

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ROBINSON CRUSOE

AVENTURES SUR L'ILE MAUDITE

RÈGLE DE JEU

APERÇU DU JEU

Robinson Crusoe est un jeu pour un à quatre joueurs dans lequel vous incarnez des naufragés, des exorcistes ou des aventuriers. Chaque partie, vous explorerez l'île, construirez et fortifierez un camp; vous affronterez des bêtes, vivrez aventures et mésaventures tout en essayant de compléter votre objectif (qui varie en fonction du scénario choisi).

MATÉRIEL

- 1 plateau
- 11 tuiles Ile



La tuile Ile n° 8 présente un volcan sur son verso; ce côté est utilisé dans un scénario précis. Pour les autres scénarios, ce côté n'a pas d'effet.

marqueur Premier joueur



cartes Évènement



cartes Épave



cartes Aventure :

Récolte Construction Exploration



cartes Mystère :



cartes
Objet de départ



cartes Bête



cartes Invention



carte Organisation
du camp
(seulement pour
les parties à 4 joueurs)



fiches de scénario



carte Vendredi et pion



carte Chien et pion



4 fiches Personnage



pions principaux : pions supplémentaires :



cubes de ressources :



dés d'action dés Météo



marqueurs noirs

marqueurs blancs (remplacement pour les marqueurs noirs, également utilisés dans certains scénarios)

marqueurs bleus (utilisés dans certains scénarios)

marqueurs de blessure

marqueur de tour

jetons Aventure



jetons Découverte



jetons Météo



jeton Camp/Abri



jeton Raccourci



jetons Détermination



jetons Relance



jetons Blessure spéciale



jetons d'effet supplémentaire



Scenario I

Naufra

15.

EXPLORATRICE

18.

2.

12.

PISTOLET

BISCUIITS

16.

PISTE DE MORAL

3.

AIRE DE JEU DE L'ÎLE

10.

19.

17.

13.

14.

8.

6.

4.

5.

CASE DES RESSOURCES FUTURES

CASE DES RESSOURCES DISPONIBLES

ABRI

NIVEAU DU TOIT

NIVEAU DE LA PALISSADE

NIVEAU D'ARMES

PLACEZ LES CARTES INVENTION SUR CES CASES

CASES D'ACTION

CASE MÉTÉO

CASE NUIT

7.

8.

6.

13.

14.

3

BUT DU JEU

Robinson Crusoe est un jeu coopératif. Les joueurs partageront tous la victoire (en survivant et en complétant l'objectif du scénario) ou perdront tous ensemble (si un personnage meurt ou s'ils n'ont pas complété l'objectif du scénario à la fin du dernier tour).

ORDRE D'UN TOUR

Une partie se déroule sur un nombre de tours qui varie en fonction du scénario choisi. Chaque tour est également divisé en phases, qui se déroulent dans l'ordre suivant :



1. Phase Évènement



2. Phase Moral



3. Phase Production



4. Phase Actions



5. Phase Météo



6. Phase Nuit



Nom

Effet lors d'une utilisation.

Placez des marqueurs noirs pour indiquer *combien de fois vous pouvez utiliser l'objet* (retirez un cube après chaque usage).

Cartes *Objet de départ*

Les cartes *Objet de départ* sont partagées parmi les joueurs. Chaque *Objet de départ* peut être utilisé un maximum de deux fois par partie. Pour tenir le compte, placez deux marqueurs noirs pour recouvrir les deux boîtes situées dans le coin inférieur droit de la carte. Lorsqu'un joueur fait usage d'un *Objet de départ*, il devrait immédiatement retirer un marqueur de la carte. Défaussez la carte lorsque les deux marqueurs ont été retirés de cette dernière.

Les *Objet de départ* peuvent être utilisés à tout moment durant la partie, même au début de la partie (à moins d'indications contraires sur la carte). Par exemple, si les joueurs ont la *Bouteille vide* au début (chaque usage permet d'augmenter le niveau d'armes de 1), ils pourraient l'utiliser deux fois dès le départ et défausser la carte pour commencer la partie avec des armes de niveau 2.



Nom

Piste de vie

Au début de la partie, placez un marqueur de blessure sur la case à l'extrême gauche de votre piste de vie. Ceci représente le nombre de blessures que peut subir votre personnage avant de mourir.

Subir des blessures - Chaque fois que vous subissez une blessure, déplacez votre marqueur de blessure d'une case vers la droite sur votre piste de vie. Chaque fois que votre marqueur passe une icône de baisse de moral, diminuez le moral de 1 niveau sur le plateau (ceci représente votre personnage qui ne cesse de se plaindre, diminuant ainsi le moral du groupe). Lorsque votre marqueur de blessure est déplacé sur la dernière case de votre piste de vie (☠), votre personnage meurt et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Guérison - Lorsque vous guérissez une blessure, déplacez votre marqueur de blessure d'une case vers la gauche sur votre piste de vie. Si vous franchissez une icône de baisse de moral, le niveau de moral sur le plateau n'est pas modifié. À l'exception des actions *Repos* et d'une des capacités du Cuistot, les joueurs peuvent uniquement guérir durant la phase *Nuit*.

Portrait du personnage avec flèches pointant vers: la tête, un bras, le ventre et une jambe. Ces parties du corps peuvent recevoir des jetons *Blessure spéciale* lors d'aventures. Ceci note qui a subi la blessure.

Aperçu de l'invention du personnage - Chaque personnage prend une invention précise et la pose sur sa fiche. Lui seul peut construire cet objet. Une fois construit, l'objet est disponible pour tous et le joueur reçoit immédiatement 2 jetons *Détermination* qu'il conserve dans sa propre réserve.

Capacités spéciales de détermination

Chaque personnage possède des capacités uniques. Afin d'utiliser une capacité particulière, son joueur doit utiliser le nombre de jetons *Détermination* indiqué par le texte de la capacité. Chaque capacité peut être utilisée en tout temps, mais une seule fois par tour. Lorsque vous utilisez une capacité, placez un marqueur noir sur cette capacité pour indiquer que vous l'avez utilisée ce tour-ci. Retirez ces marqueurs durant la phase *Nuit*. Les capacités des personnages sont décrites en pages 15 et 16 de cette règle.

Chaque fiche présente une version homme et femme du personnage. Vous n'avez qu'à choisir le côté désiré.

1. Phase Évènement



Ne faites pas cette phase lors du premier tour.

À compter du deuxième tour (puis chaque tour suivant), piochez la première carte du paquet *Évènement* et appliquez immédiatement son effet.

Au début de la partie, il n'y aura que des cartes *Évènement* dans le paquet *Évènement*. Au fil de la partie, vous y ajouterez certainement des cartes *Aventure* ou *Mystère*.

Si vous piochez une carte *Aventure/Mystère* du paquet *Évènement*, appliquez son effet, défaussez la carte puis piochez une autre carte du paquet *Évènement* (tel qu'indiqué sur la carte *Aventure/Mystère*). Ceci fera en sorte que vous devrez sans doute piocher et appliquer l'effet *Évènement* de nombreuses cartes *Aventure/Mystère* avant même de piocher une carte *Évènement*.

Exemple : Le joueur pioche une carte *Aventure* du paquet *Évènement*. Il applique l'effet *Évènement - Tempête*, qui demande de placer le jeton *Tempête* sur la case *Météo* et de piocher une autre carte. La prochaine carte est une *Aventure* avec l'effet - *Effondrement* : le joueur doit diminuer le niveau du toit de moitié puis il pioche une autre carte. Enfin, il dévoile une carte *Évènement*.



Effet Évènement

Lorsque vous piochez une carte Évènement :

1. Regardez d'abord si la carte présente une icône *Aventure* (? ? ?) ou *Livre* (📖).

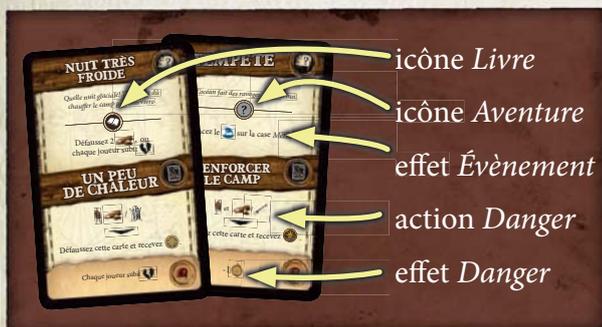
Si c'est une icône *Aventure*, prenez le jeton approprié et placez-le sur le plateau, sur la case de l'action correspondante.

Si c'est une icône *Livre*, consultez l'effet sur la fiche du scénario. (*L'effet du Livre varie d'un scénario à l'autre.*)

2. Appliquez l'effet *Évènement* de la carte puis placez-la sur la case *Danger* la plus à droite du plateau de jeu.

S'il y a déjà une carte *Évènement* sur la case de droite, celle-ci est glissée vers la gauche, afin que la nouvelle carte puisse être posée sur la case de droite. Ceci peut éventuellement pousser hors du plateau la carte située sur la case de gauche. (*Note: Il y a 2 cases Danger au total.*)

Si après avoir glissé les cartes *Évènement* l'une d'elles est poussée hors du plateau, l'effet *Danger* de la carte qui vient de quitter le plateau est appliqué, après quoi cette carte est défaussée.



2. Phase Moral



Vérifiez le moral du groupe. Celui-ci est noté à l'aide du marqueur blanc placé sur la piste de moral.

Selon le niveau du moral du groupe, le premier joueur :

- doit défausser le nombre de jetons *Détermination* indiqué, ou

- ne défausse ou ne reçoit rien (niveau 0), ou

- reçoit le nombre de jetons *Détermination* indiqué (au plus haut niveau, le premier joueur choisit entre recevoir 2 jetons *Détermination* ou guérir de 1 blessure) ;

Si le premier joueur doit défausser plus de jetons *Détermination* qu'il n'en a, il doit défausser ce qu'il a et subir 1 blessure par jeton manquant (selon la règle de **Demande non remplie**, expliquée en détail en page 13).

Exemple : Si le moral est au plus bas niveau, le premier joueur doit défausser 3 jetons *Détermination*. S'il n'a qu'un jeton, il doit le défausser et subir 2 blessures.

3. Phase Production



Les joueurs reçoivent des ressources durant la phase *Production*, selon les sources visibles sur la tuile où leur camp est situé. Chaque source sur cette tuile *Ile* donne 1 cube de ressource. Il y a 2 types de sources :

- source de nourriture (🦜 / 🐦) qui donne 🟡, et

- source de bois (🌲) qui donne 🟤.

Toutes les ressources que les joueurs reçoivent lors de la phase *Production* (et parfois, durant la phase *Évènement*) sont placées à l'intérieur de la case des ressources disponibles. Les joueurs peuvent utiliser ces ressources dès maintenant.



Exemple : Si le camp des joueurs est sur cette tuile *Ile* qui montre une source de bois et une source de nourriture, ils recevront 1 bois et 1 nourriture durant la phase *Production*.

