

# ARCTIC SCAVENGERS

RÈGLES DU JEU



# ARCTIC SCAVENGERS

Joueurs : 2 – 5  
Installation : 3 min.  
Age: 13+

Apprentissage : 5 – 10 min.  
Durée : 45 – 60 min.

## Matériel - Jeu de base

- 1 Règle du jeu 
- 1 Résumé des règles 
- 1 Plateau Décharge 
- 1 Plateau Ressources contestées
- 1 Carte Initiateur
- 147 Cartes
  - 20 Réfugiés
  - 67 Mercenaires (9 Combattant, 8 Chasseur, 8 Saboteur, 8 Éclaireur, 5 Chefs de groupe, 5 Snipers, 5 Voyous, 19 Charognard)
  - 46 Décharge (7 Dépotoir, 4 Multi-outil, 4 Filet, 6 Lance, 4 Pioche, 6 Pelle, 6 Medkit, 9 Pilules)
  - 14 Ressources contestées (2 Meute, 2 Grenade, 2 Mushers, 2 Escouade, 6 Famille)

## Matériel - Extension QG

- 1 Résumé de l'extension 
- 1 Plateau Plans 
- 1 Cache 
- 49 Cartes
  - 12 Bâtiment (3 de chaque Bunker, Armurerie, Pharmacie, Hydroponique)
  - 10 Leader
  - 8 Décharge (4 Fusil, 4 Kit d'outil)
  - 8 Docteur
  - 8 Ingénieur
  - 3 Faction (Mécanos, Chercheurs, Maçons)

## Histoire

Année 2097. La Terre entière a été balayée par un changement climatique cataclysmique, plongeant le globe dans une nouvelle ère glaciaire. Plus de 90% de la population a disparu, conduisant les survivants à se regrouper en petites communautés.

Vous êtes le chef d'une petite tribu de survivants. Ressources, outils, médicaments et mercenaires sont rares. Vous et votre groupe êtes opposés avec d'autres tribus dans une lutte pour la survie. Bâissez votre tribu, lutez contre les autres joueurs ou rusez pour vous imposer.

Le chef qui rassemblera la plus grande tribu sera victorieux !

## Principes du jeu

Les joueurs tentent de rassembler les plus grandes tribus possibles en recrutant des mercenaires, cherchant dans la décharge et gagnant des escarmouches contre les autres joueurs. Chaque carte de tribu représente un certain nombre de membres. Le joueur avec le plus de membres dans sa tribu à la fin du jeu est le vainqueur.

## Présentation d'une carte

Les cartes présentent un certain nombre d'icônes pour faciliter leur identification et accélérer les parties.



## Comprendre la présentation

Les textes en vert représentent les éléments communs à toutes les cartes. Les textes en rouge indiquent des éléments qui ne sont pas forcément présents sur toutes les cartes. Les textes en gris présentent des sous-types d'actions.

**Toutes les cartes** ont un type (personnage, outil, remède), un titre, une image et des actions. Les actions de base peuvent être effectuées avec la carte seule. Les modificateurs doivent être combinés avec une autre action. Les actions impossibles ne peuvent être utilisées. **Certaines cartes** seront placées dans certaines piles. **Certaines cartes** comportent d'autres éléments (instructions, coût et nombre de membres de tribu représentés).

## Installation

Arctic Scavengers est jouable de 2 à 5 joueurs. Chaque joueur reçoit un paquet de départ identique représentant sa tribu. Ce paquet est constitué de 10 cartes :

- 4 cartes *Réfugié*
- 3 cartes *Charognard*
- 1 carte *Combattant*
- 1 carte *Lance*
- 1 carte *Pelle*

Retirez les autres cartes *Réfugié* du jeu. Triez les cartes restantes en 3 catégories : *Ressources contestées* (🗺️), *Décharge* (🗑️), et *Mercenaire*. Mélangez les cartes avec une icône 🗺️ et placez les face cachée sur le plateau 🗺️ des *Ressources contestées*. Mélangez les cartes avec une icône 🗑️ et placez les face cachée sur le plateau 🗑️ de la décharge. Les cartes restantes (celles avec un personnage et un coût) sont les mercenaires. Mélangez les en 8 piles séparées, une par type. Placez-les, face visible, à proximité.

Chaque joueur mélange son paquet de 10 cartes et les place, face cachée, à portée de sa main. Un joueur est choisi au hasard et reçoit la carte *Initiateur*. Ce joueur démarre le premier tour.

### Jeu à 2 joueurs

- Retirez 2 cartes de chaque type de la *Décharge* (2 *Dépotoir*, 2 *Medkit*, 2 *Pioche*, etc.)
- Les *Ressources contestées* ne sont plus consultées par l'Initiateur.
- Le nombre de membre de la tribu ne sert plus à résoudre les égalités dans l'escarmouche.
- Les escarmouches doivent être gagnées par un écart de 2. Si elles ne le sont pas, c'est une égalité la *Ressource contestée* est placée dans la *Décharge* qui est mélangée.

## TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu suit un ordre précis :

### Phase de pioche

- 1) Toutes les cartes du tour précédent sont placées dans la défausse des joueurs.
- 2) Chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet. S'il n'a plus de cartes à piocher, il mélange sa défausse et reforme une nouvelle pioche.
- 3) Dès le **troisième tour**, l'Initiateur regarde secrètement la carte supérieure de la pile des *Ressources contestées*.

### Phase de collecte

- 4) L'Initiateur joue et utilise ses cartes pour collecter de ressources.
- 5) L'Initiateur annonce combien de cartes lui restent pour l'escarmouche.
- 6) Chaque joueur dans le sens horaire fait de même en effectuant les étapes 4 et 5.

### Phase d'escarmouche (Tour 3 et suivants)

- 7) Dès que tous les joueurs ont terminé la phase de collecte, ils révèlent les cartes restant pour l'escarmouche et un gagnant est déterminé.
- 8) Le gagnant de l'escarmouche prend la carte supérieure de la pile des *Ressources contestées* et l'ajoute à sa défausse.
- 9) La carte Initiateur passe au joueur suivant dans le sens horaire, un nouveau tour commence.

Le jeu continue jusqu'à ce que la dernière carte *Ressource contestée* soit attribuée.

### PAS D'ESCARMOUCHE AVANT LE TROISIÈME TOUR

Le jeu commence avec 2 tours de collecte de ressources (en creusant dans la *Décharge*, chassant pour de la *Nourriture*, et recrutant des mercenaires) sans escarmouches. Cela permet aux joueurs de consolider leur paquet de cartes avant de se battre pour les *Ressources contestées*.

### Consultation de la Ressource contestée

A partir du troisième tour, l'Initiateur consulte la première carte de la pile des *Ressources contestées*. Le joueur ne révèle pas cette carte aux autres. La carte est replacée, face cachée, sur le dessus de la pile. Cela permet au premier joueur de chaque tour de disposer d'un petit avantage, puisqu'il connaît la ressource qui sera disputée durant l'escarmouche.

### Collecter des ressources

La première phase de chaque tour permet aux joueurs de collecter des ressources. Trois actions permettent de collecter les ressources : *Creuser*, *Chasser*, et *Recruter*. *Creuser* permet aux joueurs de prendre des cartes dans la *Décharge*, *Chasser* crée de la *Nourriture* (qui sera la monnaie utilisée pendant le tour), et *Recruter* utilise une combinaison de *Nourriture* ♠ et de *Remèdes* ⚔ de la main du joueur pour récupérer des mercenaires qui rejoindront la tribu du joueur.

### Annnonce de cartes pour l'escarmouche

Les cartes qui ne sont pas utilisées pour collecter des ressources sont utilisées pour l'escarmouche. Dès qu'un joueur a terminé de rassembler ses ressources, il pose les cartes utilisées dans sa défausse. Il place alors les cartes de sa main non utilisées, face cachée, et annonce ce nombre de cartes qu'il utilisera pour l'escarmouche.

### Bluffer

Parfois un joueur aura dans sa main des cartes inutilisables pour l'escarmouche, ou des cartes *Réfugié / Famille* sans outil (leur valeur de combat est nulle). Le joueur peut malgré tout utiliser ces cartes pour l'escarmouche. Cela lui permettra de cacher la véritable valeur de sa main aux autres joueurs et donc de bluffer sur sa force.

### Gagner l'escarmouche

Le joueur avec le plus gros score de *Combat* gagne. Cette valeur de combat est affectée par plusieurs valeurs : le total de chaque membre de la tribu, plus les modificateurs éventuels et enfin le résultat d'actions spéciales telles que *Saboter* et *Tirer* (voir plus loin).

### Gagner le jeu

Quand la dernière *Ressource contestée* a été attribuée, le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur qui a la plus grande tribu. Les joueurs déterminent la taille de leur tribu en additionnant les chiffres sous l'icône située dans le coin inférieur gauche de toutes les cartes membre de la tribu. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes *Ressource contestées* remporte l'égalité. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de cartes dans son paquet gagne.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs testent leur résistance au froid avec des glaçons. Le joueur le plus résistant l'emporte.

## Concepts

Les règles d'Arctic Scavengers sont basées sur quelques concepts. Avant de détailler ces règles, il est important de retenir ces concepts.

- Plusieurs actions peuvent être entreprises à chaque tour
- Plusieurs cartes peuvent être jouées pour une même action, afin d'augmenter son potentiel
- Un joueur ne peut effectuer qu'une action d'un type (*Creuser/Piocher/Chasser* etc.) par tour
- Dès qu'une carte a été utilisée pour une action, le joueur ne peut l'utiliser de nouveau pour ce tour.
- Les outils, *Chef de Groupe*, ou autres cartes avec modificateur doivent être combinées avec une autre carte avec la même capacité de base pour être utiles.
- Un membre de tribu ne peut utiliser qu'un outil, même si la carte du membre de tribu représente plusieurs personnes (*Famille* par exemple)
- Quand un joueur a besoin de *Piocher* des cartes et qu'il n'en reste dans son paquet, sa défausse est mélangée et il reforme une nouvelle pioche pour terminer son action.

