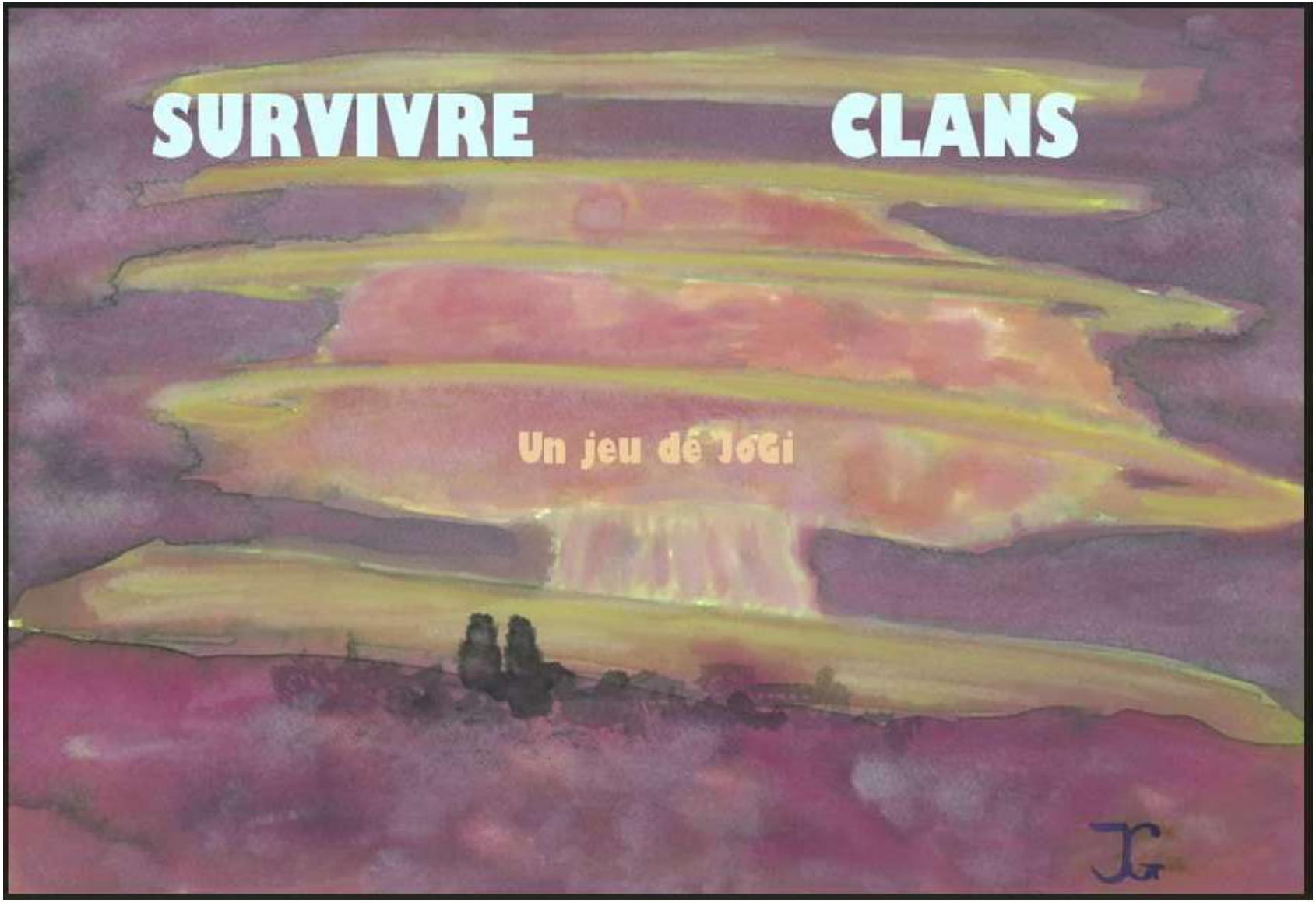

SURVIVRE
CLANS
Un jeu de JoGi

# SURVIVRE

Les richesses de la femme ne se traduisent pas par les marques de vêtements qu'elle porte, ni par la voiture qu'elle conduit, ni même pas la jeunesse de sa peau alors que l'expérience de la vie l'a déjà bien usée.

Les richesses de la femme se voient dans ses capacités à s'adapter aux situations les plus complexes, à survivre en somme !

Les diverses 'Conférences des Parties' des Nations Unis, les fameux COP, sont le fruit d'une volonté de constater que l'effondrement climatique est bien là. Rio Earth Summit, le précurseur des COP, était en 1992. Aujourd'hui, alors que seulement une trentaine d'années a passée, la température moyenne de la planète a augmentée de 1,5 °C. La maison brule ! Déjà, l'Australie, puis la Californie, ou alors le sud de l'Europe ont vu des feux dévastateurs, et ces feux contribuent à accélérer le phénomène. (C'est d'ailleurs très ironique qu'une ville touchée pour la deuxième fois s'appelle *Paradise*). De même, les tempêtes et inondations ont sensiblement augmentés en intensité. Désormais la moitié du parc habitat est non assurable, et ce dans le monde entier !

Les pouvoirs de ce monde sont tous d'accord pour dire que l'effondrement climatique est bien là, et pour ralentir cet effondrement il est urgent de réduire les émissions 'gaz à effet de serre' au plus vite. Pourtant, les gens utilisent toujours leurs voitures, consomment plus que nécessaire de tout, et continuent de vivre comme si…

2025 voit le retour de l'homme orange aux cheveux jaunes. Il se fait accompagner par une pléthore de noms aussi bien-pensant que lui-même. Le fasciste, fabricant de voitures hightech, porteur d'un programme pour peupler la planète Mars, Hitlérien de nos jours, notamment ! Les Etats-Unis se retire de l'OTAN, et de ce fait, le Fou de Saint Petersburg brutalise ses voisins.

L'ordre mondiale est en train de s'écrouler. Les crises financières se succèdent. Les crises climatiques se succèdent. L'utilisation des bombes électromagnétiques fini par achever le système de divers pays d'Europe. Cartes à puces effacées de leurs données, tel les livres d'une bibliothèque effacé de tout écriture. Une bibliothèque remplie de pages blanches… Voitures inertes. Machines à laver inertes. Distributeurs à billets inertes. Pire… Les comptes bancaires d'une majeure partie de la population effacées.

L'anarchie résultant est tel qu'on a pu voir lors de l'effondrement financier grec, ou alors lors des tempêtes sur des îles pacifiques.

Des villes deviennent des sanctuaires, pour celles et ceux qui peuvent y habiter, et peut être même travailler. Avec l'effacement des données numériques s'accompagne de l'effondrement du système social. Les villes Européens ressemblent désormais aux villes fortifiées du moyen âge, avec leurs murs d'enceintes protégeant la ville et ses habitants.

Pour le reste du peuple, il faut se débrouiller. Rapidement des clans de survie se forment dans les campagnes. Dans les plaines, dans les forêts, sur des collines, chaque endroit à ses avantages et ses inconvénients.

Alors que des bandes de brigands rodent, espérant profiter un maximum de ce qu'ils trouvent, avec toute la violence que cela comporte, les clans de survie doivent s'organiser au maximum pour prévenir de ces raides parfois mortelles. Entre les capacités diverses des individus, et l'apport des esprits, tels que vivait les amérindiens, les clans doivent survenir à leur subsistance.

L'homme Neandertal vivait aussi en clan. Pour survivre, l'interaction entre les clans était de sort à aider. A s'entraider ! Les accouplements entre membres de clans différents aidaient à éviter un appauvrissement de l'ADN. De cette manière, les clans nomades tissaient des liens forts entres eux. Les clans modernes suivent les mêmes chemins que leurs prédécesseurs de l'âge de pierre.

Comme le syndrome du Lemming, tel que décrit par Jogi, dans son livre « The Wall », le survit collective passe aussi par le sacrifice des plus anciens. Ayant vu le lien direct entre l'augmentation de l'espérance de vie humain et l'effondrement climatique, les derniers COPs avaient promulgué l'euthanasie programmé comme moyen de réduire le bilan carbone. Certains pays avaient déjà adopté l'idée.

Pour assurer la survie des clans, c'est primordial d'abord d'assurer les bases du clan puis ensuite de chercher une fédération pérenne. Ceci, en tant que fondateur, et esprit initiateur du clan, est votre objectif ! Vous êtes l'inspiration d'un lieu où s'implantera votre clan, et où, avec les ressources disponibles, et les choix judicieux, votre clan résistera (ou succombera).

