

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

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

Ce rêve est devenu réalité !

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



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



the 7th continent

EXPLOREZ. SURVIVEZ. VOUS ÊTES LE HÉROS !

Règles du jeu



Apprenez à jouer
en regardant la vidéo sur
www.the7thcontinent.com



Un jeu édité par Serious Poulp
www.the7thcontinent.com

©2017 SERIOUS POULP.
SERIOUS POULP, THE 7TH CONTINENT,
CHOOSEYOUR OWN PATH et leurs logos sont
des marques déposées de SERIOUS POULP.

À lire avant de débiter une nouvelle aventure

1907. Vous êtes un célèbre explorateur tout juste rentré de la première expédition menée sur le septième continent, un territoire mystérieux récemment découvert au large de l'Antarctique et probablement la dernière terra incognita du globe.

À peine remis de vos émotions, vous apprenez par les journaux les disparitions, aussi soudaines qu'inexpliquées, de plusieurs autres membres de l'expédition.

Vous-même, depuis quelques jours, êtes dans un état léthargique. Vous vous sentez fiévreux et peinez à quitter le lit. Votre corps est saisi de tremblements. Vous ne pouvez plus désormais nier l'évidence : un mal insidieux vous ronge.

À la tombée du jour, vous sombrez dans un sommeil agité, sans savoir que pour vous, l'aventure ne fait que commencer...

Sommaire

But du jeu.....	3	Pas la place de mettre une carte en jeu	19
En résumé	3	Objets.....	19
Types de cartes.....	4	Sauvegarder la partie.....	21
Vue d'ensemble	8	Reprendre la partie.....	21
Mise en place.....	9	Triompher ou périr!	22
Tour de jeu.....	10	Quitter ou rejoindre une partie en cours.....	22
Déroulement d'une action	11	7 points de règles que vous risquez d'oublier.....	22
Conséquences d'actions et d'événements	14	Glossaire	23
Énergie vitale : Deck d'Action et Défausse	17	Crédits	23
Explorer le continent	18	Légendes.....	24

Matériel

- » Ce livret de règles
- » 962 cartes réparties en différents paquets appelés « decks » :
 - 683 cartes *Aventure* numérotées (dos vert ou doré)
 - 135 cartes *Exploration* (dos brouillard)
 - 118 cartes *Action* (dos bleu)
 - 11 cartes *Personnage*
 - 1 carte « Besace & Carnet »
 - 4 cartes *Indice*
 - 10 cartes *Sauvegarde*
- » 7 figurines **explorateur**
- » 4 figurines **feu** de camp (1 par joueur)
- » 8 dés à 6 faces pour matérialiser les objets dans les inventaires
- » 4 aides de jeu
- » 3 boîtiers de rangement et 30 intercalaires pour accéder rapidement à la carte recherchée
- » 1 loupe pour vous aider à bien observer les cartes en jeu
- » 1 « sabot » réversible pour la Défausse des cartes *Action*

But du jeu

VOUS ÊTES MAUDIT!



Pour remporter la partie, les joueurs doivent lever chacune des malédictions qu'ils ont choisies avant de commencer la partie. Rassurez-vous : le jeu vous indiquera clairement lorsque vous y serez parvenu !

Note: cette boîte contient les malédictions «La Déesse Vorace», «La traque sanguinaire», «L'offrande aux Gardiens» et «Le coffret des damnés». Des extensions incluant de nouvelles malédictions vous permettent d'ajouter des heures de jeu à votre aventure. Vous pouvez intégrer au jeu les cartes d'une extension même si vous choisissez dans un premier temps de ne pas jouer la malédiction qu'elle propose.

En résumé

The 7th Continent est un jeu coopératif d'aventure, d'exploration et de survie dans lequel vous jouez contre le jeu et tentez, seul ou au sein d'un groupe de 2, 3 ou 4 explorateurs, de lever les malédictions qui pèsent sur vous.

Une fois votre personnage sélectionné parmi ceux proposés, vous explorez le septième continent en résolvant des cartes *Exploration* et en mettant en jeu des cartes *Aventure* numérotées (*Terrain* et *Événement permanent*) qui construisent progressivement le Plateau de jeu.

Au cours de la partie, les joueurs décident collectivement et dans l'ordre de leur choix quel personnage va entreprendre une action parmi celles disponibles sur la carte *Terrain* où sa figurine se trouve, sur les cartes *Événement permanent* liées à cette carte *Terrain* et sur les cartes qu'il a en main et dans son inventaire.

Pour entreprendre ces actions, vous disposez d'un Deck d'Action, qui représente votre énergie vitale. Toutes les actions  fonctionnent de la même manière : vous devez payer leur Coût  (l'énergie requise pour réaliser l'action) en piochant un nombre minimum de cartes dans le Deck d'Action et obtenir un nombre minimum de succès  (dépendant de la difficulté de l'action) pour les réussir. Ces succès apparaissent en quantités variables sur les cartes tout juste piochées. Il ne vous reste plus qu'à appliquer la conséquence de votre action, qui varie selon qu'elle est réussie ou se solde par un échec.

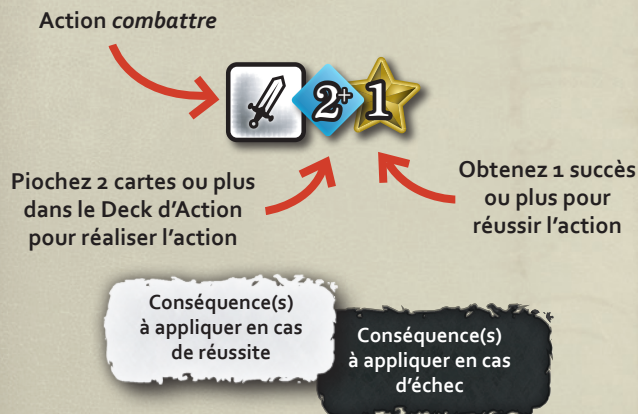
Échouer dans la réalisation d'une action peut avoir de fâcheuses conséquences, telles que vous faire acquérir des cartes *État*  qui peuvent vous obliger à défausser des cartes du Deck d'Action, diminuant d'autant votre énergie vitale.

Vous souhaitez mettre toutes les chances de votre côté pour réussir ? Libre à vous de piocher plus de cartes dans le Deck d'Action pour obtenir davantage de succès. Attention cependant, car chaque carte retirée du Deck d'Action réduit progressivement votre énergie vitale. Lorsqu'il ne contient plus de cartes, vous êtes à bout de forces : chaque action entreprise pourrait alors bien être la dernière...

Heureusement, les cartes *Compétence*  et *Bonus*  que vous avez en main, les cartes *Objet*  de votre inventaire et l'aide de vos compagnons d'infortune vous faciliteront la tâche, notamment en réduisant le coût des actions et en améliorant vos chances de les réussir.

Contrairement à la plupart des jeux de société, en embarquant pour le septième continent, vous allez vivre une aventure sur la durée. Il vous faudra de nombreuses heures d'exploration et d'aventure avant de lever chaque malédiction... ou d'y laisser votre peau. Le jeu propose, par conséquent, un système de sauvegarde simple permettant d'interrompre votre partie à tout moment pour la reprendre ultérieurement.

Nous vous recommandons de jouer des sessions d'une à deux heures. C'est d'autant plus important que certains événements – tels que le retour du gibier – ne peuvent se déclencher que si vous sauvegardez la partie au préalable (comme si vous aviez monté le bivouac et passé la nuit).



*Note: vous découvrirez en jouant que pour triompher du 7^e continent et des malédictions qui vous rongent, vous aurez à mobiliser toutes vos capacités de survie: obtenir de la nourriture, en chassant et en pêchant, par exemple, afin de regagner de l'énergie vitale, fabriquer des objets pour vous aider dans des situations périlleuses, enrichir le Deck d'Action avec des cartes *Compétence* avancée obtenues en dépensant les précieux points d'expérience que vous aurez gagnés, etc.*

Types de cartes

1. Cartes Aventure



verso carte Aventure



Les cartes numérotées à dos vert ou doré regroupent les terrains que vous découvrez en explorant le continent, les événements prédéfinis – lieux, rencontres, etc. – que vous pouvez déclencher, des objets à trouver et bien d'autres surprises à découvrir pendant la partie !

- 1 identifiant unique
- 2 numéro de la carte
- 3 texte d'ambiance



TERRAIN

Les cartes *Terrain* sont des portions du continent qui restent en jeu sur le Plateau. Les joueurs peuvent y déplacer leur figurine, y entreprendre des actions et en utiliser les ressources pour fabriquer des objets à moindre coût.

- 1 action(s) disponible(s)
- 2 ressource(s) disponible(s)
- 3 carte(s) Exploration à mettre en jeu à l'emplacement indiqué par la flèche



ÉVÉNEMENT PERMANENT

Les cartes *Événement permanent* restent en jeu sur le Plateau après avoir été révélées (voir « Un événement permanent », p. 15). Elles sont liées à la carte *Terrain* vers laquelle pointe leur flèche de positionnement.