## RÈGLES DÉTAILLÉES

### Phase de collecte

Durant cette phase, chaque joueur joue autant de cartes de sa main qu'il le souhaite pour ajouter de nouvelles ressources (cartes) à son paquet. La collecte commence par le joueur qui possède la carte *Initiateur* et se poursuit dans le sens horaire.

Il n'y a pas de limite au nombre d'actions qu'un joueur peut entreprendre, mais **aucune action ne peut être effectuée plus d'une fois.**

#### Creuser

Une ou plusieurs cartes sont tirées de la *Décharge*. Le joueur peut choisir de placer une des cartes tirées dans sa défausse et place les autres cartes sous la *Décharge* (il n'est cependant pas obligé de prendre une carte si le tirage ne le satisfait pas). Le nombre de cartes est déterminé par la somme des chiffres *Creuser* inscrits sur la ou les cartes qu'il joue.

*Exemple : un joueur joue une carte Combattant et déclare une action Creuser. Comme le Combattant a une valeur pour Creuser de 1, une carte est tirée de la Décharge et placée dans la défausse du joueur. Si le joueur avait joué une Pelle en plus du Combattant, alors le score en Creuser aurait été de 3 (la Pelle donnant +2). Il aurait donc tiré 3 cartes de la Décharge, en aurait choisit une (placée dans sa défausse) et replacé les deux cartes restantes dans la Décharge.*

#### Piocher

Permet au joueur de *Piocher* une carte ou plus de sa pioche qu'il ajoute à sa main. Plusieurs cartes peuvent être combinées pour piocher plus de cartes. Comme les autres actions, *Piocher* ne peut être joué qu'une fois par tour.

*Exemple : un joueur joue un Éclaireur avec Piocher à 2 et les Mushers avec Piocher à 2. Cette combinaison permet au joueur de piocher 4 cartes de sa pioche et de les placer dans sa main. Le joueur pourrait également jouer 2 Charognards et 1 Éclaireur pour obtenir le même résultat.*

## Recruter

*Recruter* est une action libre (il n'y a pas besoin de jouer de carte pour le faire) qui permet de prendre une des cartes *Mercenaire*. Le joueur doit simplement payer le coût indiqué sur la carte. Il peut payer avec de la *Nourriture* et des *Remèdes*. La *Nourriture* est créée grâce à l'action *Chasser* (voir plus bas). Les remèdes se présentent sous la forme de cartes *Remède* (*Pilules* et *Medkit*) qui doivent être jouées de la main du joueur. Les remèdes n'ont pas besoin d'être associé à un personnage. **Chaque joueur peut seulement Recruter un mercenaire par tour, et la carte est immédiatement ajoutée à la défausse du joueur.**

## Chasser

*Chasser* génère de la *Nourriture* pour le tour en cours afin de *Recruter* un *Mercenaire*. Le nombre de *Nourriture* générée est déterminée par la somme des cartes *Chasser* jouées par le joueur. Le joueur peut assigner des outils aux personnages pour améliorer leur capacité *Chasser*.

*Exemple : Un joueur joue 2 Charognards et une Lance. Chaque Charognard peut Chasser à 1 et la lance offre un bonus de 1 à l'un des Charognards. Le score combiné est donc de 3. Le joueur peut utiliser 3 Nourritures à ce tour pour Recruter un Mercenaire.*

## Jeter

*Jeter* est une action libre (il n'y a pas besoin de jouer de carte pour le faire) qui permet au joueur de défausser une ou plusieurs cartes de sa main pour les placer dans la *Décharge*. Le joueur **ne tire pas** de cartes supplémentaires pour remplacer les cartes jetées.

## Actions spéciales

Certaines cartes proposent des actions spéciales qui peuvent être utilisées pendant la phase de collecte (en interruption du coup d'un autre joueur). Ces cartes sont le *Saboteur* (*Sabote* un outil d'un autre joueur durant sa phase de collecte) et *Snipers* (*Tire* sur un membre de la tribu d'un autre joueur durant sa phase de collecte).

## Mélanger la Décharge

Au cours du jeu, des cartes peuvent être ajoutées à la *Décharge*. Cela arrive par exemple quand un joueur utilise l'action *Jeter* (voir ci-dessus) ou quand une escarmouche se termine par une égalité (voir plus bas). Dès que des cartes sont ajoutées à la *Décharge*, elles sont ajoutées face cachée et la pile *Décharge* est remélangée.