**SURVIVRE est un jeu pour 2 à 4 joueurs, et accessible à partir de 14 ans.**

## SOMMAIRE


1. Survivre, l'histoire 1
2. Sommaire 3


## Règles Simplifiés


3. Objectifs 5
4. Matériel 5
5. Mise en place 9


## APPROFONDISSEMENT DES RÈGLES


6. Plateau de jeu 12
    a. Le nombre n 14
7. Carte de Terrain 16
8. Cartes personnages 17
    a. Coût de Lancement 18
    b. Vieillissement 18 ; 24
    c. Parcours de vieillissement 18
    d. Facteur PV 18
    e. Coût d'Entretien 18
    f. Puissance du personnage 19
    g. Sagesse et Force d'esprit 19
    h. Capacités 20
    i. Les Huttes 21
    j. Récolte de ressources 21
9. Ressources et jetons 23

10. Carte PV, gestion et Rappels 23
11. Vieillissement 24
12. Euthanasie 26
13. Les Esprits 26
14. Les cartes « Bien & Mal » 27
    a. Déterminer le nombre de dégâts 15 ; 28
    b. Comment payer le coût de dégâts 28
15. Cartes d'amélioration 29
16. Les Objectifs 30
    a. Les objectifs collectifs 30
    b. Les objectifs individuels 31
17. Fin de Partie 32

**Cas de figure avancés**

18. Si un joueur perd tous ses personnages 33
19. Double aux dés, troc et enfants 33
20. Les PV et les Esprits 33
21. L'eau 34

22. Lexique 36

# REGLES SIMPLIFIES

## Les objectifs

Les objectifs de ce jeu sont d'abord de créer un clan qui va évoluer, vieillir, et peut être même mourir au cours du jeu. Survivre est un jeu évolutif, et à la fois coopératif et compétitif.

La partie évolutive du jeu réside dans le fait que les personnages évoluent au fil du temps, tout comme la dangerosité des méfaits dont doivent faire face les joueurs.

Si, à un moment un clan meurt, rien n'empêche la renaissance de ce clan, et un joueur peut même gagner la partie avec son clan en pâture !

Pour gagner, plusieurs conditions doivent être réunis. Dans tous les cas de figure, 3 objectifs collectifs doivent être validés.

- 3 objectifs collectifs réussis
- 2 objectifs individuels réussis.

Si, a un moment de jeu, un joueur considère qu'il a rempli les conditions, ce joueur gagne la partie.

Si, à la fin du temps reparti pour le jeu (nombre de tours du piste temps), et que les 3 objectifs collectifs sont validés, c'est le joueur avec le plus grand nombre de **PV (Plus Value) de terrain** qui gagne. En cas d'égalité, est ensuite considéré le nombre **d'esprits dans le cimetière**.

Si, au bout du temps repartis, 3 objectifs collectifs ne sont pas validés, c'est le jeu qui gagne (et tous les joueurs sont donc des perdants)

## Matériel

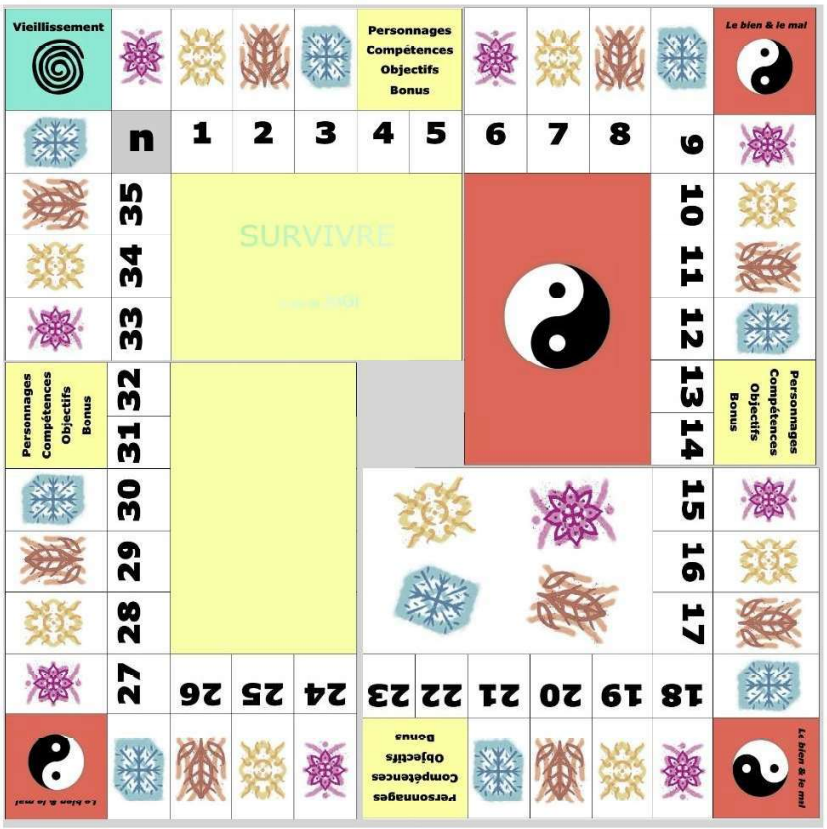
### Plateau de l'évolution du temps (x1)

Un plateau avec deux pistes correspondant à l'évolution du temps, tel un plateau "monopoly", avec sur la piste principale (extérieur) des cases

correspondantes aux 4 saisons, avec 8 années matérialisées (2 par coté). Il y a des cases rouges aux 3 coins, correspondants à un évènement plus ou moins bon (piocher une carte "Bien & Mal"), le 4ème coin (turquoise) correspondant au "vieillissement", où tous les jours doivent faire vieillir leurs personnages, et récolter leurs ressources respectives.

Au milieu de chaque côté se trouve une case jaune qui permet soit de récupérer une carte personnage, un boost terrain / personnage, ou alors une carte d'objectif.

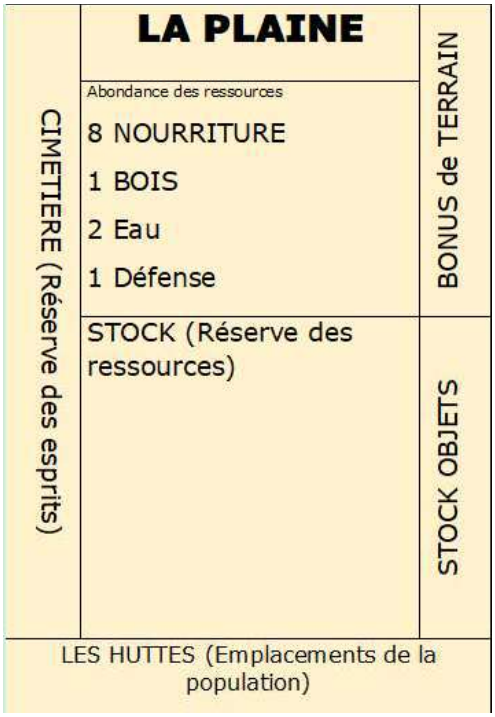
A chaque passage sur la case "vieillissement", le pion sur la piste intérieur avance d'une case. Cette piste intérieure détermine le niveau des effets diverses, son chiffre ***n*** étant utilisé à la fois pour déterminer bon nombre de dégâts, mais aussi pour les objectifs collectifs.



### Carte de terrain (x4)

Les 4 terrains différentes sont La Plaine, La Foret, La Rivière, et Le Flanc de Colline. Les cartes terrains sont divisées en plusieurs parties.

En haut, les ressources disponibles. A gauche, le cimetière, où reposent les esprits. A droit, les emplacements bonus ; haut = bonus terrain, bas = bonus objets. En bas e l'emplacement des huttes, là où se trouvent les habitants. Au centre de carte est l'emplacement pour stocke les ressources diverses.




### Carte PV / Rappel des actions (x4)

| GESTION | |
|---|---|
| **PV** | |
| 9 | 100 |
| 8 | 90 |
| 7 | 80 |
| 6 | 70 |
| 5 | 60 |
| 4 | 50 |
| 3 | 40 |
| 2 | 30 |
| 1 | 20 |
| 0 | 10 |
| 🟡🟡🟡 => 🟢 | |
| 🟢🟢🟢 => 🟡 | |
| 🟢🟢🟢 -> 🟡/🟢 | |

**RAPPELS**

**Action - Roulement des dés - Action**

- Poser une carte et la payer
- Faire un effet (personnage)
- Récolter de l'eau
- Euthanasier un personnage
- Poser des ressources collectives
- Echanger des ressources

**Maximum de 6 cartes en main**

**DOUBLE AUX DÉS**

- Visiter un autre joueur (troc et accouplement) Limité à 3 RSS ou 1 objet (pas de parité obligatoire)

🟢 => +1 🟢🟢🟢🟢 => +2 Au score des dés

**VIEILLISSEMENT**

- Entretien des personnages (Nourriture, 🟡 et 1 Eau), sinon décès.
- Récolte des ressources.
- Évolution des parcours PV et vieillissement.
- Évolution parcours du plateau

Pour accompagner la carte terrain, chaque joueur dispose d'une carte PV / Rappel des actions.