- 1 flèche de positionnement (pointe vers la carte Terrain à laquelle l'événement est lié)
- 2 action réalisée ayant conduit à la mise en jeu de cet événement
- 3 texte d'ambiance
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



ÉVÉNEMENT TEMPORAIRE

Les cartes *Événement temporaire* sont défaussées (sauf indication contraire sur la carte) dans le Passé – la zone de jeu dans laquelle les joueurs défaussent les cartes *Aventure* et *Exploration* – immédiatement après avoir été résolues.

- 1 type Événement temporaire
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)
- 5 mots-clefs

Important ! Lorsque le texte d'une carte contredit les règles, il prévaut sur les règles.



OBJET

Les cartes *Objet* sont placées dans l'inventaire des joueurs. Elles aident à réaliser certaines actions ou permettent d'en entreprendre de nouvelles. Elles sont identifiées par un dé indiquant le nombre de fois où l'objet peut être utilisé avant d'être détruit.

- 1 type Objet et résistance initiale
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)
- 5 mots-clefs



OBJET DE QUÊTE

Les cartes *Objet de quête* procurent des informations utiles aux joueurs et leur permettent, dans certains cas, de bénéficier d'effets avantageux ou d'entreprendre de nouvelles actions. Elles se placent sous la carte « Besace & Carnet » et sont consultables par tous les joueurs, n'importe quand.

- 1 type Objet de quête
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)
- 5 mots-clefs



ÉTAT

Les cartes *État* sont des cartes nuisibles que les joueurs ajoutent à leur main après les avoir acquises au cours de l'aventure, généralement lorsque l'action qu'ils réalisent se solde par un échec. La plupart des états indiquent comment s'en débarrasser.

- 1 type État/Personnage
- 2 titre
- 3 perte d'énergie suite à l'acquisition de l'état (voir p. 16)
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



BONUS

Les cartes *Bonus* sont des cartes bénéfiques que les joueurs ajoutent à leur main après les avoir obtenues au cours de l'aventure, telles que des compagnons, des états positifs et des quêtes secondaires qu'ils peuvent accomplir.

- 1 type Bonus
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance
- 4 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)
- 5 mots-clefs

2. Cartes Exploration



verso carte Exploration



Les cartes *Exploration* sont des événements survenant aléatoirement au cours de l'exploration du continent. Il peut s'agir d'événements permanents, temporaires, d'objets trouvés, etc.

Chaque carte *Exploration* appartient à une zone du continent indiquée par un chiffre romain (I, II, III, IV...) au dos de la carte ainsi que sur la carte *Terrain* à laquelle elle est liée.

Note : l'identifiant unique d'une carte *Exploration* est situé en haut à droite sur son recto.

1 zone

2 flèches de positionnement

(l'une d'elles pointe vers la carte *Terrain* ayant permis de mettre cette carte *Exploration* en jeu)

3 action disponible

3. Cartes Action



verso carte Action



Les cartes *Action* forment le Deck d'Action et regroupent les cartes *Compétence*  et *Malédiction* .

Elles permettent d'entreprendre des actions (voir « Déroulement d'une action », p. 11) et, ensemble, représentent l'énergie vitale dont les joueurs disposent (voir « Énergie vitale : Deck d'Action et Défausse », p. 17).



COMPÉTENCE

Les cartes *Compétence* permettent de fabriquer des objets utiles ou de bénéficier d'effets avantageux.



1 type Compétence

2 titre

3 coût d'acquisition (Compétences avancées uniquement)

4 succès rapportés à l'étape de Résultat d'une action

5 effet(s) de la compétence

6 effet(s) de l'objet

(une fois qu'il a été fabriqué)

7 mots-clefs

8 identifiant unique



MALÉDICTION

Les cartes *Malédiction* réduisent les chances de réussir les actions (car elles ne rapportent aucun succès) et provoquent la défaite des joueurs lorsqu'elles sont piochées dans la Défausse à l'étape de Coût d'une action alors que le Deck d'Action est épuisé.

1 type Malédiction

2 titre

4. Cartes Personnage



Les cartes *Personnage* présentent les explorateurs incarnés par les joueurs ainsi que leur pouvoir de personnage.

- 1 type Personnage / État
- 2 titre
- 3 effet(s)
- 4 texte d'ambiance
- 5 figurine correspondante

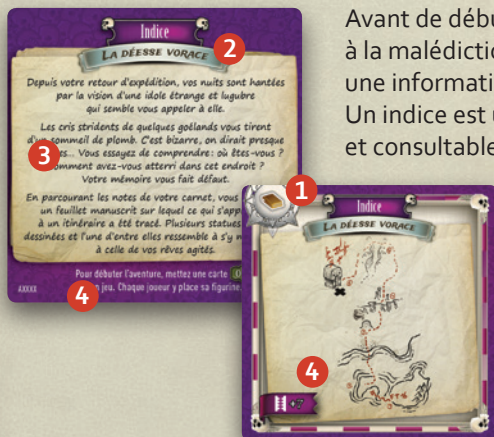
5. Carte « Besace & Carnet »



Les joueurs débutent la partie avec cette carte, sous laquelle ils placent les cartes *Objet de quête* qu'ils obtiennent au cours de l'aventure.

- 1 limite de main et d'inventaire suivant le nombre de joueurs
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance

6. Cartes Indice



Avant de débiter la partie, les joueurs sélectionnent un indice correspondant à la malédiction qu'ils souhaitent tenter d'affronter. Cet indice leur apporte une information utile pour résoudre la malédiction à laquelle il est associé. Un indice est une carte *Objet de quête*, placée sous la carte « Besace & Carnet » et consultable à tout moment.

- 1 type Objet de quête
- 2 titre
- 3 texte d'ambiance
- 4 indice et/ou effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



7. Cartes Sauvegarde



Les cartes *Sauvegarde* permettent de sauvegarder la partie en conservant les cartes présentes dans le Deck d'Action et la Défausse et en gardant trace de la résistance des objets présents dans les inventaires des joueurs.

Vue d'ensemble

DECK D'ADVENTURE

Le Deck d'Adventure regroupe les cartes numérotées avec un dos vert ou doré. Ces cartes peuvent être des terrains, événements, objets, etc.

DECK D'EXPLORATION

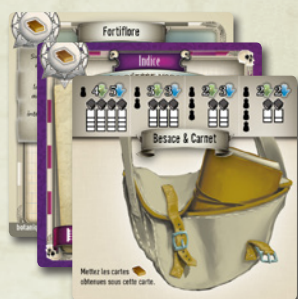
Les cartes *Exploration* sont des événements aux effets variables. Les joueurs doivent les révéler puis les résoudre avant de pouvoir mettre en jeu les cartes *Adventure* qu'elles masquent et ainsi poursuivre l'exploration du continent.

PLATEAU

Les joueurs construisent le Plateau au fur et à mesure qu'ils explorent le continent en mettant en jeu des cartes *Terrain* et *Événement permanent* face visible et des cartes *Exploration* face cachée (brouillard).

- 1 recto d'une carte *Terrain*
- 2 verso d'une carte *Exploration* (face brouillard)
- 3 recto d'une carte *Événement permanent*

FIGURINES DES PERSONNAGES



BESACE & CARNET

C'est sous cette carte, commune à tous les joueurs, que sont placées toutes les cartes *Objet de quête* obtenues au cours de l'aventure.



MAIN

Chaque joueur possède une main (vide en début de partie, à l'exception de sa carte *Personnage*). La main d'un joueur peut contenir des cartes *Compétence* et *Bonus* en nombre limité (selon le nombre de joueurs – voir carte « Besace & Carnet ») et des cartes *État* en nombre illimité (maximum 1 état de chaque type cependant).

Mise en place

Important !

Lors de la mise en place, ne regardez pas le recto des cartes *Aventure*, ni celui des cartes *Exploration*.

Vous pouvez consulter les autres cartes librement.

PASSÉ

Le Passé est une zone regroupant les cartes *Aventure* et *Exploration* qui ont été défaussées au cours de la partie. Les cartes du Passé peuvent être consultées librement par les joueurs et doivent être rangées à leur place dans leur deck d'origine entre deux sessions de jeu. Cette zone est commune à tous les joueurs.

DECK D'ACTION

Le Deck d'Action contient les cartes *Compétence*  et *Malédiction* . Les joueurs piochent dedans pour payer le coût des actions qu'ils entreprennent. Il est commun à tous les joueurs.

DÉFAUSSE

La Défausse regroupe toutes les cartes *Action*  qui sont défaussées au cours de la partie. Les cartes de la Défausse peuvent être consultées librement par les joueurs tant qu'il reste des cartes dans le Deck d'Action. Elle est commune à tous les joueurs.



INVENTAIRE

Chaque joueur possède un inventaire (vide en début de partie) contenant les cartes *Objet*  qu'il a trouvées ou fabriquées.

Chaque joueur dispose de dés lui servant à indiquer la résistance des objets qu'il a dans son inventaire.