## Utiliser des outils

Chaque joueur commence avec 2 outils – une *Pelle* et une *Lance*. D'autres outils peuvent être récupérés dans la *Décharge* grâce à l'action *Creuser*. Les outils ne peuvent pas effectuer d'action seuls. Un membre de la tribu ne peut utiliser qu'un outil. Cet outil augmente sa capacité pour effectuer une action donnée. Utiliser un outil ne peut donner à un membre de la tribu une capacité qu'il ne possède pas de base.

*Exemple : un Charognard (Creuser 1 / Tirer 1 / Combattre 1 / Chasser 1) peut être combiné avec une Pelle (Combattre +1 / Creuser +2) pour Creuser à 3. Si le joueur utilise le Charognard pour Chasser, la Pelle n'est d'aucune utilité. Un membre de la tribu n'ayant pas la capacité Creuser ne peut utiliser la Pelle pour cette action.*

## Jouer plusieurs cartes

Jouer plusieurs cartes pour une action en améliore le résultat. Cela peut être fait en jouant plusieurs personnages ou en équipant des personnages avec des outils.

## Jouer plusieurs actions

Même si beaucoup de cartes permettent plusieurs actions différentes, une fois qu'une carte a été jouée pour une action donnée elle ne peut resservir pour une action différente.

*Exemple : Si un joueur joue une carte Réfugié, il peut soit Creuser dans la Décharge soit Chasser. Il ne peut jamais utiliser la carte pour les deux actions.*

## Phase d'escarmouche

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur phase de collecte, l'escarmouche commence. Tous les joueurs révèlent simultanément les cartes qu'ils ont réservé pour l'escarmouche. La somme des valeurs *Combattre* de toutes les cartes d'un joueur représente la force d'attaque de ce joueur. Toutes les règles concernant les outils restent valables durant cette phase (voir ci-dessus).

Les escarmouches sont résolues en commençant par l'Initiateur qui déclare les actions effectuées grâce à ses cartes (incluant *Saboteur* et *Snipers*). La main passe ensuite au joueur suivant dans le sens horaire qui déclare ses actions (sauf celles qui ont été annulée par un *Saboteur* ou les *Snipers*). Le tour continue ainsi jusqu'à ce que toutes les actions soient résolues. Alors, les valeurs *Combattre* des joueurs sont calculées et le joueur avec le plus fort total l'emporte. Le vainqueur tire la carte supérieure de la pioche des *Ressources contestées* et l'ajoute à sa défausse sans la révéler aux autres joueurs.

## Résoudre les égalités dans une escarmouche

En cas d'égalité, **le nombre de cartes représentant des personnages** impliqué dans l'escarmouche permet de déterminer le vainqueur entre les joueurs à égalité (cela inclut les cartes Réfugié ou familles, bien qu'il n'ajoutent rien à la valeur de combat). **Si les joueurs sont toujours à égalité, l'escarmouche est considéré comme nulle.** La carte supérieure de la pile des *Ressources contestées* est placée (sans la regarder) dans la *Décharge*. La *Décharge* est mélangée et le tour est terminé. La carte Initiateur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

## DÉTAILS DES CARTES



= Ressource contestée



= Décharge



= Carte de départ

### Cartes Mercenaires

---

**Combattant**  Une unité flexible avec une bonne valeur pour *Combattre*.

**Chasseur** Une unité qui peut *Chasser* ou *Combattre*.

**Chef de Groupe** Une unité qui peut améliorer l'efficacité d'une autre unité en modifiant une action.

**Saboteur** Une unité spécialisée qui rend un outil (*Pelle, Lance, Meute, Grenade*, etc.)

inefficace pour ce tour. **Cette carte peut être jouée pendant la phase de collecte OU d'escarmouche.** Le *Saboteur* est utilisé pour attaquer un autre joueur et l'empêcher d'utiliser un outil (au choix de l'attaquant). La carte est jouée de la main du joueur ou dans les cartes d'escarmouche.

**Charognard**  Une unité faible, mais très flexible.

**Éclaireur** Une unité qui peut *Tirer* ou *Combattre*.

**Snipers** Une unité spécialisée qui rend un membre de la tribu (*Mercenaire*, *Réfugié*, ou *Famille*) inefficace pour ce tour. If plusieurs joueurs sont impliqués dans l'escarmouche, le joueur ne peut viser qu'un adversaire (et non pas un par adversaire). **Les Snipers peuvent être utilisés pendant la phase de collecte OU d'escarmouche.** La carte est jouée de la main du joueur ou dans les cartes d'escarmouche.

**Voyous** Une unité avec une bonne valeur pour *Combattre*.

### Autres cartes de tribu

---

**Escouade**  Une unité très efficace et flexible.

**Mushers**  Permet de *Tirer* ou de *Combattre*.

**Famille**  Représente 3-5 personnes (très important pour gagner le jeu). Peut *Combattre* ou *Chasser* avec les bons outils, ou peut être utilisé pour résoudre les égalités dans les escarmouches.

