

Pravidla Godforsaken Scavengers

Objectifs

Pour survivre, traversez plusieurs Lieux avant de compléter le Lieu Final. Chaque tour vous permettra de fouiller des ressources. Aventurez-vous aussi loin que vous l'oserez, trouvez assez de nourriture, évitez les Périls omniprésents. Gérez les risques, améliorez vos chances grâce aux cartes et tentez de travailler ensemble sur le chemin du retour. L'obscurité ne facilitera pas la tâche...

Scénarios

Il existe différents modes de jeu selon le **Scénario** que vous choisissez. Ils diffèrent en durée, difficulté, niveau de coopération et règles additionnelles.



Le verso de chaque **Scénario** représente le Lieu que vous allez tenter de traverser ensemble lors de la dernière manche. *S'il n'indique pas de condition de victoire, vous devez juste le finir pour gagner.*

Chaque <Scénario> peut être joué de 2 à 6 joueurs à l'exception de **Prophète Fou (Mad Prophet)**, purement solitaire. *Essayez d'abord **Retraite Audacieuse (Daring Retreat)** ou **Expédition Perdue (Daring Retreat)**.*

Types de cartes



Pioche (Niveaux 1, 2 et 3)



Lieux



Affliction



Personnages

Mise en place

Faites vos affaires et préparez-vous à embarquer pour cette mortelle aventure. Destination : la Ruche. Il n'y a pas plus hardi que le chef.

Mélangez les cartes de Niveaux 1, 2 et 3 pour créer la pioche. Mélangez les **Lieux** pour constituer le paquet de Lieux, et les **Afflictions** pour former le paquet d'Afflictions.

Piochez autant de **Lieux** qu'indiqué sur le **Scénario** choisi, et remettez les autres dans la boîte. Mettez le **Lieu Final** en dernière position du paquet de Lieux. *Pour mettre en place les 3 à 5 lieux de **Quelques Renégats (Wicked Few)**, mélangez d'abord **Lieu Final** avec 2 **Lieux**, puis ajoutez 3 autres **Lieux** par dessus.*

Chaque joueur reçoit autant de cartes qu'indiqué par le scénario choisi. Si une de ces cartes n'a pas de nombre en haut à gauche, prenez une autre carte du même niveau et remélangez la première. Choisissez le premier joueur et donnez-lui la **Bannière**. Cette carte circule à chaque manche, et désigne le premier joueur.



Lieu Final



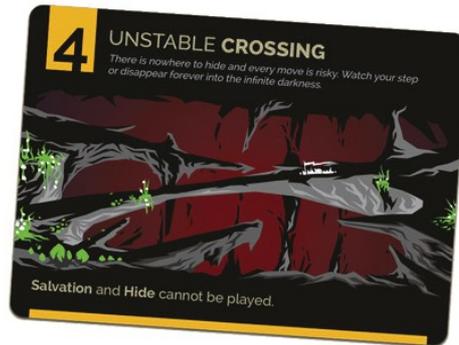
Bannière

Lieux

Tant a été oublié après ces événements. Nous pressentons la voie, mais nul ne peut deviner ce qui guette le chemin menant au salut.

Chaque manche est représentée par un **Lieu** qu'il faut traverser. Chaque **Lieu** dispose d'un effet passif affectant chaque joueur et d'un coût (en haut à gauche). *Les **Lieux** dont le coût faible ont tendance à désavantager les joueurs tandis que ceux dont le coût est élevé les aideront.*

Une fois le **Lieu Final** révélé, remplacez-le le **Lieu** au verso du **Scénario** sélectionné. *Ainsi, vous pouvez toujours vérifier les pré-requis pour la dernière manche, et cela permet de rendre **Quelques renégats (Wicked Few)** aléatoire.* Le **Lieu Final** indique toujours la dernière manche.



par

Vue d'ensemble



Défausse



Paquet d'Afflictions



Paquet de **Lieux**



Paquets de fouille

Zone commune d'où les joueurs fouillent.



Cartes fouillées

Zone commune où sont placées les cartes fouillées



Zone personnelle

Zone privée où sont placées **Bannière**, **Afflictions**, et les cartes récoltées.

Manche

1. Le premier joueur révèle le premier **Lieu** et divise la pioche en trois paquets de fouille temporaires de taille équivalente.
2. A partir du premier joueur, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Quand le tour revient au premier joueur, passez à la phase d'**Alimentation**.
4. Le premier joueur mélange rapidement les paquets de fouille avec les cartes fouillées restantes. Le joueur suivant prend la **Bannière**.

Les cartes en main peuvent être jouées à tout moment. La limite de main est de 5 cartes (pour en prendre une nouvelle : jouez, échangez ou défaussez d'abord une carte).

Tour

1. Fouiller

Choisissez un paquet de fouille. Fouillez-le en piochant une carte que vous placez face visible sur la table. Vous pouvez fouiller ce paquet jusqu'à ce que vous décidiez de récolter, ou que vous fouilliez une carte **Péril** donnant une **Affliction**.

A l'exception des cartes **Péril** et **Anomalie**, ne résolvez pas les cartes fouillées.

2. Récolter

Toute carte fouillée durant cette phase peut être prise dans votre main. Les autres restent sur la table, à disposition du ou des prochains joueurs de cette manche.

Pendant ces deux phases, vous êtes le joueur actif.

Notes importantes: Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas choisir d'utiliser ou de défausser les cartes fouillées : il faut les récolter pour les utiliser. Les cartes avec "Fouillez" et "Prenez" ignorent les phases d'un tour et les contraintes du **Lieu** et des **Afflictions**.
Faîtes-en bon usage!

*Exemple: Tim débute son tour. Comme 2 des 3 paquets de fouille sont de niveau 3, il décide de jouer **Repérage** pour révéler les premières cartes.*

*Ainsi, il récupère **Chasse (Hunt)** du paquet de gauche, continue et fouille **Repos (Rest)**. Il a donc assez de nourriture, mais poussé par sa réussite, il continue et fouille un **<Péril>**. Ne pouvant éviter une **Affliction**, Tim réussit néanmoins à sauver les cartes fouillées en utilisant **Dissimulation (Hide)**. Il gagne **Affliction**, ce qui met fin à la phase de fouille.*

Tim récolte les cartes sauvées et joue **Chasse (Hunt)**, espérant obtenir une meilleure carte. Il regarde les 5 première cartes et fouille **Instinct**. Comme il peut toujours collecter, il prend **Instinct** et termine son tour.

S'alimenter

Nos amis. Nos espoirs. Nos âmes même. Sacrifiés pour un morceau de viande avariée, jour après jour. Une bataille sans fin ni échappatoire.

A la fin d'une manche, chaque joueur s'alimente ou s'affame. Pour vous alimenter, utilisez (défaussez) suffisamment de cartes pour que leur coût égale la valeur du **Lieu**. Si vous vous affamez, gagnez une **Affliction** et défaussez une de vos cartes.

Vous pouvez partager la nourriture excédante avec les autres joueurs. Vous pouvez même alimenter complètement un autre joueur de cette façon.

Certains effets font récolter des cartes avant l'alimentation. Elles sont placées dans la zone personnelle, et consommées à la prochaine alimentation.

Il est parfois préférable de s'affamer afin de sauver des cartes pour la prochaine manche, que de récolter toutes ses cartes et de débiter la manche les mains vides.



Cartes



Au dos de chaque carte de la pioche, vous trouverez une tête avec 1 à 3 lances selon le niveau de la carte. Plus le niveau est élevé, plus la valeur est grande, mais le danger également !

Une fois révélées, les cartes sont divisées en trois groupes en fonction du symbole en haut à gauche:

- Un crâne signale un **Péril** (Voir page suivante)
- Une bourse signale une **Opportunité** (Voir page suivante)
- Une chiffre signale une **Action**

Les **Actions** ont deux utilisations : jouez-les et appliquez leur effet, ou récoltez-les pendant la phase d'Alimentation. Chaque action nécessitant de défausser la carte, choisissez sagement !

*Seules les **Actions** peuvent être prises en main, sauf si une carte vous indique expressément le contraire. (ex : **Dire Hound** et **Pathfinder**).*



Péril

Vers, pièges, démons : une infime partie des causes de décès. Une seule façon de survivre. Courir.



Les **Périls** représentent les dangers enfouis dans les profondeurs. Quand il est fouillé, un **Péril** défausse toujours les cartes fouillées (même s'il est neutralisé ou que **Salut (Salvation)** est joué !) puis tente de punir le joueur avec une **Affliction**.

