



RED OUTPOST RÈGLES DU JEU

EN 1969, LES PREMIERS PAS SUR LA LUNE MIRENT
FIN À LA COURSE À L'ESPACE... VRAIMENT ?

UNE MISSION SOVIÉTIQUE SECRÈTE DONT LE BUT ÉTAIT DE CONSTRUIRE UN NOUVEAU MONDE, OÙ CHACUN SERAIT L'ÉGAL DE L'AUTRE ET TRAVAILLERAIT POUR LE BIEN CÔMMUN, FUT ENVOYÉE BIEN AU-DELÀ DE NOTRE LUNE.

LE GLORIEUX ASTRONEF "KRASNAYA ZARYA" DUT SE POSER EN CATASTROPHE, SUR UNE PLANÈTE HEUREUSEMENT HOSPITALIÈRE. SUR CETTE PLANÈTE, À PRÉSENT LA VÔTRE, VOS PÈRES ONT SUÉ SANG ET EAU POUR RECRÉER LE MEILLEUR DU MONDE QU'ILS AVAIENT QUITTÉ, ET C'EST À VOUS, AUJOURD'HUI, QUE REVIENT LA TÂCHE DE GUIDER VOS CAMARADES SUR LE CHEMIN DU BONHEUR ET DE LA PROSPÉRITÉ.

MAIS CE N'EST QU'ENSEMBLE QUE VOUS POURREZ ACHÉVER CETTE GRANDE DESTINÉE.



BUT DU JEU

Chaque joueur, chargé de contrôler les ouvriers de la colonie extraterrestre communiste, vise à devenir son unique *vrai leader*. Cependant, tous se partagent les ouvriers ainsi que les ressources produites : dans cet avenir, la notion de propriété privée n'a pas sa place (Enfin, presque) ! Néanmoins, ceci n'est pas un jeu coopératif : gagnez des points de victoire en assurant la productivité et le bonheur des ouvriers que vous influencez tout en participant à la gloire de la colonie. « De chacun selon ses capacités, à chacun selon sa contribution », alors faites en sorte que votre contribution semble incontournable.

CONTENU

1 MARQUEUR DE PHASE



24 CUBES DE RESSOURCES



6 Charbon 6 Laine 6 Poisson 6 Blé

6 MARQUEURS D'HUMEUR



6 OUVRIERS



Berger

Fermière

Pêcheur

1 JETON PREMIER JOUEUR

(Assemblez-le avant votre première partie)



44 DISQUES D'INFLUENCE



11 oranges 11 bleus 11 bruns 11 roses

6 JETONS DE LIEU INDISPONIBLE



3 matinée

3 soirée



Bureaucrate

Commissaire

Mineur

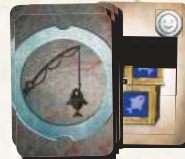
24 CRISTAUX



12 CARTES ASTRONEF



6 CARTES LAC



18 CARTES SPÉCIALES :



12 cartes Lieu



6 cartes Ouvrier

1 PLATEAU DE JEU

- 1 12 lieux
- 2 6 portraits de personnage avec leur piste d'humeur
- 3 Piste des points de victoire (PV)
- 4 Piste des exportations
- 5 Roue des phases
- 6 Roue de production