**Réfugiés**  Une unité faible qui peut *Combattre* ou *Creuser* avec les bons outils. peut également aider pour résoudre les égalités dans les escarmouches.

### Cartes Outil

---

Ces cartes donnent un bonus aux actions.

**Grenade**  Une excellente arme !

**Multi-outil**  Un outil très flexible.

**Filet**  Un outil pour *Chasser* avec un petit bonus pour *Combattre*.

**Pioche**  Un outil pour *Combattre* avec un petit bonus pour *Creuser*.

**Pelle**  /  Un outil pour *Creuser* avec un petit bonus pour *Combattre*.

**Lance**  /  Un outil pour *Combattre* avec un petit bonus pour *Chasser*.

**Meute**  Un outil puissant pour *Combattre* et *Chasser*.

## Cartes Remèdes

---

Ces cartes sont jouées pour *Recruter*.

**Medkit**       Donne 2 *Remèdes* pour *Recruter* des Mercenaires.

**Pilules**       Donne 1 *Remède* pour *Recruter* des Mercenaires.

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Combien coûte le recrutement des Voyous ?

Les *Voyous* peuvent être recrutés pour un total de 6 *Nourriture* / *Remèdes*.

### Que faire des cartes Dépotoir ?

Quand un joueur tire une carte *Dépotoir* il ne la conserve pas. Il la replace sous la pile *Décharge*.

### Est ce que les Chefs de groupe et les Snipers peuvent utiliser des outils ?

Non. Une carte doit avoir une capacité de base pour être améliorée avec un outil.

### Est ce que les Chefs de groupe comptent comme un outil ?

Non. Un membre de la tribu peut utiliser un outil ET un chef pour améliorer ses actions.

### Est ce que les Chefs de groupes peuvent améliorer une Famille ou un Réfugié ?

Oui. Un *Réfugié* combiné avec un *Chef de groupe* peut devenir capable de *Creuser* ou *Chasser*. Une *Famille* combinée avec un *Chef de groupe* peut devenir capable de *Combattre* ou *Chasser*.

### Que peut saboter un Saboteur ?

N'importe quelle carte avec l'icône outil .

### Qui peuvent attaquer les Snipers ?

Seulement les personnages (cartes avec une icône personnage  en haut à gauche).

### Qu'arrive t-il aux outils en possession des personnages victimes des Snipers ?

Après le *Tir*, le joueur peut replacer cet outil sur un autre personnage.

*Exemple : le Combattant du joueur 1 possède une Grenade (+3 pour Combattre) et est victime des Snipers du joueur 2. Le joueur 1 a également un Charognard équipé d'une Lance (+2 pour Combattre). Le Charognard abandonne la Lance au profit de la Grenade.*

### Comment résoudre une escarmouche avec plusieurs Saboteurs / Snipers ?

Les escarmouches sont résolues en commençant par l'Initiateur qui déclare les actions effectuées grâce à ses cartes (incluant *Saboteur* et *Snipers*). La main passe ensuite au joueur suivant dans le sens horaire qui déclare ses actions (sauf celles qui ont été annulée par un *Saboteur* ou les *Snipers*). Si un joueur *Tire* sur des *Snipers* ou un *Saboteur*, ceux-ci ne pourront effectuer leur action spéciale lorsque viendra leur tour. Tirer sur les *Snipers* ou sur un *Saboteur* ayant déjà joué sert simplement à éliminer un personnage qui pourrait compter pour résoudre les égalités lors d'une escarmouche.

*Exemple : l'Initiateur a utilisé un Saboteur pour Saboter la Grenade du joueur 3. Le joueur 2 n'a pas d'action spéciale. Le joueur 3 utilise une carte Snipers pour Tirer sur le Saboteur du joueur 1. En faisant cela, il réduit le nombre de personnages du joueur 1, mais n'empêche pas le Sabotage. Le joueur 4 joue sa carte Snipers pour Tirer sur les Snipers joueur 5. Celui-ci ne pourra pas utiliser sa carte Snipers lors de ce tour.*

### Est ce que la Meute peut agir indépendamment d'un personnage ?

Non car c'est une carte outil avec un modificateur.

## EXEMPLE DE TOUR

Le joueur 1 tire 5 cartes : *Combattant* (*Combattre 2 / Creuser 1*), *Pelle* (*Combattre +1 / Creuser +2*), 2 *Réfugiés* (*Creuser 0 / Chasser 0*), *Pilules* (*Remèdes 1*)

Le joueur 1 décide de *Creuser* avec 1 *Réfugié* et une *Pelle* pour une valeur de 2. Deux cartes sont tirées de la *Décharge* – un *Filet* (*Combattre 1 / Chasser 2*) et un *Dépotoir* (rien). Le joueur prend le filet et le place dans sa défausse, et place le Dépotoir sous sa *Décharge*. Le joueur 1 décide d'arrêter la collecte, il reprend le *Réfugié* et la *Pelle* et les place dans sa défausse. Il annonce ensuite que 3 cartes sont réservées pour l'escarmouche (il lui reste en main *Combattant*, *Réfugié* et *Pilules*) et place ces cartes face cachée devant lui.