- » Chaque joueur choisit une carte *Personnage* et l'ajoute à sa main (pensez à lire son histoire au verso de la carte).
- » Chaque joueur prend la figurine de son personnage ainsi qu'une figurine **feu**.
- » Placez la carte « Besace & Carnet » face visible devant vous.
Optionnel : prenez une carte **777** si vous voulez jouer en mode « facile » ou **650** si vous voulez jouer en mode « extrême » (voir p. 22).
- » Chaque joueur prend un nombre de dés variable en fonction du nombre de joueurs, tel qu'indiqué sur la carte « Besace & Carnet » : 4 en solo, 3 à 2 joueurs, 2 à 3 et 4 joueurs.
- » Choisissez une ou plusieurs cartes *Indice* puis placez-les sous la carte « Besace & Carnet ». Rangez les cartes *Indice* non retenues. Vous pouvez choisir plusieurs cartes *Indice* pour affronter plusieurs malédictions à la fois. Cependant, cela augmente sensiblement la difficulté du jeu et nous le déconseillons pour vos premières parties.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer contre la malédiction de « La Déesse Vorace » (en débutant sur la carte **010**, comme indiqué sur sa carte *Indice*).

- » Mélangez les cartes suivantes ensemble pour former le Deck d'Action :
 - Les 35 cartes *Compétence*  communes à tous les personnages ;
 - Les 5 cartes *Compétence*  spécifiques à chacun des personnages participant à l'aventure (le visage du personnage est dessiné sur ces cartes), dont vous pouvez prendre connaissance ;
 - La ou les cartes *Malédiction*  liées aux cartes *Indice* que vous avez choisies (une carte *Malédiction* a le même titre que son indice) ;
 - Les 4 cartes *Malédiction* « La mort vous guette ! ».
- » Le cas échéant, assemblez le sabot pour former la Défausse et placez-le en jeu à côté du Deck d'Action.
- » Regroupez les cartes *Exploration*  par zone (I, II, III, IV...), puis mélangez chacun des tas et placez-les dans la boîte de jeu, face brouillard visible, derrière leurs intercalaires respectifs (I, II, III, IV...).
- » Classez les cartes *Aventure*  et  par ordre croissant (carte **000** en premier) et placez-les dans les boîtiers de rangement, face numérotée visible, en utilisant les intercalaires [050, 100...].
Important ! Les cartes vertes sont toujours placées avant les cartes dorées ayant le même numéro.
- » Prenez la carte *Aventure* indiquée sur la carte *Indice* que vous avez choisie (prenez celle avec le plus petit numéro si vous avez choisi plusieurs cartes *Indice*), lisez le texte au dos de la carte, puis mettez-la en jeu face visible pour former le Plateau de jeu. Cette carte *Aventure* est la carte *Terrain* sur laquelle vous débutez l'aventure. Placez-y les figurines des personnages participant à l'aventure.
- » Placez une carte *Exploration* , face brouillard visible, à côté de chaque flèche  de la carte *Terrain* de départ en veillant à ce que leur texte soit dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau. Ces cartes *Exploration* doivent posséder le même chiffre romain que la carte *Terrain* à laquelle elles sont liées.
- » Lisez à voix haute le texte d'introduction
« À lire avant de débiter une nouvelle aventure »
(en page 2) ainsi que la carte *Indice* que vous avez sélectionnée (recto ET verso).

Tour de jeu

Choisir le joueur actif

À chaque tour, un joueur est choisi collectivement pour être le « joueur actif » (il peut s'agir du joueur actif du tour précédent, si tous les joueurs sont d'accord). Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

Déterminer s'il y a d'autres participants

Tout joueur dont la figurine est présente sur la même carte *Terrain* que celle du joueur actif peut participer à l'action, si le joueur actif est d'accord, et l'aider en utilisant des cartes de sa main et/ou de son inventaire.

Résoudre une action

Le joueur actif résout une action désignée par une icône dans un carré blanc  présente sur (au choix) :



- » la carte *Terrain* **1** sur laquelle sa figurine est présente,
- » une carte *Exploration* **2** liée à la carte *Terrain* sur laquelle sa figurine est présente,
- » une carte *Événement permanent* **3** liée à la carte *Terrain* sur laquelle sa figurine est présente,
- » une carte *Événement temporaire* **4** qu'il vient de révéler (cette action est obligatoire),
- » une carte *Compétence* , *Bonus*  ou *État*  de sa main, **5**
- » une carte *Objet*  de son inventaire, **6**
- » une carte *Objet de quête*  présente sous la carte « Besace & Carnet ». **7**

Une fois l'action entièrement résolue, un nouveau tour commence.

Important !

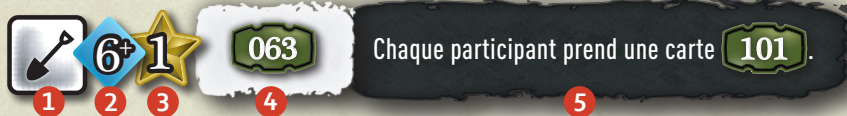
Une action ne peut pas être entreprise si :

- » une autre action est en cours,
- » elle nécessite un pré-requis que les joueurs ne peuvent pas satisfaire,
- » elle est associée à l'icône  et qu'un joueur ou plus n'y participent pas,
- » cette action est visible dans la flèche de positionnement d'une carte *Événement permanent*  liée à la carte *Terrain* sur laquelle se trouve le joueur : cela signifie que l'action a déjà été réalisée et ne peut pas l'être à nouveau sur cette carte *Terrain*.

Lorsque le joueur actif révèle une action obligatoire , il termine la résolution de son action en cours, puis doit résoudre immédiatement cette action obligatoire.

Déroulement d'une action

Une action est désignée par une icône dans un carré blanc , son coût , son nombre de succès requis , ses conséquences en cas de réussite  et – en général – ses conséquences en cas d'échec .



Chaque participant prend une carte .

Important !

Si l'icône  est associée à une action, tous les personnages doivent y participer.

1 Action creuser

2 Piochez 6 cartes ou plus dans le Deck d'Action pour réaliser l'action

3 Obtenez 1 succès ou plus pour réussir l'action

4 Succès : le joueur actif prend une carte .

5 Échec : chaque participant prend une carte .

UNE ACTION EST RÉSOLUE SELON LA SÉQUENCE SUIVANTE :

1. OBJET

Chaque joueur qui participe à l'action peut utiliser un ou plusieurs objets de son inventaire (chacun pouvant être constitué de plusieurs cartes *Objet*), en retirant 1 à la valeur du dé présent sur chaque objet utilisé. Si la valeur du dé atteint zéro, le joueur retire le dé de la carte. Pour chaque objet ainsi utilisé, le joueur pourra appliquer, une seule fois au cours de cette action, tout ou partie des effets d'une ou plusieurs cartes *Objet* le constituant, à condition qu'une icône  associée à l'effet corresponde à l'action en cours .

Note : pour vous rappeler quels sont les objets que vous êtes en train d'utiliser, vous pouvez déplacer leur dé sur l'illustration de l'objet.

2. COÛT

a. Le joueur actif détermine le Coût de l'action :

- » Le nombre de cartes à piocher dans le Deck d'Action (indiqué dans le losange bleu  à droite de l'icône de l'action) ;
- » Si plus d'un joueur participe à l'action, ils peuvent décider de réduire le coût de l'action de la valeur de leur choix ( cartes à piocher) en augmentant d'autant la difficulté de l'action ( succès à obtenir). Cette option n'est pas disponible si l'icône  est associée à l'action ;
- » Chaque joueur qui participe à l'action peut appliquer les effets d'une ou plusieurs cartes de sa main, d'une ou plusieurs cartes *Objet* de son inventaire utilisées à l'étape 1 (Objet), d'une ou plusieurs cartes *Événement permanent* liées à la carte *Terrain* où il se trouve, d'une ou plusieurs cartes *Objet de quête*, pour diminuer le nombre de cartes à piocher.

b. Le joueur actif pioche un nombre de cartes *Action* correspondant au coût final de l'action et les place devant lui face cachée.

- » Le joueur actif peut piocher des cartes *Action* supplémentaires s'il le souhaite afin d'augmenter ses chances de réussite, sauf si l'icône  est associée à l'action. Les cartes supplémentaires sont placées face cachée à côté des précédentes.

Note : un coût peut être de zéro. Un coût ne peut jamais être négatif ; considérez qu'il vaut zéro dans ce cas.

Important ! En temps normal, le joueur actif doit piocher les cartes au sommet du Deck d'Action.

Si le Deck d'Action ne contient plus de cartes, le joueur actif doit mélanger la Défausse, la reposer à sa place face cachée et piocher dedans au hasard à la place. Dans ce cas, s'il révèle une carte *Malédiction* , la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs (voir « Énergie vitale : Deck d'Action et Défausse », p.17).

3. RÉSULTAT



Le joueur actif révèle toutes les cartes piochées à l'étape 2.b :

- » Si une carte *Malédiction* est révélée alors qu'elle a été piochée depuis la Défausse et que le Deck d'Action est épuisé, la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs.
- » Sinon, déterminez le nombre de succès obtenus :
 - Comptabilisez les succès obtenus représentés par des étoiles dorées pleines. Vous pouvez associer librement les demi-étoiles présentes sur les cartes révélées – sous réserve qu'elles soient dans le même sens de lecture – pour former des étoiles dorées pleines.
 - Chaque joueur qui participe à l'action peut appliquer les effets d'une ou plusieurs cartes de sa main, d'une ou plusieurs cartes *Objet* de son inventaire utilisées à l'étape 1 (Objet), d'une ou plusieurs cartes *Événement permanent* liées à la carte *Terrain* où il se trouve, d'une ou plusieurs cartes *Objet de quête*, pour obtenir des succès supplémentaires.