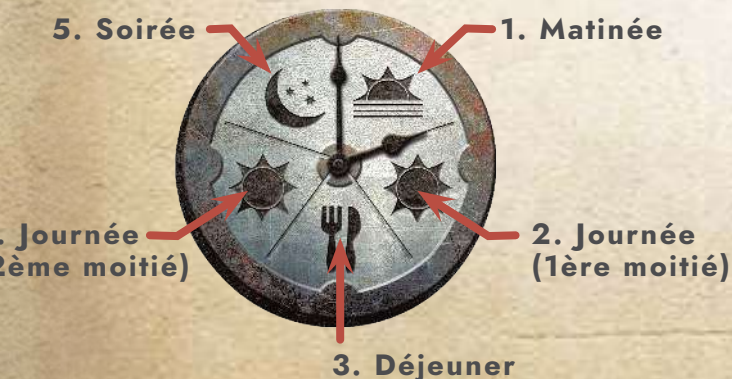


MISE EN PLACE

- 1 Disposez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Constituez une réserve près du plateau avec les cubes de ressources et les cristaux.
- 3 Chaque joueur prend 11/9/8 disques d'influence d'une couleur (pour une partie à 2/3/4 joueurs), en pose un sur le secteur de départ de la roue de production (en haut à droite  de celle-ci) et un autre sur l'emplacement 5 de la piste de PV. Chacun garde donc 9/7/6 disques face à soi.
- 4 Chaque joueur prend un cristal qu'il place dans sa réserve personnelle.
- 5 Placez le marqueur de phase sur le secteur "Matinée" de la roue des phases.
- 6 Placez un marqueur d'Humeur sur la case de départ  de la piste d'Humeur de chaque ouvrier.
- 7 Placez tous les ouvriers en position redressée dans la Caserne (en bas à droite du plateau).
- 8 Mélangez séparément les cartes Lac et les cartes Astronef pour constituer deux pioches que vous placerez faces cachées sur les emplacements dédiés.
- 9 *Malgré les heures de travail réglées, nul n'est jamais sûr qu'un lieu sera accessible : «Pâturage fermé pour cause d'inventaire» ou «Bière épuisée» sont des annonces assez classiques (bien que la seconde soit vraiment terrible...)*
Pour vos premières parties, nous vous recommandons de placer les jetons de lieu indisponible en Matinée sur l'Astronef, le Palais des Soviets et la Brasserie, et ceux de Soirée sur la Ferme, le Pâturage et le Lac. Les jetons Matinée sont placés face rouge visible (lieu indisponible) et les jetons Soirée face blanche visible (lieu disponible). Retournez les jetons Matinée face blanche visible en fin de Matinée et face rouge visible en début de Matinée. De même, les jetons Soirée sont face rouge visible en début de Soirée, face blanche visible en fin de Soirée.
Pour vos parties ultérieures, vous pourrez tirer 6 cartes Lieu au hasard (à l'exception de la Caserne et de la Cuisine de Campagne). Vous placerez alors les jetons de Matinée sur les 3 premiers lieux ainsi déterminés et ceux de Soirée sur les trois autres. Vous retournerez les jetons au court de la partie comme décrit précédemment.
- 10 Nous vous recommandons de n'utiliser les cartes spéciales qu'une fois familiarisés avec le jeu. Distribuez au hasard une carte Ouvrier et une carte Lieu à chaque joueur (les autres retournent dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.) Ces cartes spéciales sont posées face à soi, face visible.
- 11 Celui qui a le plus récemment partagé avec autrui prend le jeton premier joueur et débute la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en deux manches, chacune se composant des phases suivantes :



Lors de chaque phase, les joueurs effectuent leur tour de jeu en sens horaire, en commençant par le premier joueur. À la fin de chaque phase, le premier joueur confie le jeton premier joueur au joueur suivant.

À VOTRE TOUR, EFFECTUEZ LES ACTIONS QUI SUIVENT, DANS L'ORDRE :

1. DÉPLACER UN OUVRIER.
2. INFLUENCER L'OUVRIER
3. AJUSTER L'HUMEUR DE L'OUVRIER.
4. EFFECTUER L'ACTION DU LIEU OÙ S'EST RENDU L'OUVRIER

1. DÉPLACER LES OUVRIERS

Prenez un ouvrier redressé et placez-le couché dans un autre lieu vide (l'ouvrier est occupé et ne se déplacera plus durant cette phase). Vous ne pouvez pas déplacer un ouvrier dans un endroit déjà occupé par un autre ouvrier, sauf en ce qui concerne la Caserne et la Cuisine de Campagne.

- 1 Tous les ouvriers commencent leur Matinée dans la Caserne. Vous ne pouvez pas amener un ouvrier en un lieu comportant un jeton de lieu indisponible en Matinée durant cette phase. La Matinée se termine lorsque chaque joueur a effectué un tour de jeu. À la fin de celle-ci, augmentez de 1 l'Humeur de chaque ouvrier encore dans la caserne.
- 2 Pendant la première moitié de la Journée, vous pouvez amener les ouvriers partout, y compris dans les lieux comportant un jeton de lieu indisponible. Cette phase se termine après que chacun des 6 ouvriers a été déplacé. Ainsi, dans une partie à 4 joueurs, tous les joueurs n'effectueront pas le même nombre de tours.
- 3 Pendant le Déjeuner, vous ne pouvez amener les ouvriers qu'à la Cuisine de Campagne. En outre, celle-ci n'est accessible que pendant cette phase. Le Déjeuner se termine lorsque chaque joueur a effectué un tour.
- 4 La seconde partie de la Journée est analogue à la première.
- 5 Durant la Soirée, vous ne pouvez pas déplacer d'ouvrier vers les lieux comportant un jeton de lieu indisponible en Soirée. La Caserne n'est accessible qu'en Soirée. Cette phase se termine lorsque chaque joueur a effectué un tour de jeu.

