



Règles complémentaires

Important ! Les règles suivantes complètent – mais ne modifient pas – celles du livret de règles de la boîte de base The 7th Continent.

Matériel

- » 502 cartes réparties en différents paquets (« decks »):
 - 375 cartes *Aventure* numérotées (dos blanc, vert ou doré)
 - 84 cartes *Exploration* (dos brouillard)
 - 28 cartes *Action* (dos bleu)
 - 7 cartes *Destin* (dos noir)
 - 5 cartes *Indice*
 - 3 cartes *Personnage*
- » 3 figurines **explorateur** et 1 figurine **chèvre**
- » 1 figurine **montgolfière** (voir schéma de montage, p.2)
- » 1 figurine **barge**
- » 3 boîtiers de rangement et 8 intercalaires pour accéder rapidement à la carte recherchée
- » 1 « sabot » Deck d'Action
- » Ce feuillet de règles

Important ! Avant de débiter votre partie, rangez les cartes à leur place en veillant à ce que les cartes *Aventure* blanches soient placées **avant** les cartes *Aventure* vertes ayant le même numéro, et les cartes *Aventure* dorées **après** les cartes *Aventure* vertes ayant le même numéro.

Nouveaux types de cartes



Cartes Aventure à dos blanc

Les cartes *Aventure* à dos blanc regroupent les terrains que vous découvrez en explorant les cieux qui surplombent le continent, les événements prédéfinis – lieux, rencontres, etc. – que vous pouvez y déclencher et bien d'autres surprises à découvrir pendant la partie !

Important : ces cartes se rangent devant les cartes *Aventure* vertes ou dorées ayant le même numéro.

Lorsque la conséquence d'une action est représentée par une icône , le joueur actif doit prendre une

carte *Aventure* à dos blanc portant ce numéro. S'il n'y a plus de cartes *Aventure* à dos blanc portant ce numéro disponibles dans le deck d'*Aventure*, le joueur actif doit ranger les cartes du *Passé*.

Important : vous ne devez jamais prendre une carte *Aventure* à dos vert (ou doré) lorsque le numéro de la carte à prendre figure dans une icône blanche  (et vice-versa).



Cartes Destin

Ces cartes sont utilisées dans le mode de jeu « Un traître parmi nous ! ».

Nouveaux modes de jeu

MODE « UN TRÂTRE PARMIS NOUS ! » (optionnel)

Ce mode de jeu propose aux joueurs de « s'affronter » durant la partie. Si les joueurs (2 au minimum) décident de jouer dans ce mode, chacun prend une carte *Destin*  au hasard, qu'il consulte secrètement et ajoute à sa main avant de débiter la partie.

MODE PRODIGE (compatible avec le mode « facile »)

Ce mode de jeu facilite le jeu en vous permettant d'ajouter 5 cartes *Compétence*  « C'est le métier qui rentre ! » au Deck d'Action avant de débiter la partie.

MODE IMMORTEL (compatible avec le mode « prodige »)

Vous pouvez choisir de jouer en mode « immortel » si vous êtes davantage intéressé(e) par l'exploration que par la survie. Dans ce cas, prenez une carte  avant de débiter la partie.

Se déplacer en montgolfière

Lorsque vous êtes dans les airs, le joueur actif peut effectuer une action **voler**  présente sur la carte *Terrain* sur laquelle se trouve la figurine **montgolfière** pour appliquer la conséquence suivante  : « Déplacez la figurine **montgolfière** et les figurines **explorateur** étant à bord sur une même carte *Terrain* accessible. »

Rappel : pour être accessible, la carte *Terrain* d'arrivