Robinson Crusoé

AVENTURES SUR L'ÎLE MAUDITE

Aïe ! Bon sang !

Pour la troisième fois aujourd'hui, William s'était mis un coup de marteau sur le pouce. Qui donc avait eu la brillante idée de lui confier la réparation de la palissade après la tempête ? Le doigt dans la bouche, il lança un regard noir en direction des bois. Bien sûr, laissons donc le gros œuvre au cuisinier pendant que Jane part en « exploration » accompagnée de Mark, le charpentier. Pour ne rien arranger, la pêche n'avait rien donné ce matin. Leur seul espoir reposait maintenant sur Rose, partie chasser – sans quoi ils iraient se coucher le ventre vide… une fois de plus.

L'humeur de William s'assombrissait d'heure en heure. Le tas de bois ne suffirait jamais à allumer un brasier leur permettant de se signaler à un bateau, et chaque jour voyait les températures chuter un peu plus. S'ils n'avaient pas trouvé ces couvertures, ils seraient déjà morts de froid. Comment conserver l'espoir d'être un jour secourus sur cette île maudite ?

MATÉRIEL DE JEU **2**
MISE EN PLACE **4**
FICHES SCÉNARIO **6**
FICHES PERSONNAGE **7**
PRÉSENTATION **8**
DÉROULEMENT DE LA PARTIE **8**
Phase Événement **8**
Phase Moral **9**
Phase Production **10**
Comment affecter les pions 11
Prérequis au placement des pions Action 11
Prérequis spéciaux dus aux jetons à effet 12
Affecter des pions Action 14
Pions Action neutres supplémentaires 14
Résoudre des actions 14
Phase Action **15**
Actions Menace 15
Chasse 15
Combat 16
Construction 16
Récolte 18
Exploration 19
Cartes Mystère 20
Jetons Découverte 21
Passer la phase Nuit hors du camp 21
Aménagement du camp 21
Repos 21
Fin de la phase Action 21
Phase Météo **22**
Phase Nuit **23**
Déplacer le camp 23
Fin de la partie **23**
RÈGLES ADDITIONNELLES **24**
Requête non résolue 24
Exclusivité des jetons et marqueurs 24
Ressources disponibles et Ressources futures 24
Utiliser l'équipement de départ, les objets et les trésors 24
Défausser des cartes, des jetons Découverte, etc. 25
Règle d'or 25
Termes importants 25
Variantes 2 joueurs et solo 26
Personnages supplémentaires (Vendredi et le Chien) 27
Autres variantes 27
ANNEXES **28**
Scénarios **28**
Compétences spéciales des personnages **33**
Eff ets spéciaux des cartes **34**
Autres inventions 37
Jetons Découverte **37**
Résumé des phases **38**
Figurines **39**
Icônes et symboles **40**

MATÉRIEL DE JEU

9 dés Action

3 x  3 x  3 x 

3 dés Météo

1 x  1 x  1 x 



30 autocollants pour les pions

Marqueurs Ressource (en bois)

 (min.) 18 x bois

 (min.) 7 x fourrure

 (min.) 12 x nourriture

 (min.) 5 x nourriture non périssable

5 marqueurs de blessure



15 marqueurs noirs



15 marqueurs blancs



5 marqueurs bleus



1 marqueur de tour



8 pions Action joueur

2 x  2 x 

2 x  2 x 

10 pions Action neutre

3 x  4 x 

1 x  2 x 

11 tuiles Île

recto   verso

3 jetons Aventure



3 jetons Météo



20 jetons Détermination



22 jetons Découverte



12 jetons Blessure spéciale

4 x  4 x 

4 x 

6 jetons numérotés

(pour les effets de scénarios)



22 jetons supplémentaires

 5 x Action chronophage

 4 x Nourriture supplémentaire

 5 x Bois supplémentaire

 4 x Relancer

 4 x Grand péril

1 jeton Premier joueur



1 jeton Camp/Abri

 camp

 abri

1 jeton Panier



1 jeton Sac



1 jeton Raccourci



73 cartes Événement



face visible dos

52 cartes Mystère



13 x piège (face visible) 26 x trésor (face visible) 13 x créature (face visible) dos

3 cartes Épave



face visible dos

90 cartes Aventure

30 x Construction



face visible/dos

30 x Récolte



face visible/dos

30 x Exploration



face visible/dos

Vendredi

carte et pion Action (blanc)



Chien

carte et pion Action (violet)



30 cartes Invention



face Invention face Objet

1 carte Aménagement du camp



pour une partie à 4 joueurs

8 cartes Équipement de départ



face visible dos

16 cartes Bête



face visible dos

Apprenez les règles pas à pas grâce à la campagne d'initiation !





1 plateau de jeu

4 fiches Scénario

(recto verso)



4 fiches Personnage

(recto verso : version féminine et masculine)



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table.

2. Choisissez le scénario que vous allez jouer. Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer le scénario d'introduction, *Les Naufragés*. Placez la fiche du scénario choisi près du plateau, et posez le marqueur de tour sur le premier emplacement de la piste compte-tours. Vous trouverez de plus amples informations sur les fiches Scénario à la page 6.

> La règle du jeu décrit la mise en place d'une partie à 3 et 4 joueurs. Les variantes solo et 2 joueurs sont décrites à la page 26. Les autres exceptions de règles sont notées sur les fiches Scénario et dans les Annexes, pages 28 à 32.

3. Chaque joueur choisit ou pioche au hasard une fiche Personnage et la place devant lui. Les fiches non utilisées sont rangées dans la boîte. Vous trouverez de plus amples informations sur les fiches Personnage à la page 7.

   Chaque joueur prend également :

   a) 2 pions Action de même couleur (bleu, jaune, noir ou orange) ;

   b) 1 marqueur de blessure, à placer sur l'emplacement de départ carré situé à gauche de sa piste de blessures ;

   c) la carte Invention indiquée sur le côté droit de sa fiche Personnage. Il place cette carte face Invention visible à la droite de sa fiche Personnage.

4. Prenez ensuite toutes les cartes Invention restantes (y compris celles des personnages non utilisés).

   a) Rassemblez les 9 cartes Invention de base (reconnaissables aux deux flèches encadrant leur nom ▶ ◀) et disposez-les sur les emplacements Invention du plateau, face Invention visible, dans n'importe quel ordre.

   b) Mélangez les cartes Invention restantes et placez le paquet ainsi obtenu face Invention visible, à côté du plateau : c'est le paquet Invention.

   c) Piochez les 5 cartes du dessus du paquet Invention et disposez-les sur le plateau, à côté des cartes Invention de base, face Invention visible.

   d) Enfin, placez 1 marqueur noir sur la ***Pelle*** (l'une des inventions de base) afin de couvrir son type de terrain (plage). ***Remarque :*** ignorez l'étape **d)** si vous jouez un scénario qui ne débute pas sur la plage (le scénario 4, par exemple).

5. Placez un marqueur blanc sur l'emplacement 0 de l'échelle du moral située sur le plateau.

6. Placez un marqueur noir sur l'emplacement supérieur de l'échelle de niveau d'Armes (niveau 0). On placera des marqueurs noirs sur l'emplacement de l'Abri et sur les échelles de niveau du Toit et de la Palissade en cours de partie.

7. Triez les cartes Aventure en fonction de la couleur de leur dos et constituez trois paquets. Mélangez soigneusement chacun d'eux et disposez-les, face cachée, sur leurs emplacements respectifs du plateau de jeu. Placez à côté de chaque paquet les 3 dés Action correspondants, comme indiqué sur le schéma, ci-contre.

   Placez un marqueur noir sur l'emplacement supérieur de l'échelle de niveau d'Armes (niveau 0). On placera des marqueurs noirs sur l'emplacement de l'Abri. et sur les échelles de niveau du Toit et de la Palissade en cours de partie.



MISE EN PLACE

8 Mélangez les cartes Bête et disposez-les, face cachée, près du plateau afin de former le paquet Bête.

Remarque : l'emplacement disponible sur le plateau accueillera le paquet Chasse, lequel sera créé en cours de partie.



9 Mélangez les cartes Mystère et disposez-les, face cachée, près du plateau.

10 Prenez les 11 tuiles Îles.

a) Trouvez la tuile n° 8 et disposez-la, face visible, sur l'emplacement situé le plus à gauche de la rangée centrale du plateau.

b) Placez-y le jeton Camp, face « camp » visible.

c) Mélangez les tuiles restantes et disposez la pile ainsi obtenue près du plateau, face cachée.

Remarque : ignorez cette étape si vous jouez un scénario qui ne commence pas sur la plage (tuile n° 8).

11 Prenez les 8 cartes Équipement de départ, piochez-en 2 au hasard et disposez-les près du plateau. Tous les joueurs peuvent utiliser ces cartes, mais elles ne peuvent servir que deux fois chacune. Placez 2 marqueurs blancs sur chaque carte, sur les emplacements prévus à cet effet (1 marqueur par utilisation). Mettez de côté les cartes Équipement de départ restantes.

12 Mélangez les jetons Découverte et constituez une pile, que vous disposez face cachée près du plateau.

13 Placez toutes les ressources, les dés Action et Météo, les pions Action supplémentaires et tous les autres jetons et marqueurs près du plateau.

14 Disposez la carte Épave Caisses de Nourriture sur l'emplacement Menace de droite, sur le plateau. Après votre première partie, vous pourrez utiliser la carte Épave de votre choix.

15 Prenez les cartes Événement.



a) Triez-les afin de constituer deux paquets : un premier avec les cartes qui possèdent un symbole Livre (), et un autre avec les cartes qui ont des symboles Aventure de l'une des trois couleurs (/?/).

b) Mélangez séparément les deux paquets et piochez un nombre de cartes de chaque paquet égal à la moitié du nombre de tours du scénario choisi (arrondissez au chiffre supérieur si nécessaire). Par exemple, le scénario 1 se joue en 12 tours, vous piochez donc 6 cartes de chaque paquet.

c) Mélangez ensemble les cartes que vous avez piochées dans les deux paquets, sans les regarder. Disposez-les, face cachée, sur le plateau, dans l'emplacement prévu pour le paquet Événement. Toutes les autres cartes Événement sont remises dans la boîte de jeu.

16 Si vous faites une partie à 4 joueurs, couvrez l'emplacement Aménagement du camp avec la carte Aménagement du camp.

17 Le joueur le plus jeune prend le jeton Premier joueur.

FICHES SCÉNARIO

Les fiches Scénario se présentent toutes de la même manière, mais chaque scénario possède une mise en page propre, ainsi que quelques règles spéciales. Nous vous conseillons de commencer par le premier scénario et de les jouer dans l'ordre, puisque la difficulté augmente graduellement.

- **A** Titre du scénario.
- **B** Présentation du scénario.
- **C** Objectif du scénario.
- **D** Piste compte-tours.
- **E** Conditions météo (indique les dés Météo à utiliser à chaque tour de jeu).
- **F** Règles additionnelles pour la mise en place du scénario.
- **G** Règles spéciales pour ce scénario.
- **H** Explication des symboles Totem. Quand une tuile Île présentant un tel symbole est révélée, les effets décrits ici sont appliqués. Il s'agit parfois d'un effet immédiat, ou d'autres fois de placer un jeton numéroté afin qu'un joueur puisse, plus tard, effectuer une action spéciale sur cette tuile Île (par exemple, explorer un lieu spécial).
- **I** Jetons Découverte spéciale, dont les effets varient d'un scénario à l'autre.
- **J** Explication des effets du symbole Livre pour ce scénario. Si une carte Événement ayant ce symbole est piochée, l'effet décrit ici doit être appliqué.
- **K** 2 inventions spéciales uniquement disponibles pour ce scénario (elles sont imprimées sur la fiche et n'existent pas en tant que cartes).
- **L** Certains scénarios présentent des éléments de jeu additionnels (tels que la piste de blessures de Jenny dans cet exemple).



FICHES PERSONNAGE





1 LE PERSONNAGE

Chaque personnage est représenté par sa fiche Personnage et deux pions Action. Lorsque le jeu mentionne un personnage, cela se réfère à ces éléments de jeu.

Chaque fiche Personnage dispose d'une version masculine et féminine (recto verso), de manière à ce que le joueur puisse choisir le genre de son personnage avant le début de la partie. Le genre du personnage n'a aucun impact sur le jeu.

2 COMPÉTENCES SPÉCIALES

Chaque personnage dispose de 4 compétences spéciales qu'il peut utiliser dès qu'il le souhaite. Pour utiliser une compétence, le joueur doit défausser le nombre indiqué de jetons Détermination. Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour ; placez 1 marqueur noir sur une compétence afin d'indiquer qu'elle a été utilisée à ce tour. Le marqueur est retiré à la fin de la phase Nuit. Toutes les compétences spéciales sont décrites dans les Annexes (pages 33-34).

3 BLESSURES

Chaque personnage dispose de sa propre piste de blessures. Lorsqu'un personnage subit une 💔, déplacez le marqueur de blessure (🟥) d'un cran vers la droite (sautez les flèches de moral). À chaque fois que le marqueur de blessure dépasse une flèche de moral, le moral du groupe baisse : le personnage semble être en grande souffrance et assombrit l'humeur du groupe. Pour représenter cet état, déplacez le marqueur Moral d'un cran vers la gauche, si possible.

Si le marqueur de blessure atteint le dernier cran (☠), le personnage meurt immédiatement et tous les joueurs perdent la partie.

Les personnages peuvent soigner leurs blessures : pour chaque 🤍, le marqueur de blessure est déplacé d'un cran vers la gauche. Toutefois, si le marqueur de blessure dépasse une flèche de moral dans ce sens, le moral du groupe ne s'améliore pas pour autant.

Les personnages ne peuvent se soigner que pendant la nuit grâce à l'effet d'un objet, d'un trésor ou avec un jeton Découverte. Exceptions : l'action Repos et les cartes/effet incluant le mot-clé « immédiatement ». Les blessures spéciales (voir point 4) ne se soignent pas normalement.

4 PORTRAIT ET BLESSURES SPÉCIALES

Chaque fiche Personnage inclut un portrait du personnage présentant des emplacements sur la tête, un bras, le ventre / torse, et une jambe. Ces parties du corps peuvent se voir infliger des blessures spéciales au cours de la partie, lesquelles sont indiquées avec des jetons Blessure spéciale. Chaque emplacement peut accueillir plusieurs jetons.

Les blessures spéciales n'entraînent que le placement de ces jetons ; les personnages ne subissent pas de Blessure normale lors du placement du jeton. Les blessures spéciales restent sur le portrait du personnage jusqu'à ce que l'effet d'une carte les retire.

5 INVENTION PERSONNELLE

Chaque personnage du jeu dispose d'une invention personnelle. Il est le seul à pouvoir construire cette Invention (en suivant les règles habituelles, voir page 18), mais les autres personnages peuvent le soutenir. Lorsque l'invention est construite avec succès, le personnage reçoit immédiatement 2 jetons Détermination et les place dans sa réserve. La carte est retournée face Objet, placée sur le plateau et considérée comme un objet normal. Si elle devait, ultérieurement, être retournée face Invention par un effet, elle sera de nouveau placée près de la fiche Personnage ; et si elle est de nouveau construite, le personnage recevra de nouveau 2 jetons Détermination.



PRÉSENTATION

Vous devez travailler de concert afin d'atteindre l'objectif du scénario dans le nombre de tours imparti. Bien souvent, cela implique de construire un objet spécial, ou d'explorer des lieux spécifiques (voir les fiches Scénario et les Annexes, pages 28-32). Vous devrez coopérer pour surmonter les obstacles, car vous ne gagnerez qu'en tant que groupe. Si vous ne parvenez pas à atteindre l'objectif du scénario dans le temps imparti, ou si l'un des personnages meurt, tous les joueurs perdent la partie.

Un tour de jeu est constitué de 6 phases :

1. PHASE ÉVÉNEMENT

Une carte Événement est révélée et ses effets Événement sont appliqués. La carte est alors placée sur la case de droite de l'emplacement Menace, déplaçant les autres cartes, ce qui peut déclencher des effets Menace. Parfois, il sera nécessaire de piocher et de résoudre les effets de plusieurs cartes.

2. PHASE MORAL

En fonction de la position du marqueur Moral, le premier joueur reçoit 1-2 jeton(s) Détermination (si le moral du groupe est élevé) ou perd 1-3 jeton(s) (si le moral du groupe est bas).

3. PHASE PRODUCTION

Vous recevez des ressources en fonction de la tuile Île sur laquelle se trouve votre camp. Ces ressources sont immédiatement disponibles.

4. PHASE ACTION

Cette phase s'effectue en deux temps, et elle est au cœur du jeu. Tout d'abord, les joueurs discutent entre eux des actions que leurs personnages vont effectuer, et les pions Action sont placés sur les emplacements respectifs du plateau. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs pions, les actions sont résolues dans l'ordre indiqué.

5. PHASE MÉTÉO

En fonction des résultats obtenus sur les dés Météo et/ou les jetons Météo, le groupe peut faire face à des conditions météorologiques difficiles, voire éventuellement à des animaux affamés.

6. PHASE NUIT

Le groupe peut choisir de déplacer son camp et chaque personnage doit se nourrir. Les personnages obtiennent enfin un repos bien mérité (de préférence après avoir trouvé ou construit un abri).

Les symboles des phases présentées ci-dessus correspondent à ceux du plateau de jeu. Le paquet Événement, par exemple, se situe sous le symbole correspondant, en haut à gauche du plateau. Les pages suivantes détaillent chaque phase.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

I. PHASE ÉVÉNEMENT



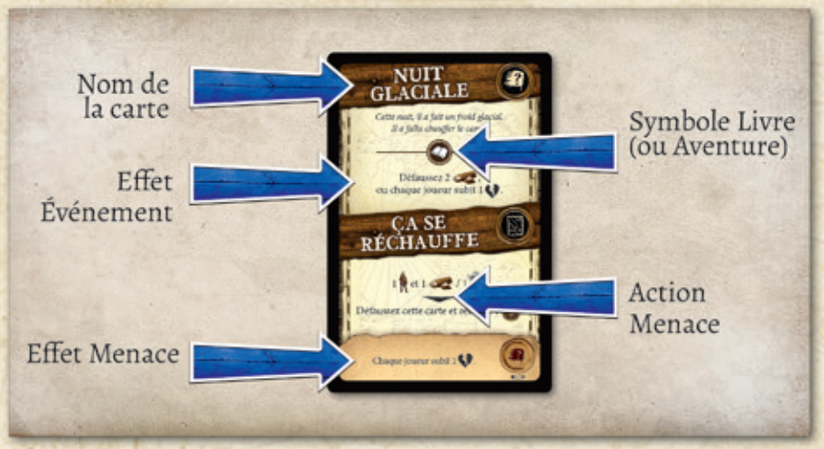
Ignorez cette phase au premier tour de jeu.

À partir du second tour de jeu, le premier joueur pioche la première carte du paquet Événement. Au début de la partie, il n'y a que des cartes Événement dans le paquet Événement. Toutefois, il y a de fortes chances pour que des cartes Aventure et/ou Mystère finissent mélangées dans ce paquet au cours de la partie.

Si vous piochez une carte Aventure ou une carte Mystère dans le paquet Événement, regardez la partie inférieure de la carte, lisez son nom ainsi que le texte d'ambiance en italique, puis appliquez son effet Événement. Ensuite, défaussez cette carte et piochez-en une autre dans le paquet Événement (comme indiqué sur la carte Aventure ou Mystère). Il est possible que vous piochiez plusieurs cartes Aventure et/ou Mystère dans le paquet Événement avant de tomber sur une carte Événement.

Lorsque vous piochez une carte Événement, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Lisez le nom de la carte ainsi que le texte d'ambiance en italique.
2. Si la partie supérieure de la carte présente un symbole Aventure (/ /) placez un jeton Aventure de la couleur correspondante sur le paquet de la même couleur (marron = Construction ; gris = Récolte ; vert = Exploration) à moins qu'il y en ait déjà un. En revanche, si la carte présente un , appliquez les effets de la fiche Scénario (voir la fiche en question ou les Annexes, pages 28-32).
3. Appliquez l'effet Événement de la carte.
4. Disposez la carte sur l'emplacement Menace de droite sur le plateau de jeu. Si une carte s'y trouvait déjà, elle est déplacée d'un cran vers la gauche. Si une carte se trouvait déjà sur l'emplacement de gauche, elle est retirée du plateau. Toute carte qui n'est pas déplacée par une autre carte reste en place.
5. Si une carte est retirée du plateau, son effet Menace (situé tout en bas de la carte) est immédiatement appliqué, puis la carte est défaussée.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Exemple :

Vous piochez une carte Aventure (facilement reconnaissable à son dos) et appliquez l'effet Événement *Tempête*. Vous défaussez ensuite cette carte et en piochez une autre, qui est également une carte Aventure, et appliquez cette fois l'effet Événement *Crac !* Une fois résolue, cette carte est également défaussée. La carte suivante est une carte Événement : *Nuit glaciale.*

Vous appliquez l'effet déclenché par le symbole (tel que décrit sur la fiche Scénario), puis l'effet Événement. Enfin, disposez la carte sur l'emplacement Menace de droite, décalant la carte s'y trouvant déjà d'un cran vers la gauche, qui elle-même retire du plateau la carte qui se trouvait déjà sur l'emplacement Menace de gauche. Ceci déclenche l'effet Menace de la carte sortante.



La plupart des effets Événement accablent les joueurs de problèmes et de défis supplémentaires (par exemple, en plaçant divers marqueurs). Ils réduisent parfois le moral, ou le niveau du Toit, de la Palissade ou des Armes.

Ces pertes s'appliquent immédiatement. **Si vous êtes dans l'impossibilité d'appliquer ces pertes** (ou de réduire les niveaux de Toit / Palissade / Armes), **chaque personnage subit 1 blessure** (voir également Requête non résolue, page 24). La seule exception concerne l'échelle du moral ; si le moral est déjà au plus bas, il ne baisse pas plus et les personnages ne subissent pas de blessures.