Le joueur 2 tire 5 cartes : *Charognard* (*Creuser 1 / Tirer 1 / Combattre 1 / Chasser 1*), *Lance* (*Combattre +2 / Chasser +1*), 2 *Réfugiés* (*Creuser 0 / Chasser 0*), *Famille* (*Combattre 0 / Chasser 0*)

Le joueur 2 décide de *Creuser* avec son *Charognard* pour une valeur de 1. Il décide également de *Chasser* avec un *Réfugié* et une *Lance* pour une valeur de 1. Le joueur tire sa carte de la *Décharge* et la place face cachée dans sa défausse. Le joueur utilise ensuite 1 *Nourriture* générée par l'action *Chasser* pour *Recruter* un *Charognard* (coût : 1 *Nourriture*) et place cette carte dans sa défausse. Il reste donc une *Famille* et un *Réfugié* pour l'escarmouche. Ces cartes ne peuvent *Combattre* (leur valeur pour *Combattre* est à 0 ou inexistante). Le joueur ne le révèle cependant pas. Il bluffe et déclare 2 cartes pour l'escarmouche.

Le joueur 3 tire 5 cartes : 2 *Charognards* (*Creuser 1 / Tirer 1 / Combattre 1 / Chasser 1*), *Lance* (*Combattre +2 / Chasser +1*), *Pelle* (*Combattre +1 / Creuser +2*), *Medkit* (*Remèdes 2*)

Le joueur 3 décide de *Chasser* avec un *Charognard* et la *Lance* pour une valeur de 2. La chasse génère donc 2 *Nourritures* pour *Recruter* des mercenaires. Le joueur joue aussi son *Medkit* qui vaut 2 *Remèdes*. Le joueur effectue son action *Recruter*, avec 2 *Nourritures* et 2 *Remèdes* pour effectuer un unique achat. Il décide d'acheter un *Éclaireur* (*Combattre 2 / Tirer 2*) qu'il place dans sa défausse. Après avoir remis les cartes de la collecte dans sa défausse, le joueur annonce 2 cartes pour l'embuscade (*Charognard* et *Pelle*) et les place face cachée devant lui.

L'escarmouche commence. Chaque joueur révèle ses cartes et additionne leurs valeurs *Combattre*. Le joueur 1 a 2 (le *Combattant* donne 2 et le *Réfugié* ne donne rien). Le joueur 2 a 0 (*Réfugié* et *Famille* ne donnent rien). Le joueur 3 a 2 (*Charognard* plus *Pelle*). Les joueurs 1 et 3 sont à égalité. L'égalité est résolue grâce aux personnages joués. Le joueur 1, avec 2 personnages contre un seul pour le joueur 3, remporte donc l'escarmouche.

# ARCTIC SCAVENGERS - QG

## Introduction

Cette extension pour Arctic Scavengers introduit les notions de camp de base et de quartier général pour chaque tribu. Le camp de base est composé d'un Leader (avec une capacité spéciale) et de la possibilité de construire des bâtiments au cours de la partie. De plus, l'extension introduit de nouvelles voies vers la victoire, de nouveaux mercenaires, de nouveaux outils, et un paquet de cartes *Plans*.

## Principes du jeu

Cette extension change grandement le rythme et le style du jeu. Cependant, le principe de draft reste présent, de même que toutes les cartes et mécanismes du jeu de base, l'épuisement des *Ressources contestées* marque toujours la fin du jeu et le vainqueur est celui qui réunit la plus grande tribu.

## Modules

Cette extension est organisée en modules. Vous pouvez introduire ces modules progressivement pour vous familiariser progressivement avec les nouveaux concepts.

### Module #1 - Docteurs, Outils, et Factions

1. Installez le jeu de façon normale.
2. Ajoutez la pile de cartes *Docteur* avec les autres cartes mercenaire.
3. Mélangez les 8 nouvelles cartes *Décharge* avec les anciennes. Pour l'instant, ignorez l'effet spécial du *Kit d'outils*.
4. Placez les cartes *Mécanos* et *Chercheurs* à proximité des cartes mercenaire.

#### Docteur (nouveau mercenaire)

Les *Docteurs* proposent des options variées. Ils peuvent *Piocher* a 1 (comme un *Charognard*), peuvent être utilisés pour *Recruter* comme 1 *Remède* (comme les *Pilules*) et ils peuvent aussi être joués pour *Sauver* un personnage d'un *Tir* de *Snipers* (y compris si ce personnage appartient à un autre joueur).

#### Sauver (nouvelle action)

*Sauver* – Protège un membre de la tribu ou un Leader d'un *Tir*.

#### Fusil (nouvel outil)

Un outil flexible qui est efficace pour *Chasser* et *Combattre*. C'est le premier objet de la *Décharge* à donner un +2 dans 2 catégories.