2. INFLUENCER LES OUVRIERS

Placez l'un de vos disques d'influence sur le portrait de l'ouvrier que vous venez de déplacer.



3. AJUSTER L'HUMEUR DES OUVRIERS

Si des symboles d'Humeur sont présents dans le lieu où vous avez déplacé l'ouvrier, modifiez son Humeur en conséquence. Lorsque l'Humeur augmente, déplacez le marqueur d'humeur vers les valeurs plus élevées, et vers les valeurs inférieures lorsqu'elle diminue.

Exemple: Alexander est le premier joueur de cette matinée. Il peut effectuer son tour avec n'importe quel ouvrier (tous sont redressés dans la Caserne), mais il ne peut envoyer personne à la Caserne (ce n'est pas la Soirée), à la Cuisine de Campagne (ce n'est pas le Déjeuner) ou dans l'un des trois lieux où se trouvent un jeton de lieu indisponible en Matinée (c'est la Matinée). Il a donc le choix entre 7 lieux. Il décide d'amener la Bureaucrate à la Brasserie, place un disque d'influence (rose) sur son portrait et augmente son Humeur de 2 (il ne veut pas dépenser de cristal à cet endroit).



C'est maintenant au tour de Britta. Elle ne peut pas utiliser la Bureaucrate, déjà occupée, ni envoyer un ouvrier à la Brasserie, également occupée. Elle a donc le choix entre 5 ouvriers pour 6 lieux disponibles.

4. EFFECTUER DES ACTIONS

PRODUCTION DE RESSOURCES

Plusieurs lieux vous permettent de produire des ressources. Pour chaque cube de ressource que vous produisez, avancez votre marqueur sur la roue de production d'un secteur dans le sens horaire. À chaque fois que votre marqueur dépasse la zone de récompenses de cette roue, **gagnez 2 PV et un cristal**.

Notez que la ZONE DE RÉCOMPENSES n'est pas une étape de la roue, les marqueurs des joueurs ne s'y arrêtent jamais et passent directement au secteur "?" suivant de la roue.

«Ajouter» une ressource ne compte pas comme une production

Les cubes de ressource produits sont posés sur l'Entrepôt, jamais dans les réserves personnelles des joueurs. Chaque fois qu'au moins 3 cubes de ressource de la même couleur se trouvent dans l'Entrepôt, retirez-en 3 de cette même couleur. Posez alors l'un d'entre eux sur l'emplacement vide le plus à gauche de la piste des exportations de cette ressource, puis remettez les autres dans la réserve générale. Le joueur actif reçoit alors le nombre de PV figurant sous l'emplacement nouvellement occupé de la piste. Si le cube a été placé sur un emplacement comportant un point d'interrogation, remettez-le dans la réserve après avoir marqué les points.



DESCRIPTION DES LIEUX



1. Pâturage. *Le Berger aime à surveiller les animaux et les tondre, contrairement aux autres ouvriers.*

L'ouvrier perd 1 Humeur, sauf s'il s'agit du Berger. Produisez ensuite 1 Laine.



2. Palais des Soviets. *Le Palais des Soviets est le symbole d'un brillant avenir, comme aime à le dire la Commissaire à chaque visiteur, et les ouvriers raffolent de*

ses histoires sur la merveilleuse période à venir. Tout le monde peut contribuer à l'édification du palais.

L'ouvrier en visite et la Commissaire gagnent tous deux 1 Humeur. La Commissaire ne gagne rien si c'est elle qui est en visite au Palais. Dans les deux cas, vous pouvez placer 1 cristal sur un emplacement à votre couleur à côté du Palais (pour contribuer à sa construction). En fin de partie, les joueurs qui ont fait don de cristaux gagnent 4 PV pour la plus haute contribution, 2 PV pour la seconde et 1 PV pour la troisième. En cas d'égalité, tous les joueurs marquent les points.