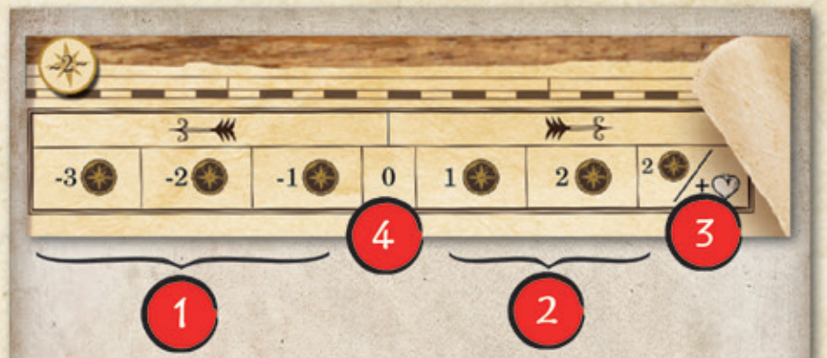
Une carte Événement vous demande parfois de combattre. Résolvez les combats de la même manière qu'au cours de la Chasse (voir page 15). **Cependant, le premier joueur doit effectuer le combat et en subir seul toutes les conséquences.**

Toutes les ressources reçues au cours de cette phase (par exemple suite à un combat ou la découverte d'un trésor) sont disposées sur l'emplacement des Ressources disponibles et peuvent être utilisées immédiatement. Les autres effets positifs sont également appliqués immédiatement.



II. PHASE MORAL

Le premier joueur vérifie le moral du groupe :



1. Si le marqueur se trouve dans la partie gauche (sous le 0), le moral est bas et le premier joueur doit défausser de 1 à 3 jeton(s) Détermination (en fonction du niveau de moral).
2. Si le marqueur se trouve dans la partie droite (au-dessus du 0), le moral est haut et le premier joueur reçoit de 1 à 2 jeton(s) Détermination (en fonction du niveau de moral).
3. Si le marqueur se trouve sur l'emplacement situé le plus à droite de l'échelle, le premier joueur peut choisir entre recevoir 2 jetons Détermination ou soigner une blessure.
4. Si le marqueur se trouve au centre, le premier joueur ne reçoit ni ne défausse de jetons Détermination.

Pendant la partie, le marqueur Moral ne peut pas dépasser l'emplacement situé le plus à gauche ni celui situé le plus à droite. Si un effet du jeu vous demande de le déplacer de la sorte, ignorez cet effet.

Si vous devez défausser plus de jetons Détermination que vous n'en possédez, vous devez défausser tous vos jetons Détermination puis subir 1 blessure pour chaque jeton manquant. Vous ne pouvez pas choisir de subir des blessures au lieu de défausser des jetons.

Exemple :

Le moral est au niveau le plus bas. Vous devez défausser 3 jetons Détermination mais n'en possédez qu'1. Vous devez le défausser puis subir 2 blessures.

Les jetons Détermination ne peuvent être utilisés que par le joueur qui les a reçus. Ils ne peuvent pas être donnés à un autre joueur. Ils sont utilisables dès qu'un joueur les reçoit.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

III. PHASE PRODUCTION



Pendant cette phase, vous recevez 1 ressource de chaque source présente sur la tuile Île où se trouve le camp. Chaque source de nourriture produit 1 nourriture et chaque source de bois produit 1 bois. Divers marqueurs et/ou jetons (voir page 13) ou cartes Événement peuvent modifier le nombre de ressources produites. Placez les ressources produites sur l'emplacement des Ressources disponibles. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour.



Exemple :
Votre camp se trouve sur une tuile Île ayant et . Vous recevez 1 bois et 1 nourriture qui sont placés sur l'emplacement des Ressources disponibles.

Toutes les ressources disponibles, les équipements de départ, objets et effets spéciaux des cartes (sauf ceux situés sur l'emplacement des Ressources futures) sont utilisables par n'importe quel personnage.



IV. PHASE ACTION



La phase Action est la phase principale du jeu. Elle s'effectue en deux temps : planifier les actions et résoudre les actions. Pendant l'étape de planification, le groupe doit décider comment utiliser ses pions Action. Chaque personnage dispose de 2 pions Action, ce qui signifie qu'il peut effectuer jusqu'à 2 actions.
Le nombre de pions Action disponibles peut être réduit par des effets extérieurs, mais vous aurez toujours au moins 1 pion Action. Vous devez affecter tous les pions Action appartenant à votre personnage, en revanche les pions neutres (incluant Vendredi et le Chien) n'ont pas besoin d'être affectés.

Remarque : la résolution de certaines actions requiert l'affectation de plusieurs pions. Il n'est pas nécessaire que ces pions proviennent du même joueur.

La résolution des actions est effectuée lorsque tous les pions Action ont été affectés. Il n'est possible de résoudre une action que si 1 ou plusieurs pions Action y ont été affectés. Une fois planifiée, une action doit être résolue.

Brève description des actions

1. Menace : cette action permet de gagner l'avantage décrit dans la partie inférieure de la carte Événement (il s'agit souvent de jetons Détermination ou de ressources). Résoudre une telle carte empêche également le déclenchement de l'effet Menace (situé tout en bas de la carte).

2. Chasse : cette action permet au groupe de combattre une bête et de recevoir de la nourriture et/ou de la fourrure. Si le niveau d'Armes n'est pas suffisamment élevé, le personnage qui résout cette action subit des blessures.

3. Construction : il est possible de construire/fabriquer bien des choses dans ce jeu, y compris un Abri doté d'un Toit et d'une Palissade, ou encore des Armes. Cette action vous permet également de transformer des inventions en objets utilisables.

4. Récolte : cette action vous permet de récolter des ressources sur des sources de nourriture et de bois situées sur des tuiles Île éloignées du camp.

5. Exploration : cette action vous permet de placer des tuiles Île sur des cases inexplorées du plateau de jeu.

6. Aménagement du camp : à chaque fois qu'un personnage effectue cette action, il reçoit 2 jetons Détermination et le moral du groupe augmente de 1. Dans une partie à 4 joueurs, c'est l'un ou l'autre : 2 jetons Détermination **ou** le moral du groupe augmente de 1.

7. Repos : à chaque fois qu'un personnage effectue cette action, il soigne 1 de ses blessures.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sauf mention contraire, chaque action peut être effectuée plusieurs fois au cours d'un même tour, par un ou plusieurs personnages.

L'action Menace requiert 1 ou 2 pions Action, comme indiqué sur la carte.

L'action Chasse nécessite 2 pions Action et ne peut être effectuée que s'il y a au moins 1 carte Bête dans le paquet Chasse.

Les actions Construction, Récolte ou Exploration sont automatiquement réussies si 2 pions Action y sont affectés. Dans le cas où 1 seul pion est affecté, il faudra alors lancer les dés Action de la couleur appropriée pour déterminer l'issue de l'action (voir page 16). Voir aussi page 19, pour les actions effectuées à plus d'une case d'écart du camp.

L'Aménagement du camp et le Repos ne requièrent qu'1 pion Action, mais peuvent être effectués à plusieurs reprises par le même personnage, ou par plusieurs d'entre eux.

COMMENT AFFECTER DES PIONS

Afin d'indiquer quelles actions ont été sélectionnées pendant cette phase, les joueurs placent leurs pions Action sur les emplacements appropriés du plateau :

- Pour l'action Menace, placez le ou les pions sur la carte Événement.



- Pour l'action Chasse, placez les pions sur l'emplacement de l'action Chasse.



- Pour l'action Construction, en fonction de ce que vous souhaitez construire, placez le ou les pions sur l'échelle de niveau de l'Abri, du Toit, de la Palissade ou des Armes, ou sur la carte Invention.





- Pour l'action Récolte, placez le ou les pions sur la source située sur la tuile Île où vous souhaitez récolter.



- Pour l'action Exploration, placez le ou les pions sur les cases Île inexplorées que vous souhaitez découvrir.



- Pour l'action Aménagement du camp, placez le ou les pions sur l'emplacement de l'action Aménagement du camp.



- Pour l'action Repos, placez le ou les pions sur l'emplacement de l'action Repos.



PRÉREQUIS AU PLACEMENT DES PIONS ACTION

De nombreuses actions ont des prérequis supplémentaires à respecter, avant que le placement de pions Action ne soit autorisé. Ces prérequis sont indiqués sur l'action elle-même : concernant l'action Menace, ils sont indiqués sur la carte Événement ; concernant l'action Construction, ils sont indiqués sur la partie supérieure de la carte Invention, ou sur la table de coûts de l'Abri, du Toit, de la Palissade ou des Armes.

Par exemple, un prérequis pourra inclure des ressources à défausser, ou indiquer un niveau d'Armes minimum.

Parfois, en vue de résoudre une action Menace ou de construire un objet, des objets préexistants seront requis, ou il faudra avoir exploré un type de terrain spécifique. Ces prérequis doivent être remplis pendant l'étape de planification, c'est-à-dire au moment de placer vos pions Action. Les ressources requises doivent se trouver sur l'emplacement des Ressources disponibles et être affectées à l'action.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les inventions requises doivent avoir été construites précédemment (et donc avoir leur face Objet visible), et les niveaux d'Armes requis doivent avoir été atteints.
Vous n'êtes pas autorisés à utiliser des ressources de l'emplacement des Ressources futures pour planifier (ou effectuer) vos actions. Si les prérequis ne peuvent être respectés durant l'étape de planification, alors l'action ne peut tout simplement pas être planifiée (aucun pion Action ne peut être placé sur cette action pendant ce tour).

Exemple :



Au cours d'une partie à 3 joueurs, vous devez dépenser soit 3 bois, soit 2 fourrures pour construire un Abri. De ce fait, lors de la planification de cette action, vous devez disposer de 3 bois ou de 2 fourrures pour pouvoir placer un pion Action sur l'emplacement de construction de l'Abri.

Afin d'éviter toute erreur de planification, les ressources requises devront être placées en même temps que les pions Action lors de l'affectation à leurs actions respectives. Cette méthode vous permettra de visualiser en un coup d'œil quelles ressources sont liées à quelles actions, et combien de ressources il vous reste pour les autres actions.

Les ressources affectées à une action ne sont plus disponibles, elles ne peuvent être défaussées.

Exemple :

Ce tour-ci, vous souhaitez construire un Toit pour votre Abri, ce qui nécessite 3 bois (ou 2 fourrures) dans le cadre d'une partie à 3 joueurs. Vous disposez de 4 bois, et en placez donc 3 sur l'emplacement de l'action du Toit, à côté de vos pions Action. Puisqu'il ne reste plus qu'1 bois, vous ne pourrez pas construire la Palissade durant le même tour, en revanche vous pourriez utiliser ce bois pour augmenter votre niveau d'Armes.

La même règle s'applique aux objets : vous ne pouvez utiliser que les objets que vous possédiez déjà au tour précédent.

Exemple :

Pour fabriquer l'*Arc*, vous avez besoin du *Couteau*, ce qui signifie que vous ne pouvez pas construire l'*Arc* et le *Couteau* pendant le même tour. En effet, l'*Arc* ne peut pas être construit si le *Couteau* n'est pas déjà disponible au moment de placer les pions Action, même si un joueur construit le *Couteau* pendant ce même tour.

Si une action nécessite des objets spécifiques (par exemple une action Menace ou pour construire une invention), ces derniers seront représentés sur la carte. Ces objets doivent être **disponibles**, mais ne nécessitent pas d'être **affectés**. **Cela signifie que plusieurs personnages peuvent utiliser le même objet pour effectuer différentes actions au cours du même tour.**

Exemples :

- Si vous avez précédemment construit le *Feu*, vous pourrez désormais construire la *Lanterne* et/ou le *Foyer* au cours d'un même tour.
- Un personnage peut tailler une *Lance* à l'aide du *Couteau* en même temps qu'un autre fabrique le *Harnais* à l'aide du même objet.

Une fois construits, les objets accordent généralement des bénéfices supplémentaires pour le reste de la partie.

Exemple :

- Le *Feu* augmente le niveau de la *Palissade* de 1. Il permet également de construire le *Foyer*.
- Le *Plan* accorde aux joueurs un jeton Action neutre supplémentaire, utilisable pour l'action Exploration, et permet également la construction du *Raccourci*.

Si un niveau d'Armes spécifique est requis (par exemple, pour résoudre une action Menace ou Chasse), il doit uniquement être disponible et n'a pas besoin d'être affecté. Le même niveau d'Armes peut être utilisé pour plusieurs actions au cours du même tour (consultez toutefois les exceptions, en haut à gauche de la page 15).

Remarque : il est possible de chasser avec un niveau d'Armes à 0.

Exemple :

Avec un niveau d'Armes à 2, un personnage peut résoudre l'action Menace de la carte Événement *Combat pour la Nourriture* tandis qu'un autre personnage résoudra la carte *Chasser la Bête*. Un troisième personnage pourra même l'utiliser simultanément pour l'action Chasse.

La plupart des actions possèdent leurs propres prérequis (l'action Chasse par exemple, ne peut s'effectuer que s'il y a un paquet Chasse). Ces prérequis seront expliqués plus loin dans la présentation détaillée des actions.

PRÉREQUIS SPÉCIAUX DUS AUX JETONS À EFFET

L'affectation de pions Action nécessitera parfois le respect de prérequis spécifiques, notamment générés par des jetons à effet, ou par des marqueurs liés à un scénario en particulier. Les jetons Aventure n'interviennent que lors de la résolution d'une action et n'ont donc aucune influence sur l'affectation de pions Action.

Les jetons qui se trouvent sur des emplacements d'action ne visent que la prochaine action de ce type (voir ci-dessous). Si une même action est effectuée plusieurs fois au cours du même tour, ces jetons n'affecteront que la première d'entre elles et seront ignorés pour les suivantes.

Exemple :

Un jeton se trouve sur l'emplacement de l'action Construction. La première action Construction qui sera planifiée, que ce soit à ce tour-ci ou à un tour ultérieur, nécessitera un pion Action supplémentaire lors de la planification. Les actions Construction suivantes dans le même tour suivront les règles normales et ne nécessiteront pas de pion supplémentaire.

Tout jeton à effet ou jeton Aventure placé au cours d'une phase Action (par exemple à la suite de l'effet d'une carte) ne verra son effet déclenché qu'à l'issue de la phase Action en cours. Ces jetons ne s'appliquent pas aux actions restantes ce tour-ci.



Relancer



Si ce jeton se trouve sur un emplacement d'action, son effet se déclenche lors du lancer de dés de la prochaine action de ce type (voir page 16). Si une réussite est obtenue avec le dé Réussite, il doit être relancé. Défaussez ensuite le jeton et appliquez le nouveau résultat obtenu au dé. **Si le résultat du lancer initial ne présente aucun succès, ne défaussez pas le jeton : son effet se déclenchera lors de la prochaine action de ce type** (à ce tour ou à un tour ultérieur).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Grand péril



Si ce jeton se trouve sur l'emplacement de l'action Chasse, la force de la Bête est augmentée de 1 pendant la prochaine action Chasse (voir page 15). Défaussez le jeton après la résolution de l'action.

Si ce jeton se trouve sur une case/tuile Île (autre que le camp), votre niveau d'Armes doit être au moins à 1 pour toutes les actions planifiées à cet endroit, sans quoi le personnage effectuant l'action subira 1 blessure au moment de placer son jeton Action (dans le cas où plusieurs jetons sont placés, seul le personnage dont le jeton est sur le dessus de la pile est concerné par la blessure). **Dans ce cas, ne défaussez pas le jeton.**



Si ce jeton se trouve sur la tuile Île où se situe votre camp, tout personnage effectuant une action dans le camp (actions Construction, Aménagement du camp et Repos) subit 1 blessure si le niveau d'Armes n'est pas au moins égal à 1.

Action chronophage



Si ce jeton se trouve sur un emplacement d'action, vous devrez affecter un pion Action supplémentaire la prochaine fois qu'une action de ce type sera planifiée (2 au lieu de 1, 3 au lieu de 2, etc.). Placez ce jeton avec les pions Action afin de rappeler qu'un pion Action supplémentaire est requis. Ce jeton sera défaussé après la résolution de l'action.



Si ce jeton se trouve sur une case/tuile Île (autre que le camp), **toutes** les actions résolues ici nécessitent l'affectation d'un pion Action supplémentaire. **Dans ce cas, ne défaussez pas le jeton.**

Si ce jeton se trouve sur la tuile Île où se situe votre camp, il affecte les actions Construction, Aménagement du camp et Repos.

Nourriture supplémentaire / Bois supplémentaire



Si le jeton se trouve sur l'emplacement de l'action Construction, la prochaine fois qu'une action Construction qui nécessite du bois est planifiée, vous devez affecter 1 bois supplémentaire. Placez ce jeton avec les pions Action et le bois supplémentaire pour vous en souvenir. Si l'action est une réussite, défaussez le jeton. Dans le cas contraire, remettez le jeton sur l'emplacement de l'action Construction, son effet s'appliquera au tour prochain.

Exception : dans le cas où une autre action Construction nécessitant du bois est réussie pendant ce même tour, l'effet du jeton est appliqué à cette action, puis il est défaussé.

Tous les jetons situés sur des emplacements d'action ou sur des paquets de cartes sont défaussés une fois leur effet appliqué. Les jetons situés sur tout autre emplacement du plateau restent en place jusqu'à la fin de la partie, à moins d'être retirés par l'effet d'une carte.

Exemple :



Le jeton se trouve sur l'emplacement de l'action Construction. Ce tour-ci, vous souhaitez construire la *Fosse* (qui coûte 1 bois) et augmenter de 1 le niveau d'Armes (ce qui coûte également 1 bois). La première action que vous planifiez est la construction de la *Fosse*, vous affectez donc 2 bois avec votre pion Action et le jeton. Vous affectez ensuite un pion Action et 1 bois à l'emplacement du niveau d'Armes. Pendant la résolution, vous choisissez de résoudre la construction de la *Fosse* en premier, et échouez. Les 2 bois sont remis sur l'emplacement des Ressources disponibles. Vous résolvez ensuite l'action de l'emplacement du niveau d'Armes et c'est une réussite : vous dépensez alors 1 bois de plus et défaussez le jeton. S'il n'y avait pas eu d'autre action Construction nécessitant du bois, ou si l'amélioration de niveau d'Armes avait été un échec, le jeton serait retourné à l'emplacement de l'action Construction.

Si le jeton se trouve sur l'un des emplacements d'action correspondant à l'Abri, au Toit, à la Palissade ou aux Armes, 1 bois supplémentaire doit être affecté à chaque fois que vous voulez construire l'un de ces équipements, mais uniquement si du bois est requis (ça ne s'applique donc pas si vous choisissez d'utiliser de la fourrure). **Le jeton n'est pas défaussé quand ces emplacements sont utilisés.**

Si le jeton se trouve sur l'emplacement Phase Nuit, chaque personnage devra consommer 1 nourriture supplémentaire pendant la phase Nuit, ou subir 1 blessure. **Ensuite, le jeton est défaussé.**

Si les jetons ou se trouvent sur une tuile Île, cette dernière produit 1 bois ou 1 nourriture supplémentaire, mais seulement si la tuile présente la ressource correspondante et qu'elle n'est pas épuisée (couverte avec un marqueur).



Recevez la ressource supplémentaire pendant la phase Production (si le jeton se trouve sur la même tuile que le camp) ou pendant la phase Action (si vous récoltez).

Remarque : pour récolter le bois/nourriture supplémentaire, vous devez récolter la ressource appropriée.

Le jeton n'est pas défaussé de la tuile Île dans les deux cas.

Exemple :

Une tuile Île possède une source de nourriture et une source de bois et a un jeton . Si vous décidez de récolter du bois à cet endroit, vous ne recevrez qu'1 bois : le jeton ne vous accorde pas de nourriture supplémentaire. En revanche, si vous décidez de récolter de la nourriture, vous recevrez 2 nourritures.

Jetons Aventure



Si l'un de ces jetons se trouve sur le dessus d'un paquet Aventure, vous devrez piocher une carte Aventure (et résoudre la partie supérieure de la carte en question) la prochaine fois qu'une action de ce type sera résolue (Construction, Récolte, Exploration), et ce, que le dé Aventure soit lancé ou pas. Si vous lancez le dé Aventure et que vous obtenez un « ? », ne piochez qu'une seule carte Aventure.

Après avoir résolu la carte Aventure, **défaussez le jeton**.

Les effets des marqueurs liés aux scénarios sont décrits sur les fiches Scénario et dans les Annexes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

AFFECTER DES PIONS ACTION

Une fois les prérequis d'une action respectés (ressources et objets disponibles, etc.), vous pouvez y placer des pions Action. Le nombre de pions nécessaires et l'endroit où les placer dépendent de l'action.

Si une action nécessite plus d'un pion Action, plusieurs personnages sont autorisés à les affecter. Dans ce cas, vous devrez décider quel personnage résout l'Action, et qui le soutient. Les pions Action sont alors posés en pile, le pion du personnage résolvant l'action étant posé sur le dessus. Seul le personnage résolvant une action souffre ou profite des éventuelles conséquences. Ainsi, un personnage sévèrement blessé pourra toujours en soutenir un autre sans craindre de subir de nouvelles blessures.

Exemples :

- Vous souhaitez résoudre l'action Menace de la carte Événement *Réconciliation*. Elle permet de défausser la carte Événement, de remonter le moral et de gagner 1 jeton Détermination. Si deux joueurs décident d'y placer chacun un pion Action, ils doivent décider lequel d'entre eux résout l'action (= place son jeton au-dessus de l'autre) et donc, reçoit le jeton Détermination.



- Vous souhaitez résoudre l'action Chasse, qui nécessite 2 pions Action (voir page 15). La menuisière étant sévèrement blessée, vous décidez qu'un autre personnage résoudra l'action, permettant à la menuisière de le soutenir sans risquer de subir de nouvelles blessures.

Il est possible d'affecter plusieurs pions Action à certaines actions (Chasse, Construction du Toit, de la Palissade, des Armes, Aménagement du camp ou Repos) afin de les résoudre plusieurs fois pendant le même tour. Dans ce cas, placez les pions côte à côte, et non en pile.

Vous pouvez récolter sur plusieurs sources de Nourriture et de Bois pendant un même tour, mais la même source ne peut faire l'objet que d'une seule récolte. De la même manière, vous ne pouvez faire qu'une seule tentative de construction sur une même invention à chaque tour.

Exemple :

Vous souhaitez augmenter le niveau d'Armes à deux reprises pendant ce tour. Deux joueurs (ou le même joueur à deux reprises) peuvent chacun affecter un pion Action (posés côte à côte) afin de résoudre cette action deux fois.

PIONS ACTION NEUTRES SUPPLÉMENTAIRES

Au cours de la partie, vous pourrez acquérir des pions Action neutres supplémentaires, par exemple par l'effet d'un objet (comme *Plan* ou *Lanterne*), de cartes Mystère (comme *Bougies* ou *Boussole*), ou encore de jetons Découverte.

Ces pions Action s'utilisent exactement de la même manière que les pions Action des personnages, à ceci près qu'ils ne peuvent être utilisés que pour certaines actions. Le pion rouge sera utilisé uniquement pour l'action Chasse, les marrons pour l'action Construction, les gris pour l'action Récolte et les verts pour l'action Exploration.

De plus, un pion Action neutre ne peut être utilisé qu'en soutien : il faut qu'au moins 1 pion Action soit affecté par un personnage qui résoudra cette action. Aucune action ne peut être résolue uniquement à l'aide de pions Action neutres.

Exemple :

Il est impossible de résoudre l'action Exploration en y affectant uniquement les pions Action neutres du *Plan* et de la *Boussole*.

En fonction des conditions d'obtention d'un pion Action neutre, ce dernier pourra être utilisé un certain nombre de fois. Les pions Action neutres obtenus par le biais d'un objet peuvent être utilisés à chaque tour. En revanche, vous ne pouvez utiliser les pions Action neutres obtenus par le biais des jetons Découverte qu'une seule fois. Toutes les autres cartes précisent si les pions Action neutres sont à usage unique (ou utilisables deux fois, comme celui accordé par *Marteau & clous*) ou s'ils peuvent être réutilisés à chaque tour.

RÉSOUDRE DES ACTIONS

Une fois tous les pions Action affectés, résolvez les actions sélectionnées dans l'ordre. L'ordre d'exécution est toujours le même : de gauche à droite, comme indiqué en bas du plateau, en commençant par l'action Menace et en terminant par l'action Repos. Sautez toutes les actions pour lesquelles aucun pion n'a été affecté.

Rendez aux joueurs les pions Action utilisés après la résolution de chaque action : cela vous permettra de mieux voir les actions qu'il reste à traiter. Les pions Action neutres sont soit retirés de la partie, soit remis sur leur carte ou leur fiche Scénario respectives.

Au cours de la résolution d'une même action, il n'y a pas d'ordre établi. Par exemple, s'il y a deux cartes sur les emplacements Menace, et que des pions Action sont placés sur chacune d'entre elles, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix. De la même manière, lorsque vous résolvez des actions Construction, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous souhaitez construire les choses.

Les effets de certaines cartes peuvent modifier certaines choses pendant la phase Action. Résolvez cependant les actions telles que planifiées initialement : les modifications ne s'appliqueront qu'à l'issue de la phase Action en cours.

Exemples :

- À cause de la carte Aventure *Outils cassés*, l'objet *Plan* a été retourné face Invention. Le pion Action accordé par le Plan est actuellement affecté à une action Exploration qui sera résolue plus tard ce tour-ci. Cette action peut toujours être résolue, car le pion supplémentaire ne sera défaussé qu'à l'issue de la phase Action.
- La carte Aventure *Gelée hivernale* a couvert une source de nourriture. Toutefois, un pion Action se trouve sur cette source et l'action Récolte n'a pas encore été résolue. L'action peut être résolue, car le marqueur couvrant la source n'aura d'effet qu'à l'issue de la phase Action.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les cas suivants sont des exceptions :

- Le jeton Camp est retourné face Abri aussitôt qu'il est construit.
- Tout gain ou perte de jetons Détermination est immédiatement appliqué.
- Toute perte de ressources est immédiatement appliquée et les ressources sont défaussées.
- Les blessures sont immédiatement appliquées ainsi que les pertes de moral associées.
- Les modifications de niveau du Toit/Palissade/Armes prennent effet immédiatement. Les actions suivantes au cours de la même phase Action doivent alors prendre en compte la nouvelle valeur du niveau.

Exemples :

- Une action Chasse a réduit le niveau d'Armes à 0. Une seconde action Chasse était planifiée durant ce tour. Elle s'effectue alors avec le nouveau niveau d'Armes (0) : le personnage résolvant cette seconde action Chasse en subira les conséquences.
- Une carte Aventure a réduit le niveau de la Palissade à 0. Une action ultérieure demande au personnage qui la résout de réduire le niveau de la Palissade, mais puisqu'il est déjà à 0, le personnage subit 1 blessure à la place.

Placez toujours les ressources, trésors, jetons Découverte et inventions construites pendant une action dans l'emplacement des Ressources futures (y compris les cartes). Ces éléments ne seront disponibles qu'à l'issue de la phase Action. **Si un personnage doit défausser quelque chose, il doit le faire immédiatement.** Il ne peut défausser de ressources et de jetons Découverte que depuis l'emplacement des Ressources disponibles. Les ressources affectées à des actions ne sont pas disponibles (et la planification ne peut être modifiée).
Si ce qui a été demandé ne peut être défaussé, le personnage subit 1 ou plusieurs blessures à la place (voir Requête non résolue, page 24).



LES DIFFÉRENTES ACTIONS POSSIBLES

1. ACTIONS MENACE

Placer des pions Action sur les actions Menace permet d'obtenir les avantages indiqués sur la carte Événement (en règle générale, des jetons Détermination). De plus, le fait de résoudre l'action Menace permet de défausser la carte, empêchant ainsi l'effet Menace de se produire plus tard au cours de la partie.

Pour résoudre une action Menace, placez le nombre requis de pions Action et de ressources sur la carte. Un objet spécifique ou un niveau d'Armes minimum sera parfois requis.

Aucun lancer de dés n'est nécessaire pour résoudre une action Menace, la réussite est automatique.

Quand vous résolvez l'action, suivez les instructions données sur la carte (ces dernières n'affectent que le personnage qui résout l'action), puis défaussez la carte et les ressources utilisées. **Chaque action Menace ne peut être résolue qu'une seule fois.**

Les **cartes Épave** sont des cartes Événement spéciales ; une seule est placée en jeu lors de la mise en place. Vous pouvez y affecter 1 pion Action afin de recevoir une petite quantité de ressources, ou y affecter 2 pions Action afin de recevoir une plus grande quantité de ressources. Vous devez choisir l'une de ces deux options, car vous ne pouvez pas faire les deux. Les cartes Épave se déplacent de la même manière que les autres cartes Événement lorsque de nouvelles cartes sont piochées, mais ne déclenchent pas de conséquences négatives lorsqu'elles quittent le plateau ; vous perdez simplement l'avantage proposé par cette carte Épave.

2. CHASSE

L'action Chasse vous permet de recevoir de la nourriture et parfois de la fourrure, mais le personnage résolvant cette action risque de subir des blessures si le niveau d'Armes n'est pas suffisamment élevé. Cette action peut être résolue une fois par carte Bête présente dans le paquet Chasse, puisque chaque Bête ne peut être chassée qu'une seule fois. Une fois le paquet Chasse vide, il est impossible d'effectuer cette action, mais tant qu'il y a des cartes dans le paquet, vous pouvez la résoudre à plusieurs reprises pendant le même tour.

Chaque action Chasse nécessite exactement 2 pions Action.

Pour chaque action Chasse, placez les pions Action empilés les uns sur les autres sur l'emplacement de l'action Chasse : le personnage résolvant l'action placera son pion Action sur le dessus de la pile de pions.

Lors de la résolution de l'action, piochez la carte du dessus du paquet Chasse : le combat commence (voir ci-dessous). La procédure est identique pour tous les combats, quelle que soit la situation qui le provoque. L'action se termine quand le combat prend fin. **Défaussez la carte Bête et placez les éventuelles ressources (nourriture ou fourrure) et/ou les éventuels jetons Découverte remportés sur l'emplacement des Ressources futures**.

La chasse est toujours considérée comme une action réussie, même si le combat se déroule sans armes et que vous subissez des blessures, etc.

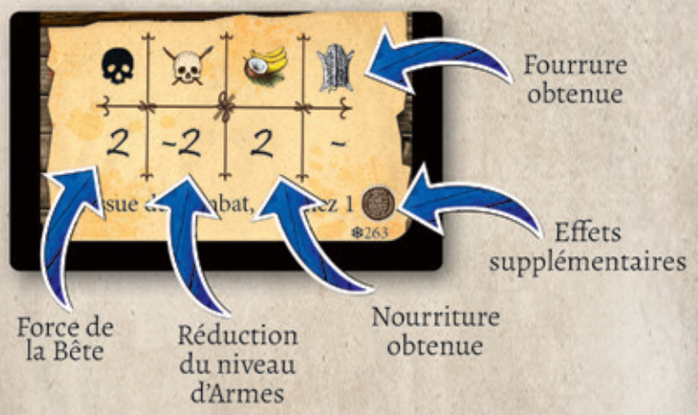
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

COMBAT

Une fois que le combat commence (à cause d'une action Chasse, d'une carte Événement, Aventure, Mystère ou encore du dé Animaux Affamés), résolvez les étapes suivantes dans l'ordre (telles qu'indiquées, de gauche à droite, sur la carte) :

1. Comparez la force de la Bête (ou de tout autre ennemi) à votre niveau d'Armes actuel. Si le niveau d'Armes est inférieur, le personnage résolvant l'action subit autant de blessures que la différence de valeur entre la force de l'ennemi et le niveau d'Armes. Avant le combat, vous pouvez utiliser des trésors, des équipements de départ et des compétences spéciales afin d'augmenter temporairement le niveau d'Armes (ceci ne s'applique qu'au combat en cours, n'ajustez pas l'échelle de niveau d'Armes). Une fois que c'est fait, comparez votre niveau d'Armes temporaire (qui peut inclure de multiples modificateurs) à la force de l'ennemi.
2. Réduisez le niveau d'Armes actuel (celui indiqué sur le plateau, en ne tenant pas compte des modificateurs temporaires) de la valeur indiquée. Si c'est impossible, le personnage résolvant l'action subit 1 blessure pour chaque niveau d'Armes manquant (voir Requête non résolue, page 24).
3. Placez la quantité de nourriture indiquée sur l'emplacement des Ressources futures.
4. Placez la quantité de fourrure indiquée sur l'emplacement des Ressources futures.
5. Les éventuels effets supplémentaires de la carte doivent être appliqués.

Enfin, sauf indication contraire, défaussez la carte.



Dans certains cas (cartes Aventure, cartes Mystère, résultat « combat contre une Bête de force 3 » sur le dé Animaux Affamés), la seule information donnée est la force de l'ennemi. Dans ces cas, ne résolvez que la première et la dernière étape du combat.

3. CONSTRUCTION

Une action Construction vous permet de tenter de construire un Abri, un Toit, une Palissade, des Armes, ou de transformer une invention en objet. L'Abri protège le groupe pendant la nuit, tandis que le Toit et la Palissade le protègent des intempéries et des animaux dangereux. Vous aurez besoin d'Armes pour chasser et vous défendre, et les inventions vous seront utiles à de nombreuses occasions.

Pour construire ou fabriquer quelque chose, les objets et ressources (bois ou fourrure) nécessaires doivent être disponibles au début de la phase Action. Placez les ressources et les pions Action sur l'emplacement de l'action approprié pendant l'étape de planification.

Exemple pour une partie à 3 joueurs :



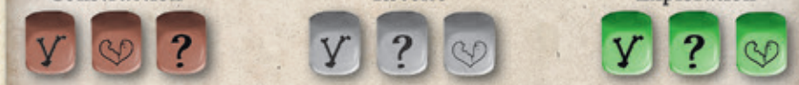
Les actions Construction se déroulent généralement « dans le camp » et requièrent chacune 1 ou 2 pions Action. L'affectation de 2 pions Action provoque une réussite automatique, puisque les personnages prennent leur temps et travaillent consciencieusement. L'affectation d'1 seul pion Action est plus risquée et nécessite de lancer les 3 dés Action marron (voir ci-dessous), ce qui peut mener le personnage à se blesser, à être embarqué dans une aventure, ou tout simplement à échouer.

Si l'action est réussie, défaussez toutes les ressources allouées. Si l'action échoue, les ressources allouées ne sont pas perdues et sont remises sur l'emplacement des Ressources disponibles. Remettez les jetons Détermination affectés à l'action sur les fiches Personnages dont ils proviennent.

LANCER LES DÉS ACTION

Si 1 seul pion Action est affecté à une action Construction, Récolte ou Exploration, il faudra lancer les 3 dés Action lors de sa résolution. Il y a 3 dés Action pour chaque type d'action :

Construction **Récolte** **Exploration**



Chaque ensemble de 3 dés se compose d'un dé Blessure, d'un dé Réussite et d'un dé Aventure. Lorsqu'un lancer de dés est requis, lancez les 3 dés d'une même couleur (sauf indication contraire).

Certaines compétences spéciales permettent à un personnage de relancer un dé en dépensant des jetons Détermination. Ces compétences peuvent être utilisées immédiatement après que les dés ont été lancés et avant de résoudre leur résultat. Par conséquent, un jeton Détermination obtenu grâce au résultat du dé Réussite ne pourra pas servir à relancer un dé qui vient d'être lancé pour cette action.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il y a 2 résultats possibles pour chaque dé :

Dé Blessure

Le personnage subit 1 blessure.

Il ne se passe rien.

Dé Réussite

L'action est réussie et est donc résolue (construisez ce qui devait l'être, récoltez les ressources ou explorez le lieu).

L'action est un échec et n'est pas résolue. Le personnage reçoit 2 jetons Détermination.

Dé Aventure

Piochez la carte Aventure du dessus du paquet correspondant et résolvez sa partie supérieure.

Il ne se passe rien.

Les résultats de chaque dé sont indépendants les uns des autres. Même si l'action échoue, le personnage peut toujours subir une blessure (ou pas) et être embarqué dans une aventure (ou pas).

Exemple :

Vous tentez de récolter des ressources et obtenez . Vous subissez 1 blessure, ne récoltez aucune ressource (mais recevez 2 jetons Détermination à la place) et piochez 1 carte Aventure grise.

Si un jeton Aventure se trouve sur le paquet correspondant, il est inutile de lancer le dé Aventure puisqu'une carte Aventure va de toute manière être piochée. Ensuite, retirez le jeton Aventure et placez-le à côté du plateau.

Certains scénarios requièrent la construction d'objets spécifiques sur des tuiles Île bien particulières (par exemple, les Croix dans le scénario 2). Les règles s'appliquant à ces cas particuliers sont décrites sur la fiche Scénario correspondante et dans les Annexes (pages 28-32).

En règle générale, l'action Construction peut être résolue autant de fois que souhaité pendant un même tour, tant que les prérequis sont respectés et qu'il y a suffisamment de ressources disponibles.

Toutefois, la construction d'une invention ne peut faire l'objet que d'une seule tentative par tour. La même règle s'applique à la construction de l'Abri. Si une telle action échoue, vous ne pourrez la tenter à nouveau qu'au tour suivant.



Abri

La nuit, l'Abri protège les personnages des blessures qu'ils recevraient en dormant à la belle étoile. Retournez le jeton Camp côté Abri dès que ce dernier est construit.

Construire l'Abri nécessite l'affectation d'une quantité spécifique de bois ou de fourrure (et pas une combinaison des deux). Les coûts sont indiqués sur le plateau de jeu et dépendent du nombre de joueurs. Dans une partie à 3 joueurs par exemple, le coût de construction de l'Abri est de 3 bois ou 2 fourrures.

Une fois l'Abri construit, il ne peut pas être perdu, même si le camp est déplacé sur une autre tuile Île. Indiquez cet état de fait en disposant un marqueur noir sur l'emplacement Abri du plateau de jeu. Cette règle ne s'applique pas pour un abri temporaire trouvé sur une tuile Île (voir page 21).

Si le camp dispose d'un Abri (naturel ou bâti), vous pourrez commencer à construire le Toit et/ou la Palissade à partir du tour suivant (voir ci-dessous).



Toit et Palissade

Le Toit protège les personnages des mauvaises conditions climatiques, tandis que la Palissade les protège contre les plus grosses tempêtes et d'autres effets (tels que les attaques d'animaux). L'un et l'autre ne peuvent être construits que si vous disposez d'un Abri (naturel ou bâti) ; si un effet vous demande d'augmenter le niveau du Toit ou de la Palissade mais que vous ne possédez pas d'Abri, ignorez cet effet.

Vous pouvez augmenter les niveaux du Toit et de la Palissade autant de fois que vous le souhaitez pendant un même tour, mais chaque tentative requiert sa propre pile de pions Action. Le coût est identique à celui de la construction de l'Abri, et dépend du nombre de joueurs (voir tableau sur le plateau de jeu). À chaque construction ou amélioration du Toit ou de la Palissade, le niveau est augmenté de 1 ; déplacez le marqueur sur l'échelle appropriée. Le niveau du Toit ou de la Palissade peut dépasser la valeur la plus haute qui est imprimée sur le plateau de jeu (utilisez des marqueurs supplémentaires pour indiquer le niveau).

Exemple :

Vous souhaitez augmenter le niveau du Toit deux fois ce tour-ci. Pour ce faire, vous devez planifier cette action deux fois, puisqu'il est impossible d'augmenter deux fois le niveau avec 1 seule action (même en utilisant 2 pions Action). Une seconde Action (avec 1 ou 2 pions Action) est nécessaire. Comme à l'accoutumée, les pions peuvent provenir du même personnage ou de personnages différents.



Armes

Les Armes sont nécessaires pour chasser ou se défendre contre les autres dangers de l'île. À l'instar du Toit et de la Palissade, vous pouvez augmenter le niveau d'Armes autant de fois que vous le souhaitez pendant un même tour, et chaque tentative en ce sens requiert 1 bois et 1 ou 2 pions Action. Le niveau d'Armes est indiqué sur l'échelle correspondante à l'aide d'un marqueur. Le niveau peut dépasser la valeur la plus haute qui est imprimée sur le plateau de jeu (utilisez des marqueurs supplémentaires pour indiquer le niveau).

Exemple :

Vous souhaitez augmenter deux fois le niveau d'Armes ce tour-ci. Vous affectez les pions Action côte à côte pour tenter de réaliser l'action deux fois.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CONSTRUIRE DES OBJETS

Vous trouverez des inventions à plusieurs endroits :

- Sur le plateau de jeu principal (tout le monde peut les construire)
- À côté de chaque fiche Personnage (seul le personnage en question peut la construire)
- Sur la fiche Scénario (tout le monde peut les construire)

D'autres inventions pourront être ajoutées en cours de partie.

Les inventions peuvent être construites pour en faire des objets, en remplissant les prérequis décrits dans la partie supérieure des cartes Invention. Ces prérequis peuvent inclure :

- Un type de terrain exploré
- Un autre objet déjà construit
- Des ressources à défausser

Une fois qu'un type de terrain a été exploré (c'est-à-dire, qu'il est visible sur une tuile Île), couvrez avec un marqueur noir tous les symboles correspondants présents sur les cartes Inventions. Tant que le symbole n'est pas recouvert, l'invention ne peut être construite puisque le type de terrain requis n'a pas encore été exploré.


Plage


Collines


Montagnes


Rivière


Plaines


Objets

Les objets construits accordent des effets utiles (à usage unique ou permanents). La plupart des inventions de base sont nécessaires à la construction d'autres objets.

Les objets peuvent être construits par n'importe quel personnage, à l'exception de la carte attenante à la fiche Personnage qui ne peut être construite que par le personnage en question. Il devra résoudre l'action lui-même, mais pourra recevoir le soutien d'autres personnages.

Lorsqu'une invention est construite, elle est placée sur l'emplacement des Ressources futures, face Invention visible. Une invention personnelle (située à côté de la fiche Personnage) construite est également disposée sur l'emplacement des Ressources futures et le personnage reçoit immédiatement 2 jetons Détermination.

À l'issue de la phase Action, les inventions disposées sur l'emplacement des Ressources futures déclenchent leur effet, sont retournées face Objet visible et sont ensuite disposées sur les emplacements Invention du plateau de jeu (y compris les inventions personnelles).

Les inventions spéciales imprimées sur la fiche Scénario ne peuvent évidemment pas être disposées sur l'emplacement des Ressources futures. À défaut, placez-y un marqueur noir afin d'indiquer qu'elles ont été construites. À l'instar des autres cartes situées sur l'emplacement des Ressources futures, elles-mêmes et leurs effets ne seront disponibles qu'à l'issue de la phase Action.

Chaque invention ne peut être construite qu'une seule fois, à l'exception de certaines inventions spécifiques à un scénario.

Pendant la partie, un effet pourra forcer les joueurs à retourner un objet sur son côté Invention. À partir du début du tour suivant, un tel objet ne sera plus disponible (il l'est encore pour le tour en cours). Vous devrez le construire à nouveau afin de pouvoir l'utiliser. Si une invention personnelle est retournée sur son côté Invention, elle retourne à côté de sa fiche Personnage. Elle pourra également être à nouveau construite, mais uniquement par le personnage à qui elle appartient, qui recevra de nouveau 2 jetons Détermination s'il le fait. Les objets d'une fiche Scénario ne sont jamais concernés par de tels effets.

Si un objet retourné est requis pour résoudre une action ce tour-ci, cette dernière peut toujours être résolue puisque l'objet était disponible pendant l'étape de planification et d'affectation des pions Action. L'action est résolue comme si l'objet était encore présent. Les objets construits ayant en prérequis l'objet qui vient d'être retourné ne sont pas affectés.

Les effets d'objets s'appliquant pendant la phase Action en cours (par exemple, les pions Action neutres ou les effets du *Panier*, du *Sac* ou du *Lit*) continuent de s'appliquer pendant cette phase puisqu'ils étaient disponibles au moment de l'étape de planification. Les actions utilisant ces effets demeurent valides et bénéficient encore des effets des cartes.

Exemple :

Si vous perdez le *Plan*, vous ne pourrez plus construire le *Raccourci*. Si vous aviez déjà construit le *Raccourci*, conservez-le.

