

Naufragés

Alberto Corral

Vous partiez à l'aventure, l'aventure est venue à vous !
 Votre bateau vers les Amériques a été pris dans une terrible tempête et s'est fracassé contre les récifs qui entourent une île perdue et mystérieuse. Seule une poignée d'entre vous s'en est sortie et n'a que deux objectifs : survivre et s'enfuir.

Pour assurer votre survie, vous devrez vous entraider pour construire un campement, vous approvisionner en nourriture et vous protéger des dangers que recèle cette île pas si déserte que ça.
 Pour vous échapper, vous devrez explorer les profondeurs de l'île pour atteindre son sommet. De là, vous pourrez scruter l'horizon et repérer un navire de passage. Vous pourrez alors émettre des signaux de détresse pour espérer être sauvé et entrer dans la légende.

BUT DU JEU

Tout au long de la partie, les joueurs gagnent des points d'Aventure en réalisant certaines actions, en vivant des événements exceptionnels et en récupérant des objets. La partie prend fin dès qu'un joueur atteint le sommet de l'île.

Le groupe de joueurs vérifie alors s'il possède tous les éléments nécessaires pour qu'un des bateaux de passage les remarque et vienne les sauver.

Si c'est le cas, le joueur qui possède le plus de points d'Aventure est déclaré vainqueur. Dès son retour à la terre ferme, un écrivain célèbre racontera son incroyable aventure et en fera un héros aux yeux de tous pour plusieurs générations.

Si le groupe n'est pas sauvé ou si tous les naufragés périssent, personne ne gagne la partie.

CONTENU

- 1 livret de règles
- 4 plateaux
- 2 dés
- 12 cartes Personnage (6 différents, chacun masculin ou féminin)
- 5 cartes Camp de départ
- 21 cartes Événement de départ
- 30 cartes Débris de départ
- 39 cartes Exploration de départ divisés en 3 paquets (Côte, Terres Intérieures, Cœur de l'Île)
- 127 cartes Rebondissement (avec un chiffre dans un cercle)
- 6 cartes pour créer votre propre aventure
- 8 pions Action en 4 couleurs : 2 x 2 x 2 x 2 x
- 8 cubes en 4 couleurs : 2 x 2 x 2 x 2 x
- 4 marqueurs Perdu en 4 couleurs
- 16 cubes Séquelle/Débris noirs
- 24 cubes Blessure/Marqueur blancs
- 16 jetons Nourriture
- 16 jetons Bois
- 1 pion Action Bonus blanc pour le 1^{er} joueur
- 48 tuiles Nourriture réparties en 33 tuiles Récolte et 15 tuiles Poisson (13 tuiles numérotées, 1 tuile Méduse, 1 tuile Requin)
- 38 tuiles point d'Aventure
- Plusieurs autres tuiles : 2 Cordes , 2 Voiles , 1 1^{er} Joueur , 4 Abris 3x 4x 5x , 1 Feu de Camp
- 1 HELP , 1 Feu de Détresse , 1 Radeau , 1 Garde-Manger , 1 Chien , 1 Chèvre , 1 Canon
- 1 RIP

PLATEAUX

plateau principal



plateau Exploration



plateau Camp



CARTES



Débris



Événement



Camp



Personnage



Rebondissement

EXPLORATION



Côtes



Terres Intérieures



Cœur de l'Île

MISE EN PLACE

Sauf précision contraire, placez les cartes et les tuiles face cachée.

Les plateaux représentent l'île sur laquelle se déroule le jeu. Placez le plateau Exploration, le plateau Camp et le plateau Principal sur la table à portée de main de chaque joueur.

Séparez les cartes **Rebondissement** (avec un chiffre dans un rond) des autres cartes et triezy-les dans l'ordre des chiffres indiqués.

Répartissez les cartes **Exploration** restantes (sans chiffre dans un rond) en 3 paquets selon leur dos : Côte, Terres Intérieures et Cœur de l'île.



Tirez aléatoirement **8** cartes **Rebondissement numérotées '0'** et ajoutez chacune d'entre elles aux paquets **Exploration** correspondants. Mélangez chaque paquet **Exploration** séparément et placez-les sur les emplacements prévus sur le plateau **Exploration**.

Chaque joueur choisit une carte **Personnage** et prend les **2 pions Action** et les **2 cubes de sa couleur** ainsi qu'**1 marqueur Perdu**.



Chaque joueur place 1 cube de sa couleur sur le chiffre le plus élevé de la **piste d'Énergie** de sa carte **Personnage**.



Chaque joueur garde ses **2 pions Action** près de lui. Vous les utiliserez pour indiquer les actions que vous allez effectuer sur le plateau **Principal**.

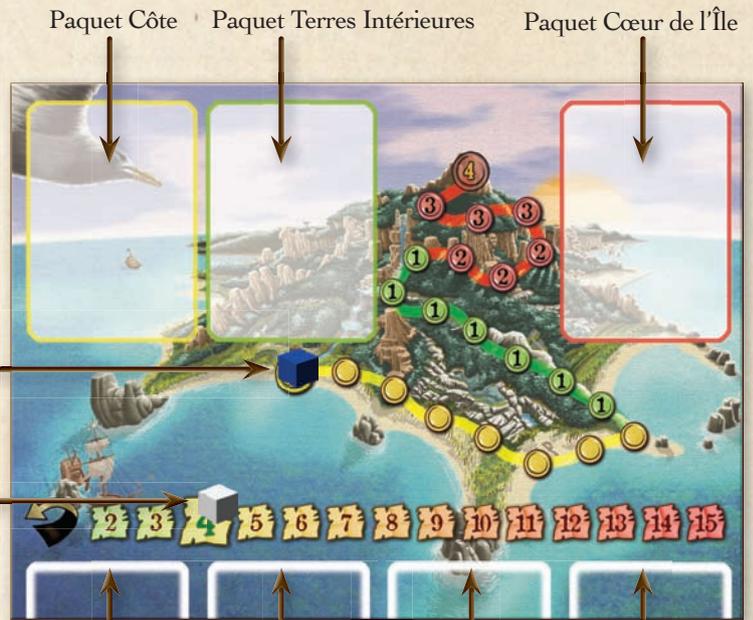
PISTE D'EXPLORATION

Chaque joueur place 1 cube de sa couleur sur la case de départ de la piste d'Exploration. Vous le déplacerez pour indiquer l'endroit le plus éloigné que vous ayez exploré en parcourant l'île.