*Certains **Périls** peuvent être neutralisés en défaussant des cartes pour gagner une récompense !*

Un **Péril** est immédiatement résolu. Seules les cartes avec le mot-clé **Réaction** (vertes) peuvent intervenir. Une fois résolu, le **Péril** est défaussé.

*Vous fouille se termine seulement si le **Péril** vous donne une **Affliction** !*

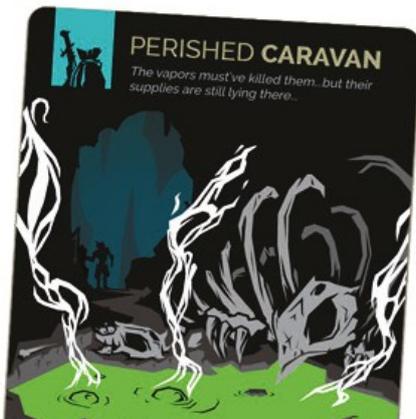
Affliction

Ceux qui survivent sont marqués pour l'éternité. Les moins chanceux finissent en festin macabre.

Les **Afflictions** représentent blessures et folie croissante. Elles attribuent un effet négatif permanent. Gardez-les dans votre zone personnelle.

Sauf indication contraire du scénario choisi, vous mourez et perdez lorsque vous avez 3 **Afflictions**. Un joueur mort défausse toutes ses cartes et mélange ses **Afflictions** dans le paquet d'Afflictions.

Quand elles sont guéries, mélangez les **Afflictions** dans leur paquet. Face cachée, les effets d'une **Affliction** sont ignorés, mais la carte contribue toujours à votre mort.



Opportunité

Reste-t-il de l'espoir en ces lieux abandonnés ?

Une **Opportunité**, tant qu'elle est fouillée, octroie au joueur actif une quête optionnelle à compléter durant toute phase de son tour, en appliquant immédiatement ses effets. Défaussez-la une fois complétée.

Anomalie

Le temps ralentit, la conscience s'effiloche, tandis que l'air palpite.

Un joueur qui fouille ou se défasse d'une **Anomalie** choisit immédiatement un paquet de Fouille et y mélange la défasse. La carte **Anomalie** est alors placée face cachée au-dessous de ce paquet.

Un paquet de fouille vidé n'est pas automatiquement rempli, et n'autorise pas à changer de paquet de fouille. Les effets des cartes ne peuvent pas interagir avec les paquets vides.



Caravane

Nous ne sommes pas seuls dans cette quête. Un autre groupe nous a rejoints, espérant aide et protection. Ils sont doués, mais la façon dont ils nous regardent me donne des frissons..

La **Caravane** est une règle optionnelle utilisable avec n'importe quel **Scénario**. Corsant légèrement la partie, elle donne accès à plus de cartes, ce qui peut se révéler utile, par exemple à 2 joueurs. Pour utiliser cette règle, placez la carte **Caravane** à côté du paquet de Lieux.

Quand un **Lieu** est révélé, placez X cartes de la pioche face cachée sous **Caravane**, X étant le coût d'Alimentation du Lieu. un joueur peut récolter X nourriture à n'importe quel moment pour nourrir la **Caravane** et prendre immédiatement les cartes placées dessous. Défaussez-en les **Périls** et **Opportunités**.

Le joueur peut donner ou échanger ces cartes aux/avec les autres joueurs avant de les mettre dans sa main.

*L'excédant de nourriture récolté pour alimenter la **Caravane** est perdu.*

La **Caravane** doit être nourrie chaque manche, ou tous les joueurs perdent la partie.

*Si plusieurs joueurs veulent alimenter **Caravane** simultanément, c'est le premier joueur ou le joueur le plus proche de lui/elle (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui l'alimente .*





Personnages

Le réveil fût brutal, sans savoir qui nous étions. Pour certains, il valait mieux.

Les **Personnages** sont une extension optionnelle qui rend l'expérience plus personnelle et variée. Au début de la partie, Chaque joueur reçoit deux **Personnages** - ou, plus thématique, en pioche un au hasard -, en choisit un et le place face cachée (**Survivant** face visible).

