

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



HISTOIRE

2079 : Une guerre totale pour le contrôle des dernières sources d'eau potable terrestres a détruit les nations telles que nous les connaissons. La population mondiale est désormais estimée à 30 000 habitants.

Dans ce contexte, 4 clans de Survivants se sont réfugiés dans des Abris souterrains et tentent de survivre. Leur seul espoir vient du «Convoi», une organisation qui sillonne la Terre à la recherche de Survivants dignes d'intégrer les cités subaquatiques tenues secrètes.

Mais un seul clan aura le privilège d'accéder au Convoi, celui qui aura le plus à offrir à la Cité : hommes, équipement, talents de survie.

UN JEU DE
GRÉGORY OLIVER

ILLUSTRÉ PAR
MIGUEL COIMBRA



BUT DU JEU

Dans Outlive, chaque joueur incarne un clan qui a survécu à la guerre nucléaire. Votre Abri a résisté mais est en piteux état. Il reste 6 jours (6 tours de jeu) avant l'arrivée du Convoi et les places sont rares. Seul le clan qui aura prouvé sa capacité de survie pourra l'intégrer. Pour ce faire, vous devrez développer votre clan, mais ne traînez pas, au-delà de ces 6 jours, il n'est pas évident que votre Abri de fortune soit encore capable de retenir les radiations grandissantes. De vos Actions dépendra la survie de tout votre clan.

Pour prouver que vous êtes le clan le plus apte, vous allez devoir envoyer une équipe s'aventurer à l'extérieur. Vous y trouverez les Ressources pour remettre en état votre Abri, recueillir et alimenter des Survivants pour le faire fonctionner, récupérer et réparer des Équipements pour vous aider dans votre tâche, vous protéger des radiations, et tenter de contrer ces Évènements qui peuvent mettre en péril votre survie. Chacune de ces Actions vous rapportera des Points de Survie. Le clan du joueur qui en aura le plus à l'arrivée du Convoi sera l'heureux élu et pourra s'échapper de cet enfer.

PRINCIPES DU JEU

Chaque joueur possède, un Abri et 4 Héros de valeurs différentes (représentés par 4 Meeples de valeur 3, 3, 4 et 5). Ces valeurs représentent leur Force. Un Héros de Force 5 pourra faire 5 Actions, alors qu'un Héros de Force 3 n'en fera que 3.



• Les 4 Héros sont déplacés sur le Plateau de jeu afin de récupérer des Ressources :

- **Denrées : Nourriture** (rouge), **Eau** (bleu) et **Conserves** (jaune) pour assurer la survie des occupants de l'Abri.
- **Matériaux : Bois** (brun), **Métal** (gris) et **Puces** (orange) afin de réparer des Équipements et les Salles de l'Abri.
- **Munitions** : servant à se défendre ou à chasser.

Il est important de bien distinguer le terme « Denrées » du terme « Matériaux », chacun ayant une fonction différente (les Denrées pour s'alimenter, les Matériaux pour fabriquer).

Ils peuvent aussi fouiller dans les vestiges des Villes et récupérer des Équipements pour augmenter leurs chances de survie.

• Les Héros ont deux états distincts sur le Plateau de jeu : **Actifs** s'ils ont déjà joué, ou **Inactifs**. Ces états correspondent à la position du Meeple (debout ou couché).



• L'Abri de chaque joueur comporte des Salles qui peuvent accueillir des Survivants et donner des Bonus.



• Chaque Salle possède un bonus qui s'active à partir du moment où elle est Construite et que tous les emplacements de la Salle sont occupés par des Survivants. Mais plus une Salle est performante plus son coût d'entretien sera élevé.

SALLE CONSTRUITE

Bonus utilisable si tous les emplacements de Survivant de la Salle sont occupés

Coût d'entretien en Denrées quel que soit le nombre de Survivants dans la Salle

Emplacement pour les Survivants quand la Salle est réparée

• Les joueurs pourront également dépenser différents Matériaux, Munitions ou Denrées pour **lutter contre les Évènements** néfastes qui viendront ralentir leur progression.

MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



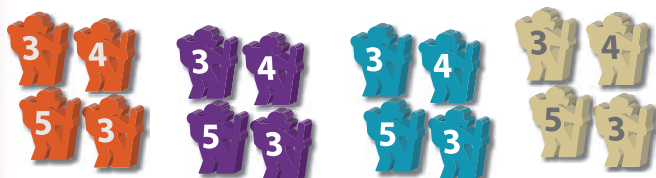
1 PLATEAU CONVOI



4 PLATEAUX ABRI INDIVIDUEL



16 HÉROS
(4 ORANGE, 4 VIOLET, 4 BLEU ET 4 BEIGE)



4 MARQUEURS DE RADIOACTIVITÉ



100 JETONS SURVIVANTS



30 BOIS



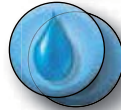
30 MÉTAUX



30 PUCES



30 EAUX



30 NOURRITURES



30 CONSERVES



30 MUNITIONS



20 TUILES FOUILLE

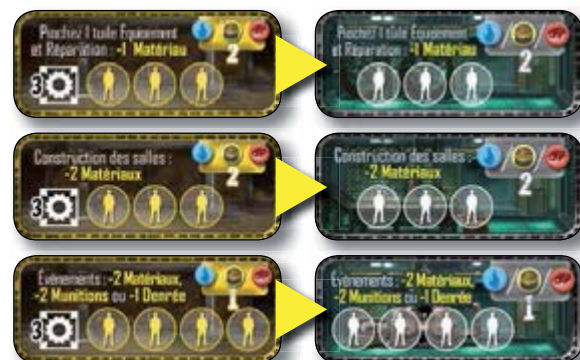


40 TUILES ÉQUIPEMENT



12 TUILES SALLE COMMUNE

3 Salles communes
(face Détruite)



(face Construite)

38 TUILES SALLE AVANCÉE



Salle
(face Détruite)

Salle
(face Construite)

1 JETON ALGUE



1 JETON 1^{ER} JOUEUR





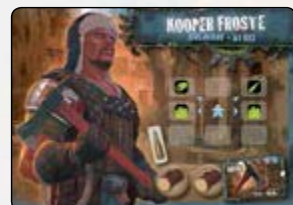
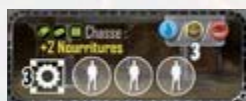
MISE EN PLACE

1/ ZONE PERSONNELLE DES JOUEURS

- » Chaque joueur choisit une couleur et un Abri.
- » Placez dans votre Abri le marqueur Radioactivité  sur la case (0) de la jauge de Radioactivité,
- » Placez les 3 Salles communes (face Détruite) sur leurs emplacements à gauche (A).



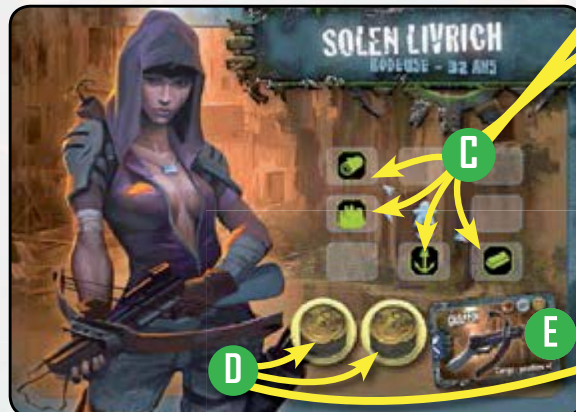
- » Piochez 6 Salles avancées et 2 cartes Leader.



- » Choisissez 4 Salles avancées parmi les 6 piochées et placez-les (face Détruite) dans les emplacements libres de votre Abri à droite (B). Défaussez les 2 Salles non retenues.

- » Construisez gratuitement une Salle de votre choix dans votre Abri (retournez-la sur sa face Construite) et placez 4 Survivants sur des espaces libres de cette Salle et/ou du Sas (F) (Attention : le bonus d'une Salle n'est actif que si tous ses emplacements sont occupés par des Survivants).

- » Choisissez un des Leaders que vous avez piochés et défaussez l'autre. Le leader vous donne la position de départ de vos Héros (C) sur le Plateau, vos Ressources, votre Équipement cassé de départ et détermine le 1^{er} joueur.



Il faut regarder sa carte Héros dans le sens du Plateau, la case en haut à droite correspond à la Base Militaire sur le Plateau.

Pour le placement des Héros, seules les positions sont indiquées, pas les valeurs. C'est vous qui choisissez la répartition des valeurs. Vous pouvez placer tous vos Héros en même temps ou, si vous souhaitez plus de stratégie, chaque joueur peut les placer un par un dans l'ordre du tour.

- » Placez vos Héros sur le Plateau de jeu, les Ressources de départ de votre Leader les emplacements correspondants (D) de votre Abri et l'Équipement (E) (cassé, qu'il faudra réparer) qu'il possède à gauche de votre Abri.

- » Le joueur qui possède le Leader le plus âgé récupère le jeton 1^{er} joueur.



2/ PLATEAU CONVOI

- » Placez sur le Plateau Convoi 6 cartes Évènement au hasard face cachée, une sur chacun des 6 espaces correspondants (A).

Le Plateau Convoi sert à compter les 6 tours de jeu, déclencher les Événements qui vont vous arriver pendant chacun de ces tours et les vagues de Radioactivité (Radioactivity icon) contre lesquelles il faudra vous protéger.



Exemple : Le joueur Beige a choisi de construire la Salle permettant de résoudre les Événements plus facilement et a placé ses 4 Survivants dedans. De plus, il a décidé de conserver le Leader "Solen Livrich". Il répartit ses 4 Héros dans la Forêt, Blackwood, le Cargo et la Mine, place 2 Conserves dans son emplacement de Nouriture et récupère le Grappin qu'il place à gauche de son Abri comme un Équipement cassé.

3/ PLATEAU DE JEU

- » Placez le Plateau de jeu (A) au centre de la Table.

- » Placez les Ressources et les Survivants accessibles dans une Réserve à côté du Plateau (B).

- » Mélangez les tuiles Équipement (C) pour composer une pioche que vous placez, face cachée, à côté du Plateau de jeu.

- » Mélangez les tuiles Gibier et composez 3 pioches de : 6 tuiles chacune à 2 joueurs, de 8 tuiles à 3 joueurs ou de 10 tuiles à 4 joueurs. Placez-les face visible sur leurs emplacements (D) : la Forêt (Forest icon), la Fête Foraine (Fair icon) et la Mine (Mine icon). Rangez les tuiles restantes dans la boîte sans les regarder.

- » Pour chaque Ville (Town icon), mélangez les tuiles Fouille correspondantes pour composer 2 pioches. Placez les, face cachée, sur leur emplacement respectif (E et F).

- » Placez le jeton Algue sur son emplacement sur la Base Militaire (Military icon) (G).

INSTALLATION D'UNE PARTIE A 4 JOUEURS



COMMENT JOUER ?

Outlive se joue en 6 jours (6 tours), eux-mêmes découpés en 3 phases :

- 1) **Une phase AUBE** pour réapprovisionner le Plateau en Ressources,
- 2) **une phase JOUR** durant laquelle les Héros vont Récolter différentes Ressources sur le Plateau de jeu qui représente l'extérieur
- 3) et **une phase NUIT** qui se déroule dans l'Abri où les joueurs vont résoudre les Événements, gérer la Radioactivité, nourrir leur clan, recruter de nouveaux Survivants, améliorer leur Abri et réparer de l'Équipement.



RÉAPPROVISIONNEMENT DU PLATEAU

Avant chaque nouveau tour, les joueurs doivent réapprovisionner chaque Lieu. **Complétez avec autant de Ressources que nécessaire** pour obtenir le nombre total de Ressources disponibles en fonction du nombre de joueurs (cette information est rappelée sur chaque Lieu). Le nombre total de Ressources d'un Lieu ne peut jamais excéder la valeur maximale en fonction du nombre de joueurs. Préparez les pioches Fouille et les Équipements disponibles des Villes comme indiquées ci-dessous.

Nombre de joueurs 2 3 4

🍷 Total sur Forêt 6 8 10

Nombre de joueurs 2 3 4

💧 Total sur Barrage 7 9 11

Nombre de joueurs 2 3 4

🛡️ Total sur Base Militaire 6 8 10

Retournez le jeton Algue sur sa face active (🌿)

🏠 Blackwood

- » Remettez 3 nouvelles tuiles Équipement (les Équipements restant du tour précédent, s'il y en a, sont défaussés).

Si la Réserve d'Équipements est épuisée, mélangez la défausse et reconstituez la pioche.

- » Mélangez ensuite les 10 tuiles Fouille et formez une pile face cachée de tuiles Fouille dépendant du nombre de joueurs. Les tuiles excédentaires à 2 ou 3 joueurs sont défaussées face visible afin que les joueurs prennent connaissance des Ressources qui ne seront pas présentes dans cette Ville pour ce tour.



Nombre de joueurs	Tuiles dans la pioche Fouille
2	6
3	8
4	10



🏠 Silent Peak (idem Blackwood)

- » Remettez 3 nouvelles tuiles Équipement (les Équipements restant du tour précédent, s'il y en a, sont défaussés).

Si la Réserve d'Équipements est épuisée, mélangez la défausse et reconstituez la pioche.

- » Mélangez ensuite les 10 tuiles Fouille et formez une pile face cachée de tuiles Fouille dépendant du nombre de joueurs. Les tuiles excédentaires à 2 ou 3 joueurs sont défaussées face visible afin que les joueurs prennent connaissance des Ressources qui ne seront pas présentes dans cette Ville pour ce tour.



Nombre de joueurs	Tuiles dans la pioche Fouille
2	6
3	8
4	10

🚢 Cargo : Placez 1 Survivant

(👤 ou 👤)

sur chaque emplacement Survivant vide.

Nombre de joueurs 2 3 4

🎪 Total sur Fête Foraine 6 8 10

Nombre de joueurs 2 3 4

🏠 Total sur Mine 6 8 10

2-JOUR

1/ DÉBUT DU TOUR

- Sur le Plateau Convoi, retournez la 1^{re} carte Évènement encore face cachée disponible et appliquez son effet, puis appliquez les effets des Évènements non résolus des tours précédents.

Point de Survie	Nom	Effet
5	INVASION DE RATS	VOLENT 1 DENRÉE DANS CHAQUE ABRI (1 MORT SI IMPOSSIBLE)

Ressources à dépenser pour résoudre l'Évènement pendant la Nuit

Tous les Évènements restent en jeu et se cumulent tant qu'ils n'ont pas été résolus par l'un des joueurs lors de la phase Nuit.

2/ DÉPLACEMENTS

- En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur choisit un de ses Héros Inactifs (couché) sur le Plateau, le relève, le déplace de 1 ou 2 Lieux de distance dans le sens de son choix sur un Lieu où il n'a pas déjà un de ses Héros et collecte sur son Lieu d'arrivée (Cf. Description des Lieux, p. 8).

LES 5 RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Les Héros se déplacent jusqu'à 2 Lieux de distance maximum, en suivant scrupuleusement le chemin reliant les différents Lieux.
- Un Héros ne peut jamais rester ou revenir sur le Lieu où il se trouvait au début de son déplacement.
- On ne peut avoir qu'un seul Héros (Actif ou Inactif) de sa couleur sur un même Lieu.
- Un Héros peut traverser un Lieu où un autre Héros (Actif ou Inactif) de la même couleur se trouve, mais il ne pourra pas s'y arrêter.
- Un Héros peut arriver sur un Lieu où il y a des Héros (Actifs ou Inactifs) d'autres couleurs.

Exemple : Au début de son tour, le joueur Violet veut Récolter des Munitions. Son Héros 3 qui se trouve sur la Base Militaire au début de son tour ne peut pas y rester et doit être déplacé.



Les Héros 5 et 4 peuvent aller sur la Base Militaire, mais le joueur Violet doit d'abord déplacer le Héros 3 qui s'y trouve. Il a déjà joué son autre Héros 3 sur la Forêt tandis que le Barrage et la Mine sont occupés par des Héros Inactifs. Il ne peut donc le déplacer que sur la Ville de Silent Peak. Lorsque reviendra son tour de jouer il pourra aller chercher des Munitions (s'il en reste) avec son Héros 4 ou 5.

Vous devez toujours déplacer vos Héros qui le peuvent en priorité. Si à l'issue de vos déplacements un de vos Héros ne peut pas se déplacer (Cargo plein par exemple), il reste sur place et ne fait rien ce tour.

COLLECTER

- Quand un Héros arrive sur son Lieu de destination, il est toujours placé debout (pour marquer qu'il a joué). Puis en fonction des autres Héros présents sur le Lieu :

S'IL N'Y A AUCUN HÉROS ACTIF

- Le Héros effectue ses Actions de Collecte ou de Chasse en fonction du Lieu où il se trouve. Il peut faire autant d'Actions qu'il a de Force et n'est limité que par les éléments disponibles (Cf. Description des Lieux, p. 8).

On ne peut collecter que dans la limite de ce qui est encore disponible sur un Lieu. Si un Lieu a été entièrement vidé pour ce tour, un Héros pourra toujours y aller mais il ne collectera rien.

S'IL Y A UN OU PLUSIEURS HÉROS ACTIFS

- Avant de faire ses Actions, le Héros qui arrive va mettre GRATUITEMENT la Pression à tous les adversaires qui ont un Héros Actif présent, dont la Force est inférieure à la sienne. La Pression exercée sur chaque adversaire est égale à la différence entre la Force du Héros qui attaque et celle de sa victime.

Par exemple un Héros de Force 5 va exercer une Pression de 2 sur un Héros de Force 3 ($5 - 3 = 2$).

- Un Héros menacé peut se défendre en dépensant des Munitions afin de diminuer la Force de l'agresseur, chaque Munition dépensée diminue pour lui la Pression de son agresseur de 1. Ainsi un Héros de Force 3 peut dépenser 2 Munitions pour se défendre de la Pression d'un Héros de

Force 5 en la diminuant à 3. Il peut également ne dépenser qu'1 Munition pour ne subir qu'une Pression de 1.

L'agresseur ne peut pas dépenser de Munition pour diminuer la Force des défenseurs.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas dépenser de Munition, l'agresseur va pouvoir lui racketter des Matériaux ou des Denrées au choix du défenseur. **Il devra lui donner autant de Ressources de son choix que la valeur de la Pression** (1 ou 2 Ressources dans le cas d'une Pression de 1 ou de 2).

La Pression s'exerce uniquement sur les Héros Actifs. Les Héros Inactifs ne sont pas affectés par la Pression.



Exemple : le Héros Orange de Force 5 arrive sur le Barrage où se trouvent le Héros Beige Actif de Force 3, le Héros Violet Actif de Force 4 et le Héros bleu Inactif de Force 3. Il va mettre la Pression sur tous les Héros Actifs de valeur inférieure, c'est-à-dire tous sauf le bleu (qui est Inactif/couché). Le joueur Beige (Force 3) dépense 2 Munitions pour annuler la Pression. Il ne donnera donc aucune Ressource à l'agresseur.

Le joueur Violet (Force 4) décide de garder ses Munitions pour chasser et subit donc une Pression de 1. Il décide de donner 1 Bois depuis son Abri au joueur Orange.

Un Héros de Force inférieure arrivant sur un Lieu où il y a un Héros Actif adverse de Force supérieure ne subit pas de Pression.

Si un joueur ne peut rien donner (parce qu'il n'a pas de Ressource), il ne donne rien.

Le joueur qui met la Pression est obligé de racketter les Ressources des joueurs présents qui subissent la Pression.

- Après avoir résolu la Pression, le Héros peut collecter des éléments du Lieu en fonction de sa Force.

Une fois que le joueur a terminé les Actions d'un de ses Héros, c'est au joueur à sa gauche d'activer un des siens encore inactif. Les joueurs continuent ensuite jusqu'à ce que tous les Héros soient activés (debout), donc que chaque joueur ait activé ses 4 Héros.

Rappel : Chaque point de Force d'un Héros arrivant sur un Lieu lui donne un point d'Action. Vous pouvez utiliser vos Actions dans l'ordre que vous voulez entre toutes les Actions possibles d'un Lieu.

Les Lieux fournissent chaque jour des Ressources, des Survivants et/ou des Équipements en nombre limité. Certains Lieux permettent également de chasser mais leur réserve de Gibier ne se renouvelle pas.

Avec vos Héros, vous visiterez 4 Lieux différents par jour, attention à ce qu'il ne vous reste pas que des Lieux déjà pillés à portée de main.



La Base Militaire fournit des Munitions et/ou des Algues antiradiation :

- Vous pouvez récupérer 1 Munition disponible par Action dépensée. Les Munitions récoltées sont placées dans l'Abri, elles serviront à chasser et à se défendre de la Pression.
- Vous pouvez utiliser 1 Action pour récolter des Algues. L'Algue fait baisser immédiatement de 1 la jauge de Radioactivité de l'Abri (Cf. Phase Nuit-Gérer la Radioactivité, p.10). Il n'y a qu'une Algue antiradiation par Jour. Lorsqu'un Héros utilise 1 Action pour la prendre, le jeton est retourné sur sa face indisponible et ne sera à nouveau disponible que le Jour suivant.

Exemple : le Héros 5 Orange arrive sur la Base Militaire. Il peut Récolter 5 Munitions, ou Récolter 4 Munitions et 1 Algue antiradiation.



Ces 3 Lieux fournissent des Matériaux de fabrication. La Forêt fournit du Bois, la Mine du Métal et la Fête Foraine des Pucés. Ils fournissent également du Gibier que vous pouvez chasser :

- Vous pouvez récupérer 1 Matériau disponible par Action dépensée. Les Matériaux sont placés dans l'Abri sur leurs emplacements respectifs.
- Vous pouvez utiliser 1 ou plusieurs Actions pour chasser. La chasse permet d'obtenir de la Nourriture. Vous ne pouvez chasser qu'un Gibier par tour sur le Lieu où vous arrivez : le 1^{er} Gibier disponible de la pile.

Chacun de ces Lieux possède une pile de tuiles Gibier.

Il existe 5 types de Gibier différents, on les distingue par la couleur de leur pelage et leur Résistance en Rouge (3, 4, 5, 6 ou 7).



Seul le 1^{er} Gibier de la pile face visible peut-être chassé par le Héros Actif. Dès qu'il est chassé, le suivant devient disponible pour les prochains Héros.

Pour chasser un Gibier, il faut dépenser 1 Action par point de Résistance (le chiffre en Rouge) du Gibier. Vous pouvez diminuer cette Résistance en dépensant vos Munitions. **Chaque Munition dépensée diminue de 1 la Résistance du Gibier.**

Exemple : le joueur Orange veut chasser un Gibier qui possède une Résistance de 6 en arrivant avec son Héros de Force 4 sur la Fête Foraine. Il dépense alors 3 Munitions qui lui permettent de diminuer la Résistance du Gibier à 3. Ainsi, il peut chasser le Gibier à 6 pour 3 Actions et il lui reste 1 Action pour récupérer 1 Puce.

Un Gibier fournit autant de Nourriture qu'indiqué par les chiffres noirs de sa tuile. Cette valeur commence toujours par la plus petite et augmente pour chaque Gibier du même type (max 4) que vous avez déjà chassé. Conservez les tuiles de Gibier que vous chassez à gauche de votre Abri. Pour chaque tuile identique au Gibier chassé que vous possédez, augmentez de 1 la quantité de Nourriture qu'il fournit.

Exemple : le joueur Orange avait déjà chassé 2 Gibiers de Force 6. Le 1^{er} lui avait rapporté 4, le 2^e lui avait rapporté 5 et le nouveau qu'il vient de chasser lui rapporte 6 Nourritures.



On ne peut pas dépenser plus de Munitions que la Force du Gibier que l'on chasse.

Le Gibier n'est jamais réapprovisionné. Un Lieu où toutes les tuiles Gibier ont été chassées ne fournit plus de Gibier.



Le Cargo fournit des Conserves (Denrée non périssable, cf. Nettoyer son Abri, p. 11), des Survivants, et permet de changer le 1^{er} joueur.



- Lors d'un tour, le premier joueur qui se place sur le Cargo récupère immédiatement le jeton 1^{er} joueur (il sera donc premier joueur dès la phase Nuit qui suit). Si personne ne se déplace sur le Cargo ce tour, le jeton 1^{er} joueur reste au joueur qui le possède.



- Contrairement aux autres Lieux, le Cargo dispose de 4 emplacements qui dépendent de la Force du Héros. Vous ne pouvez pas déplacer un Héros sur le Cargo si l'emplacement qui correspond à sa Force est déjà occupé par un Héros Actif.



La valeur de gauche correspond à la Force que le Héros doit avoir pour s'y placer : 3, 4, ou 5 (ou 6 avec le Grappin).

- Récupérez autant de Conserves qu'indiqué à droite de l'emplacement et placez-les dans votre Abri.

- En plus des Conserves, chaque emplacement fournit également 1 Survivant. Récupérez immédiatement le jeton Survivant du Plateau et placez-le sur un emplacement libre de votre Sas ou d'une de vos Salles Construites.

C'est le seul moment du jeu où un Survivant peut entrer dans l'Abri sans être obligé de passer par le Sas. Il est possible de récupérer le Survivant du Cargo même si son Sas est plein, à condition d'avoir une place dans une de ses Salles Construites (Cf. Construire les Salles, p. 11).

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul Héros Actif. Si un emplacement est occupé par un Héros Actif, il est impossible d'y placer un autre Héros ; de même un Héros ne peut pas se placer sur un emplacement qui ne correspond pas à sa Force, même s'il est d'une valeur inférieure.

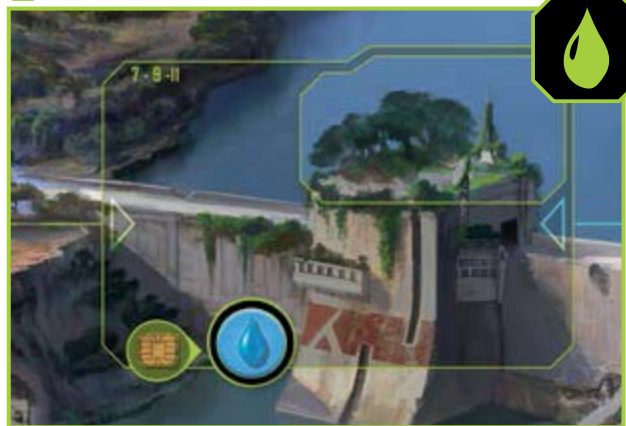


Exemple : Le joueur bleu a son Héros 5 sur le Cargo, il collecte 3 Conserves et 1 Survivant. Il est le premier à s'être placé sur ce Lieu ce tour, il gagne donc le jeton 1^{er} joueur qui sera actif dès la phase Nuit de ce tour. Le joueur Orange ne peut donc pas venir lui aussi avec son 5, car l'emplacement est déjà pris et parce qu'il ne peut pas se placer sur un emplacement de valeur inférieure.



Il existe un emplacement de Force 6 qui ne peut être atteint que grâce à un Équipement spécifique : le grappin.

LE BARRAGE



Le Barrage fournit de l'Eau. L'eau extérieure étant polluée dans Outlive, il est nécessaire d'activer le décontamineur d'eau intégré au Barrage. Pour pouvoir récupérer de l'Eau potable, vous devez dépenser 1 Puce. Cette Action est gratuite.

- Si vous avez dépensé 1 Puce, vous pouvez récupérer 1 Eau disponible par Action dépensée. L'Eau est placée dans votre Abri sur son emplacement.

- Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, payer 1 Puce, votre Héros ne peut pas récupérer d'Eau.

Exemple : Le joueur Violet déplace son Héros 3 sur le Barrage, il dépense 1 Puce pour activer le décontamineur et Récolte 3 Eaux en dépensant ses 3 Actions..

Même si vous ne dépensez pas de Puce, vous pouvez toujours mettre la Pression aux Héros Actifs du Barrage.

LES VILLES DE BLACKWOOD ET SILENT PEAK



Il y a deux Villes dans Outlive qui fonctionnent de la même manière. Elles fournissent des Équipements qu'il faudra réparer et éventuellement des objets utiles que vous pouvez trouver en fouillant les décombres.



- Vous pouvez récupérer 1 Équipement disponible de votre choix par Action. Placez-le à gauche de votre Abri.

Les Équipements sont cassés, une fois réparés, ils seront d'une grande aide pour les Héros et augmenteront leurs capacités de survie. (Cf. Phase Nuit-Réparer les Équipements, p. 11).

- Vous pouvez tenter 1 Fouille par Action. Pour chaque Action dépensée, piochez 1 tuile Fouille et gagnez automatiquement la Ressource ou le Bonus associé. Vous pouvez regarder votre tuile avant de décider d'en piocher une autre s'il vous reste des Actions.

Les deux Villes possèdent exactement les mêmes tuiles Fouille suivantes : 1 Eau, 1 Conserve, 1 Bois, 1 Métal, 1 Puce, 2 Munitions, 1 Anti-rad et 2 Placards vides.

La tuile Fouille est défaussée dès qu'elle est résolue.

TUILES FOUILLE		
	Baissez immédiatement de 1 votre jauge de Radioactivité. Si elle est déjà sur (+3), rien ne se passe.	
	Ce placard est vide. Rien ne se passe.	

Exemple : Avec son Héros 5, le joueur Orange choisit de prendre une tuile Équipement, puis il pioche 2 tuiles Fouille. Il prend encore 1 tuile Équipement et décide de piocher à nouveau une dernière tuile Fouille (pas de chance, il tombe sur un placard vide !). Il a dépensé ses 5 Actions en récupérant 5 tuiles.

Les tuiles Fouille piochées par un joueur sont défaussées face visible près de la Ville concernée. Le joueur prend directement de la Réserve la Ressource obtenue. Ainsi, chacun peut voir à tout moment quelles tuiles Fouille ont déjà été trouvées dans cette Ville et peut en déduire ce qu'il reste à piller.

Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, défaussez face visible, pendant chaque phase d'Aube, 2 ou 4 tuiles de chaque (Cf. Phase Aube, p. 4).

Les tuiles Équipements récupérées en Ville représentent des Équipements cassés. Ils sont placés à gauche de l'Abri du joueur et devront être réparés pour pouvoir être utilisés. (Cf. Phase Nuit-Réparer les Équipements, p. 11)

3/ FIN DE LA PHASE JOUR

Une fois la phase Jour terminée, les joueurs couchent tous leurs Héros. Ils deviennent Inactifs. Ils seront réactivés lors du tour suivant, un par un (cf. 2-Déplacement, p.7).

Ainsi, pendant la phase Jour, on sait toujours quels Héros ont été joués (ceux qui sont debout) et ceux qu'il reste à activer (ceux qui sont couchés).



La phase Nuit peut alors commencer.

Durant la phase Nuit, chaque joueur va gérer son Abri personnel en suivant 7 étapes :

- » 1/Résoudre les Évènements
- » 2/Nourrir les Survivants
- » 3/Gérer la Radioactivité
- » 4/Recruter de nouveaux Survivants
- » 5/Aménager les Salles et activer leurs bonus
- » 6/Réparer les Équipements
- » 7/Nettoyer son Abri

1/ RÉSOUDRE LES ÉVÈNEMENTS

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur va pouvoir résoudre un Évènement en cours.

• Si le 1^{er} joueur ne veut pas ou ne peut pas le faire, il passe et le 2^e joueur peut résoudre un Évènement, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé ou qu'il n'y ait plus d'Évènement à résoudre.

Un joueur ne peut résoudre qu'un seul Évènement à la fois. S'il peut en résoudre plusieurs, il devra en résoudre un, puis attendre un tour de table avant de pouvoir résoudre le suivant.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Évènements qu'un joueur peut résoudre, mais les bonus de Salle réduisant le coût des Évènements ne s'appliquent qu'une seule fois par tour.

• Pour résoudre un Évènement, le joueur doit dépenser, sans l'aide des autres joueurs, les Ressources qui sont requises sur la carte Évènement. S'il le fait, il récupère la carte Évènement qu'il vient de résoudre et la place à droite de son Abri.

• Une fois résolu, les Évènements n'ont plus d'effet sur le jeu.

• Chaque Évènement rapporte un nombre de Points de Survie en fin de partie au joueur qui l'a résolu.

Point de Survie

CARTE
ÉVÈNEMENT



Ressources à dépenser pour résoudre l'Évènement

Exemple : le joueur Orange est premier joueur mais décide de ne pas résoudre l'Évènement en cours (incendie de forêt). Le joueur suivant décide de le résoudre en dépensant 3 Eaux qu'il remet dans la Réserve. Il gagne alors la carte Évènement et la place à la droite de son Abri. Elle lui rapportera 3 Points de Survie en fin de partie.

2/ NOURRIR LES SURVIVANTS

Rappel : quand on parle de « Denrées » il s'agit au choix de : Nourriture, Conserve, ou Eau.



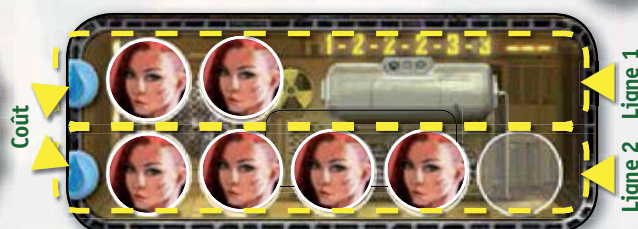
Chaque joueur doit nourrir ses Survivants.

• Chaque Salle dans laquelle au moins 1 Survivant est présent coûte des Denrées (même si la Salle n'est pas complètement remplie). Le nombre de Denrées à fournir est indiqué en haut à droite de la Salle.



Note : peu importe le nombre de Survivants dans une Salle, vous devez fournir toutes les Denrées demandées par celle-ci.

• De plus, chaque ligne du Sas qui a au moins 1 Survivant coûte 1 Eau.



Un joueur doit fournir les Denrées nécessaires s'il les a. Il ne peut pas choisir de ne pas payer.

• Chaque Denrée que vous ne pouvez pas payer entraîne la perte d'un Survivant qui quitte l'Abri. Remettez le Survivant perdu dans la Réserve.

Pour placer un Survivant sur la seconde ligne du Sas, il est obligatoire d'avoir d'abord rempli la première.

Exemple : Le joueur bleu a 2 Salles occupées dans son Abri (une Salle à 2 Denrées + une Salle à 1 Denrée), ainsi que 3 Survivants dans le Sas.

Il doit donc fournir 3 Denrées pour les Salles et 2 Eaux supplémentaires (pour le Sas).

Il possède 6 Denrées (2 Nourritures, 3 Conserves et 1 Eau). Il décide de dépenser 2 Nourritures et 1 Conserve pour nourrir ses Salles mais il ne peut fournir qu'une Eau sur les deux nécessaires au Sas. Il perd donc 1 Survivant de son choix qu'il enlève de son Abri (pas forcément celui du Sas) et replace dans la Réserve.

3/ GÉRER LA RADIOACTIVITÉ

Une vague de Radioactivité entoure votre Abri, sa Force augmente à chaque tour (1/2/2/2/3/3). (Cf. Plateau Convoi, p. 3).

Pour maintenir l'Abri hermétique à cette Radioactivité il est nécessaire d'avoir des Survivants affectés à la ventilation du Sas.

• Chaque Survivant présent dans le Sas réduit de 1 Point la Force de la vague de Radioactivité.

Lors de cette étape, chaque joueur vérifie s'il a assez de Survivants dans son Sas pour absorber la vague de Radioactivité du tour. Si ce n'est pas le cas, le joueur augmente sa jauge de Radioactivité d'autant de cases que de Radioactivité non contenue.

Exemple : le joueur Violet a laissé seulement 1 Survivant dans son Sas. Nous sommes au tour 5, la vague de Radioactivité est de 3. Il augmente alors sa jauge de Radioactivité de 2 cases (3 Radioactivité - 1 Survivant dans le Sas = 2 cases).

Si le nombre de Survivants dans le Sas est supérieur à la vague de Radioactivité, le joueur ne diminue pas sa jauge ! Les Survivants affectés à la ventilation ne font qu'empêcher la Radioactivité de rentrer, ils ne la diminuent pas.

RADIOACTIVITÉ

» La jauge de Radioactivité comprend plusieurs niveaux. Tous les joueurs commencent sur le niveau 0. Chaque valeur correspond au nombre de Points de Survie gagnés ou perdus à la fin de la partie en fonction du positionnement de votre marqueur Radioactivité.

» Il est possible de faire baisser le niveau de cette jauge grâce aux Pilules antirad trouvées dans les Villes, mais aussi avec les Algues de la Base Militaire ou encore avec certaines Salles de l'Abri.

» Si vous deviez monter votre jauge au-delà de la dernière case (-11), chaque Point de Radioactivité supplémentaire non contenu vous fait perdre un Survivant qui quitte votre Abri.

Force de la vague
de Radioactivité

Augmentez

jauge de Radioactivité

Réduisez

4/ RECRUTER DE NOUVEAUX SURVIVANTS

Chaque joueur peut, s'il le souhaite, recueillir de nouveaux Survivants s'il possède encore des Denrées à dépenser.

• Pour chaque Denrée qu'il décide de dépenser, le joueur gagne un nouveau Survivant qu'il place dans son Sas. Il n'y a pas de limite au nombre de Survivants recrutés durant cette phase, mais il faut avoir suffisamment de place dans le Sas pour les accueillir.



On ne peut pas recruter plus de Survivant que de places disponibles à ce moment là dans son Sas.

Exemple : le joueur bleu possède encore 2 Eaux et 1 Conserve après avoir nourri ses Survivants lors de l'étape 2/. Il décide de dépenser 1 Eau et 1 Conserve pour recruter 2 nouveaux Survivants qu'il place dans son Sas. Il garde 1 Eau pour le tour suivant.

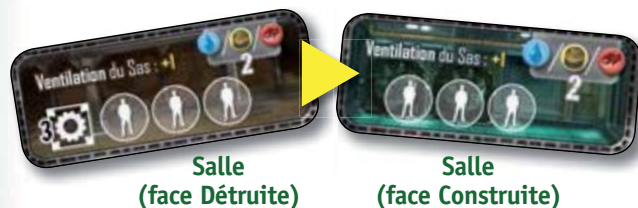
5/ CONSTRUIRE LES SALLES ET ACTIVER LEURS BONUS

Rappel : quand on parle de « Matériaux » il s'agit au choix de : Bois, Métal, ou Puce.



• Pendant cette étape, vous pouvez à tout moment déplacer des Survivants de votre Sas vers les emplacements libres des Salles construites.

• Les Salles de l'Abri ont une face « Détruite » et une face « Construite ». Pour construire une Salle, il faut dépenser 3 Matériaux au choix. La Salle est alors retournée sur sa face Construite et le joueur peut immédiatement y placer des Survivants depuis son Sas afin d'activer son bonus.



Le bonus est Actif uniquement si tous les emplacements de la Salle sont occupés par des Survivants (perdre un Survivant dans une Salle à quelque moment que ce soit peut donc désactiver son bonus).

Le bonus est immédiatement disponible et peut être utilisé. Certains bonus concernent le Plateau de jeu et d'autres la gestion de l'Abri.

Note : pendant cette phase, il n'y a pas d'ordre entre l'utilisation du bonus, le déplacement des Survivants ou la construction de Salle. Chaque joueur peut faire ces 3 Actions comme il le souhaite tant qu'il respecte les contraintes et les règles.



Exemple : le joueur Orange dépense 3 Matériaux pour fabriquer la Salle « Construction de Salle -2 Matériaux. ». Il la retourne sur sa face Construite.

Il envoie ensuite 3 Survivants depuis son Sas vers cette Salle, son bonus devient donc Actif. Il utilise alors ce bonus pour construire une deuxième Salle durant ce tour en payant seulement 1 Matériau.

Ensuite, il envoie les 3 Survivants restants de son Sas vers sa nouvelle Salle Construite et peut donc en appliquer le bonus immédiatement s'il le souhaite.

Les bonus des Salles ne sont utilisables qu'une seule fois par tour.

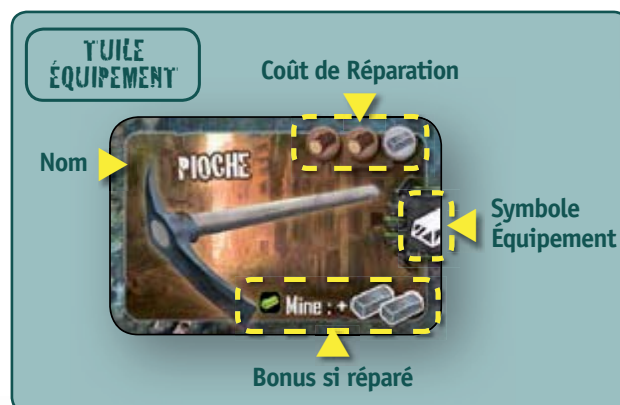
Tout Survivant placé dans une Salle y reste pour toute la partie. Seuls les Survivants du Sas peuvent être déplacés pour intégrer une Salle définitivement.

6/ RÉPARER LES ÉQUIPEMENTS

Les joueurs peuvent réparer les Équipements cassés qu'ils ont récupérés, dans les Villes ou grâce à des bonus de Salle. Ces "Équipements" sont pour l'instant défectueux, et leur bonus n'est pas utilisable.

• Les Équipements récupérés sont placés à gauche de l'Abri tant qu'ils ne sont pas réparés.

• Pour réparer un Équipement, il suffit de payer son coût de Réparation : les 3 icônes de Matériaux présentes en haut à droite sur la carte.



Sauf indication contraire, chaque Équipement n'est utilisable qu'une seule fois par tour. Vous pouvez l'incliner après l'avoir utilisé pour vous en rappeler.

• Une fois réparé, un Équipement est placé à droite de l'Abri et le joueur bénéficie de son bonus jusqu'à la fin du jeu. Il rapporte également 1 Point de Survie en fin de partie.

Exemple : le joueur bleu peut réparer sa pioche en dépensant 2 Bois et 1 Métal. L'Équipement rejoint alors la droite de l'Abri et est Actif jusqu'à la fin du jeu (tout en rapportant 1 Point de Survie).

ÉQUIPEMENT

» Un Héros peut utiliser un Équipement pour améliorer ses Actions.

» Le bonus indique le Lieu ou l'Action affecté(e). Si c'est une Ressource et qu'elle est précédée d'un "+", elle permet de prendre +1/+2 Ressource(s) sur le Lieu indiqué à condition qu'il en reste assez dans la Réserve du Lieu et que le Héros a au moins collecté 1 des Ressources correspondantes.

» Lorsque la Ressource n'est pas précédée d'un "+", ça veut dire qu'elle n'est normalement pas disponible sur le Lieu. Vous la récupérez gratuitement dans la Réserve.



De plus, chaque Équipement possède la moitié d'un symbole de couleur à gauche ou à droite qu'il est possible de reconstituer en trouvant l'Équipement possédant la seconde moitié du symbole. Chaque symbole ainsi reconstitué parmi les Équipements réparés en fin de partie rapportera 1 Point de Survie supplémentaire à son propriétaire.

Il est impossible de posséder deux fois le même Équipement. Si un joueur pioche un Équipement qu'il a déjà, il le défausse et en pioche un autre.

7/ NETTOYER SON ATRI

Les Denrées périssables se détériorent très vite et vous ne pouvez pas les garder plus d'une journée.

• Défaussez tous vos jetons Nourriture (🍖). Les Conserve ne sont pas défaussées car elles sont non périssables.

• Défaussez tous vos jetons Eaux (💧) sauf 2.

• Remplacez vos Équipements en position d'utilisation.

La fin de cette étape annonce la fin de la phase Nuit, le tour est fini, commencez la phase Aube du suivant.

Si c'est le 6^e tour, le convoi arrive, c'est la fin de la partie.

FIN DU JEU

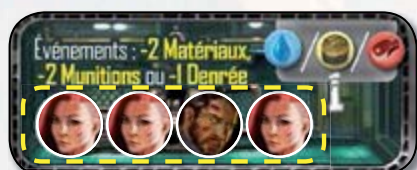
La partie s'arrête à la fin du 6^e tour, c'est-à-dire à la fin du tour au cours duquel vous aurez retourné la dernière carte Évènement du Plateau Convoi.

À la fin de la partie, chaque joueur additionne ses Points de Survie (PS) selon le barème suivant :

» les PS de chaque Évènement résolu par le joueur.



» un nombre de PS dépendant du nombre de Salles complètes que vous possédez dans votre Abri, c'est-à-dire les Salles Construites dont tous les emplacements sont occupés par des Survivants (le Sas ne compte pas comme une Salle).

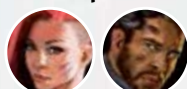


Nombre total de Salles	1	2	3	4	5	6	7
Points de Survie	0	1	2	4	7	11	17

» +/- l'éventuel Bonus/Malus de la jauge de Radioactivité.



» +1 PS par Survivant présent dans son Abri.



» +1 PS par Équipement réparé (à droite de l'Abri).



Exemple : Lily-Rose Wely obtient un score de 30 PS :

15 Survivants dans son Abri = +15 PS

1 Évènement valant 5 PS résolu = +5PS

6 Équipements réparés (+6 PS) + 2 symboles reconstitués (+2 PS) = +8 PS

4 Salles complètes = +4 PS

Malus de Radioactivité = -2 PS



RADIOACTIVITÉ
-2PS



15 SURVIVANTS
+15PS

4 SALLES COMPLÈTES +4PS

6 ÉQUIPEMENTS
RÉPARÉS +6PS



2 SYMBOLES ÉQUIPEMENT
RECONSTITUÉS +2PS



1 ÉVÈNEMENT RÉSOLU
+5PS

» +1 PS par symbole Équipement reconstitué.



DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur du clan possédant le plus de Points de Survie est choisi par le Convoi et pourra accéder aux cités sub-aquatiques sécurisées. Ce clan est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le nombre de Denrées restantes qui départage les joueurs, et s'ils sont encore à égalité, c'est le nombre de Ressources restantes.

Les autres clans devront tenter de continuer à survivre dans leurs Abris radioactifs...

POINTS DE SURVIE

» Les PS de chaque Évènement résolu par le joueur.

» Un nombre de PS dépendant du nombre de Salles complètes que vous possédez dans votre Abri, c'est-à-dire de Salles Construites dont tous les emplacements sont occupés par des Survivants (le Sas ne compte pas comme une Salle).

Nombre total de Salles	1	2	3	4	5	6	7
Points de Survie	0	1	2	4	7	11	17

» +/- l'éventuel Bonus/Malus de la jauge de Radioactivité.

» +1 PS par Survivant présent dans son Abri.

» +1 PS par Équipement réparé.

» +1 PS par symbole Équipement reconstitué.

ÉVÉNEMENTS

ÉBOULEMENT DANS LA MINE



La réserve de Métal de la Mine diminue :

Nombre de joueurs	2	3	4
Ressources en moins	-2	-3	-4

Le Métal supprimé retourne dans la réserve générale.

INCENDIE DE FORÊT



La réserve de Bois de la Forêt diminue :

Nombre de joueurs	2	3	4
Ressources en moins	-2	-3	-4

Le Bois supprimé retourne dans la réserve générale.

NOMADES



Les tuiles Fouille disponibles dans chaque Ville diminuent :

Nombre de joueurs	2	3	4
Tuiles Fouille en moins	-2	-3	-4

Les tuiles enlevées sont placées face visible près de leur Ville d'origine.

ANNEXES

PÉNURIE GLOBALE



Les réserves de Bois, Métaux et Pucelles diminuent :

Nombre de joueurs	2	3	4
Ressources en moins	-1	-2	-3

Les Ressources supprimées retournent dans la réserve générale.

PILLEURS



La réserve de Pucelles de la Fête Foraine diminue :

Nombre de joueurs	2	3	4
Ressources en moins	-2	-3	-4

Les Pucelles supprimées retournent dans la réserve générale.

ÉPIZOOTIE



Les Gibiers fournissent -1 Nourriture.

Lors de la chasse, les Gibiers fournissent 1 Nourriture de moins que d'habitude. Si un Gibier était censé rapporter 1 Nourriture il en rapporte 0 mais le joueur conserve quand même la tuile Gibier près de son Abri.

GIBIERS MUTANTS



Les Gibiers ont +1 en Force.

Chaque Gibier voit sa Résistance augmenter de 1. Par exemple un Gibier de Résistance 3 est désormais de Résistance 4.

La Nourriture gagnée n'est pas affectée.

GLACIATION



Chaque Abri perd 1 Survivant.

Dans le rare cas où vous n'auriez aucun Survivant à perdre, rien ne se passe.

NUAGE RADIOACTIF



+2 niveaux de Radioactivités dans chaque Abri.

Augmentez de 2 niveaux le marqueur de Radioactivité dans chaque Abri.

Si la jauge doit aller au-delà de 11 à cause de cet Événement, perdez 1 Survivant à chaque fois que vous atteignez l'icône « tête de mort » située au sommet de la jauge et remettez le marqueur au niveau précédant (11). Si vous gagnez à nouveau un niveau, vous atteindrez à nouveau la « tête de mort » etc.

CLAN ENNEMI



Chaque Abri perd 2 Matériaux ou Munitions (si impossible : perdez 1 Survivant).

Si vous n'avez qu'1 Matériau à perdre et aucune Munition, perdez 1 Survivant mais gardez votre Matériau. Si vous n'avez rien à perdre (plus de Matériaux et aucun Survivant), rien ne se passe.

INVASION DE RATS



Chaque Abri perd 1 Denrée (si impossible : perdez 1 Survivant).

Si vous n'avez rien à perdre (plus de Denrées et aucun Survivant), rien ne se passe.

TEMPÊTE DE SABLE



Réduit à 3 la valeur de tous les Héros.

La Tempête de sable réduit à 3 la Force des Héros pour récolter (Collecte, Chasse, Fouille) et se placer sur le Cargo. La valeur de Pression des Héros demeure toutefois inchangée (un Héros 5 aura une valeur de récolte de 3, mais garde une valeur de Pression de 5).

SALLES



Construction de Salle : -2 Matériaux.

Permet de construire une Salle avec 1 seul Matériau au lieu de 3. **(1 fois par tour).**



Piochez 1 tuile Équipement.

Réparation d'Équipement : -1 Matériau.

Piochez immédiatement 1 tuile Équipement de la pile et ajoutez-le à vos Équipements cassés. Si vous piochez un Équipement que vous avez déjà, défaussez-le et piochez de nouveau.

Vous pouvez ensuite réparer n'importe lequel de vos Équipements cassés en dépensant 2 Matériaux au lieu de 3. **(1 fois par tour).**



Évènement : -2 Matériaux ou -1 Denrée de moins.

Le coût de résolution des évènements est réduit de 2 Matériaux ou 1 Denrée. **(1 fois par tour).**

Rappel : les Matériaux sont représentés par le Bois, le Métal et les Pucés. Les Munitions ne sont pas des Matériaux ni des Denrées.



Chasse : +2 Nourritures.

Lors de la chasse, gagnez 2 Nourritures de plus que la Nourriture rapportée par le Gibier tué. **(1 fois par tour).**



Cargo : +1 Conserve

Lorsque vous obtenez des Conserve au Cargo, gagnez-en 1 de plus. **(1 fois par tour).**



Cargo : +2 Conserve et places toujours disponibles.

Lorsque vous obtenez des Conserve au Cargo, gagnez en 2 de plus.

Vous pouvez également vous rendre au Cargo même si la place correspondant à la valeur de votre Héros est déjà occupée. **(1 fois par tour).**



4 Munitions

Gagnez immédiatement 4 Munitions depuis la réserve générale. **(1 fois par tour).**



1 Eau permanente

Votre Abri produit 1 Eau par tour. Il s'agit d'un bonus passif, vous n'obtenez pas de jeton Eau car cette Eau permanente est perdue si elle n'est pas utilisée pendant le tour. **(1 fois par tour).**



Immunité aux Évènement (sauf pénuries)

Vous ne subissez l'effet d'aucun Évènement à l'exception des Évènements qui concernent les pénuries (ceux valant 3PS et affectant la quantité de Ressources du Plateau de jeu : Bois, Pucés, Métaux, tuiles Fouille).



Détruisez 1 de vos Équipement pour récupérer ses Matériaux.

Vous pouvez détruire un de vos Équipement cassé ou réparé. Vous récupérez immédiatement les 3 Matériaux indiqués sur la tuile de l'Équipement détruit. **(1 fois par tour).**



Niveau de la jauge de Radioactivité : -1

Baisse d'un cran la Radioactivité de l'Abri. Si la jauge est déjà à son niveau minimal, rien ne se passe. **(1 fois par tour).**



Sas : 1 Ventilation permanente

Permet d'absorber 1 Radioactivité chaque tour, comme si vous aviez 1 Survivant en permanence dans le Sas, même si celui-ci est vide. **(1 fois par tour).**



Gagnez 1 Survivant par tour dans cette Salle (maximum 8)

La population de cette Salle augmente de 1 à chaque tour tant que le pouvoir est actif. Ces Survivants doivent rester dans cette Salle toute la partie. C'est la seule Salle qui peut accueillir des Survivants en plus des espaces prévus à cet effet, avec un maximum total de 8.



Ville : +2 tuiles Fouille

Lorsque vous piochez des tuiles Fouille dans une des Villes, obtenez 2 tuiles Fouille de plus. Vous devez piocher au moins une tuile Fouille pour activer ce pouvoir. Les tuiles Équipement présentes en Ville ne sont pas des tuiles Fouille. **(1 fois par Ville).**



Piochez 2 tuiles Équipement.

Piochez 2 tuiles Équipement de la pioche et ajoutez-les à vos Équipements cassés.

Si vous piochez un Équipement que vous avez déjà, défaussez-le et piochez de nouveau. **(1 fois par tour).**



Consultez une pile Fouille

N'importe quand durant la phase de Jour, vous pouvez regarder (une fois) les tuiles d'une pile Fouille. Consultez secrètement la pile et remettez-la en place sans en changer l'ordre des tuiles. **(1 fois par tour).**



Un Héros « 3 » est immunisé à la Pression

Dès qu'un de vos Héros de valeur 3 subit une Pression, vous pouvez l'annuler **(1 fois par tour)**. Si l'un de vos Héros 3 subit une première fois la Pression, il est protégé. S'il subit une nouvelle fois la Pression, le pouvoir ne s'applique plus. C'est vous qui décidez lorsque le pouvoir s'active la 1^{re} fois.



Réparation automatique d'1 Équipement

Réparez 1 Équipement sans dépenser les 3 Matériaux requis. **(1 fois par tour).**



Chasse +1 Nourriture

Lors de la chasse, gagnez 1 Nourriture de plus que la Nourriture apportée par le Gibier tué. **(1 fois par tour).**



Pression : Choisissez les Ressources volées

Si l'adversaire ne peut pas se défendre de votre Pression, c'est vous (et non lui) qui choisissez les Ressources qu'il doit vous donner (hors Munitions). **(1 fois par tour).**



Placards vides +1 Bois, +1 Métal

Si vous obtenez un placard vide en piochant dans la pile Fouille d'une Ville, vous gagnez 1 Bois et 1 Métal **(1 fois par Ville).**



Réparation d'Équipement : -2 Matériaux.

Réparez 1 Équipement en dépensant seulement 1 Matériau au lieu de 3. **(1 fois par tour).**

EQUIPEMENT'S

ARC

Forêt : 1 Nourriture

Obtenez gratuitement 1 Nourriture lorsque vous allez dans la Forêt. Prenez-la dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).



ARMURE

Pression subie : -2

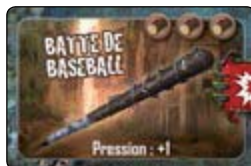
Réduit de 2 la Pression mise par un adversaire. (1 fois par tour).



BATTE DE BASEBALL

Pression : +1

Ajoute 1 à la valeur de Pression d'un Héros. (1 fois par tour).



CARTE D'ACCÈS

Barrage : accès libre

Vous pouvez récolter de l'Eau au Barrage sans payer le coût d'activation d'1 Puce. (1 fois par tour).



CAPTEUR THERMIQUE

Chasse : choix du Gibier

Lors d'une chasse, vous pouvez consulter secrètement toute la pile de Gibier du Lieu où vous avez déclaré la chasse et choisir votre proie. Remplacez ensuite la pile sans en changer l'ordre des tuiles ni les montrer aux autres joueurs. (1 fois par tour).



DÉTECTEUR DE MÉTAUX

Fête Foraine : 1 Conserve

Obtenez gratuitement 1 Conserve lorsque vous allez dans la Fête Foraine. Prenez-la dans la



réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).

EXOSQUELETTE

Déplacement illimité

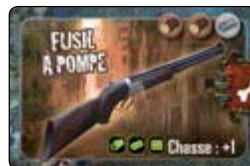
Un de vos Héros n'est plus limité pour son déplacement et peut aller au-delà des 1 à 2 zones initiales (pas de limites). Les autres règles de déplacement s'appliquent néanmoins. (1 fois par tour).



FUSIL À POMPE

Chasse : +1 Force

Ajoute 1 à la Force d'un Héros qui chasse. (1 fois par tour).



GRAPPIN

Cargo : Position +1

Ajoute 1 à la valeur d'un Héros afin d'atteindre une place plus haute sur le Cargo. Ce Grappin est également la seule façon d'atteindre l'emplacement « 6 » (avec un Héros 5). La valeur de Pression reste inchangée. (1 fois par tour).



HACHE

Forêt : +2 Bois

Lorsque vous récoltez du Bois dans la Forêt, gagnez 2 Bois supplémentaires directement depuis la réserve du Lieu. Il faut récolter au moins 1 Bois pour activer ce bonus. (1 fois par tour).



JERRICAN

Barrage : +1 Eau

Lorsque vous récoltez de l'Eau au Barrage, gagnez 1 Eau supplémentaire directement depuis la réserve du Lieu. Il faut récolter au moins 1 Eau pour activer ce bonus. (1 fois par tour).



KIT D'ARTIFICIER

Base Militaire : +2 Munitions

Lorsque vous récoltez des Munitions dans la Base Militaire, gagnez 2 Munitions supplémentaires directement depuis la réserve du Lieu. Il faut récolter au moins 1 Munition pour activer ce bonus. (1 fois par tour).



LAMPE DE POCHE

Ville : 1 Survivant

Obtenez gratuitement 1 Survivant lorsque vous allez dans une Ville. Prenez-le dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). Ce Survivant est directement placé dans votre Sas, ou dans une Salle construite s'il y a de la place. (1 fois par tour).



PIED DE BICHE

Base Militaire : 2 Puces

Obtenez gratuitement 2 Puces lorsque vous allez dans la Base Militaire. Prenez-les dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).



PIÈGE À OURS

Chasse : +1 Force

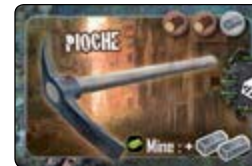
Ajoute 1 à la Force d'un Héros qui chasse. (1 fois par tour).



PIOCHE

Mine : +2 Métaux

Lorsque vous récoltez du Métal dans la Mine, gagnez 2 Métaux supplémentaires directement depuis la réserve du Lieu. Il faut récolter au moins 1 Métal pour activer ce bonus. (1 fois par tour).



PURIFICATEUR

Mine : 1 Eau

Obtenez gratuitement 1 Eau lorsque vous allez dans la



Mine. Prenez-la dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).

SAC À DOS

Fête Foraine : +2 Puces

Lorsque vous récoltez des Puces dans la Fête Foraine, gagnez 2 Puces supplémentaires directement depuis la réserve du Lieu. Il faut récolter au moins 1 Puce pour activer ce bonus. (1 fois par tour).



SCIE À MÉTAUX

Cargo : 2 Métaux

Obtenez gratuitement 2 Métaux lorsque vous allez sur le Cargo. Prenez-les dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).



TRONÇONNEUSE

Ville : 2 Bois

Obtenez gratuitement 2 Bois lorsque vous allez dans une Ville. Prenez-les dans la réserve générale (et non sur le Plateau de jeu). (1 fois par tour).



MARY KOOLPEPPER

Ce Leader fonctionne un peu différemment des autres.

Pour définir ses Ressources de départ, piochez 4 tuiles Fouille depuis les deux Villes (avec le risque de tomber sur un placard vide). Défaussez-en 1 et prenez, depuis la réserve générale, les Ressources indiquées sur les 3 tuiles restantes. Remettez ensuite les tuiles dans leur pile respective et mélangez.



RÈGLES RAPIDES

COMMENT JOUER ?

Outlive se joue en 6 jours (6 tours), eux-mêmes découpés en 3 phases :

- 1) Une phase AUBE pour réapprovisionner le Plateau en Ressources,
- 2) une phase JOUR durant laquelle les Héros vont Récolter différentes Ressources sur le Plateau de jeu qui représente l'extérieur
- 3) et une phase NUIT qui se déroule dans l'Abri où les joueurs vont résoudre les Événements, gérer la Radioactivité, nourrir leur clan, recruter de nouveaux Survivants, améliorer leur Abri et réparer de l'Équipement.

1- AUBE

Réapprovisionnez les Lieux en fonction du nombre de joueurs (cf. P.6)

2- JOUR

1/ DÉBUT DU TOUR

- Retournez la 1^{re} carte Événement du Plateau Convoi et appliquez son effet et ceux des Événements non résolus des tours précédents.

2/ DÉPLACEMENTS

- En commençant par le 1^{er} joueur, les joueurs déplacent l'un après l'autre un de leurs Héros Inactifs. Le joueur déplace son Héros de 1 ou 2 Lieux de distance sur un Lieu où il n'a pas déjà un de ses Héros et collecte sur son Lieu d'arrivée (Cf. Description des Lieux, p. 8).

LES 5 RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- » Les Héros se déplacent jusqu'à 2 Lieux de distance maximum, en suivant scrupuleusement le chemin reliant les différents Lieux.
- » Un Héros ne peut jamais rester ou revenir sur le Lieu où il se trouvait au début de son déplacement.
- » On ne peut avoir qu'un seul Héros (Actif ou Inactif) de sa couleur sur un même Lieu.
- » Un Héros peut traverser un Lieu où un autre Héros (Actif ou Inactif) de la même couleur se trouve, mais il ne pourra pas s'y arrêter.
- » Un Héros peut arriver sur un Lieu où il y a des Héros (Actifs ou Inactifs) d'autres couleurs.

- Un Héros qui arrive sur son Lieu de destination est toujours placé debout (Actif).

COLLECTER

ACTION DU HÉROS SUR LE LIEU D'ARRIVÉE

S'IL Y A UN OU PLUSIEURS HÉROS ACTIFS

- » Vous devez mettre la Pression sur les Héros Actifs de Force inférieure. Ceci NE coûte PAS d'Action, c'est gratuit et automatique. Le Héros menacé peut dépenser des Munitions pour diminuer la Pression de votre Héros.

APRÈS AVOIR MIS LA PRESSION OU S'IL N'Y A AUCUN HÉROS ACTIF

- » Un Héros peut faire autant d'Actions qu'il a de Force.
- » Collecter 1 Ressource, ou une tuile Fouille ou Équipement coûte 1 Action.
- » Chasser coûte autant d'Action que la Résistance du Gibier.

3- NUIT

1/ RÉSOUDRE LES ÉVÉNEMENTS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut résoudre un Événement en cours.

- Pour résoudre un Événement, le joueur doit dépenser, sans l'aide des autres joueurs, les Ressources qui sont requises par l'Événement.

2/ NOURRIR LES SURVIVANTS

Rappel : quand on parle de « Denrées » il s'agit au choix de : Nourriture, Conserve, ou Eau.

Chaque joueur doit nourrir ses Survivants.

- Chaque Salle dans laquelle au moins 1 Survivant est présent coûte le nombre de Denrées indiqué en haut à droite de la Salle.
- De plus, chaque ligne du Sas qui a au moins 1 Survivant coûte 1 Eau.
- Chaque Denrée que vous ne pouvez pas payer entraîne la perte d'un Survivant.

3/ GÉRER LA RADIOACTIVITÉ

Une vague de Radioactivité entoure votre Abri, sa Force augmente à chaque tour (1/2/2/2/3/3). (Cf. Plateau Convoi, p. 3).

- Chaque Survivant présent dans le Sas réduit de 1 Point la Force de la vague de Radioactivité.

Le joueur augmente sa jauge de Radioactivité d'autant de cases que de Radioactivité non contenue.

4/ RECRUTER DE NOUVEAUX SURVIVANTS

- Pour chaque Denrée dépensée le joueur gagne un nouveau Survivant qu'il place dans son Sas.

5/ CONSTRUIRE LES SALLES ET ACTIVER LEURS BONUS

Rappel : quand on parle de « Matériaux » il s'agit au choix de : Bois, Métal, ou Puce.

- Pendant cette étape vous pouvez déplacer des Survivants de votre Sas vers les emplacements libres des Salles construites

- Pour construire une Salle il faut dépenser 3 Matériaux au choix. La Salle est alors retournée sur sa face Construite et le joueur peut immédiatement y placer des Survivants depuis son Sas afin d'activer son bonus.

Le bonus est Actif uniquement si tous les emplacements de la Salle sont occupés.

6/ RÉPARER LES ÉQUIPEMENTS

- Pour réparer un Équipement, il suffit de payer son coût de Réparation : les 3 Matériaux présents en haut à droite sur la carte.

7/ NETTOYER SON ABRÍ

- Défaussez tous vos jetons Nourriture (🍖). Les Conserves ne sont pas défaussées car elles sont non périssables

- Défaussez tous vos jetons Eaux (💧) sauf 2.

- Remplacez vos Équipements en position d'utilisation.

La fin de cette étape annonce la fin de la phase Nuit, le tour est fini, commencez la phase Aube du suivant.

Si c'est le 6^e tour, le convoi arrive, c'est la fin de la partie.

FIN DE JEU

À la fin du 6^e tour, passez au décompte de Points de Survie (cf p.12). Le joueur avec le plus de Points de Survie remporte la victoire et part avec le Convoi.

CRÉDITS

- » Auteur : Grégory Oliver
- » Illustrateur : Miguel Coimbra
- » Éditeur : La Boîte de Jeu
- » Direction éditoriale : Benoit Bannier
- » Direction artistique : Igor Polouchine
- » Exécution des règles : Guillaume Gille-Naves
- » Packageur : Origames
- » Relecture : Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Ponçot



REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR :

Je remercie Céline et Emmy pour leur patience. Benoit, Mathieu, Benjamin, Thimothée de La Boîte de Jeu pour leur confiance. Miguel Coimbra et Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine et Origames. Anne-Cécile et Cédric Lefebvre. Ismaël Pommaz, la boutique Ukronium 1828, la CAL, Tric Trac, Ludovox. Les Bêta testeurs : Benj et Mylène, Dom et Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu, Benoit. Merci également à tous les backers, pour leur confiance et leur enthousiasme. Mais aussi Simone Luciani et Daniele Tascini pour avoir créé Tzolkin. Sans toutes ces personnes Outlive n'existerait pas.

REMERCIEMENTS DE L'ÉDITEUR :

Nous remercions Greg pour son investissement et sa confiance, Blackrock, notre distributeur et Paille

édition pour leur soutien sans faille. Ce jeu ne serait pas tout à fait le même sans le magnifique travail de Miguel et l'aide de Pauline sur la version collector. Merci à Alizée pour son travail de relecture patient et de traduction sur la version anglaise. Nous remercions également Cédric, Seb, Thibaut, Aurélien, Romain et Jean-Baptiste pour leur coup de main réguliers ou ponctuels. Nos remerciements s'adressent également à des gens qui font beaucoup pour le monde du jeu, dans l'ombre comme dans la lumière : M Guillaume et M Phal, Jamie et Olivier, et Igor et Guillaume d'Origames pour leur expertise et leur professionnalisme. Merci à nos compagnes respectives, Anne, Amélie, Eva et Stéphanie pour leur patience et leur soutien indéfectible (sauf une, mais on ne dira pas qui).

Nous remercions également toutes les boutiques partenaires qui ont accepté de participer à cette aventure et d'être un point de retrait du jeu pour le

Kickstarter. Enfin, nous remercions tout particulièrement les 5771 backers qui ont soutenu ce projet sur Kickstarter. C'est grâce à eux que vous avez ce jeu entre les mains. Merci du fond du cœur !

Édité par La boîte de jeu,
8 grande rue 21310 Belleneuve

www.laboitedejeu.fr

contact@laboitedejeu.fr

Distribué par Blackrock Games
2 allée des sports
03120 Lapalisse

Made in China par Whatz Game

Copyright ©2016 La Boîte de Jeu



GUILTY LIVE

UNDERWATER



LIVRET DE RÈGLES

OUTLIVE

UNDERWATER

2084 : Cela fait maintenant cinq ans que les clans survivent tant bien que mal, au sein de leurs abris souterrains.

Récemment, d'étranges robots collecteurs ont été aperçus dans les environs. Le téméraire Conrad Bordage entreprit de découvrir leur provenance. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un groupe de scientifiques, vivant dans une base sous-marine pendant tout ce temps, dans le secret le plus absolu !

La technologie qu'offre les scientifiques serait un atout indéniable pour être choisi par le Convoi. Mais tous les clans s'intéressent maintenant à cette découverte. Un nouveau chapitre de l'Histoire s'ouvre, et seul le clan qui saura utiliser la base sous-marine au mieux augmentera ses chances de survie.



Votre extension Underwater contient également le matériel pour jouer à Outlive en solo (cf. *MODE SOLO*, p. 6).