PISTE DE RETOUR

Placez 1 cube blanc sur la case marquée 4 de la piste de Retour. Cela indique le niveau de difficulté que vous devrez affronter pour rentrer au camp après avoir exploré l'île.

PLATEAU EXPLORATION



Explorations en attente

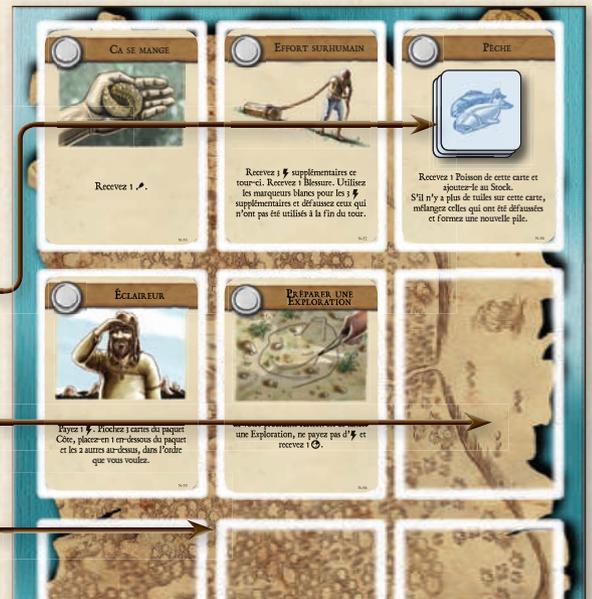
PLATEAU CAMP

Placez les 5 cartes **Camp de départ** sur le plateau.

Mélangez toutes les tuiles **Poisson** (sauf le Requin) et faites-en une pile sur la carte **Pêche**. Ceci constitue la **Réserve de Poissons**.



Emplacements libres



MÉTÉO : Placez 1 cube blanc sur la première case Ensoleillée de la piste Météo.

PLATEAU PRINCIPAL

RÉSERVE : Constituez une pile de **tuiles Récolte** avec autant de tuiles que de joueurs et placez-la près de l'Action Nourriture. Ceci constitue la **Réserve de Nourriture**.

ÉVÉNEMENTS : Si vous jouez à 1 ou 2 joueurs, remettez dans la boîte les cartes Événement sur lesquelles apparaît ce symbole  en bas à gauche. Prenez les cartes Événement et piochez :

- 12 cartes à 4 joueurs
- 15 cartes à 3 joueurs
- 18 cartes à 2 joueurs
- 21 cartes à 1 joueur

Mélangez ces cartes et placez la **pioche Événement** ainsi formée sur l'emplacement prévu sur le plateau. Remettez les autres cartes dans la boîte.

DÉBRIS DU NAUFRAGE : Placez 6 **cubes noirs** sur les cases Débris.

Mélangez la pioche de **cartes Débris** et placez-la sur l'emplacement prévu sur le plateau.

CONSTRUCTIONS : Placez les tuiles **HELP** et **Feu de Détresse** sur les emplacements prévus, la face indiquant les conditions requises devant être visible.

EMPLACEMENTS DES CONSTRUCTIONS TERMINÉES

- (1) HELP
- (2) Feu de Détresse
- (3) autres tuiles
- (4) Abri



Faites une autre pile avec le reste des tuiles à côté du plateau. Quand vous devrez ajouter des tuiles Récolte à la Réserve, prenez-les ici.

ACTIONS

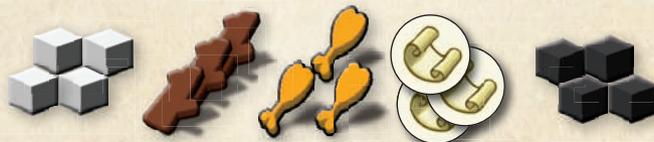
- (A) Nourriture
- (B) Bois
- (C) Journal
- (D) Débris
- (E) Feu de Camp
- (F) Construction
- (G) Exploration
- (H) Repos
- (I) Camp

ABRIS : Placez **toutes les tuiles Abri** en une pile, les conditions requises face visible. Placez les tuiles dans la pile dans l'ordre suivant, la plus haute valeur placée en dessous : 4, 3, 2, 1.

FEU : Placez la tuile **Feu de Camp** sur l'emplacement prévu, les **flammes face cachée**.

STOCK : Placez dans le Stock 1 **jeton Bois** et autant de **jetons Nourriture** que le nombre de joueurs moins 1.

Placez les dés, les cubes noirs et blancs, les tuiles Points d'Aventure ainsi que les jetons Nourriture et Bois à portée de tous les joueurs.



Tirez au sort le 1^{er} joueur. Il reçoit la **tuile 1^{er} joueur** et le **pion Action Bonus blanc**.



CARTES PERSONNAGE ET ÉNERGIE

Au début de la partie, chaque joueur choisit l'un des 12 Personnages du jeu. Chaque Personnage a une Capacité qui l'aidera à survivre sur l'île. Deux joueurs ne peuvent pas choisir deux Personnages qui ont la même Capacité.

À droite de la carte, une piste indique l'Énergie du Personnage. Chaque joueur utilise un cube de sa couleur pour représenter le niveau d'Énergie de son Personnage durant la partie. Chaque Personnage commence le jeu avec son Énergie au niveau maximum. Elle diminuera au fur et à mesure des actions effectuées et augmentera grâce au repos et à la nourriture.

L'Énergie d'un Personnage ne peut pas descendre en dessous de zéro. À chaque fois que cela devrait arriver, le joueur place 1 Blessure (cube blanc) sur le chiffre le plus haut de sa piste d'Énergie. Si cela se reproduit, le joueur place une Blessure sur le chiffre le plus élevé suivant de sa piste d'Énergie et ainsi de suite. Les Blessures réduisent ainsi temporairement le niveau maximum d'Énergie d'un Personnage jusqu'à ce qu'elles soient retirées.

Si un joueur doit placer 1 Blessure sur la case sur laquelle se situe son cube d'Énergie, celui-ci est décalé vers le bas jusqu'à la première case libre.

NOTE : Si un personnage perd 2 points d'Énergie ou plus du fait de la même cause, il ne reçoit qu'1 seule Blessure.

Si la case Énergie 0 doit recevoir une Blessure, la plus haute Blessure devient une Séquelle à la place. Dans ce cas, le cube blanc est remplacé par un cube noir et la réduction d'Énergie est permanente.