Si le joueur actif atteint ou dépasse le nombre de succès requis par l'action, l'action est une réussite. Dans le cas contraire, l'action est un échec.

4. COMPÉTENCE



Le joueur actif peut choisir **une seule** carte *Compétence* parmi les cartes révélées à l'étape 3 (Résultat) pour l'ajouter à sa main ou à celle d'un autre joueur ayant participé à l'action, y compris si cela conduit à dépasser la taille de main autorisée.

5. DÉFAUSSE

Défaussez dans la Défausse les autres cartes et piochées à l'étape 2 (Coût). Défaussez les cartes *Objet* qui n'ont plus leur dé dans la Défausse (cartes *Action*) ou le Passé (cartes *Aventure* ou *Exploration*).

6. CONSÉQUENCE



Le joueur actif applique la conséquence de l'action réalisée en fonction de son résultat.

Si l'action est :

une réussite : il applique les effets indiqués dans le cartouche blanc.

un échec : il applique les effets indiqués dans le cartouche noir.

Si ce cartouche n'est pas présent, il n'y a aucune conséquence à l'échec de cette action.

Par défaut, seul le joueur actif subit la conséquence d'une action, sauf si la conséquence précise autre chose (par exemple « chaque participant... »).

Les principales conséquences d'actions sont détaillées en pages 14, 15 et 16.

7. RÉAJUSTEMENT

Si un participant a plus de cartes *Compétence* ou *Bonus* en main que la limite autorisée, il doit défausser les cartes excédentaires de son choix.

Important !



Le symbole et présent sur certaines cartes *Objet* et *Compétence* rapporte 1 succès pour chaque symbole obtenu à cette étape.

Important !



Les symboles et présents sur la bande située sur la gauche des cartes *Compétence* ne sont pris en compte que si lesdites cartes ont été révélées à cette étape, pas lorsqu'elles sont déjà en main ou dans l'inventaire.

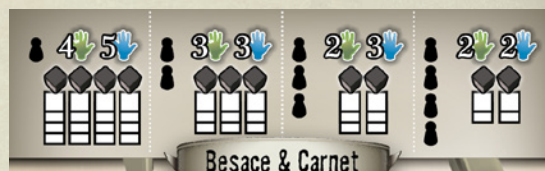
Important !

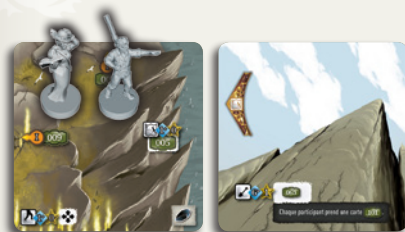
Une carte *Compétence* appartenant à un personnage ne peut être ajoutée qu'à la main de ce personnage. Un joueur ne peut jamais ajouter une carte *Malédiction* à sa main.



Important !

Si plusieurs personnages participent à une action qui se solde par un échec, le joueur actif doit prendre une carte – il devient paranoïaque – juste après avoir appliqué la conséquence de l'action, le cas échéant.





Exemple:

Bruno et Ludovic sont présents sur la même carte Terrain.
Bruno veut réaliser l'action:

Chaque participant prend une carte .

Ludovic propose son aide à Bruno, qui l'accepte. Ludovic pourra utiliser les cartes de sa main et/ou de son inventaire afin d'aider Bruno.

Étape 1: Bruno décide d'utiliser la pelle de son inventaire, qui lui permet de creuser plus facilement . Il retire 1 à la valeur du dé présent sur la carte «Pelle».

Étape 2: Bruno décide d'appliquer l'effet de sa pelle pour piocher 2 cartes de moins -2, faisant passer le coût de l'action de à .

Comme ils réalisent l'action à plusieurs, Bruno et Ludovic décident de réduire le nombre de cartes à piocher de -1 et, en contrepartie, augmentent le nombre de succès requis de +1.

L'action qu'ils réalisent ensemble est donc désormais . Bruno pioche 3 cartes dans le Deck d'Action et les place face cachée devant lui.

Étape 3: Bruno révèle les 3 cartes piochées à l'étape de Coût.

La première carte possède 1 demi-étoile droite et le symbole . La deuxième carte est une Malédiction , qui ne leur rapporte aucun succès mais n'a pas d'autre conséquence, dans la mesure où elle a été piochée depuis le Deck d'Action. La troisième carte possède 1 demi-étoile gauche.

Bruno parvient à associer les deux demi-étoiles et obtient un premier succès. Sa pelle lui rapporte 1 succès pour chaque symbole obtenu à l'étape de Résultat. Bruno obtient donc un second succès.



Étape 4: Bruno a déjà 3 cartes Compétence en main, soit la limite autorisée à 2 joueurs. Il préfère proposer à Ludovic d'ajouter à sa main l'une des deux cartes qui ont été révélées. Ainsi, Ludovic a obtenu une nouvelle Compétence en aidant Bruno à creuser!

Étape 5: Bruno défausse la carte et la carte qui n'a pas été conservée à l'étape de Compétence.

Étape 6: le nombre de succès obtenus (2) étant supérieur ou égal au nombre de succès requis (2), l'action est une réussite. Bruno applique la conséquence indiquée dans le cartouche blanc en prenant une carte .

Voici quelles sont vos chances de réussir une action* en fonction de sa difficulté et du nombre de cartes que vous piochez à l'étape de Coût:

Nombre de cartes piochées		1	2	3	4	5	6
Succès requis		55%	88%	97%	99%	99%	99%
		6%	45%	75%	90%	97%	99%
		2%	14%	39%	65%	82%	91%
			2%	14%	34%	55%	72%
				3%	12%	27%	45%
				1%	4%	11%	22%
					1%	3%	9%

*Ces pourcentages – constants quel que soit le nombre de joueurs – ont été déterminés à partir des 35 cartes Compétence communes à tous les personnages (hors symboles « 7 ») et des 5 cartes Compétence leur étant spécifiques. Ils ne prennent pas en compte les cartes Compétence avancée.

Conséquences d'actions et d'événements

Prendre une carte appelée par un cartouche numéroté

Lorsque la conséquence d'une action – ou d'un événement – est de prendre une carte numérotée, le joueur actif doit la prendre dans le Deck d'Aventure.

Si une ou plusieurs cartes sont disponibles :

Le joueur actif prend au hasard une des cartes à dos vert avant de la révéler. Si aucune n'est disponible, il doit prendre une carte à dos doré à la place.

Note: le texte d'ambiance au dos des cartes Aventure recèle souvent des informations utiles. De même, les textes de conséquence d'action et d'événement sont importants. Veillez à BIEN les lire!

Important!

Un joueur n'a le droit de prendre une carte à dos doré que si aucune carte à dos vert ayant le même numéro n'est disponible dans le Deck d'Aventure. Si une carte à dos doré est seule disponible, vérifiez qu'une carte à dos vert portant le même numéro se trouve bien derrière l'intercalaire « Le Passé » ou « Cartes Bannies! ». Dans le cas contraire, il est probable que vous l'ayez mal rangée.

Si aucune carte n'est disponible :

Le joueur actif doit immédiatement ranger TOUTES les cartes Aventure du Passé dans le Deck d'Aventure et remélanger toutes les cartes Exploration du Passé dans le Deck d'Exploration, derrière l'intercalaire approprié. Il prend ensuite la carte, redevenue disponible, comme indiqué ci-dessus.

Si plusieurs participants doivent prendre une carte numérotée :

Le joueur actif est le premier à prendre une carte et à la résoudre avant que le joueur suivant, dans le sens horaire, ne fasse de même.

Si un cartouche numéroté est accolé à un drapeau :



Lorsqu'un drapeau (bleu ou violet) est accolé à un cartouche numéroté, le joueur actif peut soit prendre une carte correspondant au numéro dans le cartouche, soit prendre une carte dont le numéro est égal au numéro dans le cartouche + le nombre correspondant au symbole dans le drapeau, à condition qu'un participant utilise une carte *Objet* (en réduisant sa résistance) ou *Objet de quête* sur laquelle figure ce symbole et le nombre qui lui correspond.

Exemple :

Bruno entreprend une action nager/naviguer  , dont la conséquence est de prendre une carte  .

Comme Bruno a dans son inventaire un radeau sur lequel figure un drapeau  , il peut soit prendre une carte  , soit prendre une carte  (159+5), s'il a utilisé son radeau à l'étape d'Objet.



Note: la plupart des cartes Indice possèdent un drapeau violet  au recto, indispensable à certains moments de la partie pour résoudre la quête correspondante.

UNE FOIS RÉVÉLÉE, SI CETTE CARTE EST :

» UN TERRAIN

Le joueur actif doit mettre cette carte en jeu en la plaçant sur le Plateau à l'emplacement indiqué par la carte qui lui a permis de la prendre, en veillant à ce qu'elle soit orientée dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau.

Note: les cartes Terrain sont généralement mises en jeu suite au remplacement d'une carte Exploration ou suite à un événement. Mettre une nouvelle carte Terrain en jeu n'implique pas d'y déplacer automatiquement la figurine de son personnage.

Une fois cette carte *Terrain* en jeu, le joueur actif doit placer de nouvelles cartes *Exploration*, face brouillard visible, sur chaque emplacement adjacent libre désigné par une flèche  . Les nouvelles cartes *Exploration* doivent posséder le même chiffre romain  que la carte *Terrain* à laquelle elles sont liées.

» UN ÉVÉNEMENT PERMANENT



Le joueur actif doit mettre en jeu cette carte en la plaçant sur le Plateau de telle sorte que sa flèche de positionnement  pointe vers la carte *Terrain* sur laquelle se trouve sa figurine et que la carte soit orientée dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau.



Cette carte *Événement permanent* est désormais liée à la carte *Terrain* vers laquelle pointe sa flèche de positionnement : les actions, les ressources et/ou les effets éventuels qu'elle propose sont désormais disponibles pour les joueurs dont la figurine est présente sur la carte *Terrain* à laquelle elle est liée.

Note:  l'icône d'action dans la flèche de positionnement rappelle l'action qui vous a autorisé à prendre cette carte. Cette action ne peut pas être entreprise à nouveau depuis la carte *Terrain* à laquelle cet événement est lié, tant qu'il est en jeu.

» UN ÉVÉNEMENT TEMPORAIRE



Le joueur actif doit résoudre cet événement puis défausser cette carte dans le Passé, ou la bannir si cela est indiqué sur la carte.

Important!

Si un événement temporaire contient une action obligatoire , tous les joueurs participant à l'action en cours doivent obligatoirement l'entreprendre et ce, juste après avoir terminé la résolution de l'action en cours (le joueur actif ne change pas) ; aucun autre joueur ne peut y participer.

» UN OBJET



Le joueur actif peut, au choix :

- ajouter cette carte à son inventaire en plaçant un dé dessus ou en l'assemblant avec un autre objet de son inventaire (voir « Assembler un objet », p. 20),
- donner cette carte à un autre joueur ayant participé à l'action pour qu'il l'ajoute à son inventaire,
- défausser cette carte dans le Passé s'il ne souhaite pas la conserver.

Le nombre de dés dont dispose chaque joueur ainsi que le nombre maximal de cartes *Objet* pouvant être placées sous chaque dé (voir « Assembler un objet », p. 20) varient en fonction du nombre de joueurs.



- 1 joueur : 4 objets (dés) pouvant être composés chacun de 4 cartes *Objet* au maximum.
- 2 joueurs : 3 objets/joueur pouvant être composés chacun de 3 cartes *Objet* au maximum.
- 3 joueurs : 2 objets/joueur pouvant être composés chacun de 3 cartes *Objet* au maximum.
- 4 joueurs : 2 objets/joueur pouvant être composés chacun de 2 cartes *Objet* au maximum.

» UN OBJET DE QUÊTE



Le joueur actif doit placer cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

» UNE COMPÉTENCE



Le joueur actif peut, au choix :

- ajouter cette carte à sa main,
- donner cette carte à un autre joueur ayant participé à l'action pour qu'il l'ajoute à sa main,
- défausser cette carte dans le Passé s'il ne souhaite pas la conserver.



» UN ÉTAT

Lorsqu'un joueur révèle une carte *État*, si l'icône  y est visible, il doit immédiatement défausser autant de cartes prises au sommet du Deck d'Action qu'il a de cartes *Personnage/État*  dans sa main, sauf si un effet lui permet d'annuler l'acquisition de cet état.

S'il n'y a plus de cartes dans le Deck d'Action, le joueur révèle des cartes de la Défausse au hasard à la place. Dans ce cas, si l'une de ces cartes est une *Malédiction* , la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs. Sinon, les cartes révélées sont remélangées dans la Défausse (voir « Énergie vitale : Deck d'Action et Défausse », p. 17).

Note: si un joueur acquiert plusieurs cartes État, il doit les résoudre les unes après les autres dans l'ordre – de gauche à droite – indiqué par le texte de la carte l'ayant conduit à acquérir ces cartes État.

Le joueur doit ensuite ajouter cette carte  à sa main, sauf si un effet lui permet d'annuler l'acquisition de cet état. S'il possède déjà en main une carte *État* avec le même titre, il doit ranger celle-ci dans le Deck d'Aventure et la remplacer par la carte *État* qu'il vient d'acquérir.

Si plusieurs joueurs doivent acquérir un état en même temps, le joueur actif acquiert l'état en premier (il range l'état portant le même titre qu'il avait déjà en main le cas échéant), puis c'est au tour du joueur concerné situé immédiatement à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs concernés aient acquis cet état.

Note: il n'y a pas de limite au nombre de cartes État différentes qu'un joueur peut avoir en main. Les cartes État indiquent généralement comment s'en débarrasser.

Exemple: Bruno a les cartes État *paranoïaque* et *frigorifié* en main. Il entreprend une action à laquelle Ludovic participe. L'action se solde par un échec avec pour conséquence « Chaque participant prend une carte **104** ». Bruno prend une carte **104** et acquiert l'état *blessé*. L'icône  figurant sur la carte révélée, Bruno défausse immédiatement 3 cartes depuis le sommet du Deck d'Action (1 pour sa carte  *Personnage*, 1 pour son état *paranoïaque* et 1 pour son état *frigorifié*) puis il ajoute la carte État *blessé* à sa main.

Ludovic prend également une carte **104**. L'icône  ne figurant pas sur cette carte, il ne doit pas défausser de cartes du Deck d'Action. Ludovic ajoute la carte État *blessé* à sa main.

Comme il y a plusieurs participants à l'action et qu'elle s'est soldée par un échec, Bruno – puisqu'il est le joueur actif – doit prendre une carte **100** et acquiert l'état *paranoïaque*.

L'icône  figurant sur la carte révélée, Bruno défausse immédiatement 4 cartes depuis le sommet du Deck d'Action (1 pour chaque carte  qu'il a en main). Comme il est déjà *paranoïaque*, il range la carte *paranoïaque* qu'il avait en main et la remplace par la carte *paranoïaque* qu'il vient d'acquérir.

Prendre une carte qui n'est pas appelée par un cartouche numéroté

Les joueurs peuvent être amenés à prendre une carte dans le Deck d'Aventure sans que cette dernière n'ait été appelée par un cartouche numéroté. Cela survient notamment lorsqu'ils trouvent un numéro caché (voir « Trouver un numéro caché », p.19), qu'ils additionnent le numéro dans un cartouche numéroté au nombre présent dans un drapeau bleu ou violet, qu'ils résolvent une énigme, etc.

Dans ce cas, une icône  doit figurer au verso de la carte prise, où « ??? » correspond au numéro de la carte vous ayant autorisé à la prendre. Si ce n'est pas le cas, vous avez dû prendre la mauvaise carte et devez la ranger.

Défausser une carte

Lorsque la conséquence d'une action ou d'un événement vous demande de défausser une carte, le joueur actif doit immédiatement mettre cette carte dans la Défausse s'il s'agit d'une carte *Action* (dos bleu), ou dans le Passé s'il s'agit d'une carte *Aventure* (dos vert ou doré) ou *Exploration* (dos brouillard).

Bannir une carte

Lorsque la conséquence d'une action ou d'un événement vous demande de bannir une carte, le joueur actif doit immédiatement retirer cette carte du jeu de façon définitive en la rangeant derrière l'intercalaire « Cartes bannies ! » de la boîte. Les cartes bannies seront rangées à la fin de la partie (après la victoire ou la défaite des joueurs).



Lorsque cette icône est présente dans la conséquence de l'action, le joueur actif doit bannir la carte à dos vert sur laquelle figure l'icône et la remplacer immédiatement par une carte à dos doré portant le même numéro.

Important !

Si la conséquence d'une action vous demande de « bannir une carte  », vous devez bannir une carte du Deck d'Aventure ayant un dos vert, sans la regarder.

Ranger une carte

Lorsque la conséquence d'une action ou d'un événement vous demande de ranger une carte, le joueur actif doit immédiatement remettre cette carte au bon endroit dans son deck d'origine.

■ Réduire la résistance des objets

Les joueurs concernés doivent réduire la valeur d'un ou plusieurs dés présents sur les cartes *Objet* de leur inventaire de la valeur indiquée.

Ils peuvent répartir la perte de résistance comme bon leur semble entre plusieurs objets de plusieurs inventaires. Dès que la résistance d'un objet atteint zéro, elle ne peut plus être réduite et l'objet doit être défaussé.

Exemple: Bruno a une pelle  dans son inventaire et Ludovic un arc . Ils participent à une action se soldant par un échec avec pour conséquence: - . Ils décident de réduire la résistance de la pelle de Bruno -  et celle de l'arc de Ludovic de - . La pelle de Bruno est détruite (son dé est retiré et sa carte défaussée dans la Défausse) et l'arc a désormais une résistance de .



Déplacer la (les) figurine(s)

Voir « Explorer le continent », p. 18-19.

Énergie vitale: Deck d'Action et Défausse

Le Deck d'Action représente l'énergie vitale du groupe de joueurs.

Tant qu'il reste des cartes dans le Deck d'Action :

- » Les joueurs piochent des cartes *Action* au sommet du Deck d'Action. S'ils y piochent une carte *Malédiction* , cela est sans conséquence.
- » Les joueurs défaussent les cartes *Action* dans la Défausse, qui est face visible et peut être consultée à tout moment.
- » Lorsqu'un effet permet de remettre des cartes dans le Deck d'Action (au hasard ou au choix des joueurs en fonction de l'effet), ces cartes y sont mélangées.