3. Ferme. *La Fermière aime travailler dans les champs, et c'est bien la seule...*

L'ouvrier perd 1 Humeur, sauf s'il s'agit de la Fermière, produisez ensuite 1 Blé.



4. Brasserie. *Bien que la Commissaire condamne l'activité lors de ses conférences hebdomadaires, boire reste le passe-temps favori de beaucoup. On dit même que les rations se monnaient...*

L'ouvrier gagne 2 Humeur, sauf s'il s'agit de la Commissaire auquel cas elle perd 1 Humeur. Ensuite, vous pouvez payer 1 cristal pour faire en sorte qu'un ouvrier gagne 1 Humeur et qu'un autre en perde 1.



5. Entrepôt. *Les ressources, produites collectivement, ne peuvent appartenir à quiconque : ce sont des biens communs et, à ce titre, elles sont conservées dans un entrepôt commun. Ceci explique sans doute certaines disparitions...*

Vous pouvez soit :

- défausser 1 ressource de l'Entrepôt pour faire en sorte qu'un ouvrier gagne 1 Humeur et qu'un autre en perde 1
 - défausser 1 ressource de l'Entrepôt et gagner 1 cristal
 - payer 1 cristal pour ajouter une ressource à l'Entrepôt
- N'oubliez pas que toutes les ressources produites sont conservées dans l'Entrepôt et non pas dans les réserves personnelles des joueurs.**



6. Administration. *La Bureaucrate ne vient dans ce bâtiment vide que pour recevoir son salaire. Elle aime les visiteurs et est prête à modifier certains papiers contre une bonne conversation.*

Si la Bureaucrate visite l'Administration, vous gagnez 1 cristal. Si un autre personnage s'y rend, la Bureaucrate gagne 1 Humeur et vous pouvez déplacer 1 disque d'influence appartenant à un autre joueur d'un ouvrier à un autre. Cependant, ceci ne peut affecter l'ouvrier actuellement en visite à l'Administration.



7. Astronef. *C'est ce vaisseau, le «Krasnaya Zarya», qui amena les premiers colons sur la planète. Il était à ce point gigantesque qu'encore maintenant on peut trouver des trésors au cœur de l'épave, pour qui ne redoute pas le spectre du Communisme !*

L'ouvrier perd 1 Humeur, puis piochez une carte Astronef et recevez la récompense indiquée (rien / ajoutez une ressource spécifique ou de votre choix dans l'entrepôt et gagnez potentiellement un cristal), puis défaussez la carte. N'avancez pas sur la roue de production.



8. Mine. *Le travail à la mine n'est supportable que pour un vrai mineur !*

Si l'ouvrier se rendant ici n'est pas le Mineur, il perd 2 Humeur et produit 1 Charbon. Si c'est le Mineur, il ne perd pas d'Humeur et produit 2 Charbon.



9. Cuisine de Campagne. *Les repas communs nous rappellent notre leitmotiv : tous solidaires ! Enfin, tous ceux qui ont pu terminer leur travail à temps.*

L'ouvrier gagne 1 Humeur. Vous ne pouvez amener les ouvriers ici que durant le déjeuner.



10. Lac. *Malgré tous les progrès issus de la technologie socialiste, la pêche repose toujours sur le talent et la chance. Passé l'émoi d'une belle prise, seul le Pêcheur peut tolérer de rester assis toute la journée sa canne à pêche entre les mains.*

Si l'ouvrier n'est pas le Pêcheur, il perd 1 Humeur. Piochez ensuite une carte Lac, recevez la récompense indiquée (rien / produire 1 ou 2 Poisson et +1 Humeur) et défaussez la carte. Si c'est le Pêcheur, piochez deux cartes, choisissez l'une des récompenses et défaussez les cartes. Dès que les 3 cartes montrant des poissons sont dans la défausse, mélangez la pioche et la défausse. Si c'est le Pêcheur qui se rend au lac, vous pouvez décider de reformer de cette façon la pioche, avant ou après avoir pioché. Si elle est vide lorsque vous devez piocher, reformez-la en battant la défausse et piochez votre carte.



11. Camp de travail. Le camp de travail constitue l'un des chefs-d'œuvre de l'économie planifiée : il permet aux ouvriers d'être productifs tout au long de leur journée.