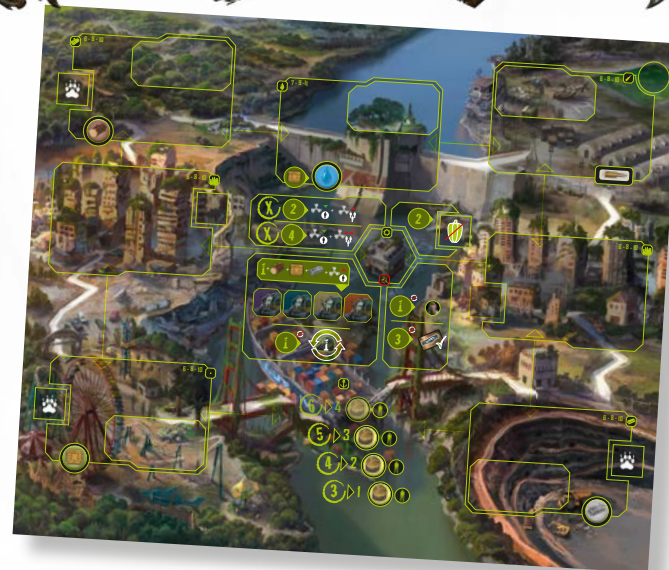


1 plateau Horde



8 cartes Horde

CONTENU



1 plateau central



4 meeples Robot



1 jeton Légume



1 carte Leader



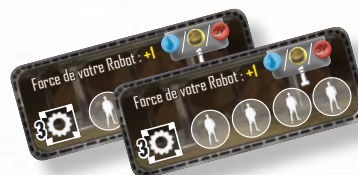
4 tuiles Équipement



24 jetons Scientifique



2 cartes Évènement



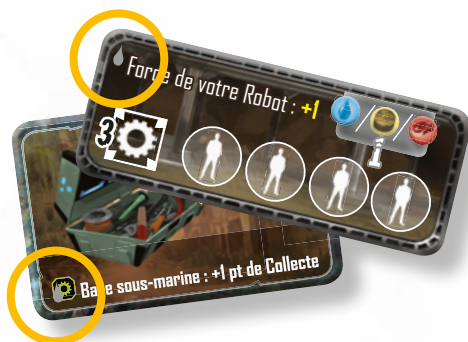
2 tuiles Salle

Votre extension contient une paire de Salles alternatives avec un découpage différent, pour permettre l'insertion de figurines. Jouez avec cette paire de Salles si vous possédez la version Kickstarter d'Outlive avec les figurines. Sinon, utilisez l'autre paire de Salles fournie dans cette extension. Pour un meilleur équilibre du jeu, ne jouez pas avec les 2 paires de Salles en même temps.



AJOUT DU MATÉRIEL

Remplacez le plateau central du jeu de base par celui d'Underwater. Ajoutez tous les autres éléments d'Underwater au matériel du jeu de base. Si, à l'avenir, vous souhaitez trier les éléments, un petit symbole  est présent sur les éléments d'Underwater.



MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place normale du jeu en vous référant au livret de règles d'Outlive. Puis, placez les meeples Robot sur leurs emplacements au centre du plateau (n'utilisez que les couleurs des joueurs en jeu, les meeples des couleurs inutilisées sont remis dans la boîte).

Placez le jeton Légume sur son emplacement.

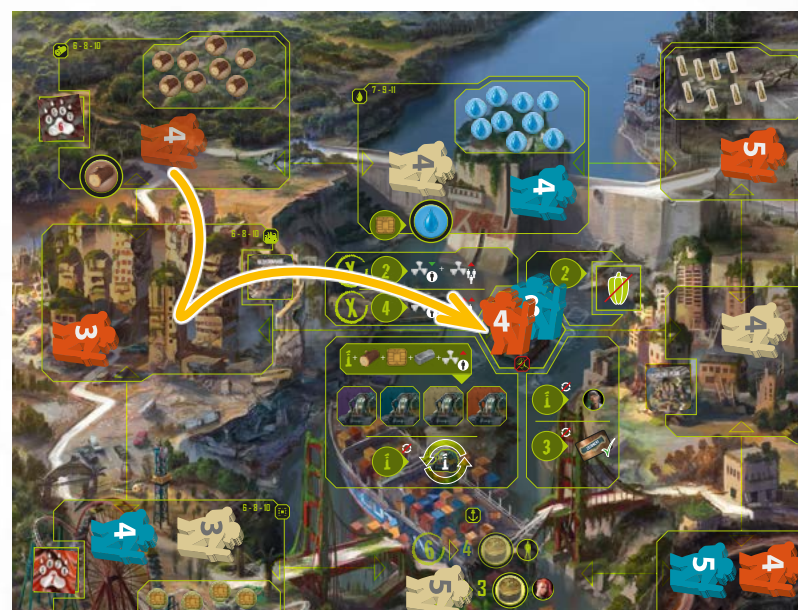
Créez une réserve de jetons Scientifique à côté du plateau.



Exemple de mise en place à 3 joueurs.

BASE SOUS-MARINE

Underwater apporte un nouveau Lieu au plateau central : la Base Sous-marine. Celle-ci est reliée par un chemin à chacune des 2 villes du plateau : Silent Peak et Blackwood. Bien que composée de 5 cadres verts, l'intégralité de la Base Sous-marine compte comme un seul Lieu. Lorsqu'un Héros s'y rend, placez-le dans le cadre central. Les règles de déplacement normales s'appliquent pour aller ou partir de ce Lieu.



Exemple : À son tour, Ariane choisit de déplacer son Héros de valeur 4, depuis la Forêt vers la Base Sous-marine.



Du fait de l'instabilité des lieux, les clans ont convenu d'une trêve tacite dans ce Lieu. La Pression ne s'applique donc jamais dans la Base Sous-marine, peu importent les Équipements ou pouvoirs de Salles.

Ce Lieu offre un large choix d'actions de collecte. Vous pouvez y dépenser un nombre de Points de Collecte égal à la Force de votre Héros sur le Lieu. Les points de Collecte peuvent être dépensés pour les actions décrites ci-après.

Rappel : Les Munitions ne servent qu'à diminuer la Résistance d'un Gibier et à se défendre de la Pression. Vous ne pouvez pas utiliser de Munitions pour augmenter vos points de Collecte.

DESCRIPTION DES ACTIONS



Vous ne pouvez effectuer cette action que si l'emplacement **X** est vide. Dépensez 2 points de Collecte et placez votre Héros sur l'emplacement **X**. Vous pouvez baisser votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le bas. Augmentez ensuite celle de chacun de vos adversaires de 1 cran vers le haut. Vous pouvez continuer à dépenser vos points de Collecte s'il vous en reste, mais vous ne pouvez plus placer votre Héros sur un autre emplacement **X** ce tour-ci.



Vous ne pouvez effectuer cette action que si l'emplacement **X** est vide. Dépensez 4 points de Collecte et placez votre Héros sur l'emplacement **X**. Vous pouvez baisser votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le bas. Augmentez ensuite celle de chacun de vos adversaires de 2 crans vers le haut. Vous pouvez continuer à dépenser vos points de Collecte s'il vous en reste, mais vous ne pouvez plus placer votre Héros sur un autre emplacement **X** ce tour-ci.



Vous ne pouvez effectuer cette action que si le jeton Légume est présent sur le plateau. Dépensez 2 points de Collecte et récupérez le jeton Légume. Celui-ci servira à nourrir totalement une Salle lors de l'étape 2 de la Phase Nuit, ou à recruter 1 Survivant à l'étape 4. À chaque phase Aube, le jeton Légume retourne sur le plateau, qu'il ait été utilisé ou non.



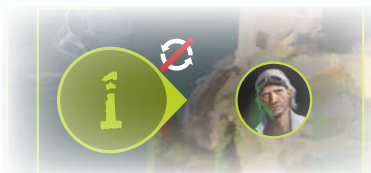
Exemple : Benoit doit nourrir les Survivants présents dans son Sas et dans 2 Salles. Il défaisse 1 pour le Sas, 1 et 1 pour la Salle de gauche et le **Légume** pour nourrir tous les Survivants de la Salle de droite.



Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous n'avez pas encore débloqué votre Robot. Dépensez 1 point de Collecte, 1 , 1 , 1 et augmentez votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le haut. Mettez le meeple Robot de votre couleur dans le cadre central de la Base Sous-marine, en état Inactif (couché). Votre Robot est maintenant considéré comme votre 5^{ème} Héros et pourra être joué dès ce tour. C'est le seul moment où 2 de vos Héros peuvent se trouver sur un même Lieu. Par la suite, votre Robot devra terminer tous ses mouvements sur un Lieu où vous n'avez pas encore de Héros. Il se plie aux mêmes règles de déplacement que tous vos Héros. Votre Robot ne subit ni ne met **jamais** de Pression, quels que soient les Équipements et pouvoir de Salle utilisés. Il a une Force de 2 pour collecter.



Dépensez un point de Collecte pour que votre Robot fasse une action de Collecte sur le Lieu où il se trouve, avec une Force de 1. **Vous pouvez effectuer cette action uniquement si votre Robot est déjà Actif (debout).** Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci.



Dépensez 1 point de Collecte et récupérez un jeton Scientifique. Placez immédiatement ce jeton Scientifique sur un emplacement libre de votre Sas ou d'une de vos Salles construites. Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci. Les Scientifiques sont considérés comme des Survivants. À ce titre, ils rapportent chacun 1 PS en fin de partie. De plus, un Scientifique peut doubler le point que rapporte 1 symbole d'Équipement reconstitué en fin de partie. Comptez votre nombre de Scientifiques et votre nombre de symboles Équipement reconstitués ; ajoutez la plus petite valeur à votre score final.

Exemple : À la fin de la partie, Christophe a 4 Scientifiques, et ses Équipements ont permis de reconstituer 2 Symboles. Ses Scientifiques sont considérés comme des Survivants, ils rapportent donc 4 PS avec les règles classiques. Les symboles rapportent 2 PS avec les règles classiques. Le pouvoir des Scientifiques ajoute 2 PS au score final (la plus petite valeur).



Dépensez 3 points de Collectes. Réparez immédiatement un Équipement cassé en votre possession sans payer son coût de réparation. Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci.

EXPLICATIONS



Une fois réparé, cet Équipement donne 1 point de Collecte supplémentaire à votre Héros présent dans la Base sous-marine.

Une fois réparé, cet Équipement vous permet de récupérer gratuitement un  lorsqu'un de vos Héros se rend à la Base sous-marine.



Lors de la mise en place, mettez vos Héros sur le Barrage, Silent Peak, le Cargo et la Fête Foraine. Vous débutez la partie avec un Scientifique, que vous placez dans votre Sas ou votre Salle construite, en plus de vos 4 Survivants habituels. Récupérez également un  et l'Équipement **Boîte à outils** (cassé).



Tant que cette Salle est complètement remplie de Survivants et/ou de Scientifiques, considérez que votre Robot a une Force de 3 au lieu de 2 (il peut désormais se placer sur le Cargo, sans avoir recours à l'Équipement **Grappin**).



Parmi les tuiles visibles sur chacune des 3 piles Gibiers, retirez celle qui a la Résistance la plus élevée. Si plusieurs tuiles visibles ont la valeur la plus élevée, c'est le premier joueur qui choisit laquelle il retire.

À la fin de la Phase I : Aube, retirez un  du Lieu Barrage, et mettez le jeton Algue antiradiation sur sa face indisponible.



MODE SOLO



Dans le Grand Extérieur vit un groupe de survivants étrange : La Horde. Ce sont des survivants bien différents des autres. Ils font partie de ces rares personnes dont les gènes ont muté. Cela leur permet de vivre en plein air, sans crainte des radiations. Ils ont une force et une résistance supérieures à celles des autres hommes mais leurs besoins en calories sont pourtant inférieurs. Malgré cela, personne ne les envie. Le peu d'humanité et d'empathie qu'il nous reste, semble avoir disparu chez eux. Nous gardons donc nos distances avec la Horde et évitons de croiser son chemin...