Au moment où il n'y a plus de cartes dans le Deck d'Action :

- » Les joueurs doivent mélanger la Défausse et la reposer à sa place **face cachée**.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le Deck d'Action :

- » À l'étape de Coût d'une action, le joueur actif mélange la Défausse face cachée avant d'y piocher les cartes *Action* au hasard.
S'il y pioche une carte *Malédiction* , la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs.
- » À l'étape de Défausse d'une action, le joueur actif défausse les cartes *Action* dans la Défausse.
- » Lorsque les joueurs doivent défausser des cartes depuis le Deck d'Action – suite à l'acquisition d'un état avec le symbole  par exemple –, ils révèlent des cartes de la Défausse à la place, avant de les y remélanger.
Si une de ces cartes est une *Malédiction* , la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs.
- » Lorsqu'un effet permet de remettre des cartes dans le Deck d'Action depuis la Défausse, les joueurs reforment le Deck d'Action avec les cartes correspondantes. Les joueurs devront par la suite piocher dans le Deck d'Action, dans les conditions habituelles, puisqu'il contient à nouveau des cartes.

Note: si un joueur doit piocher ou défausser plus de cartes Action qu'il n'y en a dans le Deck d'Action, il effectue les étapes indiquées ci-dessus en piochant les cartes dans le Deck d'Action jusqu'à ce qu'il soit épuisé, puis il mélange la Défausse et pioche les cartes manquantes au hasard dans la Défausse. Dans ce cas, s'il révèle une carte  qui a été piochée dans la Défausse, la partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs.

Exemple: il reste 3 cartes dans le Deck d'Action.

Bruno décide d'entreprendre une action .

Il pioche les 3 premières cartes dans le Deck d'Action, qui devient épuisé. Il met ces cartes de côté avant de mélanger la Défausse, où il pioche les 2 cartes restantes face cachée. Une fois les 5 cartes piochées, il révèle une carte  mais, par chance, elle a été piochée depuis le Deck d'Action – et non depuis la Défausse – et n'a donc pas de conséquence. Il remélange alors les cartes qu'il ne souhaite pas conserver dans cette même Défausse face cachée.

Ludovic entreprend ensuite une action  dont la conséquence est de prendre 6 cartes au hasard dans la Défausse et de les mélanger dans le Deck d'Action. Ce faisant, il reforme un Deck d'Action de 6 cartes.

Explorer le continent



Libérer l'espace occupé par une carte Exploration

Une carte *Exploration* est un événement aléatoire masquant une portion du continent. Résoudre une carte *Exploration* sert à libérer l'emplacement qu'elle occupe et ainsi mettre en jeu une nouvelle carte *Aventure* (généralement un terrain) pour continuer à explorer le continent.

Une fois que la carte *Exploration* a été résolue et défaussée, le joueur actif doit mettre en jeu une carte *Aventure*  sur l'emplacement qu'occupait la carte *Exploration*.

Le numéro de cette carte *Aventure* est indiqué dans le cartouche associé à la flèche  présente sur la carte *Terrain* ayant permis de mettre la carte *Exploration* en jeu.

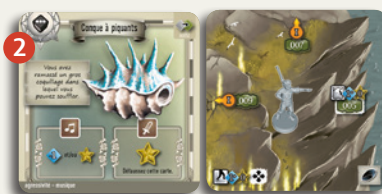
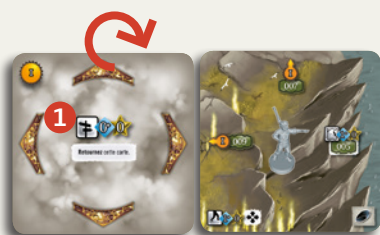
Si cette carte *Aventure* est une carte *Terrain*, le joueur actif doit veiller à ce qu'elle s'assemble avec chaque carte *Terrain* adjacente à la manière d'un puzzle, puis mettre de nouvelles cartes *Exploration* en jeu (face brouillard visible) sur chaque emplacement libre désigné par une flèche  sur cette carte *Terrain*. Ces nouvelles cartes *Exploration* doivent posséder le même chiffre romain que la carte *Terrain* à laquelle elles sont liées.

Note: une carte *Exploration* peut être un événement permanent ou temporaire, un objet, un bonus, etc. S'il s'agit d'un événement permanent, ce dernier reste en jeu, empêchant la découverte du terrain qu'il masque tant qu'il n'a pas été résolu et défaussé.

Exemple: 1 Bruno réalise l'action *chercher un passage*  et applique sa conséquence en retournant la carte *Exploration*.

2 Il s'agit d'une carte *Objet*, qu'il choisit d'ajouter à son inventaire.

3 L'espace occupé par la carte *Exploration* étant libre désormais, Bruno prend la carte *Aventure*  associée à la flèche sur son terrain et la met en jeu sur l'emplacement qu'il vient de libérer. Il pourra désormais se rendre sur cette carte *Terrain* en réalisant l'action *me déplacer* .



Se déplacer sur une autre carte Terrain

Le joueur actif peut effectuer une action présente sur la carte *Terrain* sur laquelle se trouve sa figurine pour appliquer la conséquence suivante :
« Chaque participant déplace sa figurine sur une même carte *Terrain* accessible. »

Pour être accessible, la carte *Terrain* d'arrivée doit être reliée à la carte *Terrain* du joueur actif par une série continue de cartes *Terrain* (peu importe le nombre).

Note : certaines cartes font référence aux points cardinaux. À cet effet, le nord désigne toujours la partie supérieure d'une carte *Terrain* dans le sens de lecture.

Il arrive que certains événements permanents (falaise, torrent furieux, gouffre sans fond...), sur lesquels plusieurs flèches de positionnement sont présentes, séparent deux cartes *Terrain*. Dans ce cas, ces événements proposent une action permettant de déplacer les figurines sur la carte *Terrain* se trouvant de l'autre côté de l'obstacle.



Important !

Si une action obligatoire est présente sur une carte *Terrain*, les joueurs dont la figurine arrive sur cette carte doivent l'entreprendre immédiatement et collectivement, sous réserve qu'elle puisse toujours être entreprise.

Trouver un numéro caché

Certaines cartes *Terrain* et *Événement permanent* recèlent des numéros cachés. Lorsque les joueurs en trouvent un, ils peuvent défausser la carte sur laquelle figure le numéro caché et la remplacer par la carte dont le numéro correspond au numéro caché.

Note : un numéro caché est toujours composé de 3 chiffres. Au verso de la carte correspondant au numéro caché figure le numéro de la carte sur laquelle vous l'avez repéré.



Exemple :

sur la carte *Terrain* 054 Ludovic a découvert le numéro caché 316. Il défausse la carte 054 et la remplace par la carte 316 au verso de laquelle figure l'icône 054.



Pas la place de mettre une carte en jeu

Lorsqu'il n'y a plus de place sur la table pour mettre une carte en jeu, tous les personnages doivent se regrouper sur la même carte *Terrain*, puis les joueurs doivent ranger les cartes *Terrain* de leur choix ainsi que les cartes *Événement permanent* leur étant liées, en veillant à ce que les cartes

Terrain restantes soient toutes accessibles. Le cas échéant, les joueurs doivent mettre de nouvelles cartes *Exploration* en jeu dans chaque emplacement libre adjacent indiqué par une flèche d'une carte *Terrain*.

Objets

Trouver un objet

Lorsqu'un joueur révèle une carte avec le symbole de l'objet, il peut ajouter cette carte à son inventaire ou la donner

à un autre participant pour que ce dernier l'ajoute à son inventaire (voir « Conséquences d'actions et d'événements/un objet », p. 15).

Fabriquer un objet



bois



pierre



feuillage



liane



bambou



os



poison



feu

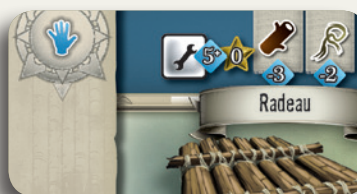
L'action *fabriquer* présente sur certaines cartes *Compétence* permet de transformer cette carte *Compétence* de la main en une carte *Objet* placée dans l'inventaire.

Les objets à fabriquer sont composés de ressources. Lorsque ces mêmes ressources sont disponibles sur votre carte *Terrain* ou une carte *Événement permanent* qui lui est liée, vous pouvez réduire le nombre de cartes à piocher

à l'étape de Coût de l'action *fabriquer* en appliquant la réduction () indiquée sur la carte *Compétence* sous chaque ressource concernée.

Note: vous pouvez fabriquer un objet même si les ressources qui le constituent ne sont pas disponibles. Lorsqu'une figurine feu est présente sur votre carte *Terrain*, vous disposez de la ressource feu.

Exemple: la ressource bois est disponible sur ce terrain. Le nombre de cartes à piocher pour y fabriquer un radeau est donc de 5 (coût de l'action *fabriquer* par défaut) - 3 (ressource bois) = 2. Si la ressource liane était également disponible sur ce terrain, le coût de l'action *fabriquer* serait de zéro.



Une fois l'action *fabriquer* réussie, le joueur actif peut, au choix :

- » créer un nouvel objet en ajoutant cette carte à son inventaire et en plaçant un dé dessus sur la face indiquée par la résistance de départ de l'objet ,
- » ou assembler la carte *Objet* avec un objet de son inventaire (voir « Assembler un objet » ci-dessous),
- » ou donner cette carte à un autre joueur ayant participé à l'action pour qu'il l'ajoute à son inventaire.

Assembler un objet

Au moment où un objet est trouvé ou fabriqué, le joueur peut assembler sa carte à un autre objet de son inventaire pour ne former qu'un seul et même objet, sans toutefois dépasser la limite autorisée (qui varie en fonction du nombre de joueurs et est indiquée sur la carte « Besace & Carnet »).

Dans ce cas, la carte *Objet* assemblée est placée sous la colonne de cartes qu'elle rejoint, en dernière position, avec sa moitié inférieure (zone d'effet et mots-clefs) visible. Si elle possède au moins un mot-clef en commun avec la carte *Objet* sur laquelle le dé est posé (en haut de la colonne), elle augmente la valeur du dé de sa propre valeur de résistance (sans toutefois pouvoir dépasser un total de 6).

Note: l'intérêt d'assembler les objets est triple – avoir davantage de cartes dans l'inventaire, rendre l'objet initial plus efficace/polyvalent et augmenter sa résistance.

mettre un dé sur la carte « Arc » pour former un nouvel objet ou assembler le bâton de marche et l'arc en mettant la carte « Arc » sous la carte « Bâton de marche ». Dans ce cas, comme la carte « Arc » et la carte « Bâton de marche » ont toutes deux le mot-clef **volonté**, la valeur du dé sur la carte « Bâton de marche » augmente d'autant que la valeur de résistance de l'arc, ce qui donne une résistance de 8 devant être ramenée à , qui est la résistance maximale d'un objet.

Exemple:

Bruno a un bâton de marche dans son inventaire. Il décide de fabriquer un arc. Il peut



Abandonner un objet

Un joueur peut abandonner un objet de son inventaire à tout moment. Dans ce cas, le dé est retiré et toutes les cartes composant cet objet sont défaussées.

Il n'est pas possible de désassembler un objet volontairement en défaussant une seule carte d'un objet qui en comporte plusieurs, sauf s'il s'agit d'un effet de la carte *Objet* (ex: les « Bolas » sont défaussés après utilisation).

Utiliser un objet

Un joueur peut utiliser un objet de son inventaire – en réduisant sa résistance de 1 – soit pour **appliquer tout ou partie des effets de l'objet** lorsqu'il participe à une action  à laquelle l'effet de l'objet est associé , soit pour **entreprendre une action** proposée par cet objet.

Quand un joueur utilise un objet, il peut choisir librement d'appliquer tout ou partie des effets d'une ou plusieurs cartes qui le constituent.

Exemple: la boîte de conserve vide est un objet trouvé dont l'effet vous aide quand vous fabriquez  ou creusez .

Le silex rudimentaire est une carte Compétence vous permettant de fabriquer  l'objet «Silex rudimentaire». Une fois fabriqué, cet objet vous permet d'entreprendre l'action faire du feu .



Donner ou échanger un objet

Des personnages présents sur la même carte *Terrain* peuvent librement se donner ou s'échanger un ou plusieurs objets (toutes les cartes *Objet* qui le constituent) en **défaussant 2 cartes** depuis le sommet du Deck d'Action

pour chaque don ou échange d'objet.

Un joueur ne peut pas assembler un objet qu'il reçoit d'un autre joueur avec un autre objet de son inventaire.

Sauvegarder la partie

Les joueurs peuvent interrompre et sauvegarder la partie à tout moment, dès lors que tous les personnages sont sur la même carte *Terrain* et qu'aucun joueur n'est en train de réaliser une action ou contraint d'entreprendre une action obligatoire.

1. Défaussez toutes les cartes du Plateau dans le Passé, à l'exception de la carte *Terrain* sur laquelle se trouvent les figurines des personnages.

2. Empilez les cartes restantes dans l'ordre suivant (de bas en haut) et mettez-les derrière l'intercalaire « Sauvegarde » dans la boîte de jeu :

- Pour chaque personnage, sa carte *Personnage* avec en dessous :
 - les cartes ,  et  de sa main,
 - une carte *Sauvegarde* par objet de son inventaire (placée de façon à ce que la résistance de l'objet soit visible dans la partie supérieure de la carte *Sauvegarde* de l'objet) avec, dessous, les cartes constituant l'objet en question.

b. La carte *Sauvegarde* « Défausse » et toutes les cartes de la Défausse en dessous.

c. La carte *Sauvegarde* « Deck d'Action » et toutes les cartes du Deck d'Action en dessous.

d. La carte « Besace & Carnet » ainsi que toutes les cartes *Objet de quête*  qui se trouvent en dessous.

e. La carte *Terrain* sur laquelle les figurines se trouvaient.



Reprendre la partie

Lorsque vous reprenez la partie après une interruption :

- Rangez** toutes les cartes du Passé à leur place dans leur deck d'origine (Aventure ou Exploration).
- Remettez en jeu la carte *Terrain* sauvegardée. Placez les figurines de tous les personnages participant à l'aventure dessus et une carte *Exploration* devant chaque flèche  qui y figure.
- Remettez en jeu la carte « Besace & Carnet » avec, dessous, les cartes qu'elle contient.

4. Remettez en jeu le Deck d'Action.

5. Remettez en jeu la Défausse.

6. Chaque joueur reprend en main ses cartes ,  et .

7. Chaque joueur remet en jeu chaque objet de son inventaire en plaçant le dé sur la valeur correspondant au chiffre indiqué dans la partie supérieure de la carte *Sauvegarde* de l'objet.

8. Rangez les cartes *Sauvegarde* dans la boîte de jeu.

L'aventure peut reprendre !

Triompher ou périr !

VICTOIRE DES JOUEURS

La partie s'achève sur une victoire des joueurs s'ils parviennent à lever la dernière malédiction qui pèse sur eux. Cela leur sera indiqué le moment venu par le jeu.

MODE « FACILE »

Vous pouvez choisir – si vous êtes davantage intéressé(e) par l'exploration que par la survie – de jouer en mode « facile ». Dans ce cas, prenez une carte  avant de débiter la partie.

MODE « EXTRÊME »

Lorsque vous parvenez à lever une malédiction, vous pouvez la rejouer ultérieurement en mode « extrême ». Si vous vous sentez de taille, prenez une carte  avant de débiter la partie.

PERSONNAGE ÉLIMINÉ

Un personnage est éliminé s'il participe à une action dont la conséquence à appliquer indique « Votre aventure s'achève ici... ». Dans ce cas, le joueur doit :

- » défausser les cartes *Compétence*  et *Bonus*  qu'il a en main ;
- » défausser les cartes *Objet*  de son inventaire (il ne peut pas les donner à – et/ou échanger avec – un autre joueur) ;
- » ranger les cartes *État*  qu'il a en main et bannir les cartes *Compétence*  sur lesquelles le visage de son personnage est dessiné (elles peuvent être présentes dans le Deck d'Action ou dans la Défausse).

Le joueur peut poursuivre l'aventure avec un nouveau personnage (voir « Rejoindre une partie en cours » ci-dessous).

DÉFAITE DES JOUEURS

La partie s'achève immédiatement sur une défaite des joueurs dans l'un des cas suivants :

- » un joueur révèle une carte *Malédiction*  prise ou piochée dans la Défausse alors que le Deck d'Action est épuisé ;
- » tous les personnages participent à une action dont la conséquence à appliquer indique « Votre aventure s'achève ici... ».

Quitter ou rejoindre une partie en cours

Quitter une partie en cours

Si le départ est définitif, appliquez la règle du « personnage éliminé » sans prendre de nouveau personnage. Dans le cas contraire, le joueur doit « sauvegarder » ses cartes après avoir, le cas échéant, échangé des objets avec les autres joueurs, et doit ranger les cartes *Compétence*  de son personnage se trouvant dans le Deck d'Action et/ou la Défausse (celles qui se trouvent dans sa main et/ou son inventaire sont sauvegardées, pas rangées). Toute carte *Compétence*  de ce personnage se trouvant dans l'inventaire d'un autre joueur ne sera rangée qu'au moment où elle sera défaussée, à moins que le personnage soit revenu en jeu à ce moment-là.

Rejoindre une partie en cours

Un joueur peut facilement rejoindre une partie en cours ou poursuivre l'aventure avec son groupe de joueurs si son personnage a été éliminé. Pour cela, il choisit le personnage qu'il souhaite incarner en prenant la carte *Personnage* correspondante et mélange les 5 cartes *Compétence*  de ce personnage dans le Deck d'Action (appliquez immédiatement les nouvelles limites de main et d'inventaire en défaussant les cartes et objets en excédent chez chaque joueur). La figurine du nouveau personnage est placée sur la carte *Terrain* où se trouvent les autres personnages.