Si un objet retourné côté Invention avait un effet bénéfique supplémentaire, il faut supprimer les avantages de cet effet, si possible. Si l'effet n'est que partiellement réversible (par exemple, si vous ne disposez pas des niveaux d'Armes ou de la nourriture à défausser), supprimez les avantages autant que possible. L'impossibilité de supprimer (complètement) les effets bénéfiques d'un objet n'a pas d'impact négatif sur les joueurs.

Exemples :

- La *Brique* augmente le niveau de la Palissade de 1. Si, plus tard dans la partie, elle est retournée côté Invention, le niveau de la Palissade devra être diminué de 1. Si ce n'est pas possible, il ne se passe rien.
- Si vous perdez le *Barrage*, vous devez défausser 2 nourritures non périssables. Si vous n'en possédez pas, il ne se passe rien.
- Si vous perdez le *Plan*, mais que le pion Action du *Plan* a été affecté à une action, il reste actif pour l'action en cours, mais ne sera plus disponible pour le prochain tour.
- Si vous perdez la *Fronde* (qui vous octroie +2 niveaux d'Armes au moment de sa construction) alors que votre niveau d'Armes est à 1, ce dernier est réduit à 0 et vous ne subissez pas d'autre pénalité.

4. RÉCOLTE

L'action Récolte nécessite l'affectation d'1 ou 2 pions Action pour toute tuile Île adjacente à la tuile où se situe le camp. 2 pions Action garantissent une réussite, tandis qu'1 seul pion Action implique de lancer les dés Action gris, comme indiqué à la page 16. Placez les pions Action sur la source que vous souhaitez récolter.

Vous pouvez également récolter des ressources sur des tuiles qui ne sont pas adjacentes au camp ; le nombre de pions Action requis augmentera de 1 pour chaque case Île située entre le camp et la tuile où vous souhaitez récolter des ressources. Consultez cette page-ci pour des explications plus détaillées.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous ne pouvez récolter des ressources que sur les tuiles Îles explorées (puisque les sources sont imprimées au recto de la tuile).

Chaque source ne peut être récoltée qu'une fois par tour. De ce fait, l'action Récolte ne peut pas être résolue sur la tuile Île où se situe le camp (même si la phase Production a été sautée), et vous ne pouvez pas non plus récolter une source qui a déjà fourni des ressources par le biais de l'effet de l'objet *Raccourci*.

Vous ne pouvez pas non plus récolter une source épuisée (c'est-à-dire une source dont le symbole est couvert avec un marqueur noir).

Si un jeton ou est présent sur une tuile Île, et que celle-ci comporte une source du même type, les joueurs reçoivent 2 ressources de ce type en utilisant 1 action. S'il n'y a pas de source de ce type sur cette tuile (ou si elle est épuisée), la présence du jeton ne permet pas la récolte de la ressource en question.

> ***Exemple :***
> Une tuile Île disposant d'une source de nourriture et d'un jeton vous permet de récolter 2 nourritures avec 1 action à chaque tour. Si la source est épuisée, vous ne pouvez par récolter de nourriture sur cette tuile.

Si la récolte est une réussite, placez 1 ressource de ce type (nourriture ou bois, en fonction de la source que le personnage a récoltée) sur l'emplacement des Ressources futures. Comme expliqué plus tôt, divers effets peuvent modifier la quantité de ressources récoltées (par exemple, des jetons).

RÉCOLTER DES RESSOURCES & EXPLORER SUR DES TUILES NON ADJACENTES AU CAMP

Pour résoudre des actions Récolte ou Exploration, les joueurs partent de la tuile sur laquelle se situe le camp. Une tuile ou une case adjacente au camp nécessite toujours 1 ou 2 pions Action : 1 pion Action nécessitera de lancer les dés Action, et 2 pions Action entraîneront une réussite automatique. Ces règles s'appliquent également à la tuile Île où se situe le camp (par exemple, pour explorer des lieux spécifiques).

Si votre destination n'est pas adjacente au camp, des pions Action supplémentaires seront nécessaires. Toute tuile Île traversée entre le camp et la destination finale coûte 1 pion Action supplémentaire. De plus, le chemin devra être déjà entièrement exploré. Une tuile ou une case Île située à deux hexagones du camp pourra faire l'objet d'une action Exploration à l'aide de 2 ou 3 pions Action (voir illustration). 2 pions Action nécessiteront de lancer les dés Action, alors que 3 pions Action entraîneront une réussite automatique.



5. EXPLORATION

En explorant les cases Île, vous trouverez de nouvelles sources de bois et de nourriture, d'intéressantes découvertes et de nouveaux types de terrain (vous permettant de construire plus d'objets). Certaines tuiles Île contiennent également des zones de chasse, des abris naturels ou même des lieux mystérieux.

Vous ne pouvez explorer que les cases Île adjacentes à au moins 1 tuile Île déjà explorée. Certains scénarios vous permettent d'explorer des lieux spéciaux sur des tuiles déjà explorées. Ce cas de figure se traite de la même manière que l'exploration d'une case Île non explorée. Les lieux spéciaux (temple, grotte, etc.) sont décrits sur la fiche Scénario (ou dans les Annexes, pages 28-32).

1. Source de bois
2. Source de nourriture
3. Carte Bête
4. Type de terrain
5. Symbole Totem
6. Jeton Découverte
7. Abri naturel



Vous pouvez tenter l'exploration d'une case donnée une seule fois par tour.
Il n'est pas permis d'envoyer deux équipes différentes explorer la même case Île.
Cela s'applique aussi pour les lieux spéciaux et les tuiles déjà explorées. De plus, les hexagones incomplets au sommet et à droite de la carte ne peuvent pas être explorés.

L'exploration d'une case Île adjacente au camp est une réussite automatique si vous y affectez 2 pions Action. Si 1 seul pion Action est affecté, vous devrez lancer les dés Action verts (voir page 16).

Il est également possible d'explorer des cases Île ou des lieux spéciaux situés plus loin ; pour cela, il vous faudra des pions Action supplémentaires (voir encadré, ci-contre).

Si l'exploration est réussie, piochez la tuile Île au-dessus de la pile et placez-la face visible sur la case Île explorée. Suivez ensuite ces 4 étapes dans l'ordre :

1. Regardez le type de terrain. Couvrez d'un marqueur tous les symboles de ce type situés sur les cartes Invention du plateau et de la fiche Scénario. Ces inventions peuvent désormais être construites si tous les autres prérequis sont remplis.
2. Si la tuile Île présente un symbole Bête, prenez la carte du dessus du paquet Bête et ajoutez-la (sans la regarder) au paquet Chasse. La première carte Bête piochée au cours de la partie crée le paquet Chasse. Mélangez ensuite le paquet Chasse, si nécessaire.
3. Si la tuile Île présente un symbole Totem, un effet propre au scénario se déclenche. Ces effets sont détaillés sur les fiches Scénario respectives. Le premier symbole de ce type découvert déclenche le premier effet de la liste, etc.
4. Piochez le nombre indiqué de jetons Découverte et placez-les face visible sur l'emplacement des Ressources futures. Ils ne sont pas encore disponibles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Exemple :

Vous piochez une tuile Île et la placez sur la case Île que vous venez d'explorer avec succès. Elle présente le type de terrain « plaines ». Placez un marqueur sur toutes les cartes Invention nécessitant ce type de terrain (par exemple *Panier*, *Remède*, *Lit* et *Corde*) pour indiquer qu'il a été exploré.

La tuile Île présente également un symbole Bête, la première carte Bête est donc mélangée dans le paquet Chasse. Enfin, piochez 2 jetons Découverte et disposez-les, face visible, sur l'emplacement des Ressources futures.



Certaines tuiles Île offrent un abri naturel. Traitez-le exactement comme un abri que vous auriez construit, à ceci près que vous ne retournez pas le jeton Camp sur sa face Abri. Vous pouvez construire un Toit et une Palissade sur un abri naturel, mais à moins d'y construire aussi un abri normal, vous perdrez l'intégralité du Toit et de la Palissade si vous déplacez le camp, au lieu de la moitié (voir Déplacer le camp, page 23).



CARTES MYSTÈRE

Le paquet Mystère se compose de plusieurs types de mystères et n'est utilisé qu'à certaines conditions. L'effet d'une carte ou d'un jeton, ou un lieu spécial (dans certains scénarios) peut vous demander de piocher une carte Mystère.

Le type et le nombre maximal de cartes Mystère à piocher sont toujours spécifiés : trésor, créature, ou piège.

À de rares exceptions près, les trésors ont toujours des effets bénéfiques, tandis que les créatures et les pièges sont toujours dangereux.



Piège Trésor Créature

Si vous devez piocher des cartes Mystère, révélez les cartes l'une après l'autre jusqu'à révéler une carte de l'un des types demandés. Mettez de côté les cartes des autres types. Puis, la carte est résolue; sauf indication contraire, les cartes Trésor sont disposées sur l'emplacement des Ressources futures (leurs effets ne s'appliquent qu'à l'issue de la phase Action), et les effets des cartes Créature et Piège sont immédiatement appliqués (mais vous pouvez utiliser avant des compétences spéciales, trésors, etc.).

Après avoir résolu la première carte, vous pouvez décider de continuer à piocher ou vous arrêter là. Si vous arrêtez, ne piochez pas d'autre carte Mystère. Si vous continuez, révélez les cartes l'une après l'autre jusqu'à révéler une carte de l'un des types demandés et résolvez-la. N'excédez pas le nombre maximum de chaque type demandé ; si vous révélez une carte d'un type pour lequel vous avez déjà atteint le maximum, cette carte est mise de côté.

Une fois que vous avez terminé de piocher (parce que vous avez atteint le maximum de cartes ou parce que vous avez décidé de vous en tenir là), tous les pièges et créatures résolus sont défaussés, tandis que toutes les cartes mises de côté sont remélangées dans le paquet.

Les cartes révélées et mises de côté parce que le type de carte ne correspond pas ne sont pas considérées comme étant piochées, c'est-à-dire que si une carte indique « Piochez 1 carte Mystère (ne résolvez que)», cela signifie que vous devez révéler des cartes jusqu'à piocher une carte Mystère ayant un .

Exemple :

Vous résolvez l'effet de la carte Aventure Vestiges d'une Colonie, vous permettant de piocher des cartes jusqu'à obtenir un maximum de 2 trésors et 1 piège. La première carte que vous révélez est une créature, vous la mettez donc de côté puisqu'il ne s'agit pas de l'un des types indiqués. La seconde carte est un trésor, youpi ! Vous pourriez vous arrêter maintenant, mais vous décidez de poursuivre. La troisième carte est un piège, normalement cela signifie que vous devriez faire face à une difficulté, mais pendant un tour antérieur le groupe a trouvé le Fouet, vous permettant d'ignorer les effets d'un piège. Puisque la seule carte qu'il vous reste à piocher est un trésor, vous continuez de révéler les cartes jusqu'à en trouver un. Les deux trésors sont disposés sur l'emplacement des Ressources futures et le piège pioché est défaussé. Toutes les autres cartes, révélées et mises de côté, sont remélangées dans le paquet Mystère.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

JETONS DÉCOUVERTE

Quand vous les trouvez, placez les jetons Découverte sur l'emplacement des Ressources futures. À l'issue de la phase Action, déplacez tous les jetons vers l'emplacement des Ressources disponibles : ils sont maintenant disponibles. Les joueurs peuvent les utiliser et recevoir les avantages associés au jeton. Pour plus d'informations au sujet des jetons Découverte, voir pages 36-37.

PASSER LA NUIT HORS DU CAMP

Quelques cartes Aventure vertes et plusieurs cartes Mystère forcent un personnage à passer la phase Nuit hors du camp. Dans ce cas, disposez toutes les cartes Mystère, ressources et jetons Découverte gagnés pendant l'action qui vous forcent à passer la nuit hors du camp sur votre fiche Personnage et non sur l'emplacement des Ressources futures. Ces éléments de jeu et leurs effets (s'il y en a) ne sont disponibles que pour vous jusqu'à la fin du tour.

Si vous aviez récolté des ressources plus tôt dans le tour, elles restent sur l'emplacement des Ressources futures.

Si vous résolvez d'autres actions pendant le même tour et recevez d'autres trésors, jetons Découverte ou ressources, disposez-les sur l'emplacement des Ressources futures, à moins qu'un autre effet ne vous fasse de nouveau passer la phase Nuit hors du camp. Dans ce cas, vous choisissez sur quelle tuile vous souhaitez passer la phase Nuit.

Pendant la phase Météo, un personnage hors du camp n'est pas affecté par les effets Météo. Le fait de dormir à la belle étoile vous inflige 1 blessure pendant la phase Nuit (s'il n'y a pas d'abri naturel sur la tuile Île). Et bien entendu, vous devez manger. Si vous ne possédez pas de nourriture sur votre fiche Personnage, subissez 2 autres blessures (voir aussi la partie Phase Nuit, page 23).

Vous retournez au camp au début du tour suivant. Les ressources que vous avez encore en votre possession sont alors disposées sur l'emplacement des Ressources disponibles.

6. AMÉNAGEMENT DU CAMP

L'Aménagement du camp augmente le moral du groupe. Pour chacun de ses pions Action placé sur cette action, le personnage reçoit 2 jetons Détermination et déplace le marqueur sur l'échelle du moral d'un cran vers la droite (si possible). Vous pouvez résoudre cette action plusieurs fois pendant un même tour, dans la limite de deux fois par personnage.

Lors d'une partie à 4 joueurs, disposez la carte *Aménagement du camp* sur cet emplacement. Chaque action résolue sur cet emplacement vous accordera soit 2 jetons Détermination, soit 1 niveau de Moral.

7. REPOS

Pour chacun de ses pions Action placé ici, le personnage soigne 1 de ses blessures. Si le *Lit* a été construit ou si le *Hamac* a été trouvé, l'action gagne en efficacité (il est impossible de cumuler l'effet de ces deux objets). Vous pouvez résoudre cette action plusieurs fois pendant un même tour, dans la limite de deux fois par personnage. Le Repos ne soigne pas les blessures spéciales.

FIN DE LA PHASE ACTION

Une fois toutes les actions résolues, les joueurs suivent ces étapes dans l'ordre :

1. Déplacez toutes les ressources de l'emplacement des Ressources futures vers l'emplacement des Ressources disponibles.
2. Déplacez tous les jetons Découverte de l'emplacement des Ressources futures vers l'emplacement des Ressources disponibles. Ils peuvent rester là jusqu'à leur utilisation. Toutefois, un jeton Découverte fournissant 2 nourritures ou 1 bois doit être immédiatement utilisé.
3. Appliquez les effets des cartes Invention situées sur l'emplacement des Ressources futures (s'il y en a), puis retournez-les face Objet visible et placez-les sur le plateau avec les autres objets/inventions.
4. Appliquez les effets de tous les trésors situés sur l'emplacement des Ressources futures. S'ils ont un effet permanent ou futur, placez-les à côté du plateau où ils sont maintenant disponibles pour tous les joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

V. PHASE MÉTÉO



Pendant cette phase, vous faites face aux conditions climatiques de l'île, lesquelles sont déterminées par une combinaison de dés Météo et de jetons disposés sur l'emplacement Météo. Le nombre de dés Météo à lancer varie au cours de la partie et dépend à la fois du scénario et du nombre de tours.

Exemple :

Dans le scénario 1 :

- Pendant les tours 1 à 3, ne lancez aucun dé Météo,
- Pendant les tours 4 à 6, ne lancez que le dé Pluie,
- Pendant les tours 7 à 12, lancez les 3 dés Météo.

Il y a 3 dés Météo différents :

 dé Pluie

 dé Hiver

 dé Animaux Affamés

Appliquez également les effets des éventuels jetons Météo disposés dans l'emplacement Météo (même si vous ne lancez aucun dé).

Tout d'abord, vous devez subir la météo, puis faire face aux animaux affamés, et enfin, à une éventuelle tempête.

1. LA MÉTÉO

Pour gérer la météo, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Comptez le nombre de ⛈ (sur les dés et les jetons). Défaussez 1 bois pour chaque nuage de neige. Si c'est impossible, chaque joueur au camp subit 1 blessure (selon la règle de la Requête non résolue, voir page 24). Le niveau du Toit n'a pas d'incidence : le camp est froid et doit être chauffé.
2. Puis comptez tous les nuages (🌧 et ⛈ sur les dés et les jetons) et comparez le total obtenu avec le niveau actuel du Toit. Le niveau du Toit indique le nombre de nuages dont les personnages sont protégés. Si le nombre de nuages excède le niveau du Toit, défaussez 1 bois et 1 nourriture par nuage dont vous n'êtes pas protégé. Tous les personnages subissent 1 blessure pour chaque ressource qui ne peut être défaussée.

Exemple :

Le dé pluie a été lancé et montre 2 nuages pluvieux. L'emplacement Météo contient également un jeton Neige. Le niveau du Toit est de 1, et vous disposez de 3 bois et 1 nourriture. Premièrement, défaussez 1 bois à cause du jeton Neige. Ensuite, un total de 3 nuages est visible, alors que le niveau du Toit n'est que de 1 : il manque donc 2 niveaux de protection.
Vous devez défausser 2 bois et 2 nourritures, mais ne possédez que 2 bois et 1 nourriture. Vous les défaussez, puis chaque personnage subit 1 blessure (Requête non résolue).

2. ANIMAUX AFFAMÉS

À moins d'avoir obtenu une face vierge lors du lancer du dé Animaux Affamés, le groupe doit de nouveau faire face à l'adversité.

		
Défaussez 1 nourriture	Diminuez le niveau de la Palissade de 1	Combattez une Bête de force 3

S'il vous est impossible de défausser de la nourriture ou de diminuer le niveau de la Palissade, chaque personnage subit 1 blessure (Requête non résolue).

Pour le combat, si le niveau d'Armes est inférieur à 3, chaque personnage subit 1 blessure par niveau d'Armes manquant.

Exemple :

- Si vous devez diminuer le niveau de la Palissade mais qu'il est déjà à 0, chaque personnage subit 1 blessure.
- Si le niveau d'Armes est à 1 et que les personnages doivent combattre une Bête de force 3, chaque personnage subit 2 blessures.

Tout effet qui augmente temporairement le niveau d'Armes peut être utilisé à cette étape et aidera à protéger le groupe.

Exemple :

Vous devez combattre une Bête de force 3 mais votre niveau d'Armes est à 1. Vous pouvez utiliser le *Pistolet* (carte Équipement de départ) pour augmenter temporairement le niveau d'Armes à 4, protégeant tous les personnages de blessures éventuelles.

Si l'effet d'une carte indique que vous devez lancer le dé Animaux Affamés, et que la fiche Scénario l'indique également, ne lancez le dé qu'une seule fois.

3. TEMPÊTE

Si le jeton Tempête est présent sur l'emplacement Météo, son effet s'applique après toutes les autres étapes de la phase Météo. Le niveau de la Palissade doit être réduit de 1. Si c'est impossible, chaque personnage subit 1 blessure.

Tous les jetons Météo sont défaussés à l'issue de la phase Météo.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

VI. PHASE NUIT



La phase Nuit permet aux joueurs de se soigner à l'aide d'objets, de trésors ou de jetons Découverte. À l'exception de l'action Repos et de cartes/effets présentant le mot-clé « immédiatement », le soin n'est possible que pendant la phase Nuit (mais à n'importe quel moment de la phase Nuit).

Exemple :

Vous possédez la *Bouteille de Vin* (une carte Trésor) et les *Légumes* (un jeton Découverte). Vous pouvez les utiliser pendant la phase Nuit pour soigner 4 blessures, réparties à votre convenance parmi les personnages.



Les règles s'appliquant à un personnage qui passe la phase Nuit hors du camp sont détaillées à la page 21.

La phase Nuit se compose des étapes suivantes, à exécuter dans l'ordre :

1. Les personnages doivent manger : défaussez 1 nourriture ou 1 nourriture non périssable par personnage. S'il n'y a pas assez de nourriture, les joueurs décident qui mange et qui jeûne. Tout personnage n'ayant pas mangé subit 2 blessures. Si de la nourriture est disponible, vous êtes obligé de manger – toutefois, vous n'êtes pas obligé de manger la nourriture rendue disponible par le biais des *Biscuits* (carte Équipement de départ) même si vous finirez probablement par l'utiliser ainsi.
2. Décidez ensuite de déplacer (ou pas) le camp sur une tuile adjacente. La tuile Île où se situe votre camp détermine les ressources reçues pendant la phase Production. De plus, la distance par rapport au camp est importante pour les actions Exploration et Récolte. Voir ci-contre pour la procédure de déplacement du camp.
3. Si vous n'avez pas construit d'Abri et que le camp ne se situe pas sur une tuile disposant d'un abri naturel, chaque personnage subit 1 blessure pour avoir dormi à la belle étoile.
4. Toute nourriture périssable qui n'a pas été stockée (par exemple dans le Cellier, les Boîtes ou le Tonneau) se périme et doit être défaussée. Toutes les autres ressources, ainsi que les jetons Découverte, restent sur l'emplacement des Ressources disponibles.
5. Tous les marqueurs posés sur les compétences spéciales des personnages (indiquant que ces compétences ont été utilisées pendant ce tour) sont retirés.
6. Avancez le marqueur de tour d'un cran sur la fiche Scénario et donnez le jeton Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

Le tour suivant peut commencer.



DÉPLACER LE CAMP

Pendant la phase Nuit, vous pouvez déplacer le camp sur une tuile Île adjacente (même si tous les personnages passent la nuit hors du camp). Si vous choisissez de procéder de la sorte et avez construit l'Abri, vous le conservez, mais devez réduire le niveau du Toit et de la Palissade de moitié (en arrondissant au supérieur).

Si vous n'avez pas construit d'Abri et quittez un abri naturel, les niveaux du Toit et de la Palissade sont réduits à 0. Ceci s'applique également si vous quittez un abri naturel pour aller vers un autre abri naturel.

Exemple :

Vous décidez de déplacer le camp de la montagne vers les plaines. Vous quittez un abri naturel avec un niveau du Toit à 3. Le niveau du Toit est réduit à 0.

Plusieurs tours plus tard, vous avez construit l'Abri et décidez à nouveau de déplacer le camp. Le niveau du Toit est à 3 et le niveau de la Palissade est à 1. Vous conservez l'Abri, mais le niveau du Toit est réduit à 2 (divisé par deux puis arrondi au supérieur), et le niveau de la Palissade reste à 1 (divisé par deux puis arrondi au supérieur).