Lorsque vous jouez en mode Solo, vous jouez contre la Horde. Les règles ci-après vous expliquent comment la gérer et calculer ses Points de Survie.

La Horde n'a pas besoin d'Abri, elle vit au sein de son campement, dans le Grand Extérieur. Elle est cependant terrifiée par l'eau, et ne peut jamais se rendre dans la base sous-marine. Au début de chacun de ses tours, elle pioche une carte Horde qui lui indique dans quel Lieu l'un de ses Héros inactifs se rendra en priorité. Si le mouvement n'est pas possible, la carte contient d'autres Lieux à priorité décroissante. Ainsi vous ne saurez jamais quel sera le prochain coup de la Horde. Gérez donc vos propres priorités pour ne pas vous retrouver à court de Ressources, ou en proie à la Pression de la Horde.

En tant que joueur humain, vous suivez les règles classique du jeu.

MISE EN PLACE

La Horde démarre la partie avec **4 Survivants**, **2 Eaux**, **1 Munition** et **3 Équipements** (cassés) piochés au hasard. Placez les Survivants et les Ressources sur le Plateau Horde aux emplacements correspondants et les Équipements cassés, face visible, à gauche du Plateau.

La Horde possède les Héros de Forces suivantes selon le mode de difficulté choisi :



NORMAL : 3/3/4/5

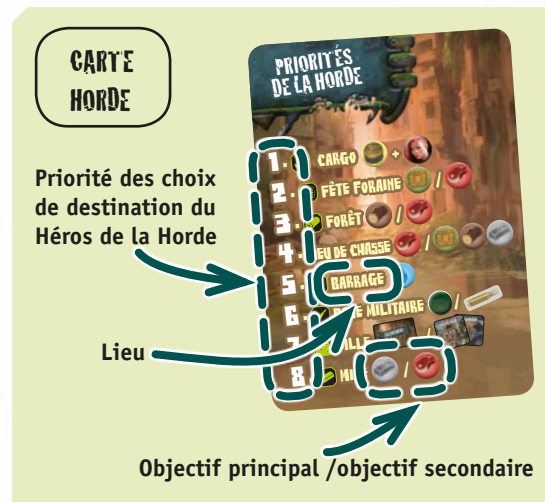
DIFFICILE : 3/4/4/5

CAUCHEMAR : 3/4/5/5

Prenez les pions des Héros de la Horde parmi les pions des couleurs non jouées.

Les Héros de la Horde ne sont pas placés sur le Plateau de jeu lors de la mise en place. Ils arriveront lors du premier tour sur les Lieux indiqués par les cartes Horde qui seront piochées. Pour les tours suivants, la Horde se déplacera de Lieu en Lieu en suivant les règles de déplacement habituelles.

Mélangez les 8 cartes Horde et formez une pile face cachée que vous placez près de vous.



En tant que joueur humain, faite une mise en place classique pour vous.

La partie peut commencer. Comme une partie classique, elle se déroule en 6 tours, durant lesquels vous alternez les activations de vos Héros avec ceux de la Horde.

DÉROULEMENT DU JEU

1/ PHASE AUBE

Le joueur réapprovisionne le plateau comme pour une partie classique à 2 joueurs.

2/ PHASE JOUR

La Horde commence toujours.

À chaque fois que la Horde doit déplacer un Héros, **piochez une carte Horde**. Lorsque la pile de cartes Horde est vide (au début des tours 3 et 5), mélangez de nouveau les 8 cartes Horde défaussées et reconstituez la pile avant de piocher.

Déplacez un Héros inactif sur le premier Lieu indiqué par la carte, en respectant les règles de déplacement.

S'il y a plusieurs Lieux possibles et/ou plusieurs héros pour les atteindre, choisissez le plus faible des Héros capables de faire l'action et déplacez-le vers le Lieu le plus proche accessible qui correspond.

Si le Lieu est inaccessible (trop loin ou déjà occupé par un Héros de la Horde) **ou s'il n'a plus d'Objectif principal ou d'Objectif secondaire disponible**, passez au Lieu suivant accessible en suivant l'Ordre de Priorité de la carte.



Exemple : C'est au tour de la Horde de se déplacer. La carte Horde piochée indique la Forêt en 1^{er} choix, mais elle est trop loin pour ses Héros inactifs. Le 2^{ème} choix indique un Lieu de Chasse, mais le seul accessible (la Mine) est déjà occupé par un Héros. Le 3^{ème} choix indique le Barrage, c'est le premier déplacement réalisable. La Horde déplace donc son Héros inactif 4 sur le Barrage. S'il n'y avait pas eu d'Eau sur le Barrage il aurait fallu se reporter au choix suivant de la carte Horde.

Lorsqu'il arrive sur un Lieu, le Héros de la Horde **applique une Pression** sur le Héros du joueur humain (s'il y en a un sur le Lieu), en suivant les règles classiques.

Puis, **il récolte** la Ressource, l'Équipement ou le Gibier qu'il est venu récupérer, comme un joueur normal et en utilisant les Bonus d'Équipements réparés qu'il possède (rappel : les Bonus ne sont applicables qu'une seule fois par tour).

Le héros collecte toujours en premier l'Objectif principal s'il y en a et au maximum de ses Actions. Il collecte l'Objectif secondaire s'il n'y a pas ou plus d'Objectif Principal et qu'il lui reste des Actions.

Précisions sur les actions de la Horde

- Le Lieu est prioritaire dans le déplacement. Si l'Objectif principal est épuisé mais que l'Objectif secondaire est disponible, le Héros se déplace sur le Lieu.
- Un Héros de la Horde utilise toujours au maximum ses Actions. S'il lui reste des Actions après qu'il a récupéré son Objectif principal et qu'il peut récupérer son Objectif secondaire, il le fait.
- Si vous avez le choix entre deux villes, choisissez celles qui fournit des Équipement cassés dont les symboles sont complémentaires avec des Objets réparés ou cassés de la Horde. Si le Héros arrive sur une Ville qui n'a plus d'Équipement disponible, que la Horde a atteint son maximum d'Objets cassés (4) ou qu'il lui reste des Actions après avoir récupéré de l'Équipement, il pioche autant de tuile Fouille qu'il lui reste d'Action.
- Si vous avez le choix entre plusieurs Lieux de chasse, choisissez le Héros le plus faible et déplacez le sur le Lieu qui possède le Gibier le plus Résistant qu'il puisse chasser, éventuellement en utilisant tout ou partie de ses munitions.

Les 8 règles de Base de la Horde

La Horde fonctionne différemment des autres clans, voici les 4 règles immuables qui la gouvernent :

- 1/ La Horde ne paie jamais le coût d'activation du barrage (l'Eau radioactive ne la dérange pas).
- 2/ La Horde échange immédiatement les Algues de la Base Militaire ou chaque pilule antiradiation trouvée dans les Villes contre un nouveau Survivant (les pilules permettent à la Horde de maintenir en vie ses nouveau-nés).
- 3/ La Horde ne peut jamais posséder plus de 4 Équipements cassés. Dès que la limite de 4 est atteinte, la Horde favorisera les tuiles Fouilles plutôt que les tuiles Équipement dans les Villes.
- 4/ La Horde ne subit jamais la Pression, mais elle la fait subir au joueur humain.

3/ PHASE NUIT

La Horde a une phase Nuit différente du joueur humain. Durant cette phase, elle accomplit les étapes suivantes dans l'ordre (elle fait toujours tout au maximum de ses capacités) :

- 1/ Résoudre des Événements : elle privilégie toujours celui valant le plus de points. La Horde est toujours le 1^{er} joueur.
- 2/ Nourrir ses Survivants : elle se défasse de 1 Denrée pour 2 Survivants, arrondi à l'inférieur. Si elle n'a pas assez de Denrées, elle se défasse d'autant de jetons Survivant que de Denrées manquantes.
- 3/ Recruter de nouveaux Survivants : elle défasse 1 Denrée pour obtenir un nouveau Survivant. Elle répète l'opération jusqu'à l'épuisement de ses denrées, ou jusqu'à avoir reçu 7 Survivants durant cette étape.
- 4/ Réparer des Équipements : elle privilégie la reconstitution des symboles.

Contrairement au joueur humain, la Horde n'est pas limitée pour conserver des Denrées.

À l'issue du 6^{ème} tour, la partie prend fin et le clan qui a obtenu le plus de Points de Survie est déclaré vainqueur. Le barème du joueur humain est le même que pour une partie normale.

FIN DE PARTIE

La Horde a son propre barème de points. Elle obtient des Points de Survie selon :

- Les Événements qu'elle a résolus : ses points sont décomptés normalement.
- Les Équipements réparés : ses points sont décomptés normalement.
- Les Symboles Équipement reconstitués : ses points sont décomptés normalement.
- Les Survivants présents dans son camp : chaque Survivant lui rapporte 2 Points de Survie.

Réussirez-vous à vaincre la Horde ?

CONSEILS

La Horde étant toujours 1^{er} joueur, elle a toujours l'initiative pour résoudre les Événements. Veillez à la priver autant que possible des Ressources nécessaires à la résolution des Événements que vous convoitez.

La Horde va marquer beaucoup de points grâce à ses Survivants. Tentez de la priver de Denrées au maximum, afin qu'elle puisse recruter le moins possible.

RAPPEL DES RÈGLES

JOUR
Pour chaque déplacement, la Horde pioche une carte Horde et déplace un de ses Héros inactive vers le premier Lieu de la carte. Si plusieurs Héros peuvent y aller, elle déplace le plus faible. Si aucun Héros ne peut y accéder, elle passe au Lieu suivant sur la carte.

Rappel
La Horde est toujours premier joueur. Elle ne subit jamais de Pression mais l'a fait subir. Elle ne paie pas le coût d'accès au Barrage. Les Phobes anti-radiation et le jeton Algues lui donnent un nouveau Survivant. Elle ne peut pas avoir plus de 4 Équipements cassés en même temps.

NUIT
La Horde ne fait rien durant les étapes 3 et 5 de la phase Nuit. Elle résout en priorité l'Événement valant le plus de points (elle est toujours le premier joueur). Pour nourrir sa tribu, elle paie 1 Denrée pour 2 Survivants (arrondi à l'inférieur). Lors du recrutement, elle paie 1 Denrée pour 1 Survivant (7 recrutement par Nuit maximum). Elle répare en priorité les Équipements donnant des icônes bonus.

DÉCOMPTE DES POINTS DE SURVIE
• 2 PS par Événement résolu
• 1 PS par Équipement réparé + 1 PS par symbole Équipement complet.
• 2 PS par Survivant.

6 ÉQUIPEMENTS RÉPARÉS +6PS

2 SYMBOLES ÉQUIPEMENT RECONSTITUÉS +2PS

8 SURVIVANTS +16PS

1 ÉVÉNEMENT RÉSOLU +3PS

Exemple : la Horde obtient un score de 27 PS :

- 8 Survivants dans son Abri = 16 PS
- 1 Événement valant 3 PS résolu = 3PS
- 6 Équipements réparés = 6 PS
- 2 Symboles Équipement reconstitués = 2 PS



CRÉDITS

Auteur : Grégory Oliver
Illustrateur : Miguel Coimbra



Édité par :

LA BOITE DE JEU
8, Grande Rue
21310 Belleneuve
FRANCE
contact@laboitedejeu.fr



Distribué par :

BLACKROCK GAMES
2, allée des Sports
03120 Lapalisse
FRANCE
contact@blackrockgames.fr



Fabriqué en Chine par :

WHATZ GAMES
Lane 2, No 358 Baoyuan 5th Road
Shanghai 201812
CHINE
info@whatzgames.com