Le nombre de ressources que les joueurs reçoivent peut être modifié par l'effet de différents objets, événements, aventures, etc.

4. Phase Actions



Ceci est la phase la plus importante du jeu et comprend deux étapes: la planification et la réalisation des actions.

4.1 Planification des actions

Comme il n'y a pas de tours individuels, les joueurs décident en groupe des actions qu'ils effectueront. Les joueurs notent leur choix en plaçant leurs pions sur les différentes actions possibles.

Les pions permettent d'illustrer là où les personnages sont actifs sur l'île. Ainsi, avec leurs 2 pions, chaque joueur peut réaliser jusqu'à 2 actions. Toutefois, notez que plusieurs actions tirent profit de la présence de plus d'un pion.

Les actions (et une brève description de chacune) sont les suivantes :

1. Action Danger (Peut être réalisée par 1 ou 2 pions.)

- Le nombre de pions requis pour une action *Danger* est toujours noté sur la carte *Évènement* correspondante.

Cette action permet d'empêcher l'effet *Danger* d'une carte *Évènement* placée sur les cases *Danger* de se produire. Une fois résolue, cette action octroie au joueur un certain avantage indiqué sur la carte (souvent des ressources ou des jetons *Détermination*) puis la carte est défaussée.



2. Chasse (Seulement possible s'il y a un paquet *Chasse* avec au moins une carte *Bête* - requiert toujours 2 pions pour être résolue.)

Chasser permet aux joueurs d'obtenir de la nourriture et/ou des fourrures, mais cause habituellement des blessures.



3. Construction - (Peut être réalisée par 1 ou 2 pions, voir ci-dessous pour plus d'informations.)

Les joueurs peuvent construire un abri, un toit, une palissade et des armes, ainsi que des objets à partir d'inventions.



4. Récolte - (Peut être réalisée par 1 ou 2 pions, voir ci-dessous pour plus d'informations.)

Récolter permet aux joueurs d'obtenir des ressources de certaines tuiles *Ile* explorées (bois ou nourriture).



5. Exploration - (Peut être réalisée par 1 ou 2 pions, voir ci-dessous pour plus d'informations.)

Explorer permet aux joueurs de découvrir l'île en plaçant d'autres tuiles *Ile* sur le plateau.



6. Organisation du camp - (Requiert 1 pion.)

Chaque fois qu'un joueur entreprend cette action, il reçoit 2 jetons *Détermination* et augmente le moral du groupe de 1 niveau en avançant le marqueur sur le plateau. (À 4 joueurs, chaque fois qu'un joueur réalise l'action *Organisation du camp*, soit il reçoit 2 jetons *Détermination*, soit il augmente le moral de 1 sur le plateau.)



7. Repos - (Requiert 1 pion.)

Chaque fois qu'un joueur réalise cette action, il guérit 1 blessure.

Note!

Il est possible de réaliser chaque action plusieurs fois lors d'un même tour, à l'exception de l'action *Danger*, qui est toujours unique et prise sur une carte précise, après quoi elle est défaussée. Il peut y avoir jusqu'à 2 cartes sur les cases *Danger*, et donc un maximum de 2 actions *Danger* par tour. Chaque action *Danger* doit cibler une carte *Évènement* différente.

Important!

Plusieurs actions, dont *Construction*, *Récolte* et *Exploration* peuvent être entreprises par 1 ou 2 pions.

S'il n'y a qu'un (1) pion d'assigné à l'action, vous devrez alors lancer les 3 dés d'action de la couleur correspondante (🎲🎲🎲) afin de voir si l'action est réussie, si vous vous blessez et si vous avez une aventure.

Si 2 pions sont assignés à l'action, l'action est un succès assuré et vous ne lancez pas les dés.

Note : Le deuxième pion peut être le pion d'un joueur (du même joueur ou d'un autre) ou un pion supplémentaire (qui sont obtenus à l'aide de différents effets).

Assigner un pion

Pour indiquer l'action choisie, chaque joueur doit placer ses pions (et éventuellement les pions supplémentaires) sur l'endroit approprié du plateau:



- pour une **action Danger**, placez le(s) pion(s) sur la ou les cartes *Évènement* appropriées.

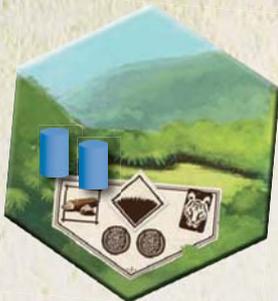


- pour la **Chasse**, placez les pions sur la case d'action *Chasse*.

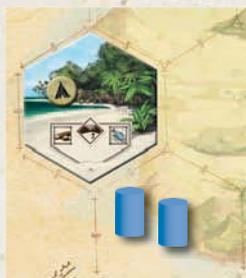
- pour la **Construction**, selon ce que vous voulez construire, placez le(s) pion(s) sur l'abri, le toit, la palissade, les armes, la carte *Invention*, etc.



- pour la **Récolte**, placez le(s) pion(s) au-dessus de la source choisie sur la tuile *Ile* où vous récoltez des ressources (note : le ou les pions sont placés au-dessus d'une seule source, même si la tuile montre deux sources)



- pour l'**Exploration**, placez le(s) pion(s) sur la ou les cases inexplorées de l'île que vous souhaitez découvrir



- pour l'**Organisation du camp**, placez le(s) pion(s) sur la case d'action *Organisation du camp*



- pour le **Repos**, placez le(s) pion(s) sur la case d'action *Repos*



Important!

Lorsqu'une action est réalisée par plus d'un pion, ces pions peuvent appartenir à plus d'un joueur ou inclure des pions supplémentaires obtenus durant la partie. S'ils proviennent de plusieurs joueurs, ces joueurs devraient décider entre eux qui réalise l'action et qui ne fait que la supporter (son pion est alors considéré comme un pion supplémentaire, voir ci-dessous). Ceci est très important, car l'effet de certaines actions (et cartes *Aventure* durant une action) a uniquement un impact sur le joueur qui réalise l'action et non sur le groupe (par exemple, la *Chasse*).

Exemple : Les joueurs souhaitent réaliser l'action *Danger - Chant de marins*. Résoudre cette action permet aux joueurs de : défausser cette carte *Évènement*, recevoir 2 jetons *Détermination* et augmenter leur moral de 1 niveau. Toutefois, seul le joueur qui réalise l'action reçoit les jetons *Détermination*. Ainsi, si deux joueurs participent à cette action avec un de leurs pions chacun, ils devront également choisir qui parmi eux réalise l'action et qui ne fait que la supporter.



Pions supplémentaires



Au fil de la partie, les joueurs obtiendront des pions supplémentaires qu'ils pourront assigner à différentes actions. Par exemple, l'effet de certains objets (ex. la *Carte* ou la *Lanterne*), l'effet de certaines cartes *Mystère* (ex. *Chandelles*) ou certains jetons *Découverte* permettent aux joueurs d'obtenir ces pions. Un pion supplémentaire est utilisé durant la phase *Planification des actions*, comme le pion d'un joueur, à l'exception des deux points suivants : (a) ils sont toujours restreints à un type d'action précis (indiqué sur la carte ou sur le jeton) et (b) ils ne peuvent faire l'action seuls, ils doivent donc toujours supporter le pion d'un joueur qui a déjà été assigné à cette action. Par exemple, lorsque vous faites l'action *Exploration*, si vous avez le pion supplémentaire de la carte *Compas* et celui de l'objet *Carte*, vous ne pourriez envoyer ces deux pions supplémentaires seuls; ils doivent être accompagnés d'au moins un pion appartenant à un joueur.

Les actions en détail

Action Danger

Lors de la phase *Évènement* de chaque tour, l'effet d'une nouvelle carte *Évènement* est appliqué, après quoi la carte est placée sur la case *Danger* de droite. Chacune de ces cartes (à l'exception des cartes *Épave*, voir ci-dessous) présente un effet et une action *Danger*. Si une carte *Évènement* précédemment placée est glissée hors du plateau après le placement d'une nouvelle carte, l'effet *Danger* de la carte retirée doit être résolu. Afin d'empêcher cet effet de se produire, les joueurs peuvent réaliser l'action *Danger* d'une carte donnée en y assignant le bon nombre de pions (1 ou 2) et en complétant les conditions demandées. (Par exemple : défausser de la nourriture ou du bois, avoir un certain niveau d'armes, etc.) Si les joueurs remplissent toutes ces conditions durant la phase *Résolution des actions*, ils reçoivent les avantages qu'octroie la carte (il s'agira souvent de jetons *Détermination*) puis ils défaussent la carte, empêchant ainsi l'effet *Danger* de se produire plus tard durant la partie.

Bien que chaque action *Danger* ne puisse être choisie qu'une fois par carte (puisque la carte est défaussée après avoir été résolue), les joueurs peuvent entreprendre jusqu'à 2 actions *Danger* par tour, s'il y a deux cartes sur les cases *Danger*.

Exemple :

Guetter - Les joueurs doivent assigner 1 pion et avoir un niveau d'armes d'au moins 2.

Renforcer le camp - Les joueurs doivent assigner 1 pion et soit défausser 1 bois, soit avoir l'objet *Pelle*.

Une carte *Épave* (la carte placée lors de la mise en place, point 17) qui se trouve sur une case *Danger* offre aux joueurs la possibilité d'obtenir plus ou moins de ressources, selon le nombre de pions assigné à l'action (tel qu'illustré sur la carte).



Avec une carte *Épave*, les joueurs ne peuvent choisir qu'une option (1 ou 2 pions), après quoi la carte est défaussée.



Construction

Chaque action *Construction* permet aux joueurs de construire un abri, un toit, une palissade, des armes ou de transformer une carte *Invention* en carte *Objet*.

Abri – Il empêche de subir des blessures pour dormir à l'extérieur lors de la phase *Nuit*. Une fois construit, l'abri est conservé jusqu'à la fin de la partie. Pour indiquer ceci, placez un marqueur sur l'endroit approprié du plateau et retournez le jeton *Camp* du côté *Abri*. Certaines tuiles *Ile* offrent un abri, mais il diffère quelque peu de celui construit.

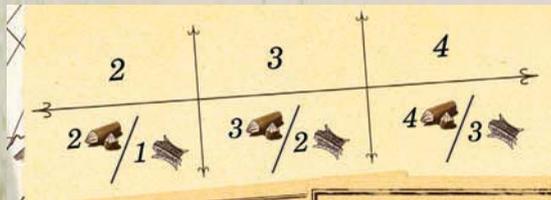
Toit – Il vous protège (partiellement ou complètement) durant la phase *Météo*. Pour construire un toit, vous devez avoir un abri (construit ou trouvé sur une tuile *Ile*) sur la tuile de votre camp. Chaque fois que vous construisez un toit, augmentez son niveau de 1 avec le marqueur correspondant.

Palissade – Elle vous protège habituellement de divers effets, notamment de la *Tempête*. Pour construire une palissade, vous devez avoir un abri (construit ou trouvé sur une tuile *Ile*) sur la tuile de votre camp. Chaque fois que vous construisez une palissade, augmentez son niveau de 1 avec le marqueur correspondant.

Armes – Elles sont requises pour *chasser*. Plus votre niveau d'armes est élevé, meilleures sont vos chances de ne pas être blessé en *combattant une bête*. Chaque fois que vous construisez des armes, augmentez leur niveau de 1 avec le marqueur correspondant.

Objets – La construction d'un objet vous octroie généralement un avantage (soit immédiatement, soit durant la partie) qui sera utile aux joueurs (par exemple, la *Carte* fournit un pion supplémentaire pour l'action *Exploration*).

L'abri, le toit et la palissade ont tous le même cout, variant en fonction du nombre de joueurs, tel qu'illustré sur le plateau (et reproduit ci-dessous). Vous pouvez payer en bois ou en fourrures, **mais** pas avec un assortiment des deux. Par exemple, à 3 joueurs, vous devez payer 3 bois ou 2 fourrures pour construire l'abri, mais vous ne pouvez pas payer 2 bois et 1 fourrure.



Vous devez payer 1 bois à chaque fois que vous construisez des armes.

La partie supérieure des cartes *Invention* illustre les éléments requis pour pouvoir transformer cette invention en objet. Cette zone peut présenter différents éléments :

- un type de terrain exploré
- avoir construit un autre objet précis
- défausser certaines ressources



Une fois construites, les cartes *Objet* vous offriront de nombreux avantages tout au long de la partie.

Exemples :

- Le *Feu* augmente la palissade de 1 niveau et vous permet de construire l'*Aire de feu*.
- Le *Couteau* augmente votre niveau d'armes de 1 et permet de construire l'*Arc*.
- La *Carte* fournit un pion supplémentaire pour l'*Exploration* et est requise pour construire le *Raccourci*.

Différents endroits vous offrent différentes inventions, chacune pouvant être transformée en objet :

- sur le plateau (tous les joueurs peuvent les construire) ;
- sur la fiche de chaque personnage (seul ce joueur peut le construire) ;
- sur la fiche du scénario choisi (tous les joueurs).

Note : Chaque objet ne peut être construit qu'une fois (à moins d'avoir été perdu).

TRÈS IMPORTANT !

Plusieurs actions (principalement les actions *Danger* et *Construction*) nécessitent différents éléments avant de pouvoir être entreprises (par exemple, défausser une ressource, avoir un objet précis, un niveau minimum d'armes, etc.).

Lorsque vous réalisez une action, les joueurs peuvent uniquement utiliser les ressources qu'ils possédaient lorsqu'ils ont planifié leurs actions (celles sur la case des ressources disponibles). Ils ne peuvent utiliser aucune ressource obtenue durant la même phase *Actions*. (*Bien que les actions soient résolues dans un certain ordre, thématiquement, elles se produisent toutes en même temps.*) Ainsi, lorsque vous planifiez vos actions, vous devriez également assigner les ressources qui seront utilisées en les prenant de la case des ressources disponibles. Ceci vous permettra d'éviter les confusions.

Exemple : À 3 joueurs, vous devez payer 3 bois (ou 2 fourrures) pour construire l'abri. Ainsi, lorsque vous planifiez l'action, vous devez déjà posséder ces ressources et les assigner avec le(s) pion(s) qui entreprend la construction de l'abri.

La même règle s'applique aux objets - vous ne pouvez utiliser que les objets que vous aviez lors de la planification des actions.

Exemple : La construction de l'*Arc* nécessite le *Couteau*. Ceci veut dire que vous ne pouvez pas construire le *Couteau* et l'*Arc* lors d'un même tour. Si vous souhaitez construire l'*Arc*, le *Couteau* doit avoir été construit lors d'un tour précédent.

La même règle s'applique au niveau d'armes. Certaines actions *Danger* requièrent un niveau minimum d'armes. Ainsi, vous ne pouvez entreprendre une telle action si le niveau de vos armes n'est pas suffisant lors de la planification des actions.



L'action **Récolte** peut uniquement être réalisée sur des tuiles *Ile* qui sont (a) soit adjacentes à la tuile *Ile* où est situé votre camp, (b) soit distante d'une tuile de celle où est située votre camp (maximum une tuile entre la tuile de votre camp et celle où vous récoltez des ressources). Cette action ne peut pas être réalisée directement sur la tuile où est situé le camp des joueurs, car la tuile de votre camp a déjà été exploitée lors de la phase *Production*.

Chaque source sur une tuile *Ile* vous permet de récolter uniquement 1 ressource correspondante (ceci peut être modifié avec des objets, *Aventure*, *Évènement*, etc.).

Vous pouvez récolter d'une même source 1 seule fois par tour. Si un joueur assigne un ou des pions sur une source, aucun autre joueur ne peut y faire l'action *Récolte* durant ce tour.



L'action **Exploration** peut uniquement être réalisée sur des cases inexplorées qui sont (a) soit adjacentes à la tuile *Ile* où est situé votre camp, (b) soit distante d'une tuile de celle où est situé votre camp (il peut y avoir, au maximum, une tuile *Ile* découverte entre la case que vous explorez et celle de votre camp, voir ci-dessous).

Lorsque vous faites l'action *Récolte* ou *Exploration* sur une tuile qui **n'est pas adjacente à la tuile de votre camp**, vous devez assigner un pion de plus qu'à l'habitude. C'est-à-dire que vous devez assigner un minimum de 2 pions et, dans un tel cas, vous lancerez les dés. Vous devez assigner 3 pions pour que l'action soit un succès automatique (aucun jet de dés).



Chaque pion assigné aux actions **Organiser le camp** et **Repos** réalise l'action individuellement. Par exemple, dans une partie à trois joueurs, si un joueur assigne ses deux pions à l'action *Organiser le camp*, il réalisera l'action deux fois, ce qui lui donnera un total de 4 jetons *Détermination* et lui permettra d'augmenter le moral de 2 niveaux.

Avant d'assigner un pion à une action, vérifiez toujours le plateau (notamment les cases d'action et les cases/tuiles *Ile*) afin de voir si des jetons influencent la résolution de l'action (voir ci-dessous).



Lors de la prochaine action du type désigné qui nécessite un lancer des dés d'action, vous devez relancer le dé *Succès* une fois s'il montre un résultat *Succès*. Défaussez le jeton après avoir appliqué son effet.



Lors de la prochaine action du type désigné, vous devez piocher et réaliser une carte *Aventure*, peu importe le nombre de pions assignés à l'action et si vous avez obtenu une aventure ou non sur le dé. Défaussez le jeton après avoir appliqué son effet.

Si vous obtenez une aventure sur le dé et qu'il y a un jeton *Aventure* sur la case de cette action, vous n'en piochez pas une de plus. Vous ne piochez et appliquez qu'une carte *Aventure* puis vous défaussez le jeton.



Lorsque ce jeton est près du paquet *Chasse*, ceci indique que lors de la prochaine action *Chasse*, vous devez ajouter 1 à la force de la bête. Défaussez le jeton après avoir appliqué son effet.

Lorsque ce jeton est placé sur une case/tuile *Ile* où vous désirez entreprendre une action, ceci signifie que vous devez avoir un niveau d'armes minimal de 1 **pour chaque type d'action** que vous faites sur cette case/tuile, sinon vous subissez 1 blessure.



Lorsque ce jeton est situé sur une case d'action, ceci signifie que pour la prochaine action de ce type, vous devez assigner un pion de plus qu'à l'habitude (2 pions au lieu de 1, ou 3 plutôt que 2, etc.). Défaussez le jeton après avoir appliqué son effet.

Lorsque ce jeton est placé sur une case/tuile *Ile* où vous désirez entreprendre une action, ceci signifie que vous devez assigner un pion de plus qu'à l'habitude pour faire l'action sur cette case/tuile (2 pions au lieu de 1, ou 3 plutôt que 2, etc.).



Lorsque ce jeton est placé sur la case d'action *Construction*, ceci signifie que la prochaine action *Construction* qui requiert du bois vous coûte un bois de plus qu'à l'habitude. Défaussez ce jeton après avoir appliqué son effet.

Lorsque ce jeton est placé sur la case de cout de l'abri, du toit, de la palissade ou des armes, **chaque fois** que vous désirez faire cette construction, vous devrez payer un bois de plus qu'à l'habitude (mais seulement si vous utilisez du bois pour la construction).

Lorsque ce jeton est placé sur une case *Ile*, cette tuile produit 1 bois de plus qu'à l'habitude (lorsque vous récoltez des ressources ou durant la phase *Production*).

IMPORTANT! Les jetons placés sur les cases d'action sont défaussés après en avoir subi l'effet, tandis que les jetons placés à d'autres endroits demeurent en place jusqu'à la fin de la partie.

4.2 Résolution des actions

Une fois que tous les joueurs ont assigné leurs pions, réalisez les différentes actions dans l'ordre suivant. Vous ne réalisez que les actions auxquelles ont été associés des pions :

1. Action *Danger*

Suivez les instructions de la carte et défaussez les ressources requises (selon la carte). Défaussez ensuite la carte et recevez les ressources et/ou les jetons *Détermination* indiqués.

Si un joueur reçoit des ressources d'une action *Danger*, il doit les placer sur la case de ressources futures (elles ne seront disponibles qu'une fois toutes les actions résolues).

Si un joueur obtient des jetons *Détermination*, il les place dans sa réserve et peut les utiliser immédiatement.

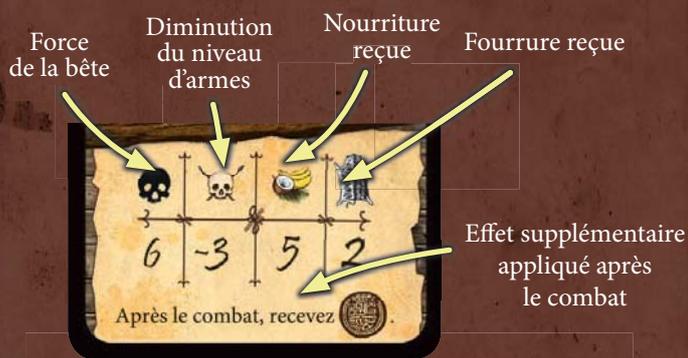
2. Chasse

Dévoilez la première carte du paquet *Chasse* et combattez la bête illustrée sur la carte, comme expliqué ci-dessous.

Combattre une bête:

1. Comparez la force de la bête à votre niveau d'armes actuel. Si votre niveau d'armes est inférieur à la force de la bête, le joueur qui combat la bête subit 1 blessure par niveau manquant.
2. Diminuez le niveau d'armes de la valeur indiquée sur la carte.
3. Recevez la quantité de nourriture indiquée sur la carte et placez cette nourriture sur la case des ressources futures (elle ne sera disponible qu'une fois toutes les actions résolues).
4. Recevez la quantité de fourrures indiquée sur la carte et placez ces fourrures sur la case des ressources futures (elles ne seront disponibles qu'une fois toutes les actions résolues).
5. Diminuez le niveau de la palissade de la valeur indiquée (cet effet n'apparaît que sur certaines cartes *Aventure*).
6. Appliquez les effets supplémentaires et défaussez la carte.

Certaines cartes (*Aventure*, *Évènement*, *Mystère*) vous demandent de combattre une bête et ne montrent que la force de cette bête. Dans ces cas, vous ne faites que comparer la force de la bête à votre niveau d'armes actuel; si votre niveau d'armes est inférieur, le joueur qui combat la bête subit 1 blessure par niveau d'armes manquant.



Lancer les dés d'action

Pour chaque action suivante, il y a 3 dés d'action respectifs :



Chaque ensemble de dés comprend un dé *Blessure*, un dé *Succès* et un dé *Aventure*. Les résultats possibles sur chaque dé sont :

Dé Blessure :



Subissez 1 blessure.



Rien

Dé Succès :



L'action est réussie (vous réussissez votre construction, votre récolte, ou votre exploration).



L'action échoue, mais vous recevez 2 jetons *Détermination*.

Dé Aventure :



Piochez la première carte *Aventure* du paquet correspondant et appliquez son effet.



Rien

Les résultats de chaque dé sont indépendants l'un de l'autre, ce qui veut dire que peu importe ce que vous avez obtenu sur le dé *Succès*, vous devez quand même résoudre les autres dés. Ainsi, vous pourriez être blessé (ou non) et avoir une aventure (ou non).

Exemple : Lorsque vous construisez, vous obtenez les résultats suivants : . Votre personnage subit 1 blessure, il ne parvient pas à construire ce qu'il voulait (mais reçoit 2 jetons *Détermination*) et vous piochez une carte *Aventure*.

Note : Lors d'une action *Récolte*, si la carte *Aventure* indique que vous recevez 1 ressource de plus du type récolté, vous recevez ce cube supplémentaire même si l'action a échoué.

Il est préférable de résoudre les dés dans l'ordre suivant : le dé *Blessure*, le dé *Succès* et finalement le dé *Aventure*.

3. Construction

Lorsque vous construisez un abri, défaussez les ressources requises et retournez le jeton *Camp* du côté *Abri*. La tuile *Ile* où vous construisez votre abri devient la tuile de votre camp.

Une fois votre abri construit, vous ne pouvez le perdre et n'aurez donc jamais à le reconstruire.

Pour indiquer que vous avez un abri, sur le plateau, placez un marqueur noir sur la case *Abri*, ainsi que des marqueurs noirs sur la première case du toit et de la palissade (à côté des icônes correspondantes, représentant le niveau 0).

Pour construire un toit ou une palissade, vous devez avoir construit un abri, ou votre camp doit être situé sur une tuile où il y a un abri (cf. **Exploration**, page 11).

Chaque fois que vous construisez le toit, la palissade ou des armes, défaussez les ressources requises et ajustez

le niveau approprié à l'aide du ou des marqueurs. Chacun des niveaux (toit, palissade et armes) n'est pas limité.

Lorsque vous construisez un objet à l'aide d'une carte *Invention*, défaussez les ressources requises et placez la carte *Invention* sur la case des ressources futures (elle ne sera disponible qu'une fois toutes les actions résolues).

Si un joueur construit l'objet situé sur sa fiche *Personnage*, il reçoit également 2 jetons *Détermination*. Il place la carte *Invention* sur la case des ressources futures (elle ne sera disponible qu'une fois toutes les actions résolues) et prend les 2 jetons *Détermination* dans sa réserve personnelle.

À la fin de la phase *Actions*, prenez la ou les cartes *Invention* de la case des ressources futures, appliquez le ou les effets supplémentaires, puis placez cette ou ces cartes, côté *Objet* visible, sur l'endroit approprié du plateau de jeu.

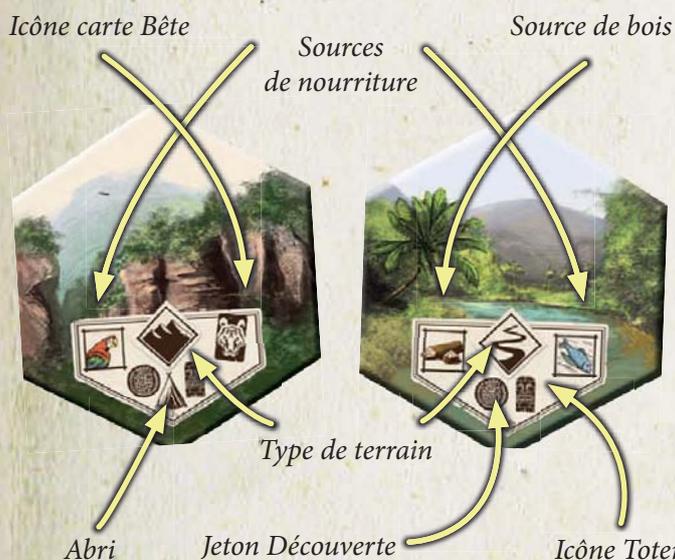
Si un joueur construit un objet de la fiche du scénario, il pose un marqueur noir sur l'objet (à moins d'indications contraires). Les joueurs doivent se souvenir d'appliquer tout effet supplémentaire à la fin de la phase *Actions* puisque cette carte n'est illustrée que sur la fiche du scénario et elle ne peut être déplacée sur le plateau de jeu.

4. Récolte

Lorsque vous récoltez des ressources, prenez les ressources appropriées de la réserve générale et placez-les sur la case des ressources futures (elles ne seront disponibles qu'une fois toutes les actions résolues).

Vous ne pouvez récolter qu'une (1) ressource par source, bien que cela puisse être modifié par des objets, *Aventure*, *Évènement*, etc.

5. Exploration



Si l'action *Exploration* est réussie, dévoilez la première tuile *Ile* de la pile et placez-la face visible sur la case explorée (c.-à-d. celle où se situe(nt) votre ou vos pions).

Regardez le type de terrain, et notez d'un marqueur noir toutes les cartes *Invention* ayant ce type de terrain dans leur zone d'éléments requis.

Si l'icône d'une carte *Bête* est visible, prenez la première carte du paquet *Bête* et, sans la consulter, mélangez-la dans

le paquet *Chasse*. Si une icône *Totem* est visible, consultez la fiche du scénario pour son effet.

Piochez le nombre illustré de jetons *Découverte*. Placez-les sur la case des ressources futures (ils ne seront disponibles qu'une fois toutes les actions résolues).

Certaines tuiles *Ile* offrent un abri (icône d'une tente). Toutefois, ceci ne signifie pas que vous avez maintenant un abri construit par les joueurs; vous ne placez donc pas le marqueur noir sur la zone appropriée du plateau et vous ne retournez pas le jeton *Camp* du côté *Abri*, à moins d'avoir construit un abri lors d'une action *Construction*. Un abri est très important durant la phase *Nuit*.

Exemple : Le joueur dévoile cette tuile *Ile* et la place sur la case explorée. Il s'agit de la première tuile présentant ce type de terrain (plaine), les joueurs placent donc un marqueur noir sur les cartes *Invention Panier*, *Remède* et *Corde*, indiquant que ces inventions peuvent maintenant devenir des objets. L'icône d'une carte *Bête* signifie que le joueur mélange une carte *Bête* dans le paquet *Chasse*. Finalement, il pioche 2 jetons *Découverte* (tels qu'illustrés) et il les place, face visible, sur la case des ressources futures.



Une fois toutes les actions résolues, vous pouvez conserver les jetons *Découverte* pour usage futur. Toutefois, la nourriture se gâte durant la phase *Nuit* (cf. **Phase Nuit** en page 6) et tous les jetons représentant de la nourriture sont perdus à ce moment. Les jetons *Découverte* sont défaussés après usage.

6. Organisation du camp

Le joueur qui réalise cette action reçoit 2 jetons *Détermination*, qu'il place dans sa réserve. Il augmente aussi le moral de 1 niveau sur le plateau (cette action diffère à 4 joueurs, cf. **Ajuster le jeu** en page 14).

Si le niveau de moral est au niveau le plus élevé, le joueur ne reçoit que des jetons *Détermination* et il n'ajuste pas le niveau de moral.

7. Repos

Un joueur qui se repose guérit 1 blessure de son personnage en déplaçant son marqueur de blessure d'une case vers la gauche.

8. Une fois toutes les actions complétées :

- les joueurs reprennent leurs pions,
- les pions supplémentaires sont défaussés ou remis sur la carte d'où ils proviennent,
- déplacez toutes les ressources et jetons de la case des ressources futures vers les ressources disponibles (les joueurs peuvent maintenant les utiliser),
- prenez les cartes *Invention* de la case des ressources futures, appliquez tous les effets appropriés et placez ces cartes, côté *Objet* visible, sur les cases du plateau prévues à cet effet (près des cartes *Invention*).

5. Phase Météo



Durant cette phase, les joueurs doivent faire face aux difficiles conditions météorologiques de l'île. Les dés *Météo* vous indiqueront quel type d'intempéries vous affrontez.

Consultez la fiche du scénario, afin de savoir quel(s) dé(s) vous devez lancer pour le tour actuel.

Le nombre de dés à lancer varie selon le scénario et le tour actuel.

Par exemple, dans le scénario 1 :
tours 1 à 3 : aucun dé *Météo* n'est lancé
tours 4 à 6 : lancez le dé *Pluie*
tours 7 à 12 : lancez les dés *Pluie*, *Hiver* et *Animal affamé*

Il y a 3 dés *Météo* différents:
le dé *Pluie*, le dé *Hiver* et le dé *Animal affamé*.



De plus, vérifiez toujours la case *Météo* pour voir s'il y a des jetons qui pourraient modifier le résultat (certaines cartes *Évènement* et *Aventure* vous feront ajouter un jeton dans la case *Météo*). Ces jetons devraient être ajoutés au résultat du lancer de dé(s) *Météo*. Après avoir appliqué l'effet des jetons dans la case *Météo*, défaussez-les.

Si vous ne lancez pas de dé(s) *Météo*, seuls les jetons présents dans la case *Météo* (s'il y en a) prendront effet.



Les dés *Pluie* et *Hiver* présentent 2 types de nuages (les mêmes que ceux illustrés sur les jetons):



Nuage de pluie



Nuage de neige

Faire face aux intempéries

En premier lieu, calculez le total de *nuages de neige* (sur les dés/jetons) auxquels vous devez faire face. Pour chaque *nuage de neige*, défaussez 1 bois, **peu importe le niveau de votre toit**. (Vous devez réchauffer le camp à l'aide du bois pour ne pas avoir trop froid.)

Ensuite, comparez le nombre total de tous les nuages (les *nuages de pluie* et les *nuages de neige* sur les dés/jetons) à votre niveau de toit actuel. Le niveau de votre toit indique le nombre de nuages contre lequel vous êtes protégés.

S'il y a plus de nuages que votre actuel niveau de toit, défaussez 1 nourriture et 1 bois par nuage contre lequel vous n'êtes pas protégés. (Vous consommez ces ressources pour rester au chaud et en santé durant le mauvais temps.)

Pour chaque ressource que vous ne pouvez défausser, chaque joueur subit 1 blessure (selon la règle de **Demande non remplie**, cf. page 13).

Exemple : Les joueurs viennent de lancer le dé *Pluie* : 2 nuages de pluie. Il y a également un jeton *Nuage de neige* sur la case *Météo*. Les joueurs ont un toit de niveau 1 et les ressources suivantes : 3 bois et 1 nourriture.

Tout d'abord, les joueurs défaussent 1 bois dû à la présence d'un **nuage de neige**. Le nombre total de nuages est 3 contre un toit de niveau 1, les joueurs ne sont donc pas protégés contre 2 nuages. Ainsi, ils doivent défausser 1 bois et 1 nourriture par niveau manquant. Ils peuvent payer pour le premier niveau manquant. Toutefois, pour le second niveau manquant, ils défaussent leur dernier bois, mais ne peuvent défausser 1 nourriture; chaque joueur subit donc 1 blessure pour cette nourriture manquante.

Pour terminer, ils défaussent le jeton de la case *Météo*.

Le dé *Animal affamé* présente différentes situations auxquelles les joueurs doivent faire face :



Défaussez
1 nourriture.



Réduisez
la palissade de
1 niveau.



Combattez
une bête avec
une force de 3.

Si vous ne pouvez résoudre l'effet du dé, chaque joueur subit un certain nombre de blessures.

Exemples :

- Si vous devez réduire le niveau de la palissade et que celui-ci est déjà à 0, chaque joueur subit alors 1 blessure.
- Si les joueurs doivent combattre une bête (de force 3) et que leur niveau d'armes est inférieur à 3, chaque joueur subit 1 blessure par niveau manquant. (Dans les faits, ici aussi les joueurs doivent respecter la règle de **Demande non remplie**, cf. page 13.)

Si un *Évènement* ou une *Aventure* vous demande de lancer le dé *Animal affamé* et que le scénario vous demandait déjà de lancer ce dé, vous ne lancez le dé *Animal affamé* qu'une seule fois.

Jeton Tempête

Résolvez le jeton *Tempête* après tous les autres effets.

La tempête réduit la palissade de 1 niveau. Si vous ne pouvez réduire le niveau de la palissade, tous les joueurs subissent 1 blessure.

Rappel : À la fin de la phase *Météo*, défaussez tous les jetons situés sur la case *Météo*.

6. Phase Nuit



1. Durant la phase *Nuit*, chaque joueur doit manger. Défaussez 1 nourriture par joueur.

Si vous n'avez pas suffisamment de nourriture pour tous les joueurs, choisissez qui ne mange pas (un ou plusieurs joueurs) - chaque joueur qui ne mange pas subit 2 blessures.

2. Durant la phase *Nuit*, les joueurs peuvent décider de laisser leur camp sur leur tuile *Ile* actuelle ou de le déplacer sur une tuile *Ile* adjacente. Rappelez-vous que la position du camp a un impact sur la prochaine phase *Production* ainsi que sur les cases qui seront adjacentes pour les actions *Récolte* et *Exploration*.

Déplacer le camp

Si les joueurs ont construit un abri et qu'ils souhaitent déplacer leur camp sur une tuile *Ile* adjacente, ils doivent réduire de moitié leur niveau de toit et de palissade (la moitié perdue est arrondie à l'unité inférieure, donc en faveur des joueurs). Par exemple, les joueurs ont un toit de niveau 2 et une palissade de niveau 1. S'ils déplacent sur une tuile *Ile* adjacente leur camp avec un abri, ils devront réduire leur niveau de toit à 1 tandis que leur niveau de palissade restera à 1 (leur perte est de 0, car la moitié de 1 arrondie à l'unité inférieure est 0).

Outre les points suivants, les joueurs qui n'ont pas d'abri peuvent déplacer leur camp sans conséquence. S'ils déplacent leur camp sur une tuile avec un abri, ceci ne veut pas dire qu'ils ont construit un abri (vous ne retournez donc pas le jeton *Camp* du côté *Abri*)

Si les joueurs n'ont pas encore construit d'abri, mais qu'ils ont un toit et/ou une palissade (p. ex., si la tuile *Ile* avait un abri), déplacer leur camp sur une autre tuile leur fera alors perdre leur toit et leur palissade en entier (les deux sont réduits à 0).

Lorsque vous déplacez le camp, défaussez le jeton *Raccourci* de la tuile *Ile* où il était et retournez la carte *Raccourci* du côté *Invention*. Elle devra être construite à nouveau pour pouvoir l'utiliser.

S'il y avait des jetons +1 ressource (pour avoir construit un objet par exemple) sur la tuile de votre camp (🍷, 🍷), vous pouvez les déplacer avec votre camp, mais assurez-vous de respecter la règle **Un seul jeton par type** (il ne peut y avoir qu'un jeton par type sur un même endroit, cf. page 14)

3. Si les joueurs n'ont pas construit l'abri (ou si leur camp n'est pas situé sur une tuile *Ile* avec un abri), chaque joueur subit 1 blessure, car il passe la nuit à l'extérieur.

4. À moins d'avoir de la nourriture non périssable, le *Cellier* ou un *Trésor* vous permettant d'entreposer de la nourriture (ex. *Boîtes* ou *Baril*), toute la nourriture toujours présente sur la case des ressources disponibles est perdue.

Les autres ressources ne sont pas perdues et restent en place pour le prochain tour.

5. Retirez les marqueurs noirs des fiches *Personnage* (indiquant les capacités utilisées par les joueurs durant le tour actuel). Avancez d'une case le marqueur de tour sur la fiche du scénario et passez le marqueur *Premier joueur* au joueur suivant, en sens horaire. Vous êtes prêts pour le tour suivant.

Si les joueurs peuvent guérir des blessures (à l'aide de jetons ou de certaines cartes), ils ne peuvent le faire que durant la phase *Nuit* (à l'exception de l'action *Repos* et d'une des capacités du Cuistot). Par exemple, si les joueurs ont

le *Trésor - Bouteille de vin* ou le jeton 🍷, ils ne peuvent les utiliser que durant la phase *Nuit*, mais à tout moment durant cette phase.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de 3 façons :

1. Les joueurs remportent immédiatement la partie s'ils complètent le ou les buts du scénario à l'intérieur du temps requis (à moins d'indications contraires du scénario).

2. Les joueurs perdent immédiatement si l'un des personnages meurt.

3. Les joueurs perdent s'ils n'ont pas complété les buts du scénario à la fin du dernier tour.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Priorité

En cas de conflit de règles, les règles du scénario ont préséance sur les règles de base.

Demande non remplie

Lorsqu'un joueur doit résoudre un effet quelconque (*Évènement*, *Aventure*, *Mystère*, etc.) et qu'il ne possède pas ce qui est demandé, il subit alors une ou plusieurs blessures, selon le nombre d'éléments manquants.

Exemple :

- Si un joueur doit défausser un élément (bois, nourriture, jeton *Détermination*, etc.) et qu'il n'a pas l'élément demandé, il subit alors 1 blessure par élément qu'il n'a pu défausser.

- Si un joueur combat une bête et que son niveau d'armes est inférieur à la force de la bête, le joueur subit 1 blessure par niveau d'armes manquant.

Lorsqu'une carte ou un jet de dés concerne tous les joueurs et que ces derniers ne peuvent répondre à la demande, chacun d'eux subit 1 blessure par élément manquant.

Exemple :

- Si les joueurs doivent réduire de 1 le niveau du toit, de la palissade ou des armes et que ce niveau est déjà à 0, chaque joueur subit alors 1 blessure.

- Si les joueurs doivent recouvrir une source précise (p. ex. du bois) avec un marqueur noir et qu'il n'y a pas de source de bois à recouvrir, chaque joueur subit 1 blessure.

Exception :

- Certaines cartes ont un effet qui doit uniquement être résolu si possible. Ainsi, s'il s'avère impossible de résoudre un tel effet, il ne se passe rien.

Exemple : La carte *Évènement - Insectes* demande aux joueurs de défausser 1 bois, mais uniquement si possible. Si les joueurs n'ont pas de bois, l'évènement ne peut être résolu et il ne se passe rien : les joueurs ne subissent pas de blessure dans ce type de situation.



- Si vous devez augmenter/diminuer le niveau de moral et qu'il est déjà au niveau le plus haut/bas, il ne se passe rien.

Un seul jeton par type

Il ne peut y avoir qu'un jeton de chaque type par case/tuile Ile, case d'action, case *Nuit*, case *Météo*, etc.

Exemple :

- Si un jeton *Relance* est déjà sur la case d'action *Construction* et que l'effet d'une carte vous demande de mettre un autre jeton *Relance* sur la case d'action *Construction*, vous ignorez ce deuxième effet, car il ne peut y avoir 2 jetons d'un même type sur une même case.

- Si un jeton +1 *nourriture* est sur une tuile *Ile*, vous ne pouvez mettre un autre jeton de ce type sur la même tuile *Ile*, etc.

Important : Dans ces cas, les joueurs ne subissent pas de blessure, car la demande a déjà été remplie. Il ne s'agit donc pas d'un cas de *Demande non remplie*.

Les jetons Détermination

Les joueurs ne peuvent partager leurs jetons *Détermination*.

Défaussez des cartes *Invention*

Lorsque vous devez défausser une carte *Invention*, mélanger-la dans le paquet *Invention*. Notez que la capacité *Une nouvelle idée* du Menuisier fonctionne différemment.

AJUSTER LE JEU

Partie à 4 joueurs

À 4 joueurs, placez la carte *Organisation du camp* sur le plateau, sur la case d'action correspondante.



Chaque fois qu'un joueur fait l'action *Organisation du camp*, soit il reçoit 2 jetons *Détermination*, soit il augmente le moral de 1 niveau sur le plateau.

Partie à 2 joueurs

Les joueurs choisissent aléatoirement un personnage parmi les suivants : *Cuistot*, *Explorateur* et *Menuisier*.

Lorsqu'il n'y a que 2 joueurs, ils ont un personnage supplémentaire avec eux, *Vendredi*. Prenez la carte *Vendredi* et le pion blanc, que vous placez près du plateau. Placez un marqueur de blessure sur la case à l'extrême gauche de la piste de vie de *Vendredi*.

Vendredi



Vendredi est représenté par un pion blanc et le premier

joueur choisit ses actions. *Vendredi* peut être assigné à chaque type d'action et il peut être placé :

- comme pion seul,
- comme pion assigné à une action avec un pion supplémentaire (par exemple, le pion supplémentaire du *Harnais*)
- comme pion supplémentaire avec le pion d'un joueur.

Rappel!

À l'exception des points mentionnés ci-dessus, si *Vendredi* et le pion d'un joueur sont assignés à une même action, *Vendredi* est toujours considéré comme un pion supplémentaire dans une telle situation.

Vendredi - Règles spéciales :

Lorsque *Vendredi* réalise une action, faites comme si un joueur réalisait l'action, mais : si *Vendredi* est assigné seul à une action *Construction*, *Récolte* ou *Exploration*, un joueur doit lancer les dés d'action pour *Vendredi*. Si vous obtenez une aventure sur le dé *Aventure*, ne piochez pas une carte *Aventure*. *Vendredi* subit plutôt 1 blessure et vous ne réalisez pas d'aventure.

Vendredi n'est pas un joueur, donc :

- il ne peut devenir premier joueur,
- s'il meurt, les joueurs peuvent tout de même gagner,
- il n'est pas concerné par la météo,
- il n'a pas besoin de manger durant la phase *Nuit*,
- il n'a pas besoin d'abri durant la phase *Nuit*,
- si un *Évènement*, *Aventure*, effet *Danger*, etc. demande à tous les joueurs de défausser quelque chose, ceci ne concerne pas *Vendredi*.

Si *Vendredi* obtient des jetons *Détermination*, il peut les utiliser pour relancer un dé, une fois par action.

Partie plus facile

Si vous trouvez un scénario trop difficile, il existe différentes façons d'ajuster le jeu :

A) Vous pouvez jouer avec le chien. Prenez la carte *Chien* et le pion violet. Le chien peut servir de pion supplémentaire pour les actions *Exploration* et *Chasse*. Le chien ne sert qu'à supporter le pion d'un joueur. Il est fortement conseillé pour les parties à 3 joueurs.

Chien



- B) Vous pouvez jouer avec *Vendredi* (voir ci-dessus).
- C) Vous pouvez commencer la partie avec plus de cartes *Objet de départ* (par exemple 3 ou 4, plutôt que 2).

D) Lorsque vous préparez le paquet *Évènement* (étape 16 de la mise en place), prenez moins de cartes *Évènement* avec l'icône *Livre* que de cartes avec l'icône *Aventure*. Par exemple, si vous devez prendre 6 cartes de chaque type, prenez 4 cartes avec un livre et 2 avec une icône *Aventure*.

Note!

Ceci rend le premier scénario plus difficile.

Partie plus difficile!

Vous êtes un joueur expérimenté et vous trouvez un scénario trop facile, modifiez le jeu ainsi pour enfin affronter un défi de taille :

A) Ne jouez qu'avec 1 *Objet de départ*, ou aucun.

B) Lorsque vous préparez le paquet *Évènement* (étape 16 de la mise en place), prenez plus de cartes *Évènement* avec l'icône *Livre* que de cartes avec l'icône *Aventure*. Par exemple, si vous devez prendre 6 cartes de chaque type, prenez 8 cartes avec un livre et 4 avec une icône *Aventure*.

Note!

Ceci rend le premier scénario plus facile.

C) Jouez **sans** le chien (à trois joueurs seulement).

Carte Épave aléatoire

Lors de la mise en place (étape 17), prenez une carte *Épave* au hasard, parmi les 3 disponibles.

Variante solitaire

Suivez toutes les règles avec les modifications suivantes :

- Choisissez un personnage aléatoirement parmi les suivants : *Cuistot*, *Explorateur* et *Menuisier*.
- Jouez avec *Vendredi* et le chien (page précédente).
- Lorsque vous construisez l'abri, le toit ou la palissade, le cout est le même qu'à 2 joueurs.
- Vous êtes toujours le premier joueur.
- Au début de la phase *Moral*, augmentez le moral de 1 niveau (vous êtes heureux d'être en vie!) et continuez la phase *Moral* normalement.

LES ICÔNES ET LEURS EFFETS

Si une icône (de ressource, d'un jeton, de blessure, d'armes, etc.) n'est pas précédée d'un chiffre, l'icône représente dans ces cas 1 unité de ce qui est illustré.

Exemple : Les joueurs doivent assigner 1 pion et 1 bois/fourrure qui sera défaussée sur cette carte. Le joueur qui réalise cette action reçoit 1 jeton *Détermination*.



Le joueur peut choisir de (a) subir 2 blessures, recevoir 2 bois et 1 fourrure puis défausser la carte, ou (b) défausser 1 nourriture, réduire de 1 le niveau de la palissade et mélanger cette carte *Aventure* dans le paquet *Évènement*.



Capacités des personnages :

Rappel! Chaque capacité peut être utilisée en tout temps (sauf durant la résolution d'un effet, évènement, etc.), que par son propriétaire et une seule fois par tour.

Cuistot

Recette de grand-mère

Défaussez 2 jetons *Détermination* et payer 1 nourriture pour guérir 2 blessures (de n'importe quel joueur, incluant lui-même). Peut guérir 1 blessure de deux joueurs différents.

Glaneur

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour relancer n'importe quel dé d'action gris. Note! Vous ne pouvez utiliser les jetons *Détermination* obtenus avec un dé *Succès* pour relancer ce même dé.

Soupe à la pierre

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour recevoir 1 nourriture (placée sur la case des ressources disponibles).

Eau-de-vie

Lors de la phase *Météo*, défaussez 3 jetons *Détermination* pour ignorer 1 *nuage de pluie*, ou pour transformer 1 *nuage de neige* en 1 *nuage de pluie*.

Explorateur

Fortuné

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour relancer n'importe quel dé d'action vert. Note! Vous ne pouvez utiliser les jetons *Détermination* obtenus avec un dé *Succès* pour relancer ce même dé.

Reconnaissance

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour piocher 3 tuiles *Ile*, les regarder et en choisir 1. Mélangez les deux autres tuiles dans la pile et placez la tuile choisie sur le dessus.

Grand motivateur

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour augmenter le moral de 1 niveau.

Éclaireur

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour piocher 2 jetons *Découverte*, en choisir 1 (que vous placez sur la case des ressources disponibles) puis défaussez l'autre (ne le mélangez pas dans la pile).

Menuisier

Construction économique

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour payer 1 bois de moins lors d'une action quelconque. Par exemple, si vous avez besoin de 3 bois pour construire l'abri, le Menuisier peut le construire pour seulement 2 bois. Si une action *Danger* requiert du bois, le Menuisier peut entreprendre cette action sans défausser de bois.

Homme de métier

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour relancer n'importe quel dé d'action marron. Note! Vous ne pouvez

utiliser les jetons *Détermination* obtenus avec un dé *Succès* pour relancer ce même dé.

Une nouvelle idée

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour piocher 5 cartes *Invention* du paquet *Invention*. Choisissez l'une d'elles (que vous placez côté *Invention* sur l'endroit approprié du plateau). Placez les 4 cartes restantes en une pile face cachée, afin de former une défausse. Lorsqu'il n'y a plus de carte *Invention* dans le paquet, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet.

Bricoleur

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour obtenir un pion supplémentaire marron (action *Construction* seulement). Défaussez le pion après avoir complété l'action.

Soldat

Pistage

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour consulter la première carte du paquet *Chasse*. Remplacez cette carte sur le dessus ou en dessous du paquet.

Plan défensif

Défaussez 2 jetons *Détermination* pour augmenter la palissade ou les armes de 1 niveau.

Furie

Défaussez 3 jetons *Détermination* pour obtenir temporairement +3 niveaux d'armes pour cette action. Cette capacité peut être utilisée après avoir dévoilé la force d'une bête.

La chasse

Défaussez 4 jetons *Détermination* pour prendre la première carte *Bête* du paquet *Bête* et la placer sur le dessus du paquet *Chasse*, sans la consulter.

LES CARTES ET LEURS EFFETS

Certains termes particuliers sont parfois employés : **AU CHOIX** (cartes *Aventure* principalement) - Les joueurs ont le choix décrit sur la carte. Il s'agit habituellement de défausser la carte *Aventure* sans effet ou d'obtenir un avantage, mais de faire face aux conséquences plus tard (c.-à-d. en mélangeant la carte *Aventure* dans le paquet *Évènement* et en subissant l'effet négatif lorsque cette carte est piochée durant un tour futur).

Si possible - Appliquez l'effet décrit uniquement si c'est possible. Si vous ne pouvez pas (par exemple, vous devez défausser une ressource que vous n'avez pas), il ne se passe rien. La règle de **Demande non remplie** ne s'applique pas dans cette situation.

Effets introduits par les cartes :

Phase Nuit hors du camp - Lorsqu'un joueur doit passer la phase *Nuit* hors du camp, il conserve tout ce qu'il a acquis durant ses actions (ressources, jetons, cartes, etc.) dans sa propre réserve et ne place ces éléments sur la case des

ressources disponibles qu'au début du prochain tour (ainsi, les autres joueurs ne peuvent les utiliser durant les phases *Météo* et *Nuit* de ce tour). Bien que ce joueur ne sera pas affecté par la météo, il subira 1 blessure pour avoir dormi à l'extérieur (à moins qu'il n'ait exploré une tuile *Ile* avec un abri durant son action). Il doit également manger durant la phase *Nuit*, en défaussant une nourriture s'il en a récolté durant son action, sinon il subit 2 blessures comme à l'habitude.

Piocher des cartes *Mystère* - Le paquet *Mystère* comprend plusieurs types de mystères. Lorsque vous devez résoudre un type de mystère précis, continuez à piocher des cartes du paquet jusqu'à ce que vous obteniez le type de mystère requis (ignorez le reste). Une fois que vous avez résolu une carte, vous pouvez arrêter ou continuer de piocher jusqu'à ce que vous obteniez une autre carte d'un type à résoudre (en ignorant le reste). **À la fin, mélangez toutes les cartes *Mystère* ignorées dans le paquet *Mystère* et défaussez les cartes résolues (à moins d'indications contraires).**

Exemple : Vous devez piocher 3 cartes *Mystère*, mais n'appliquez que 1 *Monstre* et 2 *Trésors*. Vous piochez la première carte *Mystère*, un *Piège*, que vous ignorez. La deuxième carte est un *Trésor*, que vous appliquez. Comme vous avez résolu une carte *Mystère*, vous pouvez maintenant (a) arrêter de piocher des cartes, ou (b) continuer de piocher jusqu'à ce que vous obteniez un *Monstre/Trésor*. Vous continuez. Vous ignorez la troisième carte (un *Piège*). La quatrième carte est un *Monstre*, que vous devez appliquer. Vous pourriez décider d'arrêter, mais comme il ne reste qu'un *Trésor* à appliquer, vous continuez de piocher, car vous ignorez tout sauf un *Trésor*.

Source épuisée - Une source épuisée ne donne plus de ressource lors de la phase *Production* ou d'une action *Récolte*. Cependant, s'il y a un jeton +1 ressource à cet endroit (🍌, 🍌), vous recevez cette ressource de plus.