Si vous aviez construit un *Raccourci*, retirez le jeton Raccourci du plateau de jeu et retournez l'objet *Raccourci* côté Invention. Il devra être construit à nouveau pour pouvoir être utilisé.

Si le camp est déplacé d'une tuile Île qui contenait ou du fait d'un objet ou de la carte mystère *Hachette*, ces jetons suivent le camp sur sa nouvelle tuile Île. Toutefois, chaque tuile Île ne peut accueillir qu'1 jeton de chaque type (voir page 24). Les jetons déjà présents sur une tuile prévalent sur les jetons déplacés ; ceux venant de l'ancienne tuile sont donc défaussés. Les objets correspondants sont retournés face Invention, et les cartes Trésor correspondantes sont défaussées.

Exemple :

Grâce à la *Hachette*, les joueurs placent un jeton sur la tuile où se situe le camp. Si le camp est déplacé vers un lieu ayant déjà un jeton , la *Hachette* et son jeton sont défaussés.

Le camp peut également être déplacé de force à cause d'un effet extérieur. Ce cas sera traité de la même manière qu'un déplacement volontaire, avec les mêmes conséquences.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement si l'une des situations suivantes se produit :

- Vous gagnez immédiatement si vous remplissez l'objectif du scénario (sauf mention contraire indiquée sur la fiche Scénario).
- Vous perdez immédiatement si un personnage meurt.
- Vous perdez si le dernier tour du scénario s'achève sans que vous ayez atteint l'objectif du scénario.
- Vous perdez immédiatement si le jeton Camp/Abri se situe sur une tuile devenue inaccessible.

RÈGLES ADDITIONNELLES

REQUÊTE NON RÉSOLUE

En cours de partie, vous serez souvent affectés par des effets négatifs (en provenance de cartes, par exemple). Il peut vous être demandé de défausser des choses (ressources, cartes ou jetons Détermination), d'avoir un certain niveau d'Armes, de réduire le niveau du Toit, de la Palissade ou des Armes d'un certain montant, etc. Si une telle requête ne peut être entièrement résolue, vous subissez 1 blessure pour chaque ressource / niveau que vous ne pouvez défausser / réduire (par exemple, vous subissez 2 blessures si vous devez défausser 2 nourritures mais n'en possédez aucune).

Pendant la phase Action, c'est le personnage qui est en train de résoudre l'action qui subit les éventuelles blessures – les autres personnages ne sont pas pénalisés. Un combat pendant la phase Événement n'affectera que le premier joueur.

Les autres requêtes non résolues qui prennent effet pendant la phase Événement ou pendant d'autres phases infligent chacune 1 blessure à chaque personnage. Exception : pendant la phase Nuit, si un personnage ne peut pas manger, il subit 2 blessures et cela ne compte pas comme une Requête non résolue.

Si le moral doit être baissé et qu'il est déjà au niveau le plus bas, il ne se passe rien (personne ne subit de blessure).

Exemples :

- Si le premier joueur doit défausser 3 jetons Détermination alors qu'il n'en a qu'1, il subit 2 blessures.
- Si vous combattez une Bête de force 3 mais que votre niveau d'Armes est à 2, vous subissez 1 blessure. Si la Bête endommage la Palissade (-1) mais que le niveau de la Palissade est à 0, vous subissez 1 blessure supplémentaire.
- Pendant la phase Météo, vous avez 3 nuages alors que le niveau du Toit est à 0. Vous devez donc défausser 3 bois et 3 nourritures. Vous n'avez que 2 nourritures et pas de bois, chaque personnage subit donc 4 blessures.
- Un événement (pendant la phase Événement) réduit de 1 le niveau de la Palissade. Si la Palissade n'a pas été construite, chaque personnage subit 1 blessure.

Si vous pouvez défausser quelque chose, vous devez le faire. Vous ne pouvez pas décider de subir des blessures pour ne pas avoir à défausser quelque chose. Toutefois, vous n'êtes pas obligé d'utiliser un jeton Découverte ou un équipement de départ pour couvrir les pertes.

Certaines cartes présentent le mot-clé « si possible ». Si cet effet ne peut être appliqué, il n'y a pas de conséquences.

Exemple :

Si l'effet de la carte *Termites* est appliqué, vous devez défausser 1 bois si vous en avez. Si vous n'en avez pas, il ne se passe rien de plus.



EXCLUSIVITÉ DES JETONS ET MARQUEURS

Les jetons et les marqueurs sont deux choses distinctes. Les jetons sont en carton, et les marqueurs sont en bois.

Chaque zone du plateau (cases Île, tuiles Île, emplacements d'action, paquet Aventure, emplacement de la phase Météo et emplacement de la phase Nuit) ne peut recevoir qu'1 jeton ou marqueur de chaque type. Si des jetons ou marqueurs supplémentaires ayant la même signification devaient y être placés, ne les placez pas (voir aussi « Déplacer le camp », page 23). Les jetons Blessure spéciale sont une exception (voir page 7).

Les jetons impossibles à placer de cette manière n'entraînent pas de blessures pour les personnages. En revanche, les marqueurs impossibles à placer à cause de cette règle infligent des blessures aux personnages, de la même manière que la règle de la Requête non résolue.

Exemple :

Il n'est pas possible d'avoir 2 jetons sur le même emplacement d'action. De la même manière, un second jeton ne pourra pas être placé sur un emplacement qui en a déjà un.

Si un effet demande le placement d'un marqueur sur une source d'ores et déjà épuisée, le marqueur supplémentaire ne peut être placé et chaque personnage subit 1 blessure.

RESSOURCES DISPONIBLES & RESSOURCES FUTURES

En règle générale : si les joueurs obtiennent des ressources, des jetons Découverte, etc. en dehors de la phase Action (par exemple par l'effet d'un combat pendant la phase Événement, d'un objet pendant la phase Production, d'une compétence spéciale, etc.), ces ressources sont disposées sur l'emplacement des Ressources disponibles et sont donc immédiatement disponibles. Tout ce que les joueurs reçoivent pendant la phase Action sera disposé sur l'emplacement des Ressources futures, et ne sera disponible qu'à l'issue de la phase Action. Aucune ressource sur l'emplacement des Ressources futures ne peut être défaussée.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART, OBJETS ET TRÉSORS

Certains objets construits en cours de partie possèdent un effet permanent et ne nécessitent pas d'être utilisés explicitement (par exemple, l'objet *Remède*, ou *Raccourci*). Les effets de ces cartes sont listés au recto et au verso de la carte.

D'autres ont un effet utilisable une seule fois (par exemple, le *Couteau* ou l'*Arc*) et qui s'applique dès que l'objet est disponible. Ces cartes ne présentent une illustration que du côté objet.

Les équipements de départ, les trésors et certains objets construits ont souvent un effet qui nécessite d'être volontairement utilisé. Sauf mention contraire, ils peuvent être utilisés par n'importe quel personnage à n'importe quel moment, y compris pendant la phase Événement, pendant la résolution d'une action ou (pour les équipements de départ) dès le début du jeu. Le *Panier* et le *Sac* sont les seules exceptions, puisqu'ils doivent être affectés pendant l'étape de planification (voir Annexes, pages 35-36).

Certains objets et trésors ne peuvent être utilisés que par un seul personnage par tour. L'utilisation d'une carte ne doit être annoncée que si cette dernière est nécessaire pour une action ; jusqu'à ce moment-là, la carte est disponible pour tous les personnages. Lorsque vous utilisez ce type d'objet ou de trésor, placez la carte près de votre fiche Personnage – vous seul pourrez l'utiliser (quel que soit le nombre d'utilisations) ce tour-ci. Replacez-le sur le plateau de jeu à la fin du tour.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Exemples :

- Une carte Aventure vous force à perdre 2 jetons Détermination. Vous n'en possédez qu'un et décidez d'utiliser la carte *Pipe & Tabac* (carte Équipement de départ). Vous recevez immédiatement 2 jetons Détermination et pouvez maintenant résoudre la requête.
- Pendant l'exploration d'un temple, vous piochez des cartes Mystère et devez résoudre des cartes . Vous piochez la carte Piège *Spores toxiques*. Ce tour-ci, aucun autre personnage n'a utilisé le *Fouet* (un trésor trouvé pendant un tour antérieur), vous décidez donc que votre personnage a le *Fouet* avec lui et le placez près de votre fiche Personnage.



La même règle s'applique aux jetons Découverte – vous pouvez les utiliser à presque tout moment. Quelques rares exceptions sont listées dans les Annexes (*Légumes*, *Grandes Feuilles*, *Bougies* et *Chèvre*). Les jetons Découverte spéciale peuvent également être soumis à des exceptions (voir la fiche Scénario et les Annexes pages 28-32).

Lorsqu'un jeton Découverte est utilisé, il est défaussé. Lorsqu'un équipement de départ est utilisé, défaussez 1 des marqueurs de la carte (puis la carte elle-même lorsque le second marqueur est défaussé). Il est possible d'utiliser un équipement de départ deux fois au même moment.

Les compétences spéciales d'un personnage peuvent également être utilisées à tout moment tant que vous pouvez défausser le nombre de jetons Détermination requis. Des exceptions et explications supplémentaires sont détaillées aux pages 33-34.

Exemple :

Vous incarnez le cuisinier et devez défausser 1 nourriture à cause de l'effet d'une carte Aventure. Aucune nourriture n'est disponible, mais vous disposez de 3 jetons Détermination que vous défaussez afin d'utiliser votre compétence spéciale « Soupe de pierres » pour gagner 1 nourriture.

DÉFAUSSER DES CARTES, DES JETONS DÉCOUVERTE, ETC.

Toutes les cartes et tous les jetons Découverte défaussés en cours de partie sont entièrement retirés du jeu. Les cartes Mystère et Invention sont une exception à cette règle. Les cartes Mystère résolues sont placées dans une pile de défausse, tandis que les cartes Mystère révélées depuis le paquet Mystère et mises de côté sont ensuite remélangées dans le paquet. Lorsque le paquet Mystère est vide, la défausse est remélangée et utilisée comme nouveau paquet.

Lorsque des cartes Invention sont défaussées (c'est-à-dire, retirées du plateau), elles sont remélangées dans le paquet Invention. **Exception :** la compétence spéciale du menuisier « Une nouvelle idée » (voir Annexes, page 33).

Remettez les ressources, jetons et marqueurs défaussés dans la réserve.

INFORMATION PENDANT LA PARTIE

Aucune information pendant la partie n'est secrète. Les cartes, jetons et tuiles Île sont piochés ouvertement, de manière à ce que tous les joueurs puissent consulter les risques qu'ils représentent et les récompenses qu'ils offrent. Lorsque vous piochez une carte Aventure, vous pouvez consulter la partie inférieure de la carte afin de savoir à quoi vous attendre dans un futur proche.

RÈGLE D'OR

Si une fiche Scénario ou le texte d'une carte contredisent la règle, la fiche Scénario ou la carte prévaut. Si une fiche Scénario et une carte se contredisent l'une l'autre, c'est la carte qui prévaut. Des informations supplémentaires se trouvent dans les Annexes. Si un effet de jeu vous demande de faire quelque chose et qu'il y a plus d'une option lors de la résolution de l'effet, le groupe décide ensemble du résultat. Par exemple, si un effet vous demande de placer un marqueur sur une tuile adjacente, mais qu'il y a deux tuiles adjacentes, le groupe décide sur quelle tuile placer le marqueur.

TERMES IMPORTANTS

De nombreuses cartes utilisent des termes spécifiques détaillés ci-dessous. Référez-vous à cette section lorsque vous piochez de telles cartes en cours de partie.

RÉSOUDRE DES ACTIONS

Une action est toujours résolue par le personnage dont le pion Action se situe sur le dessus de la pile. Ce joueur recevra les récompenses et subira les conséquences de son action. Tous les autres pions comptent comme étant du soutien.

RETOURNER POUR AFFICHER LE CÔTÉ INVENTION

Un objet qu'il faut retourner face Invention ne sera plus disponible à compter du début du tour suivant. Il devra être à nouveau construit avant de pouvoir être utilisé (voir page 18).

« CONSERVEZ CETTE CARTE »

Ces cartes possèdent des effets actifs jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie. Lorsque vous les obtenez, ces cartes sont placées à côté du plateau, mais ne seront disponibles qu'à compter de la fin de cette phase Action. Tous les joueurs peuvent utiliser les trésors. Toutes les autres conditions sont indiquées sur les cartes.

« LA [SOURCE] LA PLUS PROCHE »

La source la plus proche de vous se trouve sur la tuile Île où se situe le camp. S'il n'y en a pas sur cette tuile, la source la plus proche se trouvera sur une tuile adjacente, puis une tuile plus loin. Ne prenez pas en compte les sources épuisées (couvertes avec un marqueur).

« UTILISER UNE FOIS »

Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie ; en règle générale, la carte est ensuite défaussée.

« CHOISISSEZ »

Les joueurs ont le choix entre plusieurs alternatives (2 ou plus) listées sur la carte. Vous n'êtes pas autorisés à choisir les alternatives pour lesquelles vous ne pouvez pas résoudre les prérequis.

« [SOURCE] ÉPUISÉE »

Si une source est épuisée, elle ne produit pas de ressource pendant la phase Production et ne peut pas être récoltée pendant la phase Action. Si une source est épuisée, les jetons ou ne permettent pas de récolter cette ressource.

« RÉSOLVEZ DE NOUVEAU LES EFFETS DE CET ÉVÉNEMENT »

L'effet de texte d'un événement instantané est résolu de nouveau. Cette phrase est utilisée pour économiser de l'espace sur les cartes.

RÈGLES ADDITIONNELLES

CASE / TUILE ÎLE

Le terme « case Île » désigne toujours une zone hexagonale vide sur le plateau de jeu. Les hexagones incomplets aux bords supérieurs et droits de la carte sont ignorés et ne peuvent pas accueillir de tuile Île. Les tuiles Île sont les tuiles hexagonales à placer sur le plateau (sur les cases Île) pendant l'action Exploration.

RETOURNER UNE TUILE ÎLE / TUILE ÎLE INACCESSIBLE

Si une tuile est retournée face cachée, défaussez les jetons et marqueurs s'y trouvant. Si le camp se trouve sur une tuile et que cette dernière est retournée, les joueurs perdent immédiatement la partie !

Les tuiles Île inaccessibles ne peuvent recevoir ni marqueurs ni jetons, et les personnages ne peuvent pas s'y rendre. Elles sont considérées comme des cases Île inexplorées. Ce cas de figure peut augmenter les distances à parcourir en vue de réaliser une action Récolte ou Exploration, et dans le cas du scénario de l'île du volcan, l'île peut même se retrouver coupée en deux. Aucune action ne peut être résolue sur une tuile Île inaccessible, et la tuile elle-même ne peut pas être explorée à nouveau. Le camp ne peut pas être déplacé sur une tuile Île inaccessible – dans le cas où un effet vous y contraint, tous les personnages subissent 1 blessure et le camp reste sur la tuile Île où il se trouve.

TYPE DE TERRAIN INEXPLORÉ

Un type de terrain est considéré comme étant inexploré quand son symbole sur la tuile Île est couvert avec un marqueur. Ce marqueur indique que le type de terrain concerné n'est plus disponible pour les prérequis de construction d'objets. S'il n'y a pas d'autre tuile Île présentant le même type de terrain (non recouvert d'un marqueur), il sera impossible de construire les objets nécessitant ce type de terrain. Retirez alors les marqueurs placés sur les inventions concernées.

Un type de terrain inexploré reste indisponible jusqu'à ce qu'une autre tuile Île présentant le même type de terrain ne soit placée ou explorée, ou jusqu'à ce que l'effet ayant mené à le couvrir d'un marqueur soit annulé.

Exemple :

Si les joueurs n'ont découvert qu'une tuile Île présentant le type de terrain Montagnes et que ce type devient inexploré, ils ne pourront plus construire les objets *Couteau* et *Feu* jusqu'à ce qu'une autre tuile Île avec le même type de terrain ne soit explorée.

MARQUEUR

Les disques en bois noirs, blancs et bleus sont des marqueurs. Tous les autres éléments sont des jetons. La différence est importante, car de nombreux effets ciblent un type d'éléments bien précis (marqueurs ou jetons). Si d'aventure tous les marqueurs noirs étaient utilisés, utilisez des marqueurs blancs à la place.

PASSER LA PHASE NUIT HORS DU CAMP

Voir les explications à la page 21.

NIVEAU D'ARMES TEMPORAIRE +X

Lorsqu'un personnage combat une Bête, le niveau d'Armes actuel est comparé à la force de la Bête. Si le niveau d'Armes actuel n'est pas assez élevé, le personnage subit un nombre de blessures égal à la différence entre les deux. Certains objets ou trésors accordent un +X temporaire au niveau d'Armes ; un personnage peut utiliser ces effets afin d'augmenter temporairement le niveau d'Armes du nombre indiqué. N'ajustez pas l'échelle de niveau d'Armes.

Le niveau d'Armes temporaire peut être utilisé pour atteindre un prérequis, tel que le niveau d'Armes à 1 nécessaire à l'utilisation du jeton Découverte Chèvre.

Un niveau d'Armes temporaire peut également être utilisé pour résoudre une situation temporaire (événement/aventure/jeton, etc.)

Exemple :

Un personnage combat un ours (de force 6). Le niveau d'Armes est actuellement de 4. Vous pouvez retirer un marqueur du *Pistolet* (carte Équipement de départ) afin d'augmenter temporairement le niveau d'Armes à 7, mais le marqueur sur l'échelle de niveau ne bouge pas, puisque l'augmentation de +3 n'est que temporaire.

SI POSSIBLE

L'effet n'est résolu que s'il est possible de le réaliser (c'est-à-dire, si les prérequis sont tous remplis). Dans le cas contraire, il n'y a pas de pénalité (les personnages ne subissent aucune blessure). La règle de la Requête non résolue ne s'applique pas aux effets qui s'accompagnent de la mention « si possible ».

Exemple :

Un effet indique « Perdez 3 jetons Détermination, si possible ». Si le personnage ne possède qu'1 jeton Détermination, il le perd mais ne souffre d'aucune autre pénalité.

VARIANTES À 2 JOUEURS ET SOLO

À 2 JOUEURS

Si les joueurs prennent leurs personnages au hasard, nous vous recommandons de sélectionner auparavant le menuisier, le cuisinier et l'explorateur. Dans la plupart des scénarios, les compétences spéciales du soldat sont moins pertinentes au cours d'une partie à 2 joueurs.

Ajoutez également un nouveau personnage : Vendredi. Lors de la mise en place de la partie, placez Vendredi près du plateau et disposez le pion Action blanc représentant Vendredi sur sa carte. Les explications détaillées de ce personnage se trouvent à la page 27.

SOLO

La variante solo applique les mêmes règles que la partie à 2 joueurs. En plus de Vendredi, le joueur solitaire dispose également du Chien. La carte du Chien est placée près du plateau, et le pion Action violet est placé dessus.

Les coûts de construction de l'Abri, du Toit et de la Palissade au cours d'une partie en solo sont identiques à ceux d'une partie à 2 joueurs.

Le personnage solitaire est toujours le premier joueur (ni Vendredi ni le Chien ne peuvent être le premier joueur).

De plus, le moral est augmenté de 1 au début de chaque phase Moral, avant la résolution de son effet. Le personnage est simplement heureux d'être encore en vie.

RÈGLES ADDITIONNELLES

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

VENDREDI



Vendredi est représenté par sa carte et 1 pion Action blanc. Pour les variantes solo et 2 joueurs, placez sa carte près du plateau de jeu, et le pion Action dessus. Disposez un marqueur de blessure sur l'emplacement carré situé à gauche de sa piste de blessures. Vendredi est considéré comme un personnage supplémentaire, avec toutefois des règles spécifiques :

- Vendredi ne peut jamais être le premier joueur.
- Vendredi ne peut pas être atteint par les cartes Événement (ni par les effets immédiats ni par les événements Menace). **Exception :** la carte *Dispute*, voir Annexes.
- Vendredi peut être affecté à n'importe quelle action. Si elle est réussie, elle est résolue comme n'importe quelle action.
- Vendredi peut être affecté à une action en tant que pion Action seul, ou avec des pions Action neutres (y compris le Chien).
- Si Vendredi est affecté à une action en même temps que le pion Action d'un autre joueur, alors il peut seulement soutenir. Dans ce cas, le personnage résout toujours l'action.
- Si Vendredi doit lancer les dés Action, les joueurs le lancent pour lui. Si le dé Aventure montre un « ? », il ne pioche pas de carte Aventure mais subit 1 blessure à la place. Appliquez la même règle dans le cas où il y aurait un jeton Aventure sur le paquet Aventure ; défaussez le jeton une fois que Vendredi a subi la blessure.
- Si Vendredi reçoit des jetons Détermination, il peut en utiliser 2 pour relancer n'importe quel dé Action lancé pour lui.
- Si Vendredi meurt, les joueurs ne perdent pas la partie, mais ils ne pourront plus utiliser son pion Action.
- Si Vendredi meurt pendant une action réussie (y compris une action Chasse), les joueurs reçoivent quand même toutes les ressources, cartes, etc.
- Comme les autres personnages, Vendredi peut être soigné par un effet de cartes, de jetons ou de compétences spéciales.
- Vendredi n'est pas pénalisé par la météo et ne subit aucune blessure par ce biais.
- Vendredi n'a besoin ni d'Abri ni de nourriture pendant la phase Nuit, et ne subit aucune blessure dans ces cas de figure.
- Vendredi peut utiliser les équipements de départ, les objets construits et les trésors, à l'exception du *Lit*.
- Vendredi doit piocher des cartes Mystère si une action le demande ; elles l'atteignent de la même manière qu'elles atteignent les autres personnages. Il peut également explorer les lieux spéciaux. La carte *Sarbacane* n'a aucun effet sur lui.
- Les joueurs ne sont pas obligés d'affecter le pion Action de Vendredi, s'ils ne souhaitent pas l'utiliser.
- Vendredi ne compte pas comme un autre joueur pour les coûts de construction de l'Abri, de la Palissade et du Toit.