L'ouvrier perd 2 Humeur et vous produisez 1 Blé, 1 Laine et 1 Poisson.

Lieu où les ressources sont produites

Exemple : Britta envoie le Mineur à la mine et place un disque d'influence sur son portrait. Il produit 2 Charbon, ne perdant pas d'Humèur dans le processus ! Britta place ensuite 2 cubes de Charbon de la Réserve sur l'Entrepôt et avance son marqueur de deux cases sur la roue de production. Son marqueur passe la zone de récompenses, elle reçoit donc 2 PV et 1 cristal. Comme il y avait déjà 2 Charbon dans l'Entrepôt, Britta en retire 3 : 2 rejoignent la réserve et elle en pose 1 sur l'emplacement vide le plus à gauche de la piste des exportations. Elle marque ainsi 3 PV et a réussi à cumuler 5 PV en une action !



FIN D'UNE PHASE

Les deux phases de Journée se terminent après que chacun des 6 ouvriers a été déplacé. Les autres phases (Matinée, Déjeuner et Soirée) se terminent après que chaque joueur a effectué son tour.

Quand une phase se termine, placez le marqueur de phase sur la phase suivante, redressez tous les ouvriers à leur emplacement actuel et passez le jeton premier joueur au joueur suivant (qui devient donc premier joueur). À la fin de la Matinée, n'oubliez pas d'augmenter l'Humeur de chaque ouvrier encore dans la Caserne de 1.

Suite de l'exemple : comme Alexander et Britta sont les deux seuls joueurs, la phase de Matinée se termine après le tour de Britta (chaque joueur a effectué un tour lors de cette phase). Les joueurs redressent tous les ouvriers et ajoutent 1 Humeur à tous ceux restés à la Caserne. La première phase de Journée commence et Britta devient le premier joueur. Cette phase, cependant, ne se terminera que lorsque tous les ouvriers seront couchés, ainsi chaque joueur effectuera trois tours durant celle-ci.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine après la phase de Soirée. Passez le jeton premier joueur au joueur suivant, comme d'habitude. À la fin d'un tour, vérifiez l'Humeur de chaque ouvrier : les joueurs qui ont le plus de disques d'influence sur son portrait gagnent (ou perdent, si le nombre est négatif) les PV indiqués sur sa piste d'Humeur. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent ou perdent le total des PV indiqués.

Exemple: il y a deux disques roses et un disque orange sur le portrait de la Bureaucrate, Alexander reçoit donc 3 PV grâce à la bonne humeur de celle-ci. Le portrait de la Commissaire abrite un disque rose et un disque orange, et à cause de sa mauvaise humeur chaque joueur perd 2 PV.



- Remettez tous les marqueurs d'Humeur sur les emplacements de départ et tous les disques d'influence des portraits dans les réserves personnelles des joueurs.

- Ne déplacez pas les cubes de ressource de l'Entrepôt et de la piste des exportations, ni les cristaux des réserves personnelles des joueurs.

- Placez ensuite tous les ouvriers dans la Caserne en les redressant et déplacez le marqueur de phase sur la phase de Matinée.

- Effectuez la deuxième manche en suivant la même séquence de jeu, puis passez au décompte de fin de partie.



DÉCOMPTE DE FINAL

Le jeu se termine après 2 manches. Les joueurs gagnent des PV pour leurs contributions à la construction du Palais des Soviets (voir la description du lieu p. 5), ainsi que 1 PV par paire de cristaux qu'ils possèdent. Le joueur avec le plus de PV est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de cristaux l'emporte.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales sont de deux types : les cartes Ouvrier et les cartes Lieu. Les cartes Ouvrier peuvent être utilisées chaque fois que vous effectuez un tour avec l'ouvrier correspondant tandis que les cartes Lieu s'utilisent chaque fois que vous effectuez l'action du lieu correspondant. Leur utilisation est toujours facultative et n'est pas limitée durant la partie.



1. Pâturage

Plutôt que d'effectuer l'action normale de ce lieu, vous pouvez augmenter l'Humeur de l'ouvrier en visite de 2.



2. Palais des Soviets

Au lieu de placer un cristal au Palais, vous pouvez en placer un sur le portrait de n'importe quel ouvrier. Ce cristal compte comme un disque d'influence de votre couleur lors du décompte de fin de manche. Remettez-le dans la réserve générale à l'issue de ce décompte.