#### Kit d'outil (nouvel outil)

Le *Kit d'outil* peut être utilisé pour améliorer l'action *Creuser* (*Décharge* ou *Plan*) ou peut être adjointe à un personnage pour accélérer la fabrication d'un bâtiment (voir plus loin).

## Factions (nouveau concept de jeu)

Trois factions sont introduites dans cette extension. Chaque faction assiste à une distance respectable à la lutte pour la survie des tribus. Quand toutes les *Ressources contestées* ont été collectées, les factions choisiront de faire alliance avec la tribu qui correspondra le mieux à leurs besoins. Chaque faction est motivée par différentes choses (outils, remèdes, bâtiments). Gagner la faveur d'une faction peut faire basculer une partie serrée.

*Mécanos* "le plus d'outils" est déterminé en ajoutant les cartes avec une icône outil en possession des joueurs. Les égalités sont résolues par le nombre d'outils en provenance de la pile des *Ressources contestées*.

*Chercheurs* "le plus de remèdes" est déterminé en ajoutant la valeur de remède des cartes *Pilules* et *Medkit* en possession des joueurs. Les égalités sont résolues en comptant le nombre de cartes *Docteur*.

*Maçons* "le plus de bâtiments" est déterminé en comptant le nombre de *Bâtiments* construits des joueurs. Les égalités sont résolues en comptant le nombre de cartes *Ingénieur*.

## Module #2 - Ingénieurs et Bâtiments

1. Installez le jeu comme dans le Module #1.
2. Ajoutez la pile de cartes *Ingénieur* avec les autres cartes mercenaire.
3. Mélangez les 12 cartes *Bâtiment* (elles sont indiquées par l'icône ) et placez les à proximité de la *Décharge* et des *Ressources contestées*. Cette nouvelle pile constitue la pile des *Plans*.
4. Placez la carte *Maçons* à proximité des autres factions.
5. L'effet spécial du *Kit d'outil* peut maintenant être utilisé.

## Ingénieur (nouveau mercenaire)

Un *Ingénieur* peut *Creuser* dans la *Décharge*, mais sa principale capacité est de *Creuser* dans la pile des *Plans* (ce sont les seuls à pouvoir le faire). Les autres cartes avec *Creuser* peuvent être combinées avec un *Ingénieur* pour améliorer l'action. Comme pour la *Décharge*, une seule carte peut être sélectionnée (les autres retournent sous la pile des plans). Cette carte est placée face visible devant le joueur et le *Bâtiment* est désormais en construction. Un nombre de carte égal au *Temps de construction*  est pioché du paquet du joueur et placé face cachée sur le *Bâtiment*. L'*Ingénieur* est replacé dans la défausse du joueur.

## Bâtiment (nouveau concept de jeu)

### Construire un bâtiment

- 1) Jouez une carte *Ingénieur*.
- 2) Utilisez la capacité *Creuser* (éventuellement combinée) pour piocher un nombre de cartes de la pile *Plans* égal à la valeur *Creuser*.
- 3) Choisissez 1 carte à *Construire* et replacez les autres sous la pile *Plans*.
- 4) Placez le nouveau *Bâtiment* face visible, devant vous.
- 5) Piochez un nombre de cartes de votre paquet égal au *Temps de construction* et placez-les face cachée sur le nouveau bâtiment.
- 6) Défaussez l'*Ingénieur*.
- 7) Au départ de votre prochain tour, retirez 1 carte de chaque bâtiment en construction (la carte retourne dans votre défausse).

- 8) Dès le tour suivant la pose du *Bâtiment*, des personnages peuvent être joués pour accélérer la construction de ce *Bâtiment*. Chaque membre de la tribu joué retire une carte supplémentaire. De plus, si ce membre est équipé d'un *Kit d'outil*, 2 cartes supplémentaires peuvent être retirées. Les membres de la tribu ainsi utilisés sont immédiatement défaussés.
- 9) Dès qu'un *Bâtiment* ne contient plus de cartes, il est terminé et son effet devient accessible.

## Types de Bâtiments

- Armurerie** Permet de *Stocker* jusqu'à 2 cartes outils pour les *Récupérer* à n'importe quel moment en dehors des escarmouches. Les 2 cartes peuvent être placées en même temps ou séparément.
- Bunker** Permet de *Stocker* jusqu'à 3 membres de la tribu *Récupérer* à n'importe quel moment en dehors des escarmouches. Les 3 cartes peuvent être placées en même temps ou séparément.
- Hydroponique** Génère 1 *Nourriture* à chaque tour pour *Recruter*. La *Nourriture* doit être employée à ce tour où elle est perdue (elle ne s'accumule donc pas).
- Pharmacie** Permet de *Stocker* jusqu'à 2 cartes remède (*Pilules* ou *Medkit*, mais pas les *Docteurs*) pour les *Récupérer* à n'importe quel moment en dehors des escarmouches. Les 2 cartes peuvent être placées en même temps ou séparément.

