler un ami* : Pour une action, un joueur peut dépenser 2 **Légumes** et prendre en échange un pion ZADiste de la réserve, de sa couleur, pour le poser sur une case Village.

*Réaliser un projet* : Pour une action, un joueur peut choisir une des trois **cartes Projet** visibles sur le plateau, réaliser ses conditions de validation et appliquer ses conséquences. La carte est ensuite défaussée et ne nouvelle carte Projet est piochée, pour remplacer celle réalisée.  
Remarque : Si le joueur ne peut pas réaliser les conditions d'une **carte Projet**, il ne peut pas la choisir.

*Apprendre une compétence* : Pour une action, le joueur choisit une des 5 **cartes Compétence** visibles sur le plateau. Il en pioche immédiatement une nouvelle qu'il pose à la place de celle qu'il vient de prendre. Ces **cartes Compétence** sont à placer face visible devant soit. On les garde ainsi jusqu'à la fin de la partie.

*Utiliser une compétence* : Certaines **cartes Compétence** contiennent le mot Action écrit en gras. Ces cartes donnent au joueur qui les possède la possibilité de faire de nouvelles actions. Pour une action, les joueurs peuvent appliquer l'effet décrit sur la carte.  
Remarque : Les cartes qui ne comportent pas la mention Action comportent à la place la mention Bonus Passif. L'effet de ces cartes est donc tout le temps valable, sans que le joueur n'ait à dépenser de point d'action.  
Remarque : Les compétences de base (fond vert) peuvent donner accès à des compétences évoluées (fond orange). Après avoir utilisé une compétence, le joueur doit vérifier s'il n'a pas réalisé les conditions d'évolution de sa compétence. Si c'est le cas, il va immédiatement chercher la **carte Compétence** correspondant à sa nouvelle compétence. Cela ne lui coûte pas d'action.

Les Constructions		
Plusieurs compétences permettent de construire ou d'utiliser des Constructions diverses. Ces constructions sont représentées dans le jeu par des pions qui leurs sont propres (il y a des pions Squat, des pions Cabane, des pions Champs ...).		
Il peut y avoir plusieurs pions Construction sur une même case, mais jamais deux fois le même. On peut par exemple trouver un Squat, un Champs et une Boulangerie sur une case, mais pas deux Cabanes. Il y a une exception : La Serre est une amélioration du Champs, il ne peut pas y avoir une Serre et un Champs sur la même case.		
Remarque : On ne peut pas réaliser de construction sur une case possédant un pion <b>En Travaux</b> .		
Construction	Effet	Coût de création
Champs	+3 L pendant la phase d'entretien.	
Serre	+5 L pendant la phase d'entretien.	
Squat	+2 S pendant la phase d'entretien. +2 en Force pendant les Confrontation.	
Cabane	+1 S pendant la phase d'entretien.	
Cabane dans les arbres	+3 en Force pendant les Confrontation.	
Barricade	+2 en Force pendant les Confrontation.	
Barricade enflammée	+5 en Force pendant les Confrontation.	
Boulangerie	+5 L pendant la phase d'entretien.	
Radio Klaxon	+ ??? pendant la phase d'entretien.	

*Notre-Dame des Landes et Vigneux* : Les joueurs ayant au moins un pion ZADiste sur l'une de ces deux cases peuvent réaliser un dernier type d'action. Pour une action, ces joueurs peuvent lancer un dé, et gagner le nombre de ressources indiqué sur le tableau ci-dessous. Si le pion ZADiste du joueur se trouve à Notre-Dame des Landes, le joueur gagne du **Soutien**. S'il se trouve à Vigneux, le joueur gagne des **Légumes**.

Résultat du lancer de dé	Nombre de ressources obtenues	
1	0	Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs actions, la phase de Confrontations débute.
2 ou 3	1	
4 ou 5	2	
6	3	

## – Phase 3 : Confrontations

*Premier joueur* : Le pion Premier Joueur est donné au joueur à droite de celui qui l'avait précédemment.

Sur chaque case contenant à la fois des pions ZADistes et des pions Bleus, une Confrontation est déclenchée. Chaque Confrontation est résolue, en commençant par celle située sur la case de plus faible valeur.

Exception : Il n'y a jamais de Confrontation résolue sur les **cases Village** ( Notre-Dame des Landes, Vigneux, La Paquelais ).

## Fin de partie

Pour résoudre une Confrontation, les joueurs comptent le nombre de ZADistes sur la case concernée. Ils y ajoutent les éventuels bonus de Force des ZADistes (liés aux constructions et aux compétences). A ce total, les joueurs soustraient le nombre de pions Bleus présents sur la case. Enfin, un joueur lance un dé, et ajoute le résultat à la valeur de la Confrontation.

Si cette valeur est supérieur à 3, les ZADistes ont gagné : Tous les pions Bleus et les pions Machine de la case sont retirés du plateau et remis dans la réserve.

Si la valeur de Confrontation est de 3 ou moins, les Bleus ont gagné : Tous les pions ZADistes de la case qui étaient Raplapla sont remis dans la réserve de leurs propriétaires respectifs. Tous les pions ZADistes qui avaient la Niak ! sont mis Raplapla. Toutes les Constructions sont retirées de la case et remises dans la réserve, et un pion En Travaux est placé sur la case.

Lorsque les joueurs marquent leur 12ème point de Lutte, la partie se termine sur une victoire. Lorsque la 9ème case est En Travaux, ou lorsque le 10ème tour de jeu s'achève, la partie est perdue.

Type	Force de Confrontation
Pion Zadiste	1
Pion Bleu	-1
Barricade	+2
Barricade enflammé	+5
Cabane	+1
Cabane dans les Arbres	+3
Squat	+2

A la fin de chaque Confrontation, déplacez le compteur de l'Échelle de Valls de un cran vers la droite.

Remarque : Si le neuvième pion En Travaux est placé sur le plateau, la partie prend immédiatement fin. Les joueurs ont perdu.

## – Phase 4 : Entretien

Pendant la phase d'Entretien, les joueurs mettent à jour les différents compteurs du jeu, en fonction de la situation sur le plateau.

*Récoltes* : Les pions Champs, Serre, Squat, Cabane, Boulangerie et Radio Klaxon rapportent des ressources si au moins un pion ZADiste se trouve sur leur case.

Construction	Production
Champs	+3 L
Serre	+5 L
Squat	+2 S
Cabane	+1 S
Boulangerie	+5 L
Radio Klaxon	+ <b>??</b>

*Repas* : Les joueurs comptent le nombre de pions ZADistes présents sur le plateau. La réserve de Légumes diminue d'autant.

S'il n'y a pas suffisamment de Légumes, les pions ZADistes Raplapla sont retirés du plateau et remis dans la réserve de leur propriétaire. Les pions ZADistes qui avaient la Niak ! Sont ensuite mis Raplapla.

*Remise en forme* : Les pions ZADistes Raplaplas sur la même case qu'un Squat retrouvent la Niak.