NOTE : Si votre Énergie est à 0, vous ne pouvez plus effectuer d'Actions ou choisir d'options qui demandent de l'Énergie.

Exemple :

Clara a commencé la partie avec 6 points d'Énergie. Cependant, après une chasse épuisante, son Énergie est réduite de 2 points, la laissant avec 4 points d'Énergie.



Durant une Exploration, Clara se foule une cheville ce qui lui inflige une Blessure qu'elle place sur le chiffre le plus haut de sa piste d'Énergie (6). Clara ne pourra plus utiliser cette case tant que la Blessure n'est pas soignée et donc le cube enlevé.



Clara est attaquée et reçoit 2 Blessures. Ces Blessures sont placées sur les cases 5 et 4 de sa piste d'Énergie. Ils "poussent" ainsi vers le bas le cube qui marque son niveau d'Énergie.



Clara ne pourra plus récupérer d'Énergie car les Blessures bloquent la piste.



Clara a 6 Blessures et en reçoit une de plus. Elle ne peut pas descendre son cube d'Énergie plus bas elle échange sa Blessure la plus haute par une Séquelle.

MORT D'UN PERSONNAGE



Si un Personnage reçoit sa 4^{ème} Séquelle, il meurt. Si cela arrive, son pion est retiré de la piste d'Exploration et ses Objets sont tous répartis entre les autres joueurs qui en choisissent un chacun leur tour en commençant par le 1^{er} joueur. La seule exception à cette règle est lorsque la mort survient au cours d'une Exploration en solitaire, auquel cas les possessions du joueur sont perdues.

FORCE



Durant le jeu, les joueurs devront résoudre des affrontements avec des éléments hostiles sur l'île et des conflits au sein du groupe. Lors de ce type de situation, vous devez effectuer un jet de Force.

Pour effectuer un jet de Force, lancez un dé et ajoutez au résultat les modificateurs des cartes possédées par le joueur ou par le groupe. Comparez le résultat final à celui de l'adversaire : le résultat le plus élevé gagne le jet de Force. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Quand un affrontement est déclenché par une carte, le résultat du jet de Force de l'adversaire est toujours précisé sur la carte.

Chaque carte que vous possédez avec le symbole  apporte un bonus à vos jets de Force.

Exemples :

La Machette donne un bonus de 1 point de Force



Le joueur incarnant Vasa Sultana dispose toujours d'un bonus de 1 point de Force



COMMENT JOUER

Une partie de Naufragés se joue en plusieurs tours.

À chaque tour de jeu, une carte Événement est piochée. Ainsi, le nombre de tours maximum d'une partie dépend du nombre de cartes Événement piochées lors de la mise en place en fonction du nombre de joueurs. Une partie à 1 joueur durera au maximum 21 tours, une partie à 4 joueurs durera au maximum 12 tours. Si, à la fin du dernier tour, les joueurs n'ont pas été sauvés par un bateau, ils perdent tous la partie.

Chaque tour est composé des phases suivantes, toujours dans cet ordre. →

A) ÉVÉNEMENT

Révélez la carte Événement du dessus de la pioche et mettez en place les conditions du tour, dans l'ordre suivant :

1. **Météo** : Si l'icône Météo en haut à gauche de la carte représente un soleil ☀, déplacez le marqueur de la piste Météo vers la droite.

Si l'icône représente un orage ⚡, déplacez-le vers la gauche. En fonction de la case sur laquelle est le marqueur, appliquez les effets suivants :

- Si le marqueur est sur la case Canicule ☀, tous les joueurs perdent immédiatement 1 point d'Énergie.
- Si le marqueur est sur la case Pluvieux ☁, la **difficulté des retours au camp augmente de 1**.
- Si le marqueur est sur la case Orage ⚡, le Feu de Camp s'éteint et vous ne pouvez pas pêcher. La **difficulté des retours au camp augmente de 2**.

2. **Débris du Naufrage** : Si le nombre de cubes noirs sur les cases Débris est supérieur ou égal au nombre indiqué en haut à droite de la carte Événement et qu'il n'y a pas de cube sur la case Action Débris, déplacez un cube noir d'une case Débris sur cette case Action.

Exemple : la carte Événement piochée indique le chiffre 6 en haut à droite. Il y a 6 cubes sur les cases Débris et il n'y a pas de cube sur la case Action Débris. Un des cubes est donc déplacé sur la case Action.



3. **Événement** : Résolez le texte de la carte. Puis placez la carte sur l'emplacement de l'Événement actif.

NOTE : Si l'Événement fait référence aux joueurs et que ceux-ci sont tous perdus dans l'île, cet Événement n'a pas lieu.

B) ACTIONS

Lors de cette phase, les joueurs placent leurs pions sur les cases Action du plateau dans cet ordre :

★ **Action Bonus du 1^{er} joueur** (passez cette étape si le 1^{er} joueur est perdu) : Le 1^{er} joueur place le **pion Action Bonus blanc** sur l'une des cartes Camp et applique les instructions de la carte.

• **Joueurs non perdus** :

- Le 1^{er} joueur place **1 de ses pions Action sur la case Action de son choix**, suivi par les autres joueurs qui ne sont pas perdus, dans le sens horaire. Une fois que chacun a placé 1 pion, on répète le même procédé pour placer le 2nd pion Action.

Les différentes cases Action sur lesquelles vous pouvez placer vos pions sont :



- Les pions Action sont placés **sur la 1^{ère} case libre de chaque Action**, en commençant par la gauche. Le nombre de pions que chaque Action peut accueillir est défini par le nombre de cases représentées sur le plateau. *Par exemple, on peut placer jusqu'à 4 pions sur l'action Nourriture, mais un seul joueur pourra ramasser les débris du naufrage ou allumer le feu.*

- Si la case choisie indique un chiffre, **le joueur doit perdre autant de points d'Énergie qu'indiqué** pour placer son pion sur la case. Si la case choisie porte un "?", les points d'Énergie seront perdus à la phase Résolution.

- Chaque case Action ne peut accueillir qu'un seul pion.

- **Un joueur ne peut pas choisir deux fois la même Action** durant un même tour. *Par exemple, il ne peut pas se reposer ou écrire deux fois dans son journal pendant le même tour.*

SÉQUENCE DE TOUR

A) ÉVÉNEMENT

B) ACTIONS

- 1^{er} Joueur (Camp)
- Joueurs non perdus
- Joueurs perdus
- Résolutions

C) SURVIE

- Nourriture
- Repos

D) FIN DU TOUR

- Blessures
- Entretien



3 Si la précédente carte Événement a fait s'améliorer la Météo, placez le marqueur Météo sur Canicule.



Le joueur rouge perd 2 points d'Énergie pour placer un pion sur la première case de l'Action Nourriture. Le prochain joueur à s'y placer devra perdre 1 point d'Énergie.

• **Joueurs perdus** : Certains joueurs vont se perdre lors d'une Exploration (voir Exploration p.8). Ils jouent après les joueurs non perdus. Chacun des joueurs perdus place **1 seul de ses 2 pions Action** sur la case Action de son choix.

Puis chaque groupe de joueurs perdus essaye de retourner au camp. Ils doivent pour cela réussir un **lancer de dé de retour** :

- Reculez d'une case le cube de la piste de Retour du plateau Exploration. Le niveau de difficulté du lancer de dés pour retourner au camp est ainsi réduit de 1 point.
- Pour chaque groupe de joueurs perdus, **lancez les dés** :
 - Si le résultat (après avoir appliqué tous les modificateurs) est **supérieur ou égal** au nombre indiqué sur la piste de Retour, les joueurs parviennent à rentrer au camp et **placent leur 2^{ème} pion Action** comme l'ont fait les joueurs non perdus.
 - Si le résultat est **inférieur** au nombre indiqué sur la piste de Retour, les joueurs perdus **ne placent pas leur 2^{ème} pion Action**. À la place, ils réduisent d'1 point le niveau de difficulté de la piste de Retour et lancent de nouveau les dés. S'ils réussissent ce lancer, ils retournent au camp sans 2^{ème} Action disponible pour ce tour. S'ils échouent au second lancer, ils seront encore perdus au prochain tour.
- Les joueurs qui ont réussi à rentrer au camp retirent leur marqueur Perdu de la piste de Retour (cf page 8).

• **Résolution** : Les Actions sont résolues de haut en bas et de gauche à droite, selon leur ordre sur le plateau. En suivant cet ordre, les joueurs retirent leurs pions un par un en résolvant immédiatement l'Action associée. Chaque Action doit être résolue entièrement avant de retirer le pion suivant du plateau.

NOURRITURE



Le joueur prend **1 tuile Récolte de la Réserve et la place dans le Stock** (en bas à gauche du plateau). S'il n'y a plus de tuiles dans la Réserve, cette action n'a aucun effet.



La Réserve de Nourriture est la pile de tuiles Récolte placée près de l'Action Nourriture. Elle représente les différents emplacements où trouver de la nourriture que votre groupe connaît. Au début de la partie, vous ne connaissez qu'une poignée de lieux. Pour en découvrir plus, il faut explorer l'île.

BOIS



Le joueur prend **1 Bois et le place dans le Stock**.



POINTS D'AVENTURE

Les points d'Aventure que les joueurs reçoivent représentent les notes qu'ils prennent dans leur journal et à quel point les histoires qu'ils vivent sont intenses. Si les naufragés ne sortent pas vivants de l'île, personne n'entendra leurs histoires et les points d'Aventure n'auront donc aucun effet. Mais s'ils sont sauvés, les points d'Aventure permettront de déterminer qui parmi eux marquera les esprits pour plusieurs générations comme un exemple d'héroïsme. Le joueur qui a gagné le plus de points d'Aventure sera le vainqueur de la partie.

NOTE : les tuiles point d'Aventure ont différentes valeurs. À chaque fois qu'un joueur gagne une tuile point d'Aventure, il la regarde sans la révéler aux autres joueurs. Les joueurs ne doivent jamais révéler la valeur de leurs tuiles.

JOURNAL



Le joueur prend **1 tuile point d'Aventure**.

IMPORTANT : un joueur peut décider à tout moment de rendre **1 de ses tuiles point d'Aventure** pour relancer un jet de dé. Une seule tuile point d'Aventure peut être ainsi défaussée pour un même jet de dé.

DÉBRIS



Disponible uniquement si 1 cube Débris est présent sur la case Action.

Le joueur prend **5 cartes Débris** et les montre au groupe. **Chaque joueur en choisit 1**, en commençant par le joueur qui effectue cette action, puis dans le sens horaire et le place face visible devant lui. Une fois le partage terminé, défaussez les cartes que personne n'a choisies et retirez du jeu le cube noir placé sur cette action.



Les débris du naufrage sont le seul élément venant de la civilisation qui reste aux joueurs. Tous les objets qui proviennent de l'épave vous permettent d'améliorer vos chances de survie. Parmi eux se trouvent également des objets nécessaires à votre départ de l'île.

VALEURS ET ÉCHANGES D'OBJETS

Les Objets peuvent être échangés et même prêtés entre joueurs à tout moment, sauf pendant une Exploration. Les joueurs sont libres de négocier leurs Objets de n'importe quelle façon. Un joueur n'est pas obligé de rendre un Objet qu'un autre joueur lui a prêté.

Certains Objets ont une valeur en points d'Aventure que vous comptabiliserez à la fin de la partie.



Exemple : La Machette donne **1 point d'Aventure** à la fin de la partie.

Points d'Aventure

FEU DE CAMP Le joueur annonce à voix haute combien d'Énergie il utilise pour allumer le Feu, réduit son niveau d'Énergie du chiffre correspondant sur sa piste et lance un dé.



Si le résultat du lancer est **inférieur ou égal** aux points d'Énergie annoncés et qu'il y a au moins 1 Bois dans le Stock, le joueur retourne la tuile Feu de Camp pour que les flammes soient visibles et place 1 Bois sur le Stock dessus. Le Feu est allumé.

Si le résultat est supérieur, rien ne se passe mais l'Énergie est tout de même perdue.

REPOS



Le joueur lance un dé et gagne, en fonction du résultat, autant de points d'Énergie que le chiffre indiqué sur la dernière tuile Abri bâtie (celle avec la plus haute valeur).

Si aucun Abri n'a été construit, le joueur regagne seulement 1 point d'Énergie, sans lancer le dé. Ensuite, il **enlève la Blessure** la plus en bas de sa piste d'Énergie (s'il en a).

Exemple : le troisième niveau de l'Abri est construit, un joueur réalise l'Action Repos. Il lance un dé et gagne 3 Énergies sur un résultat de 1 à 3, ou 4 Énergies sur un résultat de 4 à 6. Après cela, il retire 1 Blessure de sa piste d'Énergie.



Sans Abri, vous ne récupérez qu'1 Énergie. Il vaut mieux construire et améliorer l'Abri le plus tôt possible pour pouvoir bénéficier de bonnes nuits de sommeil réparateur.

Vous trouverez 6 cases Action Repos sur le plateau, une après chaque Action principale. Choisissez bien quand vous souhaitez vous reposer et souvenez-vous que les Actions sont résolues du haut au bas du plateau.

CAMP



Le joueur reprend son pion Action, choisit une **carte Camp** disponible sur le plateau Camp et place son pion dessus. Il résout ensuite l'effet de l'Action en suivant les instructions de la carte Camp.

Un joueur ne peut pas choisir une carte Camp sur laquelle se trouve déjà un autre pion Action.

CONSTRUCTION



Le joueur propose à tous les joueurs la Construction correspondant à la case Action choisie.

Il y a 4 cases Action Construction différentes : HELP, Feu de Détresse, Abri et Construction Inconnue.

Toutes les Constructions demandent des matériaux pour être bâties : du Bois et/ou de l'Énergie et/ou des tuiles spécifiques (Cordes, Toile...). Ces conditions sont indiquées sur une des faces de la tuile Construction en question. Quand les conditions sont réunies, la Construction est achevée et vous pouvez retourner la tuile.

Il existe 2 catégories de Construction : celles qui doivent être achevées en 1 tour (Abri et Radeau) et celles qui peuvent être construites en plusieurs tours, en y plaçant des marqueurs (HELP et Feu de Détresse).

- **Constructions en 1 seul tour** : En commençant par le joueur qui a proposé la Construction, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur qui n'est pas perdu annonce combien d'Énergie il veut utiliser pour cette Construction.

Si le montant total des points d'Énergie est **supérieur ou égal** au montant indiqué sur la tuile et que vous disposez de tous les matériaux nécessaires, la Construction est achevée : les joueurs qui ont participé perdent l'Énergie annoncée et enlèvent du Stock le Bois et les éventuelles tuiles nécessaires (Corde, Toile...). Retournez la tuile et placez-la sur l'emplacement correspondant (chaque Abri est placé sur l'Abri précédent). **Le joueur qui a proposé la Construction reçoit 1 point d'Aventure.**

Si le montant total des points d'Énergie est **inférieur** au montant indiqué sur la tuile, la tuile n'est pas construite. Les points d'Énergie annoncés par chaque joueur sont perdus, mais les autres matériaux ne sont pas perdus.

- **Constructions en plusieurs tours** (🕒) : En commençant par le joueur qui propose la Construction, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur qui n'est pas perdu annonce combien d'Énergie il veut utiliser pour cette Construction.

Placez 1 cube blanc sur la tuile pour chaque point d'Énergie ainsi dépensé (pour la tuile HELP) ou placez 1 Bois provenant du Stock sur la tuile (tuile Feu de Détresse).

Si les matériaux placés sur la tuile correspondent aux conditions requises, retirez-les du jeu puis retournez la tuile et placez-la sur l'emplacement correspondant. **Le joueur qui a proposé la Construction dans le tour où elle est achevée gagne 1 point d'Aventure.**

Si la Construction n'est pas terminée à la fin du tour, les matériaux restent sur la tuile.



Chaque niveau de l'Abri doit être construit en 1 seul tour.

Ce niveau coûte 3 Énergies et 2 Bois.



La tuile HELP peut être construite et terminée en plusieurs tours.



Au fur et à mesure de l'avancée de la partie, vous pourrez bâtir de nouvelles Constructions. Quand elles apparaissent, placez-les sur la case Action Construction Inconnue marquée d'un point d'interrogation. Chaque nouvelle tuile est une nouvelle Action Construction. Une seule case Construction Inconnue est présente sur le plateau mais considérez qu'il y en a autant que nécessaire. Vous pouvez placer les nouvelles tuiles sur les cases Action de Construction déjà terminées pour plus de clarté.



Les tuiles HELP et Feu de Détresse sont deux Constructions qui permettront aux bateaux de vous repérer sur la plage. Ne repoussez pas trop leur construction ou vous n'aurez pas le temps de les terminer avant la fin de la partie.



EXPLORATION



Tous les joueurs qui ont placé un pion sur la case Action Exploration partent pour la même Exploration. Il n'y a donc qu'**1 seule Exploration par tour**. L'ordre des pions sur la case Action détermine l'**ordre de marche**.

À chaque fois qu'une Exploration est lancée, placez le marqueur (cube blanc) de la piste de Retour sur la case 4. Cette piste représente le niveau de difficulté du lancer de dés pour retourner au camp.

Chaque Exploration se résout en plusieurs tours en suivant l'ordre de marche.

À chaque tour d'Exploration, 1 seul joueur est actif. Il choisit entre **explorer ou retourner au camp**. Une fois qu'il a joué, un nouveau tour d'Exploration commence : le joueur suivant dans l'ordre de marche devient actif. Répétez ce procédé jusqu'à ce que tous les joueurs soient rentrés au camp ou soient perdus dans l'île.

Un joueur qui a décidé de retourner au camp ne participe plus à l'Exploration et sort donc de l'ordre de marche.

Si le niveau de la piste de Retour est de 15, vous ne pouvez plus continuer à explorer et vous devez retourner au camp.

- **Explorer** : Le joueur actif pioche et révèle **1 carte Exploration d'un des paquets** ou choisit **1 carte en attente**. 3 paquets de cartes Exploration sont disponibles. Chacun concerne une partie précise de l'île : la Côte, les Terres Intérieures et le Cœur de l'Île. Les explorateurs ne peuvent piocher de cartes d'un paquet que si le membre de l'Exploration qui est le plus avancé sur la piste d'Exploration est déjà parvenu à cette partie de l'île au moins.

1) Lisez à voix haute le nom de la carte et le texte d'ambiance (en italique).

2) S'il y a un symbole , les explorateurs qui sont dans la partie de l'île correspondant à la carte en train d'être résolue ou dans une partie précédente **avancent leur marqueur d'1 case sur la piste d'Exploration**.

NOTE : Si le marqueur d'un explorateur parvient à la dernière case, il atteint le Cœur de l'île de l'île et déclenche la fin de la partie (voir la section Fin de la partie, page suivante).