## Utiliser les bâtiments

Les bâtiments sont généralement utilisés pendant le tour du jouer et jamais pendant l'escarmouche. Durant le tour d'un autre joueur le seul bâtiment accessible est le *Bunker*.

*Exemple : Les Snipers peuvent être récupérés du bunker d'un joueur pour Tirer sur un autre joueur pendant sa phase de collecte.*

## Stocker (nouvelle action)

Prenez une carte ou plus du type correspondant au bâtiment dans lequel vous souhaitez Stocker et placez-les, face cachée, sous ce bâtiment (le bâtiment doit bien entendu être terminé). Ne dépassez pas la capacité du bâtiment et ne placez pas de carte du mauvais type.

## Récupérer (nouvelle action)

Prenez une carte ou plus dans le bâtiment de votre choix et placez les dans votre main. Cette action peut être effectuée pendant n'importe quel moment à votre tour tant que vous n'avez pas placé les cartes pour l'escarmouche devant vous. La seule exception concerne les cartes avec des actions spéciales (*Saboteur*, *Snipers*) que vous pouvez récupérer dans le *Bunker* pendant la phase de collecte pour les utiliser immédiatement pendant la collecte d'un autre joueur (mais toujours pas pour l'escarmouche).

## Module #3 - Leaders

1. Installez le jeu comme dans le Module #2.
2. Mélangez les cartes *Leader* et distribuez en 2 à chaque joueur. Parmi ces 2 cartes chaque joueur en choisit une et défausse l'autre définitivement. La carte est placée face visible devant le joueur.

### Leader (nouveau concept de jeu)

Les cartes *Leader* donnent au joueur une capacité unique au cours de la partie. Un leader peut donner une capacité spéciale aux réfugiés, protéger contre certaines attaques ou donner d'autres avantages. Le choix d'un leader a un profond impact sur la stratégie d'un joueur.

### Boucher / Cannibale / Fanatique

Les cartes sont retirées définitivement du jeu et ne comptent pas dans le score final du joueur.

### Boucher / Cannibale / Sergent

Ces leaders peuvent utiliser leur capacité spéciale sans avoir besoin de jouer de *Réfugié*.

### Excavateur / Fanatique / Gangster / Mentor / Planificateur / Pacifiste / Ranger

Ces leaders doivent jouer un *Réfugié* pour utiliser leur capacité spéciale.

### Boucher / Cannibale / Fanatique / Mentor / Planificateur / Pacifiste

Ces leaders ne peuvent utiliser leur capacité spéciale qu'une fois par tour.

### Excavateur / Gangster / Ranger / Sergent

Les capacités spéciales de ces leaders sont toujours en effet et peuvent donc impacter plusieurs cartes au cours d'un tour.

## Module #4 - Sales coups

1. Installez le jeu comme dans le Module #3.
2. Ajoutez 2 nouvelles règles.

### Nouvelle capacité du SABOTEUR :

Un *Saboteur* peut attaquer un *Bâtiment* terminé et le rendre inutilisable (la carte est retournée pour montrer que le building est saboté). Si un building est saboté, il ne peut plus être utilisé et les cartes qui y sont stockées sont bloquées. Pour réparer le bâtiment, une carte de membre de la tribu doit être défaussée de la main du joueur (à son tour).

### Nouvelle capacité des SNIPERS :

Les *Snipers* peuvent attaquer un *Leader* et le blesser (la carte est retournée pour montrer que le leader est blessé). Le leader perd donc sa capacité spéciale jusqu'à ce qu'un *Remède* soit défaussé pour le soigner.

## Remerciements

Ce jeu n'aurait pas pu voir le jour sans le temps, l'énergie et le dévouement de mes amis, de ma famille et sans les efforts démesurés de tous les testeurs, qui ont joué sans fin au jeu pour me fournir des retours précis et pertinents.

Remerciements particuliers à ceux qui ont rendu ce jeu possible :

Chris White  
Dylan Gould  
Elizabeth Gabhart  
Ingrid Norsic  
Jon Rosen  
Lance Bailey  
Mike Cooper  
Quinn Munnerlyn  
Robert Virata  
Shea Parkes  
South Arlington Gamers Guild  
Les joueurs de mes soirées du jeudi.

Auteur – Robert Kyle Gabhart

Illustration et graphisme – Martin Hoffmann

Pour toute information concernant le jeu, visitez notre site :

[www.ystari.com](http://www.ystari.com)

[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

Arctic Scavengers™ est une marque déposée de Driftwood Games licenciée à Rio Grande Games.

Le contenu de ce document, les cartes et autres éléments de jeu sont déposés conformément à la loi américaine et propriété de Rio Grande Games.



©2011 Rio Grande Games,  
Tous droits réservés.

Rio Grande Games  
PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA



©2012 Ystari Games,  
Tous droits réservés.

Ystari Games  
51, rue Liancourt 75014 Paris - France