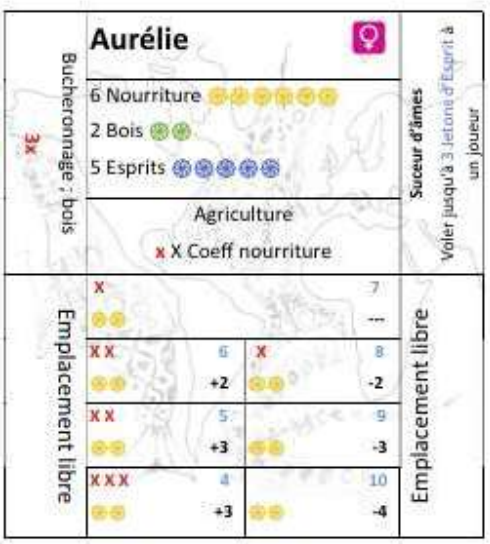
Sur la gauche est le parcours d'évolution PV, et le reste de la carte contient les rappels essentiels d'un déroulement de tour.

## Cartes Personnages

Sur chaque carte

- Le sexe (seuls les femelles peuvent avoir des enfants)
- Le coût de lancement (en bois et nourriture)
- Sur les côtés, 4 emplacements de capacités, dont certains sont remplis déjà
- Parcours d'évolution (coût d'entretien, puissance, PV, esprit)

La puissance multipliée par le coefficient de ressources du terrain détermine la quantité de ressources que peuvent récolter un personnage. Les emplacements vides peuvent être équipé de compétences nouvelles.




Le vieillissement du personnage est visible par la note PV, qui fait évoluer les PV sur le parcours PV du joueur.

Quand le personnage meurt, le jour récupère les points d'esprit pour son cimetière.

## Cartes Bonus @

Cartes bonus de terrain, compétences des personnages, ou alors des objets de bonus. Cartes d'objectifs individuels

## Cartes Bien & Mal

Cartes soit de bonus instantané (où à utiliser lors de la prochaine vieillissement), soit d'événement néfaste.

**Cartes de saison** 

Cartes correspondantes aux saisons divers, à placer sur le plateau si aucune carte n'est pas déjà placée

**Cartes Objectifs** @

6 cartes collectifs à poser sur le plateau, mélangé et face caché

10 cartes objectifs collectifs individuel et 10 autres cartes objectifs personnels individuels

**2 Dés** de 6 faces, l'un numérote de 1 à 6, et l'autre numéroté de 1 à 5 avec une face blanche (ou alors 1 dé de 6 faces, et 1 dé de 5 faces)

**Pions et marqueurs**

Pions et jetons pour le bois, la nourriture et les esprits et la défense.

Marqueurs pour les points de défense supplémentaire acquis par les objets.

2 marqueurs par joueur pour l'évolution des PV et 2 marqueurs pour l'évolution du temps sur le plateau.

Marqueurs pour voir l'âge des personnages (évolutif)

## Mise en place

- Le plateau de jeux principale est mis au centre de la table. Les deux marqueurs principaux sont mis pour débuter la partie. Sur la piste extérieure, le marqueur est sur la case Vieillissement, et sur la case intérieure, le marqueur est sur la case sans chiffre (symbole de zéro tour de pistes complétés)
- Chaque joueur prend une carte terrain et une planche PV.

- Chaque joueur pioche au hasard deux cartes “personnages de début de partie”. Les autres “personnages de début” sont retirées du jeu.
- Chaque joueur reçoit **6 bois** et **10 nourritures**, ainsi que huit pions “marqueurs” pour utiliser sur ses personnages (6 personnages maxi actif à la fois) et la planche PV (qui aura besoin de 2 pions marqueurs). Les esprits de départ sont différents selon le terrain de départ :**- La rivière => 1 esprit ; La Colline => 2 esprits ; Le Forêt => 3 esprits ; La Plaine => 4 esprits.**
- Les cartes “Bien & Mal “ sont mélangées, et une pile est posé face cachée.
- Les cartes “saisons” sont mélangées et posées face cachée (il faut retirer les cartes néfastes à « tête de mort »).
- Les cartes personnages initial sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 2. Les cartes restantes sont mélangées avec le reste des cartes personnages, et une pile est posée face cachée. Les trois premières cartes sont posées face visible, l’une à côté de l’autre, de sort que les joueurs puissent y accéder pour en prendre une **(ceci est fait après que le premier joueur est désigné)**.
- Les cartes objectifs individuels personnels et collectifs sont mélangées séparément, et chaque joueur reçoit au hasard un objectif individuel personnel et un objectif individuel collectif (qu’il est conseillé de garder caché au début). Les cartes d’objectifs restant sont mélangées et posées face cachée
- Sur la planche PV, un marqueur est mis sur la case 0.
- Pour déterminer le premier joueur, chaque joueur lance les dés, le joueur avec le plus petit score des 2 dés commence. Un cas d’égalité, le joueur ayant la plus petite taille de pied commence (ce n’est pas très important).
- Les 6 objectifs collectifs sont mélangés et posés face cachée.

## Déroulement d'un tour

Chaque jour, à tour de rôle, choisi l'action qu'il va faire. Le jour fait une action, et tous les effets immédiats sont résolus. Les joueurs ne peuvent tenir en main que 6 cartes maximum. **1 Action - Le roulement des dés – Une deuxième action**

- Prendre une carte ***personnage***.
- Prendre 3 cartes ***bonus / compétence / objectif*** et en garder 1
- Jouer une carte personnage / bonus / compétence
- Euthanasier un personnage (récolter les points d'esprit dans le cimentier)
- Echanger des ressources (3 pour 1 , ooo => o ; ooo => o ; ooo => o/o) sans limite de quantité
- Récolter de l'eau (citerne, gourde)
- Utiliser un effet de personnage (récolter des ressources, enseigner une compétence, voler des esprits, construire…)

**Poser une carte « *objectif* » (limité à 2 cartes « *objectif* » posées) ou alors défausser d'une carte ne compte pas comme action, et est gratuit**

- **Rouler les dés**. Avancer le pion (lapin) sur le parcours extérieur. Faire les effets selon la case d'arrivée.
    1. En cas de double, visitez un autre clan !
    2. Payez 1 esprit pour +1 au score des dés
    3. Payez 4 esprits pour +2 au score des dés
- En cas de passage sur la case "Vieillissement", faire avancer le pion sur le parcours intérieur (tortue). Chaque joueur, à tour de rôle vérifie ses coûts d'entretien qu'il paye, avant de récolter. S'il est en incapacité de payer l'entretien de tous ses "personnages", les personnages Non Entretenu meurt,

libérant leurs esprits. Chaque personnage qui vieillit, voit son parcours personnel avancer d'une case.

Quand le joueur a fini son tour, c'est au joueur suivant (sens des aiguilles d'un montre)

Les cartes de personnages visibles sont remplacées dès qu'une carte est prise. Les 3 cartes visibles sont remplacées à chaque vieillissement.

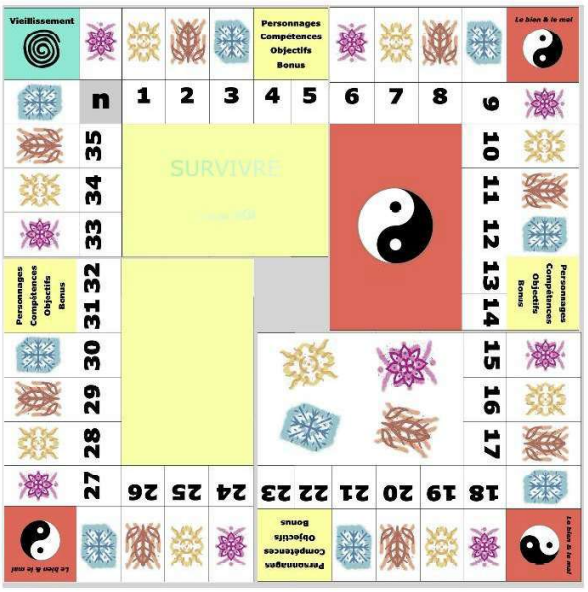
# REGLES APPROFONDIES

### Plateau de jeu, dés, et jetons

**Le plateau de jeu** est utilisé surtout pour gérer le temps et les avancés dans le temps. Sur le plateau de jeu, différent type de cases sont présent. Le plateau se présente tel un plateau de Monopoly, mais son utilisation est complètement différente.