Tuile *Ile* inaccessible (face cachée) - Lorsqu'une tuile *Ile* devient inaccessible (effet causé par un *Évènement* ou autre), retournez-la face cachée et retirez tous les jetons et marqueurs de cette tuile. Vous ne pouvez déplacer votre camp sur cette tuile ou entreprendre des actions (dont *Exploration*) sur cette tuile. Considérez le type de terrain comme inexploré (voir ci-dessous).

Type de terrain inexploré - Si une tuile *Ile* qui devient inaccessible est la seule à présenter un type de terrain sur le plateau, vous perdez accès à ce type de terrain et ne pouvez plus construire les objets qui en ont besoin. Retirez les marqueurs appropriés des cartes *Invention* jusqu'à ce que vous ayez à nouveau accès à ce type de terrain. Vous ne perdez aucun objet construit qui nécessite ce type de terrain. Par exemple, si vous n'avez découvert qu'une montagne et que ce type n'est plus disponible, vous ne pourrez pas construire le *Couteau* ou le *Feu* jusqu'à ce que vous ayez à nouveau accès à une montagne (à moins d'avoir construits ces objets précédemment).

Retourner un objet du côté *Invention* - Lorsque vous retournez un objet du côté *Invention*, ceci signifie que vous perdez l'objet. Vous devrez le construire à nouveau s'il est encore nécessaire. Si l'objet était requis pour construire un autre objet ou accomplir une action *Danger* précise, ceci n'est plus possible. Par exemple, si vous perdez la *Carte*, vous ne pouvez plus construire le *Raccourci* (qui nécessite

la Carte). Si vous perdez la pelle, certaines actions *Danger* deviennent inaccessibles.

Annulez tout effet supplémentaire d'un objet, si possible.

Exemples :

- Construire les Briques augmente la palissade de 1 niveau. Si vous les perdez, diminuez la palissade de 1 niveau, à moins qu'elle ne soit déjà à 0, dans ce cas rien ne se produit.

- Si vous perdez le Raccourci, retirez le jeton Raccourci du plateau.

- Si vous perdez la Carte, vous ne pouvez plus utiliser le pion supplémentaire pour l'exploration ce tour-ci (à moins qu'il n'était déjà en action, dans ce cas vous ne pouvez plus l'utiliser à compter du tour suivant).

Combattre une bête (effet *Évènement*) – Lorsqu'une carte *Évènement* vous demande de combattre une bête, le premier joueur est celui qui combat la bête et il est le seul à subir des blessures (dans l'éventualité où il y en a).

Appliquer à nouveau l'effet d'une carte *Évènement* – Le texte *Évènement* est parfois trop long pour la section *Danger* de certaines cartes. Dans ces cas, vous « appliquez à nouveau cet évènement ». Vous ne faites qu'appliquer à nouveau l'effet *Évènement* de la carte puis vous défaussez la carte; vous ne la remplacez pas sur la case *Danger*.

Niveaux d'armes temporaires - Si un effet augmente votre niveau d'armes temporairement, ne déplacez pas le marqueur correspondant sur le plateau. Cette augmentation temporaire ne s'applique que durant l'action du joueur. S'il doit diminuer ses armes durant la même action, il ajuste le marqueur normalement. Il peut même subir des blessures si la diminution demandée est plus élevée que son niveau.

Mélanger dans le paquet *Évènement* – Ceci s'applique toujours à la carte sur laquelle se trouve cette mention.

Cartes Invention/Objet

Les règles suivantes s'appliquent à tous les objets :

1 - Un objet ne peut être construit qu'une seule fois, à moins d'être perdu ou s'il y a une indication contraire sur la fiche du scénario.

2 - Une fois construit, un objet est conservé jusqu'à la fin, sauf s'il est perdu.

3 - Si un objet ne montre qu'une image (ex. *Barrage*), vous obtenez son avantage uniquement à la construction. Un objet peut servir pour obtenir d'autres objets (ex. *Pelle*) ou il ne sert qu'une seule fois par tour (ex. *Carte*).

Voici une brève description de chaque objet :

Aire de feu – Durant la phase *Nuit*, vous pouvez guérir 2 blessures en défaussant 1 nourriture. Ce peut être 2 blessures d'un seul joueur ou 1 blessure de 2 joueurs différents.

Arc – Augmente les armes de 3 niveaux.

Barrage – Donne aux joueurs 2 nourritures non périssables.

Barrière - Augmente la palissade de 2 niveaux.

Bouclier – Donne aux joueurs 1 pion supplémentaire rouge pour l'action *Chasse*. Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Briques – Augmentent la palissade de 1 niveau et requises pour la construction d'objets.

Carte – Requisite pour la construction d'objets et donne

aux joueurs 1 pion supplémentaire vert pour l'action *Exploration*. Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Cellier – Permet d'entreposer votre nourriture. Vous ne perdez plus votre nourriture durant la phase *Nuit*.

Collet – Lorsque vous le construisez, placez un jeton +1 nourriture () sur la tuile *Ile* où est situé votre camp.

Corde – Requisite pour la construction d'objets.

Couteau - Augmente les armes de 1 niveau et requis pour la construction d'objets.

Enclos – Lorsque vous le construisez, vous pouvez recouvrir d'un marqueur noir une source de nourriture () sur une tuile *Ile* adjacente à votre camp. Placez un jeton +1 nourriture () sur la tuile de votre camp.

Feu – Augmente la palissade de 1 niveau et requis pour la construction d'objets.

Fosse – Lors de la phase *Production*, lancez le dé *Blessure* marron. Si vous obtenez une *Blessure*, vous recevez 2 nourritures de plus.

Fournaise – Vous permet d'ignorer 1 *nuage de neige* durant la phase *Météo*.

Fronde – Augmente les armes de 2 niveaux.

Harnais – Donne aux joueurs 1 pion supplémentaire gris pour l'action *Récolte*. Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Journal – Lors de la phase *Moral*, le premier joueur reçoit 1 jeton *Détermination* de plus (ou en perd 1 de moins).

Lance – Augmente les armes de 3 niveaux.

Lanterne - Donne aux joueurs 1 pion supplémentaire marron pour l'action *Construction*. Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Lit – Chaque fois qu'un joueur fait l'action *Repos*, il reçoit 1 jeton *Détermination* et se guérit de 2 blessures plutôt qu'une (1). Peut être utilisé avec le *Hamac* (carte *Mystère*).

Marmite – Vous donne une marmite (requisite pour certains jetons *Découverte*). Durant la phase *Nuit*, vous pouvez guérir 1 blessure en défaussant 1 nourriture.

Mur – Augmente la palissade de 2 niveaux.

Panier – Si vous réussissez une action *Récolte*, vous recevez 1 ressource de plus du type récolté. Le *Panier* ne peut servir que pour 1 action par tour. Peut être utilisé avec le *Sac*.

Pelle - Requisite pour la construction d'objets.

Radeau – Donne aux joueurs 1 pion supplémentaire pour l'action *Récolte* ou *Exploration*. Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Remède – Vous donne un remède pour le reste de la partie (à moins que vous ne le perdiez).

Tambour – Lors de la phase *Moral*, le premier joueur reçoit 2 jetons *Détermination* de plus (ou en perd 2 de moins).

Sac – Si vous réussissez une action *Récolte*, vous recevez 1 ressource de plus du type récolté. Le *Sac* ne peut servir que pour 1 action par tour. Peut être utilisé avec le *Panier*.

Raccourci – Vous donne le jeton *Raccourci* que vous placez sur une tuile *Ile* adjacente à celle de votre camp. Lors de la phase *Production*, recevez 1 ressource d'un type disponible sur la tuile avec le jeton *Raccourci*. Cette source est limitée à une ressource par tour.

Exemple d'une fiche de scénario

Chaque scénario est plus difficile et complexe que le précédent. Il vous est donc fortement conseillé de jouer les scénarios dans l'ordre.

1. Titre du scénario
2. Mise en situation
3. Nombre de tours
4. Conditions météorologiques (dés *Météo* à lancer selon les différents tours
5. But(s) du scénario que les joueurs doivent compléter pour remporter la partie.
6. Description des jetons *Découverte* spéciaux. À moins d'indications contraires sur la fiche du scénario, ils sont défaussés après usage, comme les autres jetons *Découverte*.
7. Signification de l'icône *Livre*
Chaque fois que vous dévoilez une carte *Évènement* avec l'icône *Livre*, appliquez l'effet mentionné à cet endroit.
8. Signification de l'icône *Totem*
Chaque fois que vous explorez une tuile *Ile* avec une icône *Totem*, consultez cette section. Il s'agit parfois d'un effet instantané, tandis que dans certains scénarios, les joueurs peuvent faire une action particulière là où est le totem.
9. Modifications à la mise en place
10. Autres règles spéciales dont vous devez tenir compte en jouant à ce scénario.
11. 2 inventions (tous les scénarios permettent de construire 2 objets spéciaux, décrits ci-dessous)
12. Certains scénarios ont des éléments spéciaux (par exemple, les points de vie de Jenny) ou des actions spéciales que peuvent entreprendre les joueurs.
13. Notez vos scores ici, selon le nombre de joueurs.

Objets des scénarios

Hachette - Après l'avoir construite, placez un jeton +1 bois () sur la tuile *Ile* de votre camp.

Mât - Donne 3 bois pour le tas de bois seulement.

Croix - Peut être construite plusieurs fois. Chaque fois que vous la construisez, placez un marqueur bleu sur une tuile *Ile* différente. Si vous souhaitez placer un marqueur *Croix* sur une tuile où se trouve un marqueur *Brouillard*, vous devez assigner 1 pion supplémentaire pour l'action *Construction*.

Cloche sacrée - Peut être construite plusieurs fois. Chaque fois que vous la construisez, retirez 3 marqueurs *Brouillard* de tuiles/cases *Ile*.

Radeau - Après l'avoir construit, durant un tour subséquent, vous pouvez faire une action *Exploration* sur cet objet pour sauver Jenny. Durant la résolution

de l'action, plutôt que de piocher une carte *Aventure*, considérez un **?** comme un  pour chaque joueur participant à l'action.

Bateau de sauvetage - Si vous avez complété les autres buts du scénario, vous remportez la partie lorsque vous construisez le *Bateau de sauvetage*.

Échelle de corde - Donne un pion supplémentaire pour faire une action *Exploration - Totem* (seulement). Placez le pion sur la carte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Chaloupe - Si vous avez complété les autres buts du scénario, vous remportez la partie lorsque vous construisez la *Chaloupe*.

Baliste - À la construction, augmentez la palissade de 2 niveaux et les armes de 1 niveau.

Pirogue - Après l'avoir construite, chaque action *Exploration* réussie vous permet de : piocher 2 tuiles *Ile*, en choisir 1 et mélanger l'autre dans la pile.

Clôture - À la construction, augmentez la palissade de 1 niveau.

Jardin - À la construction, recevez 4 nourritures.