Un **Personnage** face cachée est inutilisable, et même vous affaiblit ! Retournez-le en jouant **Salut (Salvation)**, ou en étant ciblé par **Délivrance (Relief)** ou **Repos (Rest)**.

Vous pouvez utiliser le pouvoir de votre **Personnage** tant qu'il est visible. Il peut s'agir d'un effet passif continu, ou d'une action unique. Certaines actions puissantes ont pour coût de retourner votre **Personnage**. *Notez que 2 exemplaires de **Brume Noire (Black Mist)**, un **Péril** pouvant retourner TOUS les **Personnages** face cachée, sont présents - planifiez en conséquence.*



Dernière Chasse (**Last Hunt**)

Ce scénario a pour spécificité d'imposer une limite de temps drastique aux joueurs, qui jouent simultanément. Quand le temps est écoulé, la manche se termine immédiatement et l'Alimentation débute.

Comme toujours, les paquets de fouille sont communs à tous. Vous pouvez fouiller quand vous le souhaitez jusqu'à la fin de la phase. Plusieurs joueurs peuvent fouiller le même paquet, alternant

comme bon leur semble.

Contrairement aux paquets de fouille, les cartes fouillées ne sont pas dans une zone commune, mais privée (devant chaque joueur). Seul ce joueur peut interagir avec. **Avancée (Move)** et **Poussée (Rush)** peuvent être jouées sur n'importe quel joueur puisque chacun est "actif".

Un **Péril** fouillé doit être résolu selon les règles normales, avant que les autres joueurs ne puissent continuer.

Accords

J'entends des cris, au loin. Des camarades que j'aurais dû sauver. Mais ici, j'ai réalisé qu'ils n'en valaient pas la peine. Personne ne la vaut. Je suis seul.

Les joueurs peuvent sceller des accords à n'importe quel moment, et s'échanger ou se donner des cartes de leur main. Cependant, ne respectez pas votre accord, et l'autre joueur peut choisir de vous punir avec une **Affliction** - pas d'excuse possible.

*Lors de la résolution d'un **Péril**, vous ne pouvez pas donner de carte à d'autres joueurs, mais eux si. Ils peuvent éventuellement vous aider à faire face.*

Conseils

- *Faites quelques parties avant de tester les règles optionnelles ou la campagne.*
- *Vous ne pouvez pas éviter les situations difficiles. Essayez de vous y préparer pour minimiser vos pertes.*
- *Non seulement y a-t-il plus de Périls parmi les cartes de niveau supérieur, mais ils sont plus dangereux !*
- *Plus on défausse de <Périls>, moins fouiller est dangereux. Et inversement.*
- *Ne vous contentez pas de récolter des cartes, les jouer a des bénéfices.*
- *Un bon échange peut générer des bénéfices, voire même vous sauver la vie.*
- *Eviter une <Affliction> en défaussant des cartes n'est pas toujours rentable.*
- *Il existe une <Affliction> qui, une fois résolue, ne vous fait pas gagner d'**Affliction** !*
- *Evaluez les risques et bénéfices de fouiller de nombreuses cartes.*
- *Certaines cartes font référence à elle-même, alors faites attention.*
- *Imprégnez-vous de l'ambiance, essayez de jouer votre personnage pour améliorer l'expérience.*
- *Anticipez les tours des autres joueurs. Souvenez-vous : vous pouvez jouer des cartes à tout moment.*
- *Ne vous laissez pas décourager par la difficulté. Vous apprendrez à survivre.*
- *Toujours trop difficile ? Ou trop simple ? N'hésitez pas à ajuster le nombre de Lieux, par exemple.*

Crédits

Auteur: Tomáš Bachtík

Directeur créatif: Tomáš Felcman

Illustrateur: Jan Černý

Traduction française: Jean Pierre Abidal, Théo Le Gac--Dufly, Chevrel Albin

Remerciements spéciaux à: Jaroslav Hor, Petr Kubíček, Petr Štefan, Radim Zeifart, Jan Vaněček, Štěpán Štefaník, Katka Glasslová, Jason McReynolds, Kevin Foresman, Andrew Duncan, Pavel Kolář, Mikolaj Dworakowski, Markus Dunkel

Pour toute question ou retour, merci de nous contacter à info@drawblack.com