3) S'il y a une icône , **avancez le marqueur de la piste de Retour** d'autant de cases que le chiffre indiqué dans l'icône.

4) S'il y a une icône , **piochez 1 tuile point Aventure** et gardez-la.

5) **Résolvez l'effet de la carte** en suivant les instructions données. Sauf mention contraire, les bénéfiques ou dommages indiqués par la carte n'affectent que le joueur qui pioche la carte. Si l'effet précise "les joueurs", il affecte l'ensemble des joueurs. Quand il précise "les explorateurs", il affecte tous les joueurs de cette Exploration.

6) Sauf mention contraire, **retirez la carte du jeu** après sa résolution.

- **Retourner au camp** : Le joueur actif annonce à voix haute qu'il veut retourner au camp. Chaque autre explorateur peut se joindre à lui s'il le souhaite, ils forment ensemble un seul et même groupe de retour.

Vérifiez le **niveau de difficulté du lancer de dés** du retour, en appliquant les modificateurs éventuels (Capacités, Objets, Météo) à la valeur indiquée sur la piste de Retour. Lancez 2 dés :

- Si le résultat est **supérieur ou égal** au niveau de difficulté, les joueurs qui ont décidé de rentrer arrivent sains et saufs au camp.

- Si le résultat est **inférieur ou égal** au niveau de difficulté, les joueurs qui ont décidé de rentrer peuvent **relancer les dés s'ils dépensent 1 point d'Énergie par membre du groupe de retour**. La perte de point d'Énergie est à répartir entre les membres du groupe de retour à leur convenance. Les explorateurs peuvent relancer les dés autant de fois qu'ils le veulent tant qu'ils ont l'Énergie nécessaire.

Si aucun des lancers de dés n'est un succès, le groupe se perd et chaque explorateur place **son marqueur Perdu** sur la case de la piste de Retour sur laquelle se situe le marqueur de difficulté.

couleur correspondant au type de carte
 Bleu : Événement
 Brun : Débris / Objets
 Blanc : Camp
 Jaune : Côte
 Vert : Terres Intérieures
 Rouge : Cœur de l'Île

1. nom
texte d'ambiance
2. avancée
3. difficulté de retour
4. point d'Aventure
5. effet

33 JAGUAR

Cette île regorge de moyens de mourir, mais le plus rapide est de se retrouver frotté aux griffes mortelles d'un jaguar.

Un jaguar vous attaque ! Le jaguar a 5 points de Force. Utilisez votre propre Force pour le premier lancer et la Force du groupe d'explorateurs à partir du deuxième. À chaque fois que le jaguar gagne, vous perdez 2 . Continuez à lancer le dé jusqu'à ce que les explorateurs gagnent ou que vous ayez reçu 2 Blessures.

CARTES CAMP



Certaines cartes Exploration sont des cartes Camp. Ces cartes représentent de nouvelles Actions qui seront ajoutées à celles déjà disponibles au début de la partie.

Quand vous piochez une carte Camp, placez-la sur un emplacement libre du plateau Camp.

S'il n'y a aucun emplacement libre, recouvrez une des cartes Camp déjà placées, qui n'est donc plus disponible. Vous ne pouvez jamais recouvrir les cartes à fond rouge (effet négatif). Ces cartes devront être résolues pour pouvoir être retirées du jeu.

EXPLORATION

PIOCHE VIDE

Quand une pioche de cartes Exploration est vide et que sa dernière carte a été résolue, tous les joueurs qui sont dans la partie de l'île correspondante avancent immédiatement leur marqueur de la piste d'Exploration sur la première case de la partie suivante de l'île. Cela indique que vous avez entièrement exploré cette section de l'île. Appliquez également cette règle si un joueur pénètre dans une partie de l'île pour laquelle il n'y a plus de cartes.



CONTINUER : Le joueur pioche une carte d'un paquet Exploration ou choisit une carte Exploration en attente et la résout.

PERDU : Si aucun lancer de dés n'est un succès, le groupe de retour se perd dans l'île et chaque explorateur place son marqueur Perdu sur la case appropriée.

PISTE D'EXPLORATION

Cette piste indique les avancées de chaque joueur à travers l'île. Elle correspond à leur expérience et leur connaissance de l'île.

Le joueur actif peut piocher une carte d'un paquet Exploration de son choix à condition qu'un membre au moins de l'Exploration ait atteint cette partie de l'île.

Exemple : Jaune et Rouge explorent l'île ensemble et ont chacun pioché une carte du paquet Terres Intérieures. Vert a atteint une partie de l'île plus éloignée, mais il ne fait pas partie de l'Exploration, donc Jaune et Rouge ne peuvent pas encore piocher de cartes Cœur de l'Île. Si Vert avait fait partie de l'Exploration, ils auraient pu piocher une carte du paquet Cœur de l'Île.

JOUEURS PERDUS

Quand des joueurs sont perdus, ils mettent un certain temps à essayer de retourner au camp. Ceux qui se sont perdus en groupe essayent de rentrer ensemble.

Quand un joueur est perdu, la Nourriture qu'il possède n'est pas disponible pour les autres joueurs. Ses Objets sont toujours disponibles pour des échanges par exemple.



Exemple : Bleu et Jaune font leur lancer de retour ensemble alors que Rouge doit se débrouiller seul.



DÉCISIONS

De nombreuses cartes obligent le joueur qui les a tirées à prendre une décision seul. Mais d'autres cartes obligent l'ensemble des joueurs ou le groupe d'Exploration complet à prendre une **décision commune**. Ils doivent alors discuter jusqu'à ce qu'ils s'accordent sur une décision.

S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, **la majorité l'emporte**. Si aucune majorité ne se dessine, chaque parti doit réaliser un jet de Force. Le parti qui fait le score le plus élevé a le dernier mot et c'est sa décision qui prime.



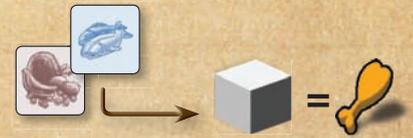
L'île offre de la Nourriture, du Bois et bien d'autres avantages. Mais pour pouvoir en disposer il faut bien la connaître. L'Exploration est nécessaire pour survivre et être sauvé, ne la négligez pas !