Sur le **parcours extérieur**, la case turquoise "Vieillissement", est considéré comme le départ d'une nouvelle période de 8 ans. Chaque fois que le jeton du parcours extérieur passe par la case "Vieillissement" , tous les personnages vieillissent, et tous les joueurs récoltent les ressources et payent les coûts d'entretien de leurs personnages

Dans tous les autres coins se trouve des cases "Le Bien & Le Mal" . Si le Jeton se trouve sur cette case, le joueur doit prendre une carte de la pile (Du bon et du moins bon), et éventuellement résoudre immédiatement la carte (notamment en cas d'attaque).




Au milieu de chaque côté sont des cases jaunes “ Bonus / Compétence / Objectif” @. Le joueur doit obligatoirement prendre 3 cartes et en choisir une une carte (soit une carte visible, soit une carte non visible).

Sur chaque côté de plateau il y a 8 cases “saisons” (d’où les 8 ans par tour de piste). Au début de la partie les cases sont vides, sans instruction. Chaque fois que le jeton arrive sur une case ‘vide’, le joueur pioche une carte “saison” qu’il place sur ladite case. Il effectue illico ce qui est marqué sur la carte. Si l’effet est immédiat, la carte est laissée sur la case. Si l’effet est au « Vieillissement », la carte est décalée de sort qu’au prochain vieillissement il ne soit pas oublié, et ses effets soient appliqués. Si le jeton arrive sur une case qui a déjà une carte « saison » posé dessus, le joueur ne pioche pas de nouvelle carte, et applique ce qui est marqué sur la carte déjà en place (tel que précédemment). *On peut utiliser les esprits pour modifier le score aux dés.*

Sur le **parcours intérieur**, le parcours est composé simplement de nombres, partant de 1 à 35, avec une première case “haché”. Le jeton du parcours intérieur (tortue) est posé sur la case haché au début de la partie, et chaque fois que le jeton de parcours extérieur passe la case du vieillissement, le jeton du parcours

intérieur avance d'une case. Ce nombre indique le nombre de tours de piste extérieur complété. Il peut être utilisé pour raccourcir le jeu en déterminant avant le début combien de tours doivent être effectué. Il est surtout important pour **le nombre, n**, qui est utilisé pour déterminer le nombre de dégâts à subir (ce qui fait que les dégâts sont évolutifs)

**Les dés** utilisés sont deux dés de six faces, l'un numéroté d'un à six, et l'autre numéroté d'un à cinq. Le somme des deux dés détermine de combien de cases avance le jeton sur le parcours extérieur

Quand le joueur lance une double, il peut interagir avec un autre joueur, pour *faire du troc* (Voir dans cas de figure avancés).

Un joueur peut **payer 1 esprit pour rajouter +1** à son score de dés.

Un joueur peut **payer 4 esprits pour rajouter +2** à son score de dés.

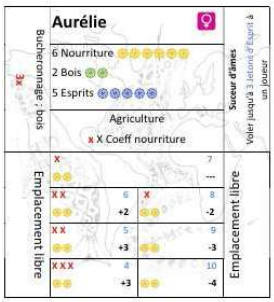
**Les jetons** utilisés sur le plateau de jeu indiquent uniquement l'avancer dans le temps, et sont universel. Il faut un jeton sur le parcours extérieur, et un jeton sur le parcours intérieur.

En plus des jetons universels, chaque joueur reçoit **8 jetons** individuel…

- 2 jetons pour suivre l'évolution des PV sur la planche correspondante




- 1 jeton par personnage pour suivre le vieillissement de ses personnages (ce qui limite le nombre de personnages en jeu à 6)




## Le nombre n

Le nombre de tours, **n,** est le nombre sur lequel se trouve le jeton du parcours intérieur.

Quand un joueur pioche une carte d'attaque de brigands de la pile "Bien & Mal", il subit des dégâts en fonction de **n**, et doit donc payer le coût (Voir cartes "Bien & Mal").

Eg.1 Pour une carte affichante

*Subir 2n dégâts*,

Si n=2, le joueur doit pouvoir subir 2 x 2 = 4 dégâts… par contre,

Si n=30, le joueur doit pouvoir subir 2 x 30 = 60 dégâts.

Eg.2 Pour une carte affichante

*Subir n+5 dégâts*,

Si n=2, le joueur doit pouvoir subir 5 + 2 = 7 dégâts… par contre,

Si n=30, le joueur doit pouvoir subir 30 + 5 = 35 dégâts

## CARTE DE TERRAIN

Les cartes de terrain (pour l'instant il y en a 4), sont ce que doit incarner le joueur, et sont la base de son jeu.

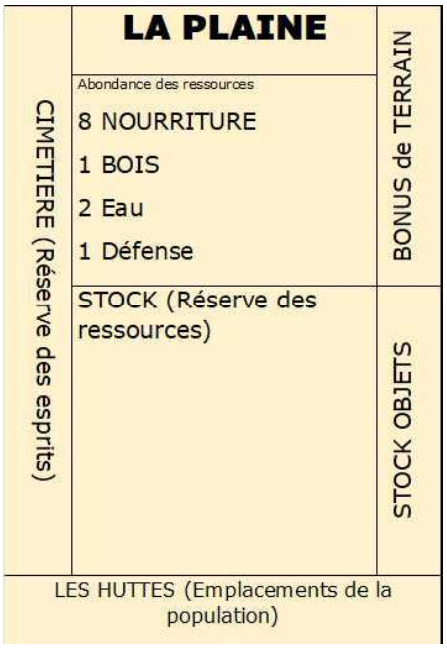
Chaque **TERRAIN** à des ressources divers présentent en plus ou moins grande quantité

**Au flanc de Colline**

- **5 Nourriture**
- **1 Bois**
- 4 Défense
- 3 Eau

**La Foret**

- **3 Nourriture**
- **4 Bois**
- 3 Défense
- 2 Eau




**La Plaine**

- **8 Nourriture**
- **1 Bois**
- 1 Défense
- 2 Eau

**La Rivière**

- **5 Nourriture**
- **1 Bois**
- 2 Défense
- 5 Eau

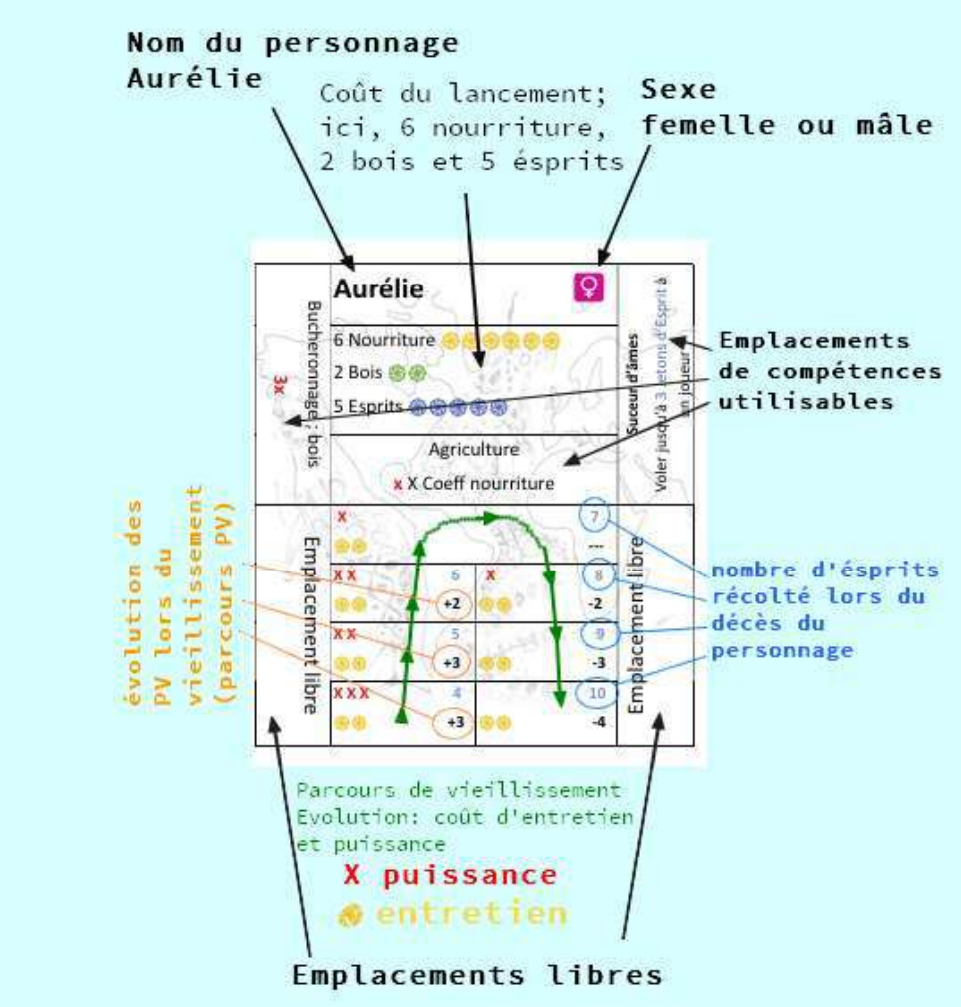
Les différentes zones de la planche terrain sont

- Le descriptif et l'abondance des ressources — Haut
- Le Cimetière — Où sont stocké les esprits — Gauche
- Stock — Où sont stocké les ressources — Centrale
- Les Huttes — Où sont aligné les personnages en jeu (en vie) — Bas
- Bonus Terrain — Où sont placé les bonus de terrain — Haut à droit
- Stock Objets — Où sont placé les objets bonus — Bas à droit

## CARTES DE PERSONNAGES

Les cartes de personnage comportent plusieurs informations dans plusieurs secteurs de la carte.