LE CHIEN



Le Chien est représenté par sa carte et le pion Action violet. Pour la variante solo, placez sa carte près du plateau, et le pion Action dessus. Utilisez-le comme un pion Action neutre. Il peut être utilisé à chaque tour, uniquement pour une action Chasse ou une action Exploration. Vous n'êtes pas obligé d'affecter le pion Action du Chien si vous ne souhaitez pas l'utiliser. Il ne peut pas mourir.

AUTRES VARIANTES

PARTIE PLUS FACILE

Si vous pensez qu'un scénario est trop difficile pour vous, vous pouvez vous faciliter la tâche :

- Utilisez le Chien. Cette option est particulièrement recommandée à 3 joueurs.
- Utilisez Vendredi.
- Piochez plus d'équipement de départ.
- Composez le paquet Événement avec moins de cartes affichant le symbole Livre et plus de cartes affichant le symbole Aventure (étape 15 de la mise en place). Par exemple, utilisez 4 cartes et 8 cartes au lieu du ratio indiqué de 6 et 6. ***Remarque :*** attention, de cette manière le premier scénario sera plus difficile et non pas plus facile !

PARTIE PLUS DIFFICILE

En tant que joueurs expérimentés, vous pouvez corser la difficulté d'un scénario que vous trouveriez trop simple :

- Piochez moins d'équipement de départ (1 ou aucun).
- Jouez sans Vendredi dans la variante à 2 joueurs.
- Jouez sans le Chien dans la variante solo.
- Composez le paquet Événement avec plus de cartes affichant le symbole Livre et moins de cartes affichant le symbole Aventure (étape 15 de la mise en place). Par exemple, utilisez 8 cartes et 4 au lieu du ratio indiqué de 6 et 6. ***Remarque :*** attention, de cette manière le premier scénario sera plus facile et non pas plus difficile !

CARTES ÉPAVE AU HASARD

Pendant la mise en place, piochez 1 des 3 cartes Épave au hasard et disposez-la sur l'emplacement Menace de droite sur le plateau, au lieu d'y mettre la carte *Caisses de Nourriture* (étape 14 de la mise en place).

Vous trouverez aux pages suivantes une présentation détaillée de chaque scénario.

ANNEXES

SCÉNARIOS

1. LES NAUFRAGÉS

La réussite du scénario dépend de la construction complète du tas de bois (chaque étape doit contenir le nombre de marqueurs bois indiqué). À l'exception du *Mât* et de l'*Huile* (voir ci-dessous), vous ne pouvez placer de bois sur le tas qu'avant la phase Action.



Le bois ne peut être placé que sur 1 étape par tour et seulement sur l'étape incomplète la plus à gauche. Si une étape est complétée lors d'un tour, on ne peut pas placer du bois sur la prochaine étape avant le prochain tour. Compléter le tas prendra au moins 5 tours. Le bois placé sur le tas ne peut être repris.

Vous remportez immédiatement la partie si le tas de bois est complet, que vous avec construit l'objet *Feu* et que le bateau est à proximité (tour 10, 11 ou 12). Dans ce scénario, les symboles et n'ont aucune signification.

Jeton Découverte spéciale : Huile

Lorsque le jeton est échangé contre sa valeur en bois, ce dernier doit immédiatement être utilisé pour alimenter le tas de bois ; vous pouvez faire cela en dehors de l'opportunité normale d'ajout de bois. Si l'étape en cours nécessite moins de bois pour être complétée que la quantité de bois obtenue, défaussez le bois en excès (il n'est pas disposé sur les emplacements de ressources ni sur l'étape suivante du tas de bois).

Jeton Découverte spéciale : Médaillon avec portrait d'une Dame

Vous pouvez répartir les 3 jetons Détermination à votre convenance entre les personnages.

Invention spéciale : Hachette

La tuile Île où se situe le camp reçoit un jeton , à moins qu'elle en contienne déjà un. Le jeton suit le camp si ce dernier est déplacé, selon la règle habituelle.

Invention spéciale : Mât

Le bois que vous recevez en construisant le *Mât* doit immédiatement être utilisé pour alimenter le tas de bois ; vous pouvez faire cela en dehors de l'opportunité normale d'ajout de bois. Si l'étape en cours nécessite moins de bois pour être complétée que la quantité de bois obtenue, défaussez le bois en excès (il n'est pas disposé sur les emplacements de ressources ni sur l'étape suivante du tas de bois).

2. L'ÎLE MAUDITE

Pour remporter la partie, les joueurs doivent construire 1 Croix sur 5 tuiles Île différentes. Vous pouvez construire une Croix sur n'importe quelle tuile Île (pas uniquement sur la tuile du camp). En fonction de la distance par rapport au camp, cette action pourra coûter plus d'1 (ou 2) pion(s) Action. Voir « Récolter des ressources & explorer sur des tuiles non adjacentes au camp », page 19.



Puisqu'il est impossible de se rendre sur une tuile Île face cachée, vous ne pouvez pas y construire de Croix. Lorsque la 5e Croix aura été construite, les personnages devront survivre jusqu'à la fin du tour (et les Croix doivent rester debout). Puis, les joueurs remportent la partie.

À chaque fois qu'un symbole est indiqué sur une carte, les joueurs doivent placer un marqueur blanc (représentant le brouillard) sur deux cases ou tuiles Île différentes (ils choisissent). Chaque case ou tuile ne peut contenir qu'un seul marqueur.

Si une tuile Île est retournée, défaussez tous les jetons et marqueurs qui s'y trouvaient, conformément à la règle habituelle. Un marqueur Brouillard ne peut y être placé. Si vous ne pouvez pas placer tous les marqueurs, il n'y a pas de conséquences (vous ne subissez aucune blessure).

Chaque action effectuée sur une case ou une tuile Île dotée d'un marqueur Brouillard (y compris la construction d'une Croix) requiert 1 pion Action de plus qu'à l'accoutumée. De plus, le type de terrain de cette partie de l'île compte comme étant inexploré. Si un marqueur Brouillard se trouve sur la tuile Île où se situe le camp, les joueurs ne recevront aucune ressource de cette tuile (ni des sources ni des jetons). Le *Raccourci* et la *Fosse* confèrent leurs ressources habituelles.
Si la tuile Île accueillant le *Raccourci* reçoit également un marqueur Brouillard, le *Raccourci* perd son effet mais les ressources de ses sources peuvent être récoltées normalement.

Lorsque vous placez la première tuile Île avec disposez-y un . Les joueurs peuvent y résoudre une action Exploration comme d'habitude afin de piocher des cartes Mystère.

Vous devez résoudre ici un maximum de 3 et 1 Si les joueurs s'arrêtent avant la résolution des 4 cartes, l'action compte tout de même comme étant réussie.

La seconde tuile Île avec reçoit un et son effet s'active immédiatement (et une seule fois). La même règle s'applique aux tuiles suivantes affichant un .

Jeton Découverte spéciale : Bougie de cultiste

Lorsqu'un joueur échange ce jeton, il reçoit un pion Action marron à utiliser une fois pour l'action Construction, selon la règle habituelle.

Jeton Découverte spéciale : Fiole mystérieuse

Le *Remède* ne requiert aucune action pour être construit ni aucune autre spécification. Si le jeton Découverte est utilisé pendant la phase Action, la carte Invention est placée sur l'emplacement des Ressources futures ; sinon, elle est disponible immédiatement.

Jeton Découverte spéciale : Dague sacrificielle

Conservez le jeton. La dague peut être utilisée par 1 personnage par tour, dans autant de combats que vous le souhaitez. Elle accorde un bonus de niveau d'Armes mais inflige 1 blessure au personnage qui l'utilise. Le premier personnage à l'utiliser pendant un tour conserve le jeton jusqu'à la fin du tour.

ANNEXES

Invention spéciale : Cloche consacrée

Cet objet peut être construit à de multiples reprises pendant la partie ou pendant un même tour. À chaque fois qu'il est construit, les joueurs peuvent retirer jusqu'à 3 marqueurs Brouillard du plateau.

Invention spéciale : Croix

Cet objet peut être construit à de multiples reprises pendant la partie ou pendant un même tour. Vous pouvez construire des Croix sur n'importe quelle tuile Île, même celles avec un marqueur Brouillard.

3. SAUVONS JENNY !



Dans ce scénario, les joueurs doivent construire 2 objets spécifiques, mais aussi secourir une compagne de bord et la maintenir en vie jusqu'au moment de fuir l'île. Tout d'abord, il leur faut construire le *Radeau*, ensuite Jenny doit être amenée au camp aussi vite que possible puisqu'elle s'affaiblit à chaque tour. Une fois le *Canot de Sauvetage* construit, les joueurs remportent la partie.

Le *Canot de Sauvetage* ne peut être construit qu'une fois Jenny sauvée, mais les joueurs gagnent alors immédiatement.

Modifications de la mise en place

Le *Baromètre* n'est pas disponible pendant ce scénario et ne peut être obtenu par aucun moyen.

Règles spéciales

Jenny subit 2 blessures à chaque phase Nuit jusqu'à ce qu'elle arrive au camp. Avant son arrivée au camp, il est impossible de la soigner, que ce soit par l'effet d'objets, de compétences spéciales, de jetons Découverte ou de trésors.

Au camp, considérez-la comme un personnage improductif : elle ne peut résoudre aucune action à part Repos (une fois par tour). Elle doit cependant être nourrie comme tous les autres personnages, et subit des blessures si elle dort à la belle étoile. Elle subit les effets des événements, du dé Animaux Affamés et de la règle de la Requête non résolue (voir page 24) de la même manière que les autres personnages.

Comme Vendredi, Jenny n'augmente pas le coût de construction de l'Abri, de la Palissade ou du Toit. Elle ne peut pas devenir le premier joueur, et ne peut pas se servir du *Lit* ou du *Hamac*.

À chaque fois que vous rencontrez le symbole , le niveau de la Palissade doit être diminué de 1. Si c'est impossible (car niveau = 0), tous les personnages subissent 1 blessure, sauf Vendredi.

Lorsqu'une tuile Île avec est placée, marquez-la à l'aide d'un jeton numéroté, de manière croissante : la première tuile recevra le jeton 1, la seconde le jeton 2, etc. Les effets s'appliquent immédiatement (et une seule fois).

Au moment de placer le jeton 3, disposez l'invention Corde sur l'emplacement des Ressources futures. À l'issue de la phase Action, la carte sera retournée face Objet et construite.

Les 5e et 6e n'ont pas d'effet.

Invention spéciale : Radeau

Vous ne pouvez secourir Jenny qu'à l'aide de cet objet. Une fois construit, résolvez une action Exploration (sur le *Radeau*, en utilisant 1 ou 2 pions Action) pendant n'importe quel tour ultérieur afin de secourir Jenny et la transporter au camp. Cette action doit être résolue avant de pouvoir construire le *Canot de Sauvetage*.

Quand vous obtenez un « ? » pendant l'action Exploration, ne piochez pas de carte Aventure, subissez 1 blessure à la place.

Invention spéciale : Canot de sauvetage

Si Jenny se trouve au camp et que vous avez construit le *Canot de Sauvetage*, vous remportez immédiatement la partie.

Vous ne pouvez construire le *Canot de Sauvetage* qu'une fois Jenny arrivée au camp.

4. L'ÎLE DU VOLCAN



Les joueurs doivent explorer un nombre spécifique de cases Île et de lieux spéciaux sur les tuiles Île avec .
La quantité dépend du nombre de joueurs (ne comptez pas Vendredi). Consultez le tableau sur la fiche Scénario.

Une fois toutes les actions Exploration nécessaires résolues, les joueurs peuvent construire une *Chaloupe* pour quitter l'île, et remportent immédiatement la partie.

Modifications de la mise en place

La partie commence sur la tuile Île n° 10. La tuile n° 8 est retournée face Volcan et les deux tuiles sont disposées sur le plateau comme indiqué sur la fiche Scénario.

Le jeton Camp est placé sur la tuile n° 10 (face Camp visible). Le et le de cette tuile sont ignorés pendant ce scénario.

Vous commencez la partie avec les objets *Pelle* et *Couteau* déjà construits.

De plus, un jeton est disposé sur l'emplacement de l'action Exploration. Il demeure en place jusqu'à la fin de la partie et signifie que chaque action Exploration vous coûtera 1 pion Action supplémentaire.

Règles spéciales

Lorsque vous construisez un Abri ou que vous augmentez le niveau du Toit ou de la Palissade, vous pouvez utiliser la fourrure comme si c'était du bois. Si vous n'utilisez que de la fourrure, le coût le plus bas s'applique.

Exemple :

Pendant une partie à 4 joueurs, l'Abri peut être construit en utilisant 4 , ou 3 et 1 , ou 2 et 2 , ou 3 .

ANNEXES

Pendant la partie, vous ne pouvez pas pénétrer sur la tuile volcan ni la traverser, vous ne pouvez y résoudre aucune action, et aucun jeton ou marqueur ne peut être posé dessus.

À partir du tour 4, les tuiles Île (ou cases, si inexplorées) peuvent devenir inaccessibles à cause de la lave. Au début du tour (avant la phase Événement), les tuiles Île dont le numéro correspond à celui listé sur la fiche Scénario pour le tour en cours sont retournées, et tous les jetons et marqueurs s'y trouvant sont défaussés.

> ***Exemple :***
> Au début du tour 4, la tuile Île sur laquelle vous avez commencé la partie est retournée. Au tour suivant, les 2 tuiles Île listées pour le tour 5 sont retournées, etc.

Si le camp est situé sur une tuile qui est retournée, vous perdez immédiatement la partie.

Vous ne pouvez pas déplacer le camp sur une tuile inaccessible. Si l'effet d'une carte vous l'impose, ne déplacez pas le camp et chaque personnage subit 1 blessure.

À chaque fois qu'un symbole est indiqué sur une carte, les joueurs doivent placer un marqueur blanc (représentant les cendres volcaniques) sur 2 cases ou tuiles Île. Chaque case ou tuile ne peut contenir qu'un seul marqueur. Les marqueurs peuvent être placés sur toute tuile non-volcan, qu'elle soit retournée ou non.

Si vous ne pouvez pas placer tous les marqueurs, il n'y a pas de conséquences (vous ne subissez aucune blessure).

Chaque action effectuée sur une case ou une tuile Île dotée d'un marqueur Cendres volcaniques requiert 1 pion Action de plus qu'à l'accoutumée. Cet effet se cumule à celui du jeton situé sur l'emplacement de l'action Exploration et à tout autre effet demandant un pion Action supplémentaire.

Les jetons numérotés ne sont pas automatiquement placés lors de la découverte de tuiles Île avec pendant ce scénario. En revanche, ce même symbole offre aux joueurs la possibilité d'explorer un lieu spécial. S'il s'agit du premier lieu exploré, placez le 1 sur le exploré. Le second lieu spécial à être exploré recevra le 2 et ainsi de suite. Chaque lieu spécial ne peut faire l'objet que d'une seule exploration.

Le nombre de pions Action requis pour effectuer cette exploration dépend de la distance entre le lieu et le camp (voir page 19). N'oubliez pas de prendre en compte le jeton de l'emplacement de l'action Exploration.

Lors de l'exploration d'un lieu spécial, piochez et résolvez un nombre de cartes Mystère (ou disposez-les sur l'emplacement des Ressources futures) égal au nombre maximum de cartes indiqué sur la fiche Scénario. Il vous est impossible de choisir d'arrêter après la résolution de chaque carte : vous devez résoudre les cartes jusqu'à ce que la limite soit atteinte. Si l'effet d'une carte vous demande d'arrêter de piocher, alors l'action est considérée comme étant résolue avec succès. Les deux derniers lieux spéciaux requièrent un pion Action supplémentaire.

Ignorez le situé sur la tuile de départ (n° 10).

Jeton Découverte spéciale : Vieille carte

Lorsque vous défaussez ce jeton, piochez et résolvez 1 carte Mystère de moins lors d'une action Exploration spéciale (lorsque vous explorez l'un des).

Le jeton doit être défaussé avant de piocher les cartes.

Jeton Découverte spéciale : Journal d'Indy

Si le jeton est utilisé, ignorez l'effet d'un piège pioché. La carte compte néanmoins comme ayant été résolue avec succès.

Jeton Découverte spéciale : Torche

Si le jeton est utilisé, ignorez l'effet d'une créature piochée. La carte compte néanmoins comme ayant été résolue avec succès.

Jeton Découverte spéciale : Toile abîmée

Lorsque ce jeton est utilisé pendant la phase Météo, ignorez 1 .

Invention spéciale : Échelle de corde

Le pion Action neutre n'est utilisable que dans le cadre d'une action Exploration sur un lieu spécial (sur les tuiles Île avec).

Invention spéciale : Chaloupe

La *Chaloupe* ne peut être construite qu'une fois que la dernière action Exploration nécessaire pour remporter la partie est résolue.

5. LA CITÉ DES CANNIBALES



Pour ce scénario, vous devez détruire la Cité des Cannibales située (et initialement cachée) sur la tuile Île n° 4.
Pour ce faire, vous devrez effectuer une action Chasse impliquant la force de la cité.

La force de la cité démarre à 21, et elle est réduite à chaque fois que les joueurs incendient des villages cannibales.
Si vous survivez jusqu'à la fin du tour après avoir détruit la cité, vous remportez la partie.

Modifications de la mise en place

Au lieu de confier le choix des équipements de départ au hasard, vous commencez le scénario avec le *Flacon de rhum* et la *Pipe & Tabac*.
De plus, la tuile Île n° 4 est placée face cachée, comme indiqué sur la fiche Scénario. Elle représente la Cité des Cannibales, que vous devrez attaquer plus tard pendant la partie.



Règles spéciales

La tuile Île n° 4 se retourne automatiquement au tout début du 4e tour.
Indiquez la Cité des Cannibales à l'aide du jeton numéroté 6.
Vous pouvez dès à présent l'attaquer.

Votre camp ne peut pas être situé sur la même tuile qu'un village cannibale (à moins que ce village soit incendié). Si un effet vous y contraint, ne déplacez pas le camp et chaque personnage subit 1 blessure à la place. De plus, toute action Récolte effectuée sur une tuile comportant un village cannibale (à moins qu'il soit incendié) nécessite un pion Action supplémentaire.

ANNEXES

Pour attaquer un village ou la cité, résolvez 1 action Chasse, peu importe où se trouve le village. Le combat qui s'ensuit ne prend en compte que la force du village ou de la cité – ne piochez pas de carte Bête.

La force d'un village cannibale est de 4 + le nombre de visibles (et non pas le nombre de villages, voir ci-dessous) sur les tuiles Île. Si la Cité des cannibales est face visible, son symbole est pris en compte. Comparez les forces de manière habituelle, le personnage résolvant l'action subit autant de blessures que la différence entre les deux valeurs.

Si un village est incendié avec succès sans que l'attaquant ne meure (ce qui mènerait à une défaite immédiate pour les joueurs), couvrez son d'un marqueur noir. Il n'est plus pris en compte dans le calcul de la force des villages.

Exemple :

Le soldat attaque un village cannibale. Sur le plateau, 3 autres tuiles Île ont un , dont 1 a été couvert avec un marqueur noir. La force du village est donc de 4 + 2 = 6. Le soldat dispose d'un niveau d'Armes de 5 et subit donc 1 .

La force de la cité est calculée en soustrayant de 21 le nombre de villages incendiés multiplié par 3.

Exemple :

2 villages cannibales ont été incendiés, la force de la cité est donc de 21 – (2 x 3) = 15.

Pour remporter la partie, la cité doit être attaquée exactement de la même manière qu'un village (en résolvant une action Chasse). Un chemin entièrement exploré doit être accessible entre le camp et la cité si vous souhaitez l'attaquer. Si le personnage résolvant l'action ne meurt pas et que tous les personnages survivent jusqu'à la fin du tour, les joueurs remportent la partie.

Vendredi ne peut attaquer ni les villages ni la cité à lui tout seul, en revanche il peut soutenir les autres personnages en combat.



À chaque apparition d'un symbole , tous les personnages subissent un nombre de blessures égal à 3 moins le nombre de villages cannibales incendiés. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, les personnages ne subissent pas de blessure.

Exemple :

Si les cannibales attaquent alors que 2 villages ont été incendiés, chaque personnage subit 1 blessure (3 - 2).

Après une attaque des cannibales, vous devez immédiatement déplacer le camp (et en subir toutes les conséquences). Si c'est impossible, vous devez perdre votre Abri, Toit et Palissade (ne prenez pas en compte les abris naturels). Si vous n'avez pas construit d'Abri, chaque personnage subit 2 blessures.



Les 4 premiers sur les tuiles Île représentent les villages cannibales. Marquez-les à l'aide des jetons numérotés dans l'ordre d'exploration (1 sur le premier non couvert, etc.). Il n'existe que 4 villages cannibales dans le scénario, mais 5 tuiles Île affichant un pourraient éventuellement être placées sur le plateau de jeu. Dans ce cas, la 5e tuile entre dans le calcul de la force des villages cannibales, mais ne peut être incendiée (puisqu'il ne s'agit pas d'un village). Vous n'aurez besoin que de 5 jetons numérotés pendant cette partie (les jetons 1-4 pour les villages, et le jeton 6 pour la Cité des cannibales).

Chaque non couvert inflige 1 au joueur qui explore. Le 4e symbole inflige 3 à moins que l'objet *Remède* ait été construit (dans ce cas, subissez 1). Après cela, vous devez, si possible, défausser 1 ou 1 . Vous ne pouvez pas choisir une ressource que vous ne possédez pas. Par exemple, si vous possédez 2 et 0 , vous ne pouvez pas choisir de défausser le . Vous devez défausser 1 .

Invention spéciale : Canoë

Si cet objet a été construit, le joueur qui explore prend 2 tuiles au-dessus de la pile Île et en choisit 1. L'autre est remélangée dans la pile.

Invention spéciale : Baliste

Lorsque cet objet est construit, augmentez de 2 le niveau de la Palissade si l'Abri a déjà été construit. Le niveau d'Armes est également augmenté de 1.

6. LES ROBINSON



Dans ce scénario, vous devez construire les 9 inventions piochées au hasard (n'incluant pas les 9 inventions de base). Il doit s'agir de ces 9 cartes précises. Si vous devez défausser 1 ou plusieurs de ces cartes et ne les récupérez pas avant le dernier tour, vous perdez la partie.