ICÔNES UTILISÉES SUR LES CARTES

-  Énergie
-  Tuile Récolte
-  Jeton Nourriture
-  Lancez un dé
-  Résultat du lancer de dés
-  Tuile point d'Aventure

C) SURVIE (LES JOUEURS PERDUS PASSENT CETTE ÉTAPE)

• **Nourriture** : Remplacez les tuiles Nourriture (Récolte et Poisson) du Stock par autant de cubes blancs, chacun correspondant à un jeton Nourriture. Puis chaque joueur, un par un en commençant par le 1^{er} joueur et dans l'ordre de jeu, prend 1 cube blanc ou 1 jeton de Nourriture du Stock. Continuez ainsi jusqu'à ce que toute la Nourriture du Stock soit répartie entre les joueurs. Chaque joueur choisit pour chaque Nourriture (jeton ou cube) ainsi récupérée entre la manger, la laisser dans le Stock ou la donner à un ou plusieurs autres joueurs pour qu'ils la mangent immédiatement.



NOTE : La distribution de Nourriture ne concerne que la Nourriture en Stock, pas les jetons Nourriture que chaque joueur possède personnellement.

Puis chaque joueur peut également manger ses propres jetons Nourriture (récupérés par un autre moyen) ou les donner à un autre joueur (qui peut les garder ou s'en nourrir).

Pour chaque Nourriture qu'un joueur consomme, il **regagne 1 point d'Énergie**.

Chaque joueur doit consommer au moins 1 Nourriture par tour, sinon il perd 1 point d'Énergie et reçoit 2 Blessures.



Exemple :

Albert a deux Blessures et 2 points d'Énergie. Paul n'a pas de Blessure et a 3 points d'Énergie. Dans le Stock, il y a une tuile Récolte (de valeur 2) et une tuile Poisson (valeur 1) ainsi que 2 jetons Nourriture. Le Feu de Camp est allumé mais il n'y a pas de Bois sur la tuile.

A) Tout d'abord, ils transforment les 2 tuiles en 3 cubes blancs. Il y a donc 5 Nourriture dans le Stock, 3 qui pourriront (cubes) et 2 non périssables (jetons).

B) Albert mange un cube blanc et regagne 1 point d'Énergie.

C) Paul mange un cube blanc et regagne 1 point d'Énergie.

D) Albert laisse un jeton Nourriture dans le Stock.

E) Paul mange un second cube et regagne 1 nouveau point d'Énergie.

F) Albert laisse un second jeton Nourriture dans le Stock.

G) Il n'y a pas de Bois sur le Feu de Camp, la tuile est donc retournée du côté "éteint". Les deux joueurs perdent 1 point d'Énergie.

H) Albert et Paul vérifient leurs Blessures. Comme Paul n'en a pas, il ne lance pas les dés. Albert a 2 Blessures. Il lance les dés les 2 dés, le résultat est un double 1. Il a obtenu au moins un 1 et donc une de ses Blessures se transforment en Séquelle (celle la plus élevée sur sa piste d'Énergie).

I) Albert donne le jeton 1^{er} joueur et le pion Action Bonus à Paul. Le tour est terminé.



H



I



- **Repos** : Si le Feu de Camp est allumé et qu'il y a 1 Bois dessus, le Feu reste allumé : le Bois est consommé et retiré du jeu. S'il n'y a pas de Bois, le Feu de Camp s'éteint (retournez la tuile).
Puis, si le Feu de Camp est allumé, chaque joueur regagne 1 point d'Énergie.
Si le Feu de Camp est éteint, chaque joueur perd 1 point d'Énergie.



LE FEU DE CAMP

Pour pouvoir bénéficier des avantages du Feu de Camp, il faut l'allumer et entretenir les flammes avec du Bois. Tant que le Feu brûle, n'importe quel joueur peut prendre 1 Bois du Stock et le placer sur le Feu pendant la phase d'Action pour l'entretenir. Cela peut se faire à tout moment et ne compte pas comme une Action. Si le Feu s'éteint pour cause de négligence ou parce qu'il n'y a plus de Bois dans le Stock, il faudra le rallumer en utilisant l'Action du plateau.

D) FIN DU TOUR

- **Blessures** : Chaque joueur qui a au moins une Blessure sur sa piste d'Énergie lance autant de dés que son nombre de Blessures. **S'il obtient au moins un 6, sa Blessure la plus en haut de sa piste devient une Séquelle.** Échangez le cube Blessure (blanc) contre un cube Séquelle (noir).
- **Entretien** :
 1. **Pourrissement** : Retirez du Stock tous les cubes blancs. Ils pourrissent !
 2. **Réduction de la difficulté** : S'il y a un groupe d'explorateurs perdus, réduisez de 1 la difficulté de la piste de Retour.
 3. **Changement de 1^{er} joueur** : Le 1^{er} joueur donne le pion Action Bonus et la tuile 1^{er} joueur au premier joueur à sa gauche qui n'est pas perdu. Si tous les joueurs sont perdus, la tuile et le pion passent au joueur suivant à gauche.
 4. **Feu non entretenu** : Si TOUS les joueurs sont perdus, le Feu de Camp s'éteint (retournez la tuile).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin et est perdue pour tous les joueurs si :

- Tous les Personnages sont morts.
- À la fin du dernier tour, les joueurs n'ont pas été sauvés.

La partie prend fin et les joueurs peuvent essayer de quitter l'île dès qu'un joueur atteint la **dernière case de la piste d'Exploration**. Il décide si la partie prend fin à ce tour ou au prochain. La partie se poursuit selon les règles normales jusqu'à ce que la phase Survie du dernier tour soit terminée.

A) QUITTER L'ÎLE

Vérifiez alors l'Événement actif et chaque carte Événement restant dans la pioche. Chacune de ces cartes représente un bateau susceptible de sauver les joueurs.

En bas de chaque carte Événement figurent les Constructions et Objets nécessaires pour qu'un bateau aperçoive les naufragés et vienne les sauver.

Si le groupe dispose de **tous les éléments indiqués par au moins 1 des cartes Événement révélées**, les joueurs sont sauvés et on passe au décompte.

Sinon, tous les bateaux passent au large sans les voir et la partie prend fin sans que personne ne gagne la partie.

Les joueurs qui sont perdus à la fin du dernier tour ne sont pas sauvés, même si le groupe réussit à quitter l'île. Ils restent perdus dans l'île et sont donc exclus du décompte final.

Si aucun joueur ne quitte l'île, personne ne gagne.

Exemple



La carte Événement indique le Feu de Détresse, le HELP, une Longue-vue et le Journal du Capitaine. Si les joueurs disposent de tous ces éléments, ils quittent l'île et le décompte final a lieu.

B) DÉCOMPTÉ FINAL (Uniquement pour les joueurs sauvés)

Pour connaître son score final, chaque joueur :

- pioche autant de tuile Point d'Aventure que la valeur de la case sur laquelle se trouve son marqueur sur la piste d'Exploration.
- additionne alors la valeur de **toutes les tuiles point d'Aventure** qu'il a gagnées ainsi que la valeur en  

Le joueur qui a alors le plus de points d'Aventure est déclaré vainqueur.

Dès son retour à la civilisation, un écrivain célèbre immortalisera ses aventures. Les autres retrouveront leur vie d'avant dans l'anonymat, avec peut-être pour souvenir une ou deux blessures graves...

JEU EN SOLITAIRE

Si vous êtes seul sur l'île, appliquez les changements de règles suivants :

- Puisque vous êtes le 1^{er} joueur à chaque tour, l'Action Bonus du 1^{er} joueur est toujours disponible. Vous pouvez l'utiliser pour les Actions du Camp, mais aussi pour effectuer toute autre Action du plateau principal, à l'exception des Explorations. L'Action Bonus du 1^{er} joueur est résolue immédiatement et ne compte pas comme Action répétée lors d'un même tour.
- Enlevez la carte "Pas facile de s'entendre" du jeu.
- La carte "Cupidité" n'a pas d'effet.
- Quand vous effectuez l'Action Débris, vous pouvez garder la deuxième carte si vous dépensez 1 ⚡ de plus.



Être seul sur l'île peut s'avérer très risqué. Le coût en Énergie nécessaire aux Constructions ou pour allumer le Feu de Camp reste exactement le même que pour un groupe, ce qui a pour effet de rendre ces actions plus difficiles à accomplir. Désormais, les actions qui étaient faciles à réaliser avec l'aide d'autres joueurs nécessitent un effort immense.
Bon courage !

AUGMENTATION DE LA DIFFICULTÉ

Une fois que vous aurez réussi à quitter l'île, vous aurez sûrement envie d'augmenter la difficulté du jeu. Pour cela, supprimez simplement la règle qui permet de relancer les dés en sacrifiant 1 point d'Aventure et interdisez les échanges entre joueurs perdus et joueurs non-perdus.

CRÉER VOS PROPRES AVENTURES

Vous trouverez dans la boîte des cartes vierges pour créer vos propres aventures : 1 carte Événement, 1 carte Débris, 1 carte Côte / Terres Intérieures / Cœur de l'Île.

N'hésitez pas à nous les faire parvenir et à les partager avec le plus grand nombre.



CRÉDITS

Auteur : Alberto Corral

Édition : Pol Cors

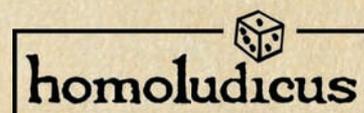
Illustrations : Siscu Bellido

Mise en page : Xavi Carrascosa

Traduction : Lidwine Dillmann

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs : Alberto Ceballos Pitach, Alejandro Dobarro, Alejandro Martín Millán, Ana Dors, Àngel Agüeras Martín, Antonio J. Jaume Gelabert, Antonio Rodríguez Picot, Puri Rodríguez, Carlos Fernández Calvo, Carlos García Leiva, Carlos Sanz de Madrid Servera, César Bermúdez Jiménez, César Carralero Sánchez, Daniel Becerra, Daniel Ferrán Chueco, Daniel Martínez Gomez-Pastrana, David Bailon Castrillon, David Cuesta, David Hidalgo Muñoz, David Pujadas Costafreda, Diego García Campos, Diego Pozo Tortosa, Eduardo Bautista Vidal, Eloy Muñoz Gálvez, Emilio De Sousa Gálvez, Emilio Fernández López, Enric Peláez Marcos, Enrique Martínez De Cestafe Gil, Ezequiel Morcillo Talens, Fernando Latorre García de la Santa, Francisco Javier Ruiz Gómez, Francisco José Medina Gómez, Genis Morera Casablanca (la cabra hay que vivirla), Guillermo Tarazona, Gustavo Bonis Calvo, Igor Cordero, Israel Bejar Suarez, Javier Alabau Gonzalvo, Jesús León Romero, Jesús Zamora Segura, JL San Miguel, Joan Ribera Vañó, Joaquín Motger, Jordi Berges Viñals, Jordi Brinquez Jimenez, Jorge Pradas Moscardó, José Antonio Calvo Expósito, José Antonio Romero Carrascal, José Fernández Ruiz, José M^e Bort Ferrando, José Maicas Martín, José Manuel Benítez García, José Maria Izquierdo, José Martínez Martínez, Joseba Pernas Hermida, Josep Maria Allué, Juan Darío Gallardo Pedemonte, Juan Ignacio Albert Porta, Juan José Roig Castro, Juan Manuel Barroso Beltran, Julio Camara Fuentes, Luis Alberto Fernández Vallejo, Lydia Flores Martos, Manuel Simón, Miguel Angel Gomez Fernandez, Miguel Angel Maroto de Lis, Miquel Jornet Rodríguez, Natalia León Bonfacio, Neftali Blanco Montes, Oliver Punzano Saiz, Omar Sánchez Coloma, Oscar Lucas Contreras, Pablo García Urieta, Pablo González Pérez, Pedro García Sánchez, Pedro Sanz Baena, Raul Almagro Orihuela, Ricardo Miguel Mesas Spencer, Roberto Méndez Sánchez, Roi Espino Cid, Santiago Neira Cea, Sergio Gavilan, Tania Álvarez Casasempere, Tomás Vera Catalán, Toni Serradesanferm, Urko Ellacuria, Víctor Cerrato Canales, Victor Fernandez-Carbajales Cañete. Ian Batty, Noam Bergman, Rich Chamberlain, Nick Fisk, Klemens Franz, Craig Johnson, Huw Morris, Jon Power, Henrik Schunk, Chris Stanton, Jake Tomkinson, Fermin Uribebebarria, Jacco Versteeg, Marcus Watney, Steve Berger.



© 2013 Homoludicus

© 2013 IELLO pour la version française

IELLO – 309 BD des Technologies
54710 Ludres – France

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