- Il y a toujours un coût de lancement pour jouer la carte (qui peux être en bois, en nourriture, ou alors en esprits).
- Il y a des emplacements de capacité (qui détermine ce que peut faire le personnage).
- Il y a le sexe du personnage (seules les femmes peuvent avoir des enfants, et ce suit à une rencontre avec un mâle d'une autre communauté).
- Le coût d'entretien ainsi que la puissance du personnage sont évolutifs avec le temps



## Coût de lancement

Le coût de lancement est ce que doit être payer pour que la carte passe de la main de joueur à son terrain (en jeu, donc). Dans la carte de l'exemple, le coût de lancement est

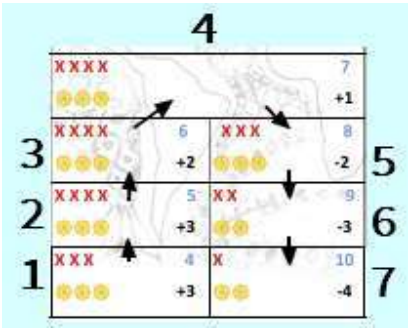
6 Nourriture + 2 bois + 5 esprits.

## Vieillissement

A chaque "Vieillissement", le marqueur d'âge du personnage évolue sur le parcours de vieillissement, partant en bas à gauche, et finissant en bas à droit.

Avant d'évoluer sur le parcours de vieillissement, le joueur fait évoluer son **PARCOURS PV de terrain** en accord avec ce qui est marqué sur la carte personnage. Dans la première case, en bas à gauche est écrit +3, donc le joueur fait évoluer le marqueur de PV de terrain de +3…

Un autre cas de figure,




Ici, **l'emplacement 1**, est écrit **+3**, donc si avant le vieillissement, le marqueur de parcours de l'âge du personnage est sur cette case, le parcours PV de terrain évolue en conséquence, donc de **+3**. De même, **l'emplacement 4** est écrit **+1**, donc si avant le vieillissement, le marqueur de parcours de l'âge du personnage est sur cette case, le parcours PV de terrain évolue en conséquence, donc de **+1** etc. (L'emplacement 7 est écrit **-**4, => **-**4 sur le parcours PV)

Avant de faire vieillir son personnage, le joueur doit aussi payer son **COÛT D'ENTRETIEN**, aussi évolutif. Dans la première case (en bas à gauche sur la carte complet), est écrit 🌀🌀🌀, ce qui veux dire que le coût d'entretien est de **3**

**nourritures**, à lequel s'ajoute **1 eau** (qui est récolte simultanément de la vieillissement).

Dans les cases 6&7, est écrit 🫚🫚, qui correspond à **2 nourritures** (plus l'eau obligatoire).

*Si le joueur ne peut pas payer l'entretien de ses personnages, ses personnages meurt, sans qu'il y à sacrifice, et sans récupérer les PV d'esprits.*

Une fois que le coût d'entretien est payé, le personnage peut récolter selon ses capacités. Ce qu'il récolte est fonction à la fois de ses compétences et capacités, de la disponibilité des ressources sur le terrain sur lequel il vie, et aussi sur l'état de **PUISSANCE DU PERSONNAGE**, ici dans la case symbolisée par un X.

Dans la première case se trouvent XXX, donc une puissance de **x3**, alors que dans les cases 2,3 & 4 trouvent XXXX donc une puissance de **x4**… Dans la case 7, il n'y a qu'une puissance de **x1.**

L'utilisation de puissance sera expliquée dans un section **RÉCOLTE**, à venir.

La dernière information qui se trouve dans la case d'évolution d'âge est la **FORCE D'ESPRITS** du personnage. S'il est sacrifié (Euthanasié) pour une raison quelconque (impossibilité de payer l'entretien par exemple), le joueur récupère un certain nombre de **PV d'esprit (jetons)** qu'il met dans son *cimetière*, et qu'il peut utiliser ultérieurement (pour se défendre, ou alors pour payer certain cartes ou effets).

Dans le premier cas (case 1) est écrit 4, donc 4 esprits sont récoltés pour l'euthanasie à ce moment. Les jetons PV d'esprit sont mis dans le cimetière. Le case 4 permets de récupérer 7 esprits (il est écrit 7) et le cas 7 permets de récupérer 10 esprits (il est écrit 10).

## Le cimetière

Ici sont déposé les "jetons d'esprit" récolté lors du Sacrifice / Euthanasie d'un personnage. Si le personnage meurt d'une mort naturelle, au bout de son parcours, il récupère l'intégralité de ses PV d'esprit. Par contre, si le personnage meurt d'un **mort violent** (lors d'une attaque de bandits / pillage) de même que s'il meurt de faim il **ne récupère aucun PV d'esprit**, et l'âme de ce personnage est perdu à jamais !

Si le joueur ne peut pas payer l'entretien de ses personnages, ses personnages meurt, sans qu'il y à sacrifice, et sans récupérer les PV d'esprits.

## EMPLACEMENTS DE CAPACITÉS ET DE COMPÉTENCES

Les cartes personnages ont sur chacun (à l'exception des cartes de début) au moins 4 emplacements de compétence et de capacité. Certains emplacements sont libres, laissant la place pour améliorer le personnage par l'utilisation de cartes de compétences, récupérer lors des tours divers.

**Liste de capacités et compétences divers**

A COMPLETER

## LES HUTTES

Sur la planche de terrain se trouve une zone, les Huttes, là où sont mise les personnages en jeu. Ils (les personnages) doivent être visible, car leur évolution nécessite l'utilisation de pions marqueurs pour voir leur évolution d'âge.

Si un personnage meurt, sans qu'il y ait le feu, sa hutte reste, et la carte personnage est juste retourné à l'emplacement. Une hutte de disponible rends le coût de lancement d'une nouvelle carte personnage moins chère de 2 bois. Dans ce cas de figure, la carte personnage retourné peut maintenant être retire du jeu (mise dans la défausse des cartes personnages).

## RÉCOLTE

La récolte des ressources se fait en fonction de plusieurs critères.

Chaque **TERRAIN** à des ressources divers présentent en plus ou moins grande quantité

**Au Flanc de Colline**

- **5 Nourriture**
- **1 Bois**
- 4 Défense
- 3 Eau

**Le Foret**

- **3 Nourriture**
- **4 Bois**
- 3 Défense
- 2 Eau

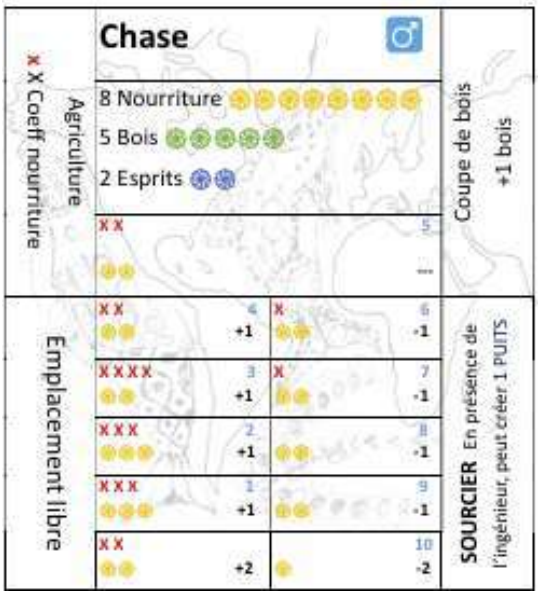
**La Plaine**

- **8 Nourriture**
- **1 Bois**
- 1 défense
- 2 Eau

**La Rivière**

- **5 Nourriture**
- **1 Bois**
- 2 Défense
- 5 Eau

De même, chaque personnage à des capacités et de la puissance différente selon la période de sa vie.

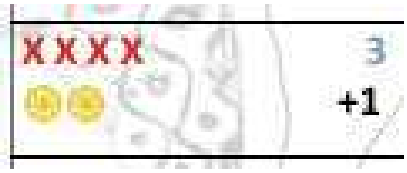



Sur ce carte personnage, il y a un compétence « COUPE DE BOIS ; + 1 BOIS »… Cette compétence est d'une valeur fixe… +1 bois à chaque VIEILLISSEMENT (ou action).

Il y a aussi un compétence Agriculteur : Nourriture x x coeff.

Dans ce cas, le *coeff.* en question est celui du terrain, et le X est la puissance effective du personnage.

Dans un premier temps, considérons le cas suivant



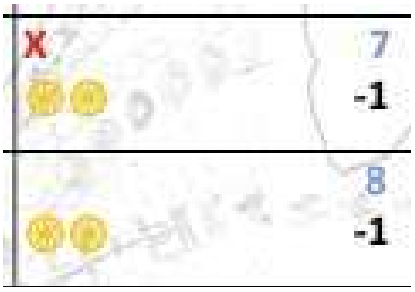

Ici, la puissance, XXXX est de 4, et donc selon le terrain où se trouve le personnage, la récolte ne sera pas la même…

**La forêt** à un coeff. Nourriture de seulement 3 alors que **La Plaine** a un coeff. Nourriture de 8.

Dans **La Forêt**, ce personnage récoltera 4 x 3 = 12 Nourriture
Dans **La Plaine**, ce personnage récoltera 4 x 8 = 32 Nourriture.

A un âge plus avancé, eg. Les cases suivantes,

Ici, d'abord il y a une puissance, X, de 1, puis le personnage n'a plus de puissance (il n'y a pas de X), donc quel que soit l'endroit, le récolte sera de 0 (multiple de zéro) …



## LES RESSOURCES & JETONS

Divers ressources & jetons font partie du jeu.

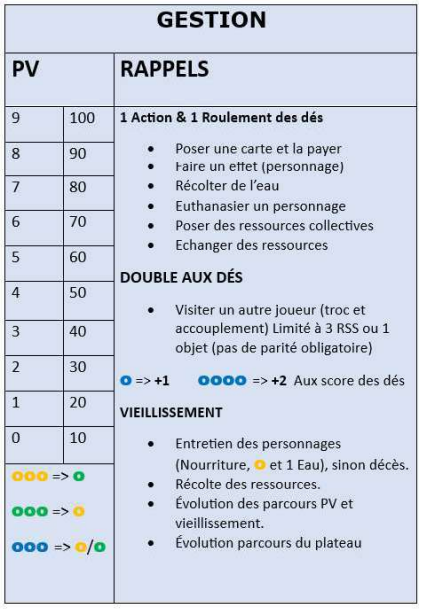
- Jeton marqueur de vieillissement, jeton de progrès sur le plateau d'évolution temps, jetons d'évolution PV de terrain (neutre)

1. Nourriture (Jaune)
2. Bois (Vert)
3. Marqueurs de défense (Rouge)
4. Marqueurs d'esprits au cimetière (Bleu)
5. Marqueurs neutres *Vieillissement, PV, apprentissage* (naturel)
6. La tortue et le lièvre pour les parcours temps du plateau

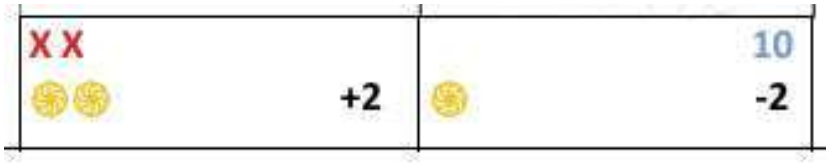
## CARTE PV DE TERRAIN GESTION & RAPPELS

La carte PV de terrain permet de suivre l'évolution de la progression du **PLUS VALUE** du terrain. Ceci n'est pas dans un optique financier, mais dans une optique de survie collective.

Sur la partie gauche se trouve la partie « gestion de **PV de terrain** », et nécessite deux marqueurs (voir même une troisième en cas de dépassement des 100 PV), un pour les unités, et un pour les dizaines.




A chaque Vieillissement, les personnages en jeu font évoluer de façon positive ou alors négative ce « parcours **PV de terrain** ». En se référant à la carte personnage, dans la case en bas à gauche se trouve un évolution PV de +2, alors que dans la dernière case, en bas à droit, l'évolution PV est de -2.

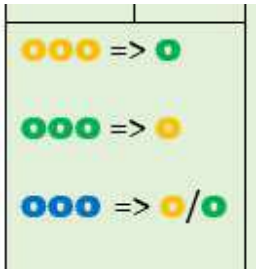



Donc l'évolution des PV évolue selon la case de personnage, et chaque personnage à son propre évolution…

*Un des stratégies de jeu consiste à savoir s'il faut garder ses personnages en vie jusqu'au bout, ou alors s'il faut les euthanasier, et si oui, quand…*

Un dernier point d'information visible sur la carte concerne l'échange de ressources. Les joueurs peuvent échanger bois pour nourriture et vice versa.

Échanger des ressources compte pour une action, et ne peux pas être fait dans l'urgence (ANTICIPATION). Les quantités échangées ne sont pas limités, mais il faut toujours payer 3 pour 1, que ce soit bois pour nourriture, nourriture pour bois ou alors des esprits pour soit du bois soit de la nourriture.




## VIEILLISSEMENT

Un des principes de jeu Survivre est l'évolution constant des choses, notamment par le biais du plateau de temps, et son facteur n, qui correspond à un passage sur la case de Vieillissement (sans forcément y arrêter).

Un tour de piste sur le plateau correspond à huit années de temps, et donc les personnages en jeu (en vie) vieillissent de 8 années. Ces 8 années de vieillissement correspondent à l'évolution d'une case sur le parcours de vieillissement des personnages.

Certains personnages n'ont que très peu de cases de vieillissement, alors que d'autres en ont beaucoup… Des espérances de vie plus ou moins longue donc.

Comme déjà vue précédemment, plusieurs choses doivent être respecté lors des vieillissements.

- Évolution sur le parcours intérieur du plateau.

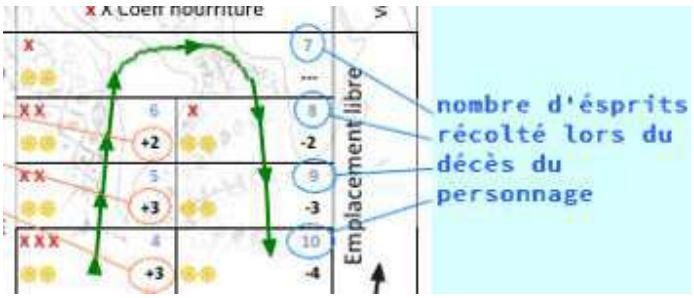
- Évolution sur le parcours de vieillissement des personnages.
  Payement de l'entretien nourriture + eau
  Évolution PV de terrain
  Récolte des ressources etc.
  Évolution sur la case suivant du parcours de vieillissement.

Si le joueur ne peut pas payer l'entretien de ses personnages, ses personnages meurt, sans qu'il y à sacrifice, et sans récupérer les PV d'esprits.

## EUTHANASIE D'UN PERSONNAGE

Le joueur, à chaque tour, peut choisir comme action d'euthanasier un personnage. Ce personnage meurt de façon contrôlée, et le joueur récupère le nombre d'esprits correspondant à l'évolution du personnage pour les mettre dans son cimetière.

Dans l'exemple de carte personnage, nous pouvons voir l'évolution des esprits généré par l'expérience de vie dudit personnage.




## LES ESPRITS

Comme dans les époques anciennes, ou alors avec des tribus amérindiennes et autres, les esprits des défunts d'un tribu reste pour protéger ses semblables. L'expérience de vie d'un personnage fait croître son pouvoir d'esprit (donc le nombre d'esprits généré) lors d'un décès (soit par mort naturel, soit par euthanasie choisi).

Les jetons d'esprits collecté sont conservés dans le cimetière, où ils peuvent être utilisé (dépensé) de diverses manières.

- Pour payer des personnages
- Pour modifier le score aux dés
- Pour réduire d'un point le nombre de dégâts à payer lors d'une attaque.

1 ESPRIT annule 1 DÉGÂT.

Si le joueur doit faire face à une attaque de beaucoup dégâts, alors que dans son cimetière il n'y a que très peu d'esprits, il y a de fortes chances que ses personnages en vie meurent…

Eg.

- Esprits dans le cimetière =15
- Personnages en vie
  Personnage A avec PV esprit = 3
  Personnage B avec PV esprit = 8
  Personnage C avec PV esprit = 10
- Défense de terrain +5

Dans le cas d'une attaque de 20 points, la défense de terrain est permanente, et ôte déjà 5 points de l'attaque. Le joueur peut utiliser la totalité de ses esprits (15) pour payer son due, ou alors il peut laisser certains de ses personnages mourir et compléter avec les esprits.

Le personnage C, avec 10 PV d'esprit, est vers la fin de sa vie, et ça peut être judicieux de le laisser mourir, vu qu'il n'est plus très performant dans la vie… Le personnage A, avec seulement 3 PV d'esprit, a encore beaucoup de vie devant lui, et est probablement encore performant…
Une attaque de 33 points obligerait le joueur de laisser mourir ses personnages B & C et d'utiliser la totalité de ses esprits en plus… Une attaque de plus de 36 tuerait les trois personnages.

## LES CARTES « BIEN & MAL »

Les cartes *Bien & Mal* sont un mélange d'effets et envenimements positifs ou alors négatifs…

**PILLAGE** Le clan est attaqué pour un nombre de dégâts déterminé en fonction de **n**

**MALADIE / EPIDEMIE** Perdre des PV ou des esprits en fonction de la maladie.

**FEU DE CAMP** Perdre des PV ou des esprits.

**FEU DE FORÊT** Perdre des ressources de bois au prochain, soit instantané soit au « vieillissement ».

**MÉTÉO, ABEILLES** Nourriture

**PIÈGES & BARRIÈRE** Payer du bois pour augmenter la défense de terrain

## COMMENT DÉTERMINER LE NOMBRE DE DÉGÂTS

Voir la section sur le nombre **n**,

## COMMENT PAYER LE COÛT DES DÉGÂTS

Les dégâts doivent être payé immédiatement… Plusieurs sources sont disponibles pour payer les dégâts due.

- La défense de terrain est d'une valeur fixe, et peux être amélioré avec des bonus de terrain.
- Des objets peuvent procurer de la défense, soit de façon permanente, soit de façon éphémère… Un pistolet est limité par le nombre de balles, alors qu'une machette non…
- Les PV d'esprit.
- Les PV (esprit) des personnages en vie (en laissant des gens mourir).

Un personnage en vie qui est sacrifié utilise la totalité de ses PV esprit, quel que soit le besoin… Les PV esprit en trop sont perdu, et le personnage meurt, sans apporter d'autres PV au cimetière…

Restant sur le même exemple,

Eg.

- Esprits dans le cimetière =15
- Personnages en vie
  - Personnage A avec PV esprit = 3
  - Personnage B avec PV esprit = 8
  - Personnage C avec PV esprit = 10
- Défense de terrain +5

Si le joueur doit payer 8 dégâts, son terrain réduit son dû à 3… Plusieurs possibilités sont disponibles…

- Payer avec 3 PV esprits du cimetière.
- Payer avec un personnage.

Si le joueur paye avec le personnage A, il ne perd pas l'expérience de son personnage, alors que s'il paye avec les personnages B ou C, le joueur va perdre des PV d'esprit. Le personnage meurt quoi qu'il arrive (dans les 3 cas de figure), et le nombre de PV esprit doit au moins égaler les dégâts (sinon, une autre source doit être utilisé pour compléter) …

La subtilité de jeu réside dans ce choix qui est fonction de ce qu'apporte les personnages différents, quels sont leurs forces, et leurs capacités… Il faudrait aussi voir si le calcul des dégâts ne serait pas plus pertinents ne serait pas un fonction croissant / décroissant lié à l'âge du personnage

## CARTES D'AMÉLIORATION

Les cartes d'amélioration sont de trois types… Les **compétences** des personnages, les **objets** à utilisation immédiat (éphémères) ou alors *permanentes* ainsi que les **bonus de terrain**. Ils n'ont pas de coût spécifique pour être joué (sauf indication).

Certaines compétences peuvent être enseigné à d'autres membres du clan, sans en avoir la carte compétence en main, à condition que le personnage ayant la compétence le maîtrise totalement.

Eg. Un personnage avec KRAV MAGA niveau 5 est habilité à enseigné son savoir, alors que celui de niveau 4 n'est pas encore maître…

| | | |
|---|---|---|
| **KRAV MAGA** | Niveaux 5 | Défense +5 |
| **SURVIVALISTE** | Niveaux 3 | Eau +2 |
| **CHASSE / PÊCHE** | Niveaux 3 | Nourriture + 3 |

Les cartes d'apprentissage ne font pas partie de la pile des compétences, mais reste disponible en cas de formation. L'évolution de la formation se fait au vieillissement, ou alors lors d'un action, donc un *maître en KRAV MAGA* peut en former un autre sur une période de 5 vieillissements. Si plusieurs « enseignants » sont disponibles dans une matière, l'élève progresse d'un par chaque formateur. Un formateur peut former autant d'élèves que **disponible (emplacements libres pour carte de formation)**. La formation se fait en action et non pas au vieillissement

Les améliorations de terrain apportent en générale des ressources (eau, nourriture ou alors bois) au vieillissement, ou alors ils augmentent de **façon permanente** la défense de terrain

## LES OBJECTIFS & LES CARTES OBJECTIFS

Dans le jeu, il y a un nombre d'objectifs collectifs à valider parmi tous les objectifs proposés. Il y a aussi des Objectifs Individuels, soit en lien avec les objectifs collectifs, soit non…

## LES OBJECTIFS COLLECTIFS

Au début de la partie Le Barrière de Sanctuaire est posé face visible, et les 5 autres objectifs sont mélangés et posés face cachée. A chaque vieillissement un nouvel objectif est révélé. Les six objectifs collectifs proposé sont

- **Barrière de Sanctuaire**

  Payez 20 bois + 20 Manpower Tours pour construire une barrière permettant le stockage des autres ressources

- **Réserve de BOIS**

  Le réserve de bois, RB= ou > 2n.

- **Réserve de NOURRITURE**

  Le réserve de nourriture, RN= ou > 2n.

- **Survie des Clans**

  Tout les clans ont des personnages en vie.

- **Puissance des esprits.**

  Le réserve d'esprits collectif, RE = ou > 2n.

- **Notes de Bonheur**

  Si la quantité de notes de bonheur, NB = ou > n

Toutes les ressources stockées dans des réserves collectives sont disponible pour tous les joueurs à tout moment…Les ressources ne sont disponible qu'au cas où le joueur n'a ni les ressources suffisantes, ni carte personnage active, et seulement pour soit l'engagement d'un personnage, soit pour payer un bonus de terrain.

En cas d'attaque (cartes Bien & Mal ) les ressources stockées sont perdues s'il n'y a pas de barrière de protection. La barrière doit être construit avant de stocker du bois et de la nourriture de manière protégé.

Les notes de bonheur sont obtenues par les musiciens, mises à disposition de la collectivité.

Pour qu'un gagnant puisse être déclaré, **au moins trois** de ces objectifs doivent être validés, quel que soit la façon de la victoire.

## Les Objectifs Individuels

Les objectifs individuels sont de deux types. Le premier est en rapport avec les objectifs collectifs *Indiv Co*, et le deuxième est en rapport avec l'évolution du joueur, de son terrain et de ses personnages etc., *Indiv Perso.*

Au début de la partie, les *Indiv Co*, et les *Indiv Perso* sont séparé. Chaque joueur reçoit 1 carte de chaque type. Les cartes restantes sont ensuite mélangées avec les cartes Compétences, et Bonus, de sort à ce que les joueurs puissent en récupérer d'autres objectifs individuels au cours de la partie. (Il faut peut-être les mélanger que dans le 2ème moitié de la pile ???)

Les types d'objectifs dans *Indiv Co* sont

Eg.

- Valider l'objectif **Réserve de NOURRITURE**
- Ne pas valider l'objectif **Puissance des esprits.**

Les types d'objectifs dans *Indiv perso* sont…
Eg.

- Avoir une ceinture noire de Krav maga dans son clan.
- Avoir un puits.
- Avoir au moins 30 esprits dans son cimetière.
- N'avoir que des hommes (ou femmes) dans son clan.

Au cas où un joueur a pioché d'autres objectifs, il ne doit toujours valider que deux, pour gagner la partie (à condition que les 3 Objectifs collectifs sont validés).

Jusqu'à 2 cartes d'objectif Individuel peuvent être posées de manière visible devant le joueur concerné (de manière à alléger le nombre de cartes en main). Si le joueur décide de poser une 3eme carte, il doit mettre sous la pile des cartes d'objectifs une de ses 2 cartes visible.

**Le fait que plusieurs objectifs sont fonction de n fait que d'un tour à un autre, ce qui était acquis ne l'est pas forcement au tour d'après.**

Eg, lors du tour No 25 (**n**=25), il y a 60 nourritures et 50 bois dans les réserves collectives (et dont la barrière a aussi était construit). Au passage sur la case de vieillissement, **n** passe à 26, et donc la quantité de bois n'est plus suffisante.

## FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de plusieurs façons.

- **Un joueur réussit ses 2 objectifs individuels, et 3 des objectifs collectifs sont validés.** Si un joueur considère qu'il a réussi ses objectifs, il l'annonce, et on vérifie. Comme le jeu est évolutif, cela peut

arriver à n'importe quel moment (pas forcement le tour du joueur), car la condition pour gagner peut vite passer. Il n'y a pas de sanction pour une fausse appel (sinon la déception du joueur concerné).

- **Aucun joueur ne valide ses 2 objectifs individuels, mais 3 objectifs collectifs sont validés.** Ici, les joueurs sont arrivés au bout du parcours temps prédéfini. Le gagnant est le joueur avec le plus grand score de PV de TERRAIN. En cas d'égalité, est ensuite considéré le nombre d'esprits dans le cimetière.

**Parmi les objectifs collectifs, le nombre validé est inférieur à trois (0,1 ou 2).** Ici, les joueurs sont arrivés au bout du parcours temps prédéfini. Il n'y a pas d'importance de classement, car collectivement les joueurs ont failli, et c'est le jeu qui gagne.

## CAS DE FIGURES AVANCES

### SI UN JOUEUR PERD TOUS SES PERSONNAGES

Un joueur qui perd tous ses personnages peut toujours récupérer des ressources dans les réserves collectives, lui permettant d'engager d'autres personnages, et de revenir dans le jeu.

Il peut continuer à rouler les dés, et à piocher des cartes.

Par ailleurs, un joueur peut gagner la partie en ayant aucun personnage en vie…

### DOUBLE AUX DES, TROC ET ENFANTS

Si un joueur fait un double aux dés, il peut rendre visite à un autre joueur pour échanger des ressources, et objets. La limite du troc est de 5 ressources, ou de 1 objet + 3 ressources. C'est le joueur qui a lancé les dés qui décide, avec ou sans l'accord de celui avec qui il troc. Le troc se fait sur une base de 1 conte 1, un objet valant 2 ressources.

Dans le cas d'un mâle qui se déplace dans un clan avec une femelle dans la première moitié de sa vie, la femelle devient enceinte, et porte donc un enfant, qui va évoluer en tant qu'enfant avant de se développer en adulte.

De même, si une femelle dans la première moitié de sa vie se déplace dans un clan avec au moins un mâle (quel que soit son âge), elle devient enceinte.

Les enfants occupent les mêmes huttes que leurs mères, et n'ont pas de coût de lancement.

### LES PV'S et LES ESPRITS

**La sagesse d'esprit** est liée étroitement à l'âge des personnages en jeu (en vie), et évolue de manière croissant avec le vieillissement du personnage. Quand un joueur est attaqué par des brigands (ou alors un autre joueur ???), la sagesse d'esprit actuel du personnage détermine combien de dégâts maximaux peuvent être encaissé par le personnage quand il meurt.

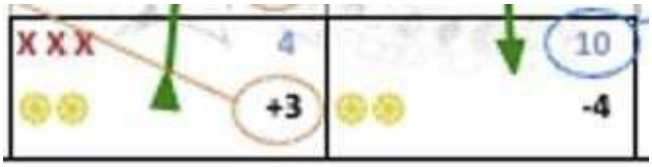
Un personnage qui meurt de façon contrôlée, soit par vieillesse, soit par euthanasie, amène ses points d'**esprits** dans le cimetière de son joueur. Ces

**esprits** peuvent être dépensé pour se défendre, ou alors pour engager une nouvelle carte de personnage (certains cartes personnages ont des coûts de lancement nécessitants des **esprits**).

Le nombre d'**esprits** dans le cimetière n'a qu'une importance secondaire dans le classement finale…

Les **PV de TERRAIN** sont liés aussi aux cartes personnages, mais sont représentatifs de la possibilité d'un clan à prospérer à longue terme dans le terrain où est situé le clan.

La jeunesse apporte de la plus-value au terrain où ils vivent, et cette évolution, sur les cartes personnages commence par des chiffres positives avant de passer aux chiffres négatives.




Sur l'exemple de carte donné, la première case (bas à gauche) fait évoluer sur le parcours PV +3, alors que la dernière case (bas droit) le fait reculer de -4.

Les **PV de terrain** déterminent le classement des joueurs.

Si un joueur est à zéro PV, et doit passer dans le négatif, il paye le restant avec les esprits de son cimetière. S'il n'a pas assez d'esprits pour payer son dû, il se contente de vider son cimetière, puis le jeu continue.

## L'EAU (et sa récolte)

Chaque personnage en vie nécessite 1 eau pour son entretien (au « Vieillissement »). L'eau n'est pas récoltée, mais consommée au vieillissement.

Chaque terrain a plus ou moins d'eau disponible, ce qui limite le nombre de personnages qu'un joueur peut avoir activées en même temps. Plusieurs façons sont disponible pour augmenter la disponibilité de l'eau.

- **Les puits** permettent d'augmenter de façon permanente la disponibilité de l'eau sur le territoire. La construction d'un puits ne se fait pas au vieillissement, mais nécessite bien une « *action* » de tour. Un terrain peut recevoir plusieurs puits !
- Les récipients**, citernes** ou alors **gourdes**, ont une capacité d'eau maximale. Ils peuvent être rempli en récoltant de l'eau, le terrain fournissant son maximum d'eau au récipient à chaque action de *récolter*. Au « Vieillissement », le superflu d'eau peut aussi être stocké dans les récipients. L'eau dans les récipients est symbolisée par les marqueurs d'eau, qui doivent être rajouter ou alors ôté, selon le stockage ou l'utilisation (au « vieillissement »).

## Limite dans le temps

Survivre est un jeu long. Pour améliorer sa jouabilité, il faut mettre des limites au nombre de tours, **n**, de la piste. La partie s'arrêtant à la fin de ce dernier vieillissement

- Débutants n=8 environ 2 heures
- Avancé n=20 jusqu'à 3 heures
- Expert n=35 jusqu'à 4 heures

**MODE RAPIDE**

# Parties rapides d'environ 1 heure
## (différences)

Des modifications au règles s'applique pour jouer des parties plus rapides (notamment pour des parties en PROTOZONE).

## Démarrage & mise en place.

- La tortue démarre en n=5 (fin de parti quand n=10 au plus tard)
- Chaque joueur reçoit 2 personnages de départ (agriculture et bois), dont il garde une en main, et place l'autre face visible au 4eme âge.
- Chaque joueur reçoit 2 personnages normale, dont il garde 1 en main, et place l'autre face visible au 1ere âge.
- Chaque joueur reçoit 10 nourriture, 6 bois et 3 esprits.
- Chaque joueur prend 4 cartes saison (sans les regarder) et les place face caché sur le plateau. Avant de démarrer le jeu, ces cartes sont retournées pour les rendre visible !

## Rappels des Modifications

- Les joueurs doivent construire la barrière avant de stocker des ressources sur les réserves collectives
- Les ressources ne peuvent être mise dans la réserve collective que lorsqu'elles sont collectées.
- Quand on récolte des ressources (action ou alors vieillissement) on a choix soit de les garder, soit de les mettre dans la réserve collective (où ils seront protégés par la barrière) **totalement ou partiellement.**
- Un joueur qui n'a plus de personnage en vie peut utiliser les ressources collectives pour compléter le cout de lancement d'une carte personnage.
- Un joueur qui n'a pas assez de RSS pour l'entretien de ses personnages peut utiliser les RSS de la réserve collective

- Quand on pioche dans la pile jaune, piocher **3 cartes à chaque fois**, puis choisir 1.

## Pour rendre les parties plus difficiles (parties rapides comme parties longues)




Sur les cases jaunes du plateau centrale, placer les cartes de cases avec leurs faces RECTO visibles (bonus et objectifs)





Dès qu'un joueur atterrit sur cette case, il fait l'effet de piocher 3 cartes pour en garder 1 seule, puis la carte de case est retournée pour que la face VERSO soit visible (Bien & Mal)

A chaque fois que quelqu'un atterrit sur une des cartes de cases centrale, il fait l'effet de la carte (piocher 1 carte *Bien & Mal*, ou alors 3 cartes bonus, pour en garder 1 seule), puis la carte de la case est retournée

## Rappel des objectifs

Pour gagner, il faut

- 3 objectifs **collectifs** validés (y compris la barrière).
- 2 objectifs **individuels** (simple et/ou collectif) validés.