De plus, vous devez posséder suffisamment de nourriture pour les enfants nouveau-nés des derniers tours.

Si tous les personnages et enfants ont survécu à un tour donné, que vous avez construit et conservé les 9 objets ainsi que l'Abri, et que les niveaux du Toit, de la Palissade et d'Armes sont au minimum à 1, vous remportez la partie.

Modifications de la mise en place

Pendant la mise en place, piochez aléatoirement 9 cartes Invention au lieu de 5. La fabrication de ces 9 objets est l'un des objectifs du scénario (voir ci-dessus).

Règles spéciales

Pendant cette partie, des enfants naissent aux tours 7, 9 et 11. Chacun d'eux doit être nourri avec 1 nourriture pendant la phase Nuit. Ceci est indiqué par -1/-2/-3 nourriture sur les emplacements des tours 7 à 12 de la fiche Scénario. S'il n'y a pas assez de nourriture pour les enfants, vous perdez immédiatement la partie (les enfants ne peuvent pas jeûner comme les adultes). L'exclusivité des jetons ne s'applique pas à la tuile Île où se situe le camp, ce qui vous permet de récolter plus d'1 ou 2 ressources sur cette tuile pendant la phase Production. Cette exception ne s'applique qu'à ce jeton et à cette tuile.

ANNEXES

Enfin, l'emplacement de l'action spéciale Défrichement sur la fiche Scénario vous permet d'utiliser exactement 2 pions Action pour retirer un marqueur noir situé sur n'importe quelle tuile ou case Île, quelle que soit la signification du marqueur.

Pendant la phase Production, vous ne produisez que la moitié (arrondir à l'inférieur) du nombre total de ressources.

Exemple :

Pendant la phase Production, vous devriez normalement produire 2 et 3 soit 5 ressources). La moitié de 5 arrondie à l'inférieur est 2, vous pouvez donc choisir si vous produisez 2 , 1 et 1 , ou encore 2 .

Lorsque vous placez une tuile Île avec un , comparez son type de terrain à celui de toutes les autres tuiles. Si c'est la première de son type, couvrez le type de terrain avec un marqueur noir – ce type de terrain compte comme étant inexploré.

Jeton Découverte spéciale : Vieux Outils

Cet objet peut être construit sans dépenser d'action et en ignorant toute autre spécification. Si le jeton Découverte est utilisé lors de la résolution d'actions pendant la phase Action, disposez la carte Invention sur l'emplacement des Ressources futures ; sinon, elle est disponible immédiatement.

Jeton Découverte spéciale : Charrue

L'effet est le même que l'action Défrichement.

Jeton Découverte spéciale : Poudre

Pendant la phase Météo, lorsque vous lancez le dé Animaux Affamés, les joueurs peuvent choisir de le relancer si le résultat leur déplaît. Le nouveau résultat remplace l'ancien (les joueurs ne peuvent pas choisir entre les deux).

7. TERREUR SUR L'ÎLE DE KING KONG

Dans ce scénario, vous avez voyagé jusqu'à cette île inexplorée en compagnie d'une équipe de tournage hollywoodienne afin de tourner un film au sujet d'un singe géant. Cependant, les choses se sont un peu emballées quand le « singe » est devenu hostile et a tué plusieurs membres du casting. Vous devez construire
3 Pièges sur l'Île puis capturer King Kong en effectuant une action Chasse spéciale, tout en vous assurant que l'actrice et le metteur en scène restent en vie.



Modifications de la mise en place

Vous commencez la partie avec un Abri ; retournez le jeton Camp face Abri et disposez un marqueur sur l'emplacement Abri. Vous ne commencez pas la partie avec un Toit ou une Palissade.

Règles spéciales

Un membre de l'équipe (visible sur la partie basse de la fiche Scénario) est tué par King Kong. Placez un marqueur noir sur le personnage. L'actrice est une exception : elle n'est pas tuée, mais capturée par King Kong (voir ci-contre).
Si le metteur en scène est tué, vous perdez la partie.

À chaque fois qu'une tuile Île avec un est explorée, placez-y un jeton numéroté. Pendant la phase Météo, lancez le dé Animaux Affamés autant de fois qu'il y a de jetons numérotés sur le plateau, et appliquez les résultats obtenus. Par exemple, pendant la phase Météo, si les jetons numérotés 1, 2 et 3 présents sur le plateau, lancez le dé Animaux Affamés trois fois.

À chaque fois que le résultat du dé Animaux Affamés devrait réduire le niveau de la Palissade en dessous de 0, réduisez le moral de 1, chaque personnage subit 1 blessure et le membre vivant de l'équipe le plus bas dans la liste est tué (ou capturé s'il s'agit de l'actrice).

Pendant la phase Production, si votre camp est situé sur une tuile Île ayant un symbole Totem, chaque personnage subit 1 blessure.

Secourir l'actrice

Si l'actrice est capturée par King Kong, vous devez la secourir si vous voulez gagner la partie. Elle est retenue captive sur la 4e tuile Île explorée avec un .
Si vous n'avez pas encore exploré et découvert les quatre , vous devez continuer d'explorer jusqu'à les trouver. Pour secourir l'actrice, vous devez effectuer une action Exploration spéciale sur cette tuile, résolvant un du paquet Mystère.

Jeton Découverte spéciale : L'objet perdu de l'équipe cinématographique

Recevez le bonus accordé par le membre vivant de l'équipe cinématographique le plus bas dans la liste inscrite sur la fiche Scénario.

Jeton Découverte spéciale : Pétards

Vous pouvez défausser ce jeton pour ignorer un résultat obtenu sur le dé Animaux Affamés.

Jeton Découverte spéciale : Empreinte géante

Vous pouvez défausser ce jeton pour recevoir un pion Action vert à utiliser ce tour-ci uniquement.

Invention spéciale : Piège

Cet objet peut être construit trois fois, mais uniquement sur une tuile Île avec un .
Les Pièges peuvent être construits sur la tuile Île où se situe le camp ou sur des tuiles Île se situant à un maximum de 2 cases du camp (requérant 1 pion Action de plus si ce n'est pas dans le camp ou sur une tuile adjacente). Une fois les 3 Pièges construits, vous pourrez (pendant un tour ultérieur) capturer King Kong à l'aide d'une action Chasse spéciale.

Invention spéciale : Sédatif

Cet objet modifie la diminution de niveau d'Armes quand vous combattez King Kong. Vous perdez -1 au lieu de -5 ce qui vous permettra de le vaincre plus facilement.

ANNEXES

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES PERSONNAGES

Cette section rassemble les compétences spéciales des personnages, et lorsque c'est nécessaire, les explique plus en détail. Chaque personnage peut utiliser chacune de ses compétences à n'importe quel moment, une fois par tour. Dans certains cas, la compétence ne peut être utilisée que par le personnage lui-même ; les compétences permettant de relancer des dés, par exemple, ne peuvent être appliquées qu'à un dé lancé par ce personnage.

Lorsqu'une compétence spéciale a été utilisée, couvrez-la d'un marqueur noir de manière à vous en souvenir, puis retirez le marqueur à la fin de tour.

MENUISIER / MENUISIÈRE



Construction économique

Défaussez 2 jetons Détermination pour utiliser 1 🪵 de moins pendant 1 Action. Les jetons Détermination qu'un menuisier possède au début de la phase Action peuvent être affectés à l'action pendant la planification, ce qui signifie qu'1 🪵 de moins est nécessaire à l'affectation. Alternativement, les jetons Détermination peuvent être utilisés pendant la résolution de l'action pour défausser 1 🪵 de moins (le 🪵 est replacé sur l'emplacement des Ressources disponibles). Toutefois, le joueur ne peut pas affecter moins de 🪵 pendant la planification, en sachant qu'il recevra les jetons Détermination pendant la phase Action ; toutes les ressources (et dans le cas présent, les jetons Détermination aussi) doivent être affectées pendant la planification. Il est possible de réduire un coût de construction à 0 🪵.

> ***Exemple :***
>
> Les joueurs possèdent 3 🪵 et souhaitent construire un Abri qui en coûte 4. Le menuisier peut affecter 2 jetons Détermination en même temps que les 3 🪵 à l'action Construction. Si les joueurs ne possèdent que 3 🪵 et que le menuisier ne possède pas suffisamment de jetons Détermination pendant la planification, l'Abri ne pourra pas être construit ce tour-ci.

Artisanat

Défaussez 2 jetons Détermination pour relancer n'importe quel dé marron pendant une action Construction. Les jetons éventuellement obtenus par l'effet du dé Réussite ne peuvent pas être utilisés pour relancer un dé de l'action en cours.

Une nouvelle idée

Défaussez 3 jetons Détermination pour piocher 5 cartes Invention du paquet. Choisissez-en 1 et placez-la sur le plateau de jeu avec les autres inventions / objets, face Invention visible. Les autres cartes sont défaussées dans une pile de défausse des inventions. Si le paquet des cartes Invention est vide, remélangez la pile de défausse et utilisez-la comme nouveau paquet Invention.

Bricolage

Défaussez 3 jetons Détermination pour recevoir 1 pion Action neutre marron supplémentaire. Il est disponible ce tour-ci, uniquement pour l'action Construction, et ne peut être utilisé que par le menuisier. Défaussez-le à l'issue de la phase Action.

CUISINIER / CUISINIÈRE



Recette de grand-mère

Défaussez 2 jetons Détermination et 1 🍌 pour soigner 2 blessures sur 1 personnage ou 1 blessure sur 2 personnages de votre choix. Cette compétence peut être utilisée à n'importe quel moment, pas uniquement pendant la phase Nuit.

Glaner

Défaussez 2 jetons Détermination pour relancer n'importe quel dé gris pendant l'action Récolte. Les jetons éventuellement obtenus par l'effet du dé Réussite ne peuvent pas être utilisés pour relancer un dé de l'action en cours.

Soupe de pierres

Défaussez 3 jetons Détermination pour recevoir 1 🍌. Cette nourriture est disponible immédiatement (hors phase Action) ou disposée sur l'emplacement des Ressources futures (pendant la phase Action).

Eau-de-vie

Défaussez 3 jetons Détermination pour ignorer 1🌧 pendant la phase Météo, ou pour considérer 1🌩 comme si c'était 1🌧. Cette compétence peut être utilisée une fois que les dés Météo ont été lancés.

EXPLORATEUR / EXPLORATRICE



Chance

Défaussez 2 jetons Détermination pour relancer n'importe quel dé vert pendant l'action Exploration. Les jetons éventuellement obtenus par l'effet du dé Réussite ne peuvent pas être utilisés pour relancer un dé de l'action en cours.

Reconnaissance

Défaussez 2 jetons Détermination pour piocher 3 tuiles Île de la pile et les regarder. Remélangez-en 2 dans la pile et posez la troisième sur le dessus. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour piocher 2 tuiles supplémentaires après en avoir déjà révélé une pendant une action Exploration, elle doit être utilisée avant de résoudre l'action Exploration.

Discours encourageant

Défaussez 3 jetons Détermination pour augmenter immédiatement de 1 le moral.

Prospection

Défaussez 3 jetons Détermination pour piocher immédiatement 2 jetons Découverte et en choisir 1. Il est immédiatement disponible (hors phase Action) ou disposé sur l'emplacement des Ressources futures (pendant la phase Action). L'autre jeton est retiré du jeu.

SOLDAT / SOLDATE



Pistage

Défaussez 2 jetons Détermination pour regarder la carte située sur le dessus du paquet Chasse, et choisir de la replacer au-dessus ou en dessous du paquet. L'ordre des cartes est susceptible de changer plus tard, si le paquet est remélangé.

Plan défensif

Défaussez 3 jetons Détermination pour augmenter de 1 le niveau de la Palissade ou d'Armes. Le niveau de la Palissade ne peut être augmenté que si l'Abri a déjà été construit. Cette compétence ne peut pas être utilisée en réponse à une carte qui vient d'être révélée et avant que l'effet de cette carte ne soit résolu.

Furie

Défaussez 3 jetons Détermination pour accorder temporairement au soldat +3 au niveau d'Armes pendant son action. Cette compétence peut être utilisée après avoir révélé la carte Bête pendant une action Chasse, par exemple. En revanche, elle ne peut pas être utilisée à d'autres moments (par exemple, pendant la phase Météo).

Chasse

Défaussez 4 jetons Détermination pour piocher la carte du dessus du paquet Bête et la placer sur le paquet Chasse, sans la consulter. S'il n'y avait pas encore de carte dans le paquet Chasse, cela crée ce paquet.

EFFETS SPÉCIAUX DES CARTES

En raison de contraintes de place sur les cartes, tous les effets ne peuvent être expliqués de manière exhaustive. La section suivante revient plus en détail sur les effets de certaines cartes.

Abattement / (Mobilisation) (carte Événement)
Le joueur qui reçoit le jeton Premier joueur devient immédiatement le premier joueur.

(Attaque nocturne) / Traquer la bête (carte Événement)
La force de la Bête n'a pas d'incidence puisqu'il n'y a pas de combat, en revanche le niveau d'Armes (et éventuellement le niveau de la Palissade) doit être diminué si la carte Bête le spécifie. Vous recevez de la nourriture et de la fourrure, et devez appliquer les autres effets de la carte.

Bible (carte Équipement de départ)
Vous pouvez utiliser la *Bible* deux fois pendant un même tour. Lorsque vous effectuez l'action Aménagement du camp, vous pouvez utiliser la *Bible* pour recevoir 1 jeton Détermination et soigner 1 blessure en plus des autres effets que vous recevez. Par exemple, pendant une partie à 4 joueurs, si vous améliorez le moral, vous recevez quand même 1 jeton Détermination et soignez 1 blessure.

Bouteille de vin (carte Mystère Trésor)
L'effet de la carte peut également être utilisé si le personnage l'ayant découverte passe la nuit hors du camp.

Carte au trésor (carte Mystère Trésor)
L'action Exploration à effectuer sur cette carte nécessite 2 pions Action. Par conséquent, il s'agit d'une réussite automatique et il n'est nul besoin de lancer les dés Action.

Casque (carte Mystère Trésor)
Lorsqu'il est utilisé par un joueur, son effet s'applique pour chaque action Chasse résolue par ce joueur pendant la phase Action. Il ne peut être utilisé que par 1 personnage par tour. Le *Casque* peut également être utilisé pour combattre la Bête du dé Animaux Affamés, mais vous devez choisir à quel joueur son effet s'appliquera.

Catastrophe / (Réparer les outils) (carte Événement)
Toutes les cartes Invention tournées face Objet sont disposées sur l'emplacement des Ressources futures. Leurs effets ne peuvent être utilisés jusqu'à la fin de la phase Action. Elles sont indisponibles et ne peuvent être considérées comme étant des prérequis remplis pour la construction d'autres objets. Les effets des jetons (tels que Raccourci ou Enclos) restent actifs. À l'issue de la phase Action, les cartes sont remises sur le plateau de jeu. L'effet Menace requiert des joueurs qu'ils défaussent 1 objet et annulent ses effets (si possible). L'objet est alors retourné face Invention et remélangé dans le paquet Invention.

(Ce n'est pas au vieux singe...) / ... qu'on apprend à faire la grimace
(carte Aventure Construction)
Il est possible de choisir un niveau du Toit ou de la Palissade à 1. Du fait de l'arrondi à l'inférieur, aucun niveau n'est perdu et aucune autre conséquence ne s'applique. Toutefois, si à la fois le Toit et la Palissade sont de niveau 0, la règle de la Requête non résolue s'applique.

Cellier (carte Invention)
Le *Cellier* empêche la nourriture normale de se périmer. Elle ne se transforme pas en nourriture non périssable (n'échangez pas les marqueurs). Si le *Cellier* est retourné face Invention, la nourriture se périmera pendant la phase Nuit comme à l'accoutumée.

Champignons / (Malade) (carte Aventure Récolte)
Vendredi ne compte pas comme un joueur dans le calcul déterminant la quantité de nourriture reçue.

(Conseil) / Remue-méninges (carte Événement)
La carte Invention que vous recevez provient du paquet, elle est immédiatement disposée face Invention visible sur le plateau de jeu (et non pas sur l'emplacement des Ressources futures).

Coup du destin / (Repos rassurant) (carte Événement)
Toutes les cartes Événement disposées sur les emplacements Menace sont résolues de gauche à droite, en appliquant leurs effets Menace. Elles sont ensuite défaussées, et la carte *Coup du destin* est disposée sur l'emplacement de Menace de droite.

Coupe rituelle (carte Mystère Trésor)
L'effet de cette carte dure jusqu'à ce qu'elle soit piochée pendant la phase Événement, lorsque la partie basse de la carte s'applique.

Couvertures (carte Mystère Trésor)
Pour chaque marqueur utilisé, ignorez 1 🌩 (sur des dés ou des jetons).
Il n'est pas non plus ajouté au nombre de 🌧.

Dégâts après la tempête / (Réparations) (carte Événement)
Il est possible de choisir un niveau de Toit ou de Palissade à 1. Du fait de l'arrondi à l'inférieur, aucun niveau n'est perdu et aucune autre conséquence ne s'applique. Toutefois, si à la fois le Toit et la Palissade sont de niveau 0, la règle de la Requête non résolue s'applique.

Déluge / (Déménagement) (carte Événement)
Si les niveaux du Toit et/ou de la Palissade doivent être réduits à cause du déplacement de camp contraint (suite à l'effet immédiat de la carte), l'action Menace vous permet de regagner 1 des niveaux que vous avez perdus. Par exemple, si seul le niveau du Toit est perdu, vous ne pouvez regagner qu'un niveau du Toit. Si vous n'aviez pas d'Abri, vous ne recevez rien.

(Désastre) / Réparations (carte Événement)
Il est possible de choisir un niveau du Toit ou de la Palissade à 1. Du fait de l'arrondi à l'inférieur, aucun niveau n'est perdu et aucune autre conséquence ne s'applique. Toutefois, si à la fois le Toit et la Palissade sont de niveau 0, la règle de la Requête non résolue s'applique.

Désorienté (carte Mystère Piège)
Pendant le tour à venir, vous devrez relancer n'importe quel dé Réussite montrant

ANNEXES

une réussite lors de toutes vos actions. Si vous aviez affecté 2 pions Action et ne devriez normalement pas avoir à lancer les dés, lancez le dé Réussite quand même et appliquez son effet.

Dispute / (Réconciliation) (carte Événement)
Aucune action ne peut être effectuée ce tour-ci à l'aide de pions Action provenant de joueurs différents (incluant Vendredi, qui ne peut soutenir aucun personnage ce tour-ci). La seule exception concerne l'action Menace de cette carte, pour laquelle vous devez affecter des pions Action provenant de deux joueurs différents (ou d'un joueur et de Vendredi).

Enclos (carte Invention)
Le marqueur ne peut être placé que sur un joué sur une tuile Île adjacente, pas sur celle où se situe le camp. Le jeton est placé sur la tuile Île où se situe le camp. Une fois cet objet construit, son jeton se déplace avec le camp, à moins qu'un jeton identique se trouve déjà sur l'emplacement de destination.

Épuisé / (Querelle) (carte Aventure Construction)
Seules les blessures du personnage résolvant l'action sont soignées. Ceci s'applique immédiatement.

Étrange maladie (carte Mystère Piège)
Vendredi ne compte pas comme un joueur pour déterminer le nombre de marqueurs, il peut cependant se voir affecter des marqueurs. Si un personnage (incluant Vendredi) passe la nuit hors du camp, il sera le seul à recevoir 2 marqueurs et subir 2 blessures.

Fosse (carte Invention)
Pendant la phase Production lancez le dé Blessure marron. Si vous obtenez , recevez immédiatement 2 nourritures. Si à la suite d'un effet quelconque, vous ne pouvez recevoir de nourriture, vous ne recevez pas non plus de nourriture grâce à la *Fosse*. Si les ressources doivent être divisées par deux, l'effet de la *Fosse* s'applique avant.

Fouet (carte Mystère Trésor)
Vous gagnez 1 niveau d'Armes à la fin de la phase Action lorsque vous trouvez cette carte. Une fois par tour, le *Fouet* vous permet d'ignorer l'effet d'1 carte Piège lors de la résolution de cartes . La carte ainsi ignorée compte quand même comme étant résolue avec succès. Le *Fouet* ne peut être utilisé que par 1 seul personnage pendant un même tour.

Four (carte Invention)
Ignorez 1 nuage de neige (sur les dés ou les jetons). Il n'est également pas comptabilisé dans le total des nuages.

Foyer (carte Invention)
Une fois par phase Nuit, vous pouvez défausser 1 nourriture pour soigner 2 blessures d'un personnage ou 1 blessure de deux personnages de votre choix.

Hamac (carte Mystère Trésor)
À chaque fois qu'un joueur se repose (pas Vendredi), il reçoit 1 jeton Détermination en plus de l'effet habituel du repos. Le *Hamac* ne peut pas être combiné avec le *Lit* ; si vous possédez les deux, vous devez choisir celui que vous souhaitez utiliser. Cet effet est utilisable par tous les joueurs qui le souhaitent pendant un même tour.

Hurlement dans les bois / (Expédition) (carte Événement)
S'il n'y a pas de paquet Chasse pour l'instant, il est créé avec la carte Bête choisie. Les deux autres cartes sont remélangées dans le paquet Bête. Si le paquet Chasse est mélangé plus tard pendant la partie, il se peut que la carte placée sur le dessus du paquet ne se trouve plus sur le dessus.

Incident malheureux (carte Mystère Piège)
L'effet de du scénario est résolu une fois.

Inspection des outils / (Outils cassés) (carte Aventure Construction)
Placez un marqueur sur 2 objets déjà construits (ou sur 1, si 1 seul a été construit). Ces marqueurs sont sans conséquence jusqu'à ce que cette carte soit piochée à nouveau lors de la phase Événement.

(Le coffre du capitaine) / Expédition trésor (carte Épave)
L'équipement de départ est pioché parmi les cartes Équipement de départ inutilisées. La carte est disposée sur l'emplacement des Ressources futures et ne sera disponible qu'à l'issue de la phase Action.

L'île contre-attaque / (Secours) (carte Événement)
L'effet de scénario correspondant au symbole est exécuté deux fois pendant la résolution de l'événement, et une fois de plus si l'événement Menace est déclenché.

Lit (carte Invention)
À chaque fois qu'un joueur (pas Vendredi) se repose, il reçoit 1 jeton Détermination et soigne 2 blessures au lieu de l'effet habituel du repos. Le *Lit* ne peut pas être combiné avec le *Hamac* ; si vous possédez les deux, vous devez choisir celui que vous souhaitez utiliser. Cet effet est utilisable par tous les joueurs qui le souhaitent pendant un même tour.

Marmite (carte Invention)
Une fois par phase Nuit, vous pouvez dépenser 1 nourriture pour soigner 1 blessure sur 1 personnage.

Marteau & clous (carte Équipement de départ)
Recevez 1 pion Action neutre marron pour chaque marqueur utilisé. Ce pion ne pourra être utilisé qu'en soutien dans le cadre d'une action Construction. Cet équipement de départ peut être utilisé deux fois pendant un même tour.

Mélange d'herbes (carte Mystère Trésor)
Cette carte vous permet de regarder la carte du dessus du paquet Événement, quel que soit le type de carte. S'il y a une carte Bête à côté du paquet Événement, vous pouvez choisir de regarder cette carte à la place.

Nuit périlleuse / (Établir une stratégie défensive) (carte Événement)
La carte Bête placée près du paquet Événement y reste jusqu'au début du prochain tour. Si l'action Menace est résolue pendant le même tour, remélangez la carte Bête dans le paquet Chasse. Si l'action Menace n'est pas résolue pendant le même tour, le premier joueur doit combattre la Bête au début de la phase Événement du tour suivant, avant de piocher une carte. À ce moment-là, l'action Menace de cette carte n'aura plus d'effet puisque la carte Bête ne se trouvera plus à côté du paquet Événement. Ensuite, piochez et résolvez la carte du dessus du paquet Événement.

Panier (carte Invention)
Pour utiliser le *Panier*, vous devez l'affecter à un personnage pendant la planification des actions (marquez-le à l'aide du jeton Panier). Si l'action Récolte échoue, ne recevez pas de ressources. Le *Sac* et le *Panier* peuvent être combinés pour une même action Récolte.

Piège (carte Mystère Piège)
Si votre niveau d'Armes est à 2 ou moins, il est réduit à 0. S'il est supérieur à 2, réduisez-le de 2.

Raccourci (carte Invention)
Cette invention permet aux joueurs de recevoir, pendant la phase Production, une ressource provenant de la tuile Île sur laquelle le jeton Raccourci a été posé. Si plusieurs ressources sont disponibles, les joueurs choisissent laquelle ils souhaitent recevoir pendant la phase Production et peuvent choisir une ressource différente à chaque tour. Si cette tuile contient également ou , les joueurs reçoivent les ressources supplémentaires s'ils ont choisi la ressource correspondante.

ANNEXES

Une source produisant de la nourriture pendant la phase Production ne peut pas être récoltée pendant la phase Action (placez le jeton Raccourci sur la source pour indiquer cela et retirez-le de la source à la fin du tour).

> ***Exemple :***
>
> Une tuile Île contient une source de bois, une source de nourriture, un jeton et le jeton Raccourci. Pendant la phase Production, les joueurs peuvent choisir de recevoir soit 1 bois, soit 2 nourritures.

Si la tuile contenant le jeton Raccourci contient également un marqueur Brouillard (cf. Scénario 2), le *Raccourci* n'a aucun effet (les joueurs ne reçoivent pas de ressources supplémentaires). Cependant, vous pourrez alors récolter les sources normalement pendant la phase Action. Cette règle s'applique également si la phase Production a été sautée. Quand vous déplacez le camp, le *Raccourci* devient indisponible. L'objet est retourné face Invention et le jeton est défaussé.

Remède (carte Invention)
Certains effets de cartes font référence à cet objet. Il est souvent nécessaire pour prévenir des conséquences négatives. Il ne s'use pas.

Rivière en furie / (Creuser un fossé) (carte Événement)
« Ne recevez que la moitié des ressources produites » fait référence à la totalité des ressources. Par exemple, si vous recevez 4 bois et 2 nourritures (6 ressources au total), vous pourrez prendre 3 bois, ou 2 nourritures et 1 bois, etc.

Sabre (carte Mystère Trésor)
Le *Sabre* ne peut être utilisé que par 1 personnage pendant un même tour. Si vous utilisez le *Sabre*, vous pouvez décider d'activer son effet, ou pas (une fois par combat), et vous subissez 1 blessure à chaque fois que vous utilisez son bonus. Le *Sabre* peut également être utilisé pour combattre la Bête du dé d'Animaux Affamés.

Sac (carte Invention)
Pour utiliser le *Sac*, vous devez l'affecter à un personnage pendant la planification des actions (marquez-le à l'aide du jeton Sac). Si l'action Récolte échoue, ne recevez pas de ressources. Le *Sac* et le *Panier* peuvent être combinés pour une même action Récolte.

Sac à dos (carte Mystère Trésor)
Lorsqu'il est utilisé par un joueur, son effet s'active à chaque action Exploration résolue par ce joueur (réussie ou non) pendant cette phase Action. Il ne peut être utilisé que par 1 seul personnage pendant un même tour.

Sarbacane (carte Mystère Piège)
Vendredi n'est pas affecté par ce piège.

Spores toxiques (carte Mystère Piège)
Vendredi est aussi affecté par l'effet de cette carte. Si vous passez la nuit hors du camp après avoir découvert cette carte, vous serez le seul à subir 1 blessure (y compris Vendredi).

(Squelette) / Mémoires d'un explorateur mort (carte Aventure Récolte)
Prenez la carte Invention sur le dessus du paquet Invention.

Surprise dans les buissons / (À bien y réfléchir) (carte Aventure Récolte)
L'équipement de départ est pioché au hasard parmi les cartes Équipement de départ inutilisées. La carte est disposée sur l'emplacement des Ressources futures et ne sera disponible qu'à l'issue de la phase Action.

Un joyau scintillant (carte Mystère Créature)
Si le personnage (ou Vendredi) ayant déclenché cet effet passe la nuit hors du camp, ne résolvez pas la carte pendant la phase Nuit et disposez-la sur l'emplacement des Futures Ressources : son effet est retardé pour 1 tour.

(Une volée d'oiseaux) / Tout a disparu (carte Aventure Récolte)
Toutes les sources de la tuile Île contenant le jeton sont couvertes avec des marqueurs. Si le jeton lui-même était la source (c'est-à-dire, il n'y avait pas de source de nourriture à l'origine sur cette tuile), il est également recouvert.
Si le jeton n'était pas la source, il n'est pas recouvert, mais il perd son effet jusqu'à ce que la source de nourriture originale perde son marqueur.

Vieille carte (carte Mystère Trésor)
Une fois la carte disposée sur l'emplacement des Ressources disponibles, chaque joueur reçoit immédiatement 1 jeton Détermination. Si Vendredi est en jeu, il reçoit également 1 jeton Détermination.

Vieux vêtements (carte Mystère Trésor)
À chaque tour, considérez 1 nuage de neige comme étant un nuage pluvieux ; ne défaussez pas de bois supplémentaire.

Vite fait... / (... mal fait) (carte Aventure Construction)
L'action Construction supplémentaire ne requiert aucun pion Action et est exécutée comme si 1 pion Action y avait été affecté. Elle est résolue par le personnage ayant pioché cette carte. N'importe quelle action Construction peut être résolue (objet, Abri, Palissade, Toit, niveau d'Armes) si les prérequis nécessaires sont remplis. Si l'Abri vient d'être construit pendant ce même tour et que le camp ne se trouve pas sur un abri naturel, alors le Toit et la Palissade ne peuvent être construits grâce à cette action. Les objets disposés sur l'emplacement des Ressources futures ne peuvent pas non plus être utilisés.

AUTRES INVENTIONS

De nombreuses inventions n'ayant pas été mentionnées précédemment sont nécessaires à la construction d'autres objets, ou confèrent des bonus à usage unique (niveaux d'Armes ou de Palissade supplémentaires, nourriture non périssable, ou encore jetons à disposer sur la tuile Île où se situe le camp).

Le *Harnais*, le *Plan*, la *Lanterne* et le *Bouclier* accordent chacun 1 pion Action supplémentaire qui ne peut être utilisé que pour réaliser l'action correspondante.
Le *Radeau* accorde 1 pion Action supplémentaire qui peut être utilisé soit pour une action Exploration, soit pour une action Récolte. Ces pions Action sont disponibles à chaque tour.

Le *Journal* et le *Tambour* confèrent leur bonus une fois par tour (pendant la phase Moral) et peuvent être combinés.

JETONS DÉCOUVERTE

Les nouveaux jetons Découverte sont disposés sur l'emplacement des Ressources futures pendant l'action Exploration (voir page 19). À l'issue de la phase Action, ils sont déplacés vers l'emplacement des Ressources disponibles, où ils sont désormais accessibles aux joueurs. Le Tronc d'arbre et les Larves nourrissantes doivent être immédiatement échangés contre 1 et 2 . Tous les autres jetons Découverte peuvent être conservés aussi longtemps que vous le souhaitez et échangés à n'importe quel moment du tour (sauf mention contraire).

Les jetons Découverte échangés ou défaussés sont retirés du jeu. Il y a un total de 18 jetons, et leurs effets sont toujours les mêmes (voir ci-dessous). Les effets des 4 autres jetons Découverte spéciale varient à chaque scénario (consultez les fiches Scénario respectives ou les pages 28-32).

ANNEXES

Si vous devez défausser quelque chose et que vous possédez un jeton Découverte qui vous fournit ce dont vous avez besoin, vous n'êtes pas tenu de l'échanger (mais il est fort possible que vous souhaitiez le faire).

> ***Exemple :***
> Pendant la phase Nuit, vous devez défausser 1 nourriture pour manger. Si vous ne possédez pas de nourriture, mais que vous avez le jeton Découverte Chèvre (qui donne 1 fourrure et 1 nourriture), vous n'êtes pas obligé de défausser le jeton.



Bougies
Ce jeton vous accorde un jeton Action neutre marron, utilisable dans le cadre d'une action Construction et est défaussé après la résolution de l'action. Ce pion ne peut être affecté que pendant la planification.



Buissons épineux
Si vous avez déjà construit l'Abri, augmentez le niveau de la Palissade de 1.



Chèvre
Si le niveau d'Armes est au moins de 1, ce jeton peut être défaussé pour recevoir 1 fourrure et 1 nourriture (disposez-les sur l'emplacement des Ressources disponibles). Ce jeton ne peut pas être utilisé pendant la résolution d'actions lors de la phase Action. Il ne peut être utilisé que lors de la planification d'actions pendant la phase Action, ou à l'issue de la phase Action, ou pendant toute autre phase sans aucune restriction. Si ce jeton se trouve sur l'emplacement des Ressources disponibles (qu'il n'a pas été échangé), la nourriture représentée sur le jeton ne se périme pas pendant la nuit puisqu'il ne s'agit pas encore de nourriture.



Grandes feuilles
Ignorez 1 nuage pluvieux pendant la phase Météo



Herbes
Si la *Marmite* est disponible, vous pouvez défausser ce jeton pour augmenter le moral de 1.



Herbes médicinales
Si la *Marmite* est disponible, vous pouvez défausser ce jeton pour construire immédiatement l'objet *Remède*. La carte est immédiatement disponible (hors phase Action) ou disposée sur l'emplacement des Ressources futures (pendant la phase Action).



Larves nourrissantes
Ce jeton doit être défaussé à la fin de la phase Action pour disposer 2 nourritures sur l'emplacement des Ressources disponibles.



Légumes
Si la Marmite est disponible, ce jeton ne peut être défaussé que pendant la phase Nuit pour soigner 2 blessures sur 1 personnage, ou 1 blessure sur 2 personnages.



Poison
Si la Marmite est disponible, ce jeton peut être défaussé pour augmenter de 2 le niveau d'Armes.



Tabac
Augmentez le moral de 1.



Trésor
Le premier joueur pioche une carte Trésor du paquet Mystère. Si ce jeton est échangé pendant la phase Action, le trésor est disposé sur l'emplacement des Ressources futures. En dehors de la phase Action, il est immédiatement disponible.



Tronc d'arbre
Ce jeton doit être défaussé immédiatement à la fin de la phase Action pour disposer 1 bois sur l'emplacement des Ressources disponibles.



Vieille machette
Augmentez de 1 le niveau d'Armes.

Crédits

Conception du jeu : Ignacy Trzewiczek
Rédaction des règles : Simon Reitenbach
Corrections : Paul Grogan
Illustration de couverture : Vincent Dutrait
Conception de la boîte : Aga Jakimiec
Conception du plateau de jeu : Piotr Słaby
Conception graphique : Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn
Conception des éléments de jeu : Maciej Mutwil, Rafał Szyma
DTP : Maciej Mutwil
Relecture : Paul Grogan, Piotr Wiśniewski, Joffrey Niemiec, Rafał Szyma, CBJ Matt, Chevee Dodd, Gunter Schmidl, Marek Spychalski, Hui Sian, Tony, Victoria, Jason, Ori, Ben, Justin, Patrick
Remerciements : Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst…
aux testeurs rencontrés lors de différentes conventions…
à Merry et à mes enfants !

IELLO pour la version française
Traduction française : Natalie Ritzdorf , Antoine Prono (Transludis)
Relecture française : Marie-Laure Faurite, Maëva Debieu Rosas
Graphiste version française : Vincent Mougenot

© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Pologne

Tous droits réservés

Édition française distribuée en exclusivité par IELLO
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France

Plus d'informations sur www.iello.com

ANNEXES

RÉSUMÉ DES PHASES

PHASE	DESCRIPTION
1. PHASE ÉVÉNEMENT Ne pas résoudre pendant le premier tour !	• Prenez la carte du dessus du paquet Événement et résolvez . • S'il ne s'agissait pas d'une carte Événement, piochez-en une autre. • Si vous voyez sur la carte : - résolvez l'effet de la fiche Scénario. ? - placez le jeton approprié sur le paquet Aventure correspondant. • Résolvez le texte événement. • Disposez la carte sur l'emplacement de Menace de droite et déplacez les cartes vers la gauche. • Si une carte est déplacée en dehors du plateau, résolvez son effet Menace.
2. PHASE MORAL	• Vérifiez le moral (sur le plateau). • Le premier joueur reçoit ou défausse le nombre approprié de jetons Détermination (ou soigne 1 blessure). • S'il ne peut pas défausser le nombre requis de jetons, il subit 1 blessure par jeton manquant.
3. PHASE PRODUCTION	• Recevez 1 ressource par source se trouvant sur la tuile Île où se situe le camp : • donnent 1 , • donne 1 . • Différents jetons (, , etc.) peuvent modifier le nombre de ressources. • Disposez les ressources sur l'emplacement des Ressources disponibles.
4. PHASE ACTION	a) Planifiez les actions et affectez les pions Action : *Tous les prérequis doivent être résolus pour placer le(s) pion(s) Action.* • ***Action Menace :*** 1 ou 2 pions Action + ressources (une fois par carte). • ***Chasse :*** 2 pions Action (une fois par carte du paquet Chasse). • ***Construction :*** 1 ou 2 pions Action + ressources. Une fois par objet / Abri ; autant de fois que vous le souhaitez pour les Armes / Toit / Palissade. • ***Récolte :*** 1 ou 2 pions Action ; plus si plus éloigné du camp ; une fois par source ; pas sur la tuile où se situe le camp. • ***Exploration :*** 1 ou 2 pions Action ; plus si plus éloigné du camp ; une fois par tuile Île. • ***Aménagement du camp / Repos :*** 1 pion Action ; autant de fois que vous le souhaitez. b) Résolvez les actions une fois que tous les pions Action ont été affectés (retirez les pions quand l'action est résolue). • ***Action Menace*** : appliquez l'effet de la carte, défaussez les ressources si nécessaire, défaussez la carte. • ***Chasse :*** piochez une carte Bête du paquet Chasse – comparez la force ; subissez des blessures ; diminuez le niveau d'Armes ; disposez les ressources sur l'emplacement des Ressources futures. • ***Construction :*** défaussez les ressources, augmentez le niveau ou disposez la carte sur l'emplacement des Ressources futures. • ***Récolte :*** placez 1 ressource du type approprié sur l'emplacement des Ressources futures. • ***Exploration :*** placez une nouvelle tuile Île, marquez le nouveau type de terrain sur les inventions ; placez une nouvelle carte Bête dans le paquet Chasse ; piochez les jetons Découverte ; résolvez les effets du symbole Totem. • ***Aménagement du camp :*** +1 moral et/ou 2 jetons Détermination par pion Action. • ***Repos :*** soignez 1 blessure par pion Action. c) Résolvez les trésors ; résolvez les objets et disposez-les sur le plateau ; déplacez les ressources et jetons vers l'emplacement des Ressources disponibles ; retirez les pions Action.
5. PHASE MÉTÉO Peut être sautée s'il n'est pas nécessaire de lancer des dés et qu'il n'y a pas de jetons sur l'emplacement Météo.	• Lancez les dés indiqués sur la fiché Scénario. • Ajoutez les symboles des jetons de l'emplacement Météo : • Défaussez 1 bois par nuage de neige. • Calculez la différence entre le niveau du Toit et la somme des nuages de pluie et de neige ; défaussez 1 nourriture et 1 bois par point de différence. • Résolvez l'effet du dé Animaux Affamés. • Réduisez le niveau de la Palissade de 1 s'il y a un jeton tempête sur l'emplacement Météo. • Chaque joueur subit 1 blessure par ressource ou niveau de la Palissade manquant. • Défaussez les jetons Météo.
6. PHASE NUIT	• Défaussez 1 nourriture par joueur. Subissez 2 blessures par joueur ne pouvant défausser de nourriture. • Vous pouvez déplacer le camp vers une tuile adjacente : • Divisez de moitié le niveau du Toit et de la Palissade si l'Abri est construit. • Fixez le niveau du Toit et de la Palissade à 0 si vous n'avez pas construit l'Abri. • Les jetons positifs sont déplacés avec le camp, à l'exception du Raccourci qui est défaussé. • Si vous ne possédez pas d'Abri, les personnages subissent 1 blessure. • Défaussez la nourriture restante, sauf si elle est non périssable. • Retirez tous les marqueurs posés sur les compétences spéciales des personnages. • Déplacez le marqueur de Tour et passez le jeton Premier joueur au joueur suivant.

Infos, règles et vidéos :

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : **sav@iello.fr**

ANNEXES



FIGURINES

MATÉRIEL

- 16 figurines (2 versions féminines et 2 versions masculines de chaque personnage)
- 1 figurine Vendredi
- 1 figurine Chien
- 8 socles colorés

Cette **édition collector** de ***Robinson Crusoé*** vous permet de jouer avec des figurines qui remplacent les pions Action.

> ***Remarque :*** Si les règles, les cartes ou d'autres éléments de jeu font référence aux « pions Action », cela concerne aussi les figurines.

Lors de la mise en place, quand vous choisissez votre personnage, prenez 2 des figurines correspondantes (les versions féminines OU masculines) au lieu de prendre les pions Action.



> ***Exemple :***
> Lors de la mise en place, vous choisissez la menuisière. Vous prenez donc les 2 figurines (versions féminines) qui la représentent.

Si vous jouez avec Vendredi ou avec le Chien, prenez la figurine correspondante au lieu d'utiliser le pion Action.

Placez les socles colorés à proximité du plateau de jeu.

Au cours de la partie, lorsque vous affectez les figurines de plusieurs personnages à une seule action, utilisez un socle coloré pour identifier le personnage qui résout l'action. Les personnages sans socle sont utilisés en soutien.



> ***Exemple :***
> Lors de la phase Action, la menuisière et le cuisinier sont affectés à l'action Récolte. Comme c'est la menuisière qui résout l'action, elle est identifiée par un socle coloré : elle seule sera concernée par les résultats de l'action.

ICÔNES & SYMBOLES

RESSOURCES

	Source de bois, produit
/	Source de nourriture, produit
	Bois
	Nourriture
	Nourriture non périssable
	Fourrure
/ /	Marqueurs additionnels

ACTIONS

	Pion Action
	Pions supplémentaires pour les actions Chasse, Construction, Récolte et Exploration.
	Chasse
	Construction
	Récolte
	Exploration
	Aménagement du camp
	Repos

TERRAIN TYPE

	Plage
	Collines
	Montagnes
	Rivière
	Plaines

CAMP, MORAL ET BLESSURES

	Abri
	Toit (niveau du Toit) +/- 1 - augmenter/diminuer de 1 le niveau du Toit
	Palissade (niveau de Palissade) +/- 1 - augmenter/diminuer de 1 le niveau de Palissade
	Arme (niveau d'Armes) +/- 1 - augmenter/diminuer de 1 le niveau d'Armes
	Diminuer de 1 le niveau de Moral
	Augmenter de 1 le niveau de Moral
	Subir 1 blessure
+	Soigner 1 blessure

DÉS

?	Dés Action Construction
?	Dés Action Récolte
	Dés Action Exploration
?	Aventure
	Blessure
	Réussite
	2 jetons Détermination (échec)
	Dé Pluie
	Dé Hiver
	Dé Animaux Affamés
/	1 ou 2 nuages de Pluie
/	1 ou 2 nuages de Neige
	Diminuer de 1 le niveau de la Palissade
	Défausser 1 nourriture
3	Combattre une Bête de force 3

CARTES MYSTÈRE

	Carte Trésor
	Carte Créature
	Carte Piège

AUTRES ICÔNES

	Jetons Blessure spéciale
/	Jeton Détermination
+1	Jeton Nourriture supplémentaire
+1	Jeton Bois supplémentaire
	Jeton Action chronophage
	Jeton Grand péril
	Jeton Relancer
	Jeton Raccourci
	Jeton Tempête
1 2 3 4 5 6	Jetons numérotés
	Jeton Neige
	Jeton Pluie
/	Jeton Camp/Abri
	Totem
/	Carte Bête
? ? ?	Jetons Aventure
/	Jetons Découverte
/	Ignorer 1 Pluie/1 Neige
	Indique le nombre de fois où vous pouvez utiliser cet objet

OBJETS

	Plan		*Pelle*
	Couteau		*Remède*
	Corde		*Feu*
	Briques		*Marmite*