1. Titre du scénario
Scénario 3

2. Mise en situation
Sauvrez sur une île déserte, votre situation est loin d'être relaxante, mais... que voyez-vous au loin? L'une de vos camarades de bord, la jolie Jenny, est seule sur un rocher au beau milieu de l'océan! Vous devez construire un radeau pour la sauver! Et ensuite, vous devrez tous les deux vous dépêcher à construire un bateau et quitter l'île, avant que l'ouragan ne s'abatte sur vous...

3. Nombre de tours
Sauvons Jenny!

4. Conditions météorologiques
1 2 3 4 5 6 7 8

5. But(s) du scénario
Ce scénario vous présente deux objectifs.
Primo, sauvez Jenny. Vous devez construire le Radeau puis réaliser une action *Exploration* sur le Radeau afin d'amener Jenny dans votre camp. Si Jenny meurt, la partie est perdue.
Secundo, vous devez construire le Bateau de sauvetage afin de quitter l'île. Si vous complétez ces deux objectifs, vous remportez la partie.

6. Description des jetons
Herbes
Pistolet
Radeau
Bateau de sauvetage

7. Signification de l'icône Livre
Tempête
Un ouragan souffle rapidement. Un tempête frappe le camp. -1

8. Signification de l'icône Totem
Roches glissantes
Cimetière
Restes de mâts et de longerons
Épave d'un aéronef

9. Modifications à la mise en place
Si, comme objet de départ, vous avez la *Bouteille tempête*, défaussez-la et piochez une nouvelle.

10. Autres règles spéciales
Jusqu'à un moment de votre scénario, Jenny subit 1 blessure à chaque phase. Notez l'effet de la météo, prenez un pion supplémentaire pour représenter Jenny. Elle est maintenant considérée comme l'un des joueurs - elle subit les événements qui concernent tous les joueurs - et doit répondre à la règle de Demande non remplie.
- elle subit les effets de la météo.
- lors de la phase *Vie*, elle doit manger et peut subir des blessures lorsqu'elle dort à l'extérieur. Jenny ne mouille pas le pont de construction de l'île, de tout, ou de la palissade.
Elle ne peut devenir Premier joueur et, lors de la phase *Actions*, elle peut uniquement faire l'action *Alger* (pour gagner 1 blessure, elle ne bénéficie pas de l'effet *Lit*).

11. 2 inventions
Bateau de sauvetage
Vous gagnez la partie.

12. Points de vie de Jenny
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

13. Notez vos scores
Date 1 2 3 4

Points de victoire
1 PV par  5 PV pour avoir sauvé Jenny
2 PV par  5 PV pour avoir le Bateau de sauvetage
4 PV par 
3 PV par 

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek
DÉVELOPPEMENT : Portal Publishing
VERSION FRANÇAISE : Équipe Filosofia

L'auteur souhaite remercier:

Toute l'aide apportée par mes amis et les testeurs :

Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu,
Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvatil, Mateusz Kopacz, Tomasz
Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert
Ciombor, Hubert, Widlak, Zachy, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew
Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst...
Ceux qui ont testé le jeu lors d'évènements ludiques... Et finalement... Merry et mes enfants !

© 2012 Portal Publishing

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

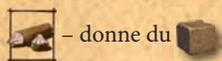
Questions ou commentaires?

info@filosofiagames.com et www.filosofiagames.com

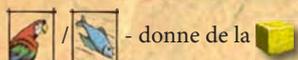
**Visitez www.filosofiagames.com
pour de nouveaux scénarios!**

**Pour tout savoir sur nos jeux,
rejoignez-nous sur notre page
Facebook. Vous y découvrirez nos
nouvelautés, des concours et bien plus!**

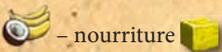
ICÔNES



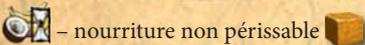
- donne du bois



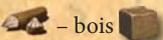
- donne de la nourriture



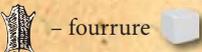
- nourriture



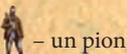
- nourriture non périssable



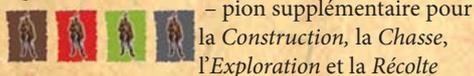
- bois



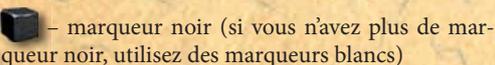
- fourrure



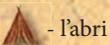
- un pion



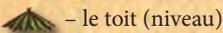
- pion supplémentaire pour la Construction, la Chasse, l'Exploration et la Récolte



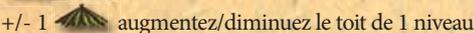
- marqueur noir (si vous n'avez plus de marqueur noir, utilisez des marqueurs blancs)



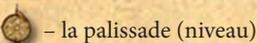
- l'abri



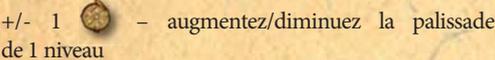
- le toit (niveau)



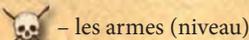
+/- 1 augmentez/diminuez le toit de 1 niveau



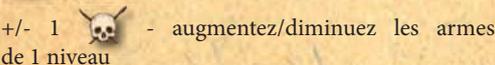
- la palissade (niveau)



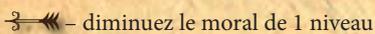
+/- 1 augmentez/diminuez la palissade de 1 niveau



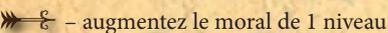
- les armes (niveau)



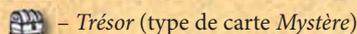
+/- 1 augmentez/diminuez les armes de 1 niveau



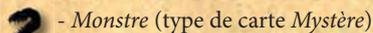
- diminuez le moral de 1 niveau



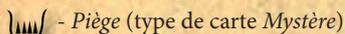
+ augmentez le moral de 1 niveau



- Trésor (type de carte Mystère)



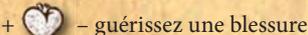
- Monstre (type de carte Mystère)



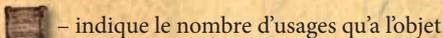
- Piège (type de carte Mystère)



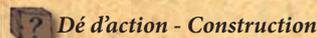
- Blessure



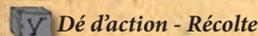
+ guérissez une blessure



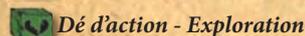
- indique le nombre d'usages qu'a l'objet



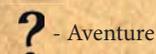
Dé d'action - Construction



Dé d'action - Récolte



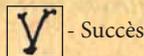
Dé d'action - Exploration



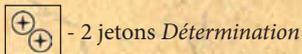
- Aventure



- Blessure



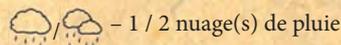
- Succès



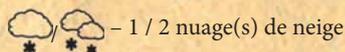
- 2 jetons Détermination

Dés Météo

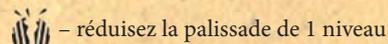
Dé Pluie Dé Hiver Dé Animal affamé



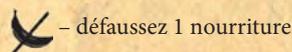
- 1 / 2 nuage(s) de pluie



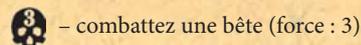
- 1 / 2 nuage(s) de neige



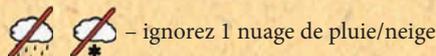
- réduisez la palissade de 1 niveau



- défaussez 1 nourriture



- combattez une bête (force : 3)



- ignorez 1 nuage de pluie/neige



Chasse



Construction



Récolte



Exploration



Organisation du camp



Repos

Types de terrain :



Carte Couteau Corde Briques



Pelle

Remède

Feu

Marmite



JETONS

Jetons Aventure



Jeton Nuage de pluie

Jeton Nuage de neige



Jeton Tempête



Jeton Relance



Jeton Force de la bête



Jetons à effets complémentaires



moins un pion



plus 1 bois



plus 1 nourriture



raccourci



Jeton Abri / Camp



Jetons Blessure spéciale

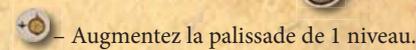


Jeton Détermination

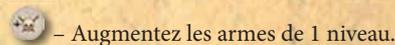


Jetons numérotés

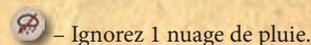
Jetons Découverte :



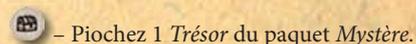
- Augmentez la palissade de 1 niveau.



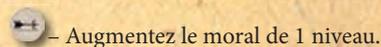
- Augmentez les armes de 1 niveau.



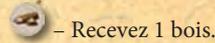
- Ignorez 1 nuage de pluie.



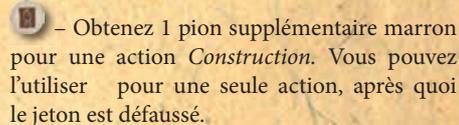
- Piochez 1 Trésor du paquet Mystère.



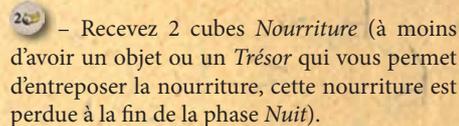
- Augmentez le moral de 1 niveau.



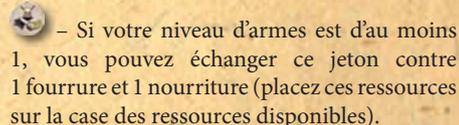
- Recevez 1 bois.



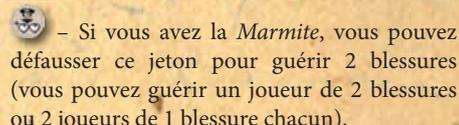
- Obtenez 1 pion supplémentaire marron pour une action Construction. Vous pouvez l'utiliser pour une seule action, après quoi le jeton est défaussé.



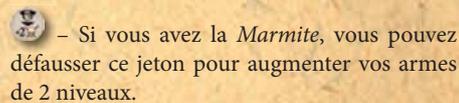
- Recevez 2 cubes Nourriture (à moins d'avoir un objet ou un Trésor qui vous permet d'entreposer la nourriture, cette nourriture est perdue à la fin de la phase Nuit).



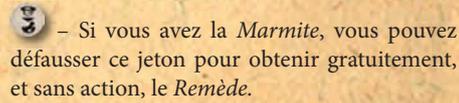
- Si votre niveau d'armes est d'au moins 1, vous pouvez échanger ce jeton contre 1 fourrure et 1 nourriture (placez ces ressources sur la case des ressources disponibles).



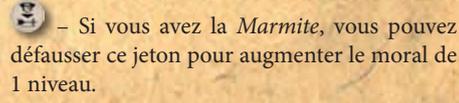
- Si vous avez la Marmite, vous pouvez défausser ce jeton pour guérir 2 blessures (vous pouvez guérir un joueur de 2 blessures ou 2 joueurs de 1 blessure chacun).



- Si vous avez la Marmite, vous pouvez défausser ce jeton pour augmenter vos armes de 2 niveaux.



- Si vous avez la Marmite, vous pouvez défausser ce jeton pour obtenir gratuitement, et sans action, le Remède.



- Si vous avez la Marmite, vous pouvez défausser ce jeton pour augmenter le moral de 1 niveau.