7 points de règles que vous risquez d'oublier

1. Chaque fois que vous mettez en jeu une carte *Terrain*, placez une carte *Exploration* – face brouillard visible – sur chaque emplacement libre désigné par une flèche .
2. Les joueurs peuvent fabriquer un objet même si les ressources qui le constituent ne sont pas disponibles.
3. Un joueur ne peut appliquer la conséquence d'action  que pour déplacer sa figurine vers une autre carte *Terrain* du Plateau reliée par une série continue de cartes *Terrain* à celle où se trouve son personnage.
4. Les joueurs peuvent piocher plus de cartes que le nombre indiqué par l'action, sauf si l'action est verrouillée .
5. Les symboles  et  présents sur la bande située sur la gauche des cartes *Compétence* ne sont pris en compte que lorsqu'ils sont révélés à l'étape de Résultat d'une action.
6. Au cours d'une action, un seul participant peut conserver une seule carte  et ce, quels que soient le nombre de participants et le nombre de cartes piochées.
7. Si plus d'un personnage participe à une action qui se solde par un échec, le joueur actif doit prendre une carte  – il devient paranoïaque – juste après avoir appliqué la conséquence de l'action.

Glossaire

Bannir : retirer une carte du jeu en la plaçant dans la boîte derrière l'intercalaire « Cartes bannies ! ». Elle sera rangée après la victoire ou la défaite des joueurs.

Besace & Carnet : carte sous laquelle les joueurs stockent les cartes *Objet de quête*  qu'ils obtiennent.

Bonus : cartes  bénéfiques de la main que les joueurs obtiennent au cours de l'aventure.

Cette carte : désigne la carte que vous êtes en train de lire.

Compétence : cartes  avec lesquelles les joueurs débute l'aventure. Il existe 35 cartes *Compétence* communes à tous les personnages et 5 cartes *Compétence* spécifiques à chaque personnage.

Compétence avancée : nouvelles cartes *Compétence*  que les joueurs peuvent acquérir à certains moments de l'aventure (le jeu vous en informera) en dépensant les points d'expérience qu'ils ont gagnés.

Coût : le nombre minimum de cartes *Action* à piocher pour entreprendre une action.

Coût d'Acquisition : le nombre de points d'expérience à dépenser pour acquérir une carte *Compétence avancée*.

Deck d'Action : contient les cartes *Action* à dos bleu que les joueurs piochent pour entreprendre les actions.

Deck d'Aventure : contient les cartes *Aventure* numérotées vertes ou dorées.

Deck d'Exploration : contient les cartes *Exploration* (dos brouillard) que les joueurs doivent résoudre / défausser

pour poursuivre l'exploration du continent.

Défausse : zone de jeu dans laquelle les joueurs défaussent les cartes *Action* (dos bleu).

Défausser : mettre une carte *Action* (dos bleu) dans la Défausse ou une carte *Aventure / Exploration* dans le Passé.

État : cartes  nuisibles de la main que les joueurs acquièrent au cours de l'aventure.

Indice : cartes que les joueurs choisissent avant de débiter la partie et qui leur donnent un indice quant à la façon de lever la malédiction correspondante.

Inventaire : zone de jeu dans laquelle chaque joueur place ses cartes *Objet* .

Joueur actif : joueur dont c'est le tour et qui entreprend une action.

Main : ensemble des cartes *Compétence* , *Bonus*  et *État/Personnage*  qu'un joueur a en main.

Malédiction : cartes du Deck d'Action qui peuvent faire perdre les joueurs (voir « Énergie vitale : Deck d'Action et Défausse », p.17).

Mot-clef : mot figurant au bas de certaines cartes et auquel certaines actions et effets peuvent faire référence. Il a aussi une importance quand il s'agit d'assembler un objet (voir p. 20).

Objet : cartes de l'inventaire ayant été fabriquées ou trouvées au cours de l'aventure, pouvant être utilisées pour en appliquer l'effet.

Objet de quête : cartes procurant des informations et effets utiles aux joueurs dans l'accomplissement de leur quête. Stockées sous la carte « Besace & Carnet », elles sont consultables à tout moment au cours de la partie et peuvent être utilisées à volonté.

Participant : joueur entreprenant une action ou personnage participant à une action entreprise par un autre joueur.

Passé : zone de jeu dans laquelle les joueurs défaussent les cartes *Aventure* (dos vert ou doré) et *Exploration* (dos brouillard).

Piocher : prendre la/les première(s) carte(s) sur le dessus du Deck d'Action.

Plateau : zone formée par les cartes *Terrain* et les cartes *Événement permanent* qui sont en jeu.

Point d'expérience : cartes *Aventure* dont l'effet permet de dépenser des points d'expérience à certains moments de la partie pour acquérir des cartes *Compétence avancée*.

Ranger : remettre une carte à sa place dans son deck d'origine.

Résistance : nombre de fois où un objet peut être utilisé avant d'être détruit.

Ressource : composant (bois, pierre, os, etc.) disponible sur une carte *Terrain*, *Événement permanent*, etc. pouvant réduire le coût de l'action *fabriquer*.

Succès : symboles  à obtenir pour réussir une action entreprise.

Terrain : carte représentant une portion du continent.

Crédits

Ce jeu est humblement dédié à messieurs

Gary Chalk	Gary Gyga
Joe Dever	Steve Jackson
Didier Guiserix	Ian Livingstone

sans qui notre vie aurait probablement pris une tournure différente.

Conception originale : Ludovic Roudy et Bruno Sautter

Illustrations : Ludovic Roudy

Traduction anglaise : Pierre Gamberoni

Relecture règles (français) : Samuel Buggia, Jean-François Jet, Pierre Gamberoni

Relecture cartes : Pierre Gamberoni, Wladimir Kokkinopoulos, Malika Bellony

Relecture cartes et règles (anglais) : Jack Francisco, Elizabeth Sheeter

Merci à nos familles, amis et testeurs.

Merci aux 12 103 contributeurs
qui ont rendu cette aventure possible !



Légendes



Écoutez
la bande originale
du jeu sur
www.the7thcontinent.com/music

DECKS



Cartes *Action*



Cartes *Aventure*



Cartes *Exploration*

TYPES DE CARTES



Une carte *Malédiction*



Une carte *Compétence*



Une carte *État* ou *Personnage*



Une carte *Bonus* (compagnon, état positif, quête secondaire)



Une carte *Objet* dont la résistance est égale à la valeur du dé.



Une carte *Objet de quête* (à placer sous la carte « Besace & Carnet »).



Une carte *Évènement temporaire* qui doit obligatoirement être résolue puis défaussée.



Un *Évènement permanent* à mettre en jeu dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau. Sa flèche de positionnement doit pointer vers la carte *Terrain* où vous êtes, à laquelle il est lié.



Le Coût d'Acquisition (en points d'expérience) d'une carte *Compétence avancée*.

ACTIONS



Une action que les joueurs peuvent entreprendre (voir « Déroulement d'une action », p. 11).



Cette action a déjà été réalisée et ne peut pas être réalisée à nouveau depuis la carte *Terrain* à laquelle cet événement est lié.



Tous les joueurs participant à l'action en cours doivent obligatoirement entreprendre cette action. Les autres joueurs ne peuvent pas y participer.



Indique pendant quelle(s) action(s) l'effet décrit peut être appliqué (si le personnage participe à l'action).



Les joueurs ne peuvent pas modifier le coût par défaut de l'action (le nombre de cartes à piocher imposé par l'action) à moins d'utiliser les effets de cartes de leur main et/ou de leur inventaire.



Une action à laquelle tous les joueurs doivent participer (la conséquence de cette action risque de leur faire défausser les cartes du Plateau actuel pour en former un nouveau... ailleurs).



Lorsque les joueurs sont présents sur une carte *Terrain* où cette icône est présente, ils ne peuvent pas entreprendre les actions *faire du feu* , *fabriquer*  et *me reposer* .



Le coût de l'action par défaut, c'est-à-dire le nombre minimum de cartes à piocher pour entreprendre l'action.



Le nombre de cartes que les joueurs peuvent déduire (c'est-à-dire piocher en moins) du coût de l'action, à l'étape de Coût d'une action à laquelle ils participent.



La difficulté de l'action, soit le nombre minimum de succès (étoiles dorées pleines) à obtenir pour la réussir.



Un succès à comptabiliser à l'étape de Résultat d'une action à laquelle le joueur participe.



Pour chaque 7 obtenu à l'étape de Résultat d'une action à laquelle le joueur participe, le symbole  vaut .



Vaut 1 succès pour chaque symbole 7 obtenu à l'étape de Résultat de l'action à laquelle participe le joueur. En l'absence de 7, ce symbole ne rapporte aucun succès.



La conséquence à appliquer en cas de réussite de l'action.



La conséquence à appliquer en cas d'échec de l'action.

CONSÉQUENCES D'ACTIONS ET EFFETS DE CARTES



Prenez une carte portant ce numéro dans le Deck d'Aventure (verte par défaut, dorée si aucune carte verte n'est disponible).



Une fois qu'elle est résolue, défaussez cette carte *Exploration* et remplacez-la par une carte *Aventure* allant à cet emplacement.



Bannissez cette carte verte et remplacez-la par une carte dorée portant le même numéro.



Tous les participants déplacent leur figurine sur une même carte *Terrain* accessible.



Vous pouvez additionner le nombre associé au symbole dans le drapeau et le numéro de la carte à prendre.



Sauf indication contraire, les participants doivent réduire la valeur des dés présents sur un ou plusieurs de leurs objets d'un total de X (dégâts répartis comme ils le souhaitent). Lorsque la résistance d'un objet atteint zéro, il est défaussé.



Le joueur doit défausser 1 carte depuis le sommet du Deck d'Action pour chaque carte  qu'il a en main.