3. Ferme

À la ferme, au lieu de produire 1 Blé, vous pouvez produire n'importe quel cube de ressource (appliquez la baisse d'humeur le cas échéant).



4. Brasserie

Plutôt que d'effectuer l'action de ce lieu (augmenter l'humeur, la modifier pour un cristal), vous pouvez gagner 2 cristaux.



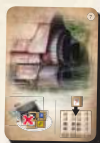
5. Entrepôt

Quand vous réalisez l'action de ce lieu, vous pouvez échanger une ressource contre un cristal ou inversement, et ce jusqu'à 2 fois (plutôt qu'une seule).



6. Administration

En effectuant l'action de ce lieu, placez votre disque d'influence sur la carte plutôt que sur le portrait d'un ouvrier. Lors d'un tour ultérieur, vous pourrez placer ce disque sur le portrait de l'ouvrier avec lequel vous effectuerez votre tour (en plus du disque que vous placeriez normalement).



7. Astronef

Une fois l'action de ce lieu réalisée, vous pouvez prendre 4 ressources différentes de l'Entrepôt pour en poser une sur la piste des exportations, gagner les PV associés et placer les autres cubes dans la réserve générale.



8. Mine

Au lieu d'effectuer l'action de la mine, vous pouvez avancer votre marqueur sur la roue de production de 3 secteurs et diminuer l'Humeur de l'ouvrier en visite de 1 (sans produire de ressource.)



9. Cuisine de Campagne

Au début du Déjeuner, vous pouvez coucher jusqu'à deux ouvriers (ils ne prendront pas part à cette phase).



10. Lac

Quand vous effectuez l'action de ce lieu, vous pouvez choisir une carte dans la défausse plutôt que d'en piocher une.



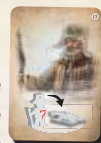
11. Camp de travail

Quand vous effectuez l'action de ce lieu, vous pouvez renoncer à placer un disque d'influence sur le portrait de l'ouvrier. Dans ce cas, ne réduisez pas non plus son Humeur.



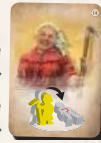
12. Caserne

À la fin de la Matinée, vous pouvez déplacer votre disque d'influence de n'importe quel ouvrier vers un ouvrier encore dans la caserne.



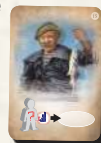
13. Berger

Vous pouvez effectuer votre tour avec cet ouvrier sans le déplacer : réalisez l'action du lieu qui l'héberge, couchez-le et placez un disque d'influence sur son portrait. Vous ne pouvez pas utiliser un lieu indisponible de cette façon.



14. Fermière

Vous pouvez envoyer cet ouvrier dans un lieu occupé par un ouvrier couché.



15. Pêcheur

Après avoir effectué un tour avec cet ouvrier, vous pouvez déplacer tout autre ouvrier de son lieu actuel vers un autre lieu vide et non indisponible (il reste dans sa position, redressé ou couché).



16. Mineur

Si vous produisez toute autre ressource que du Charbon en effectuant un tour avec cet ouvrier, vous pouvez produire une ressource de plus du même type et diminuer son Humeur de 1 (en plus de toute autre diminution).



17. Commissaire

Pendant que vous effectuez un tour avec cet ouvrier, vous pouvez placer un cristal au Palais des Soviets (voir la description du lieu) en plus d'effectuer l'action du lieu que vous visitez.



18. Bureaucrate

Vous pouvez envoyer cet ouvrier dans un lieu indisponible durant n'importe quelle phase.

CRÉDITS

Concepteur du jeu : Raman Hryhoryk
Artiste : Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov
Mise en Page : Anastasia Durova
Conception des Meeple : Yuriy Khmelevskoy
Rédacteurs : Dmitriy Rudev, Polina Basalaeva,
Anna Sergova
Remerciements particuliers à Alexander Peshkov
et Ekaterina Pluzhnikova



Jeu publié par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 Tous droits réservés.
7-6 2e rue Filyovskaya,
1er étage, bureau III, salle 6A, Moscou,
121096, Russie. Tél. : +7 495 510 0539,
mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com



text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text
text text text text text text text text

2019 г.
3 руб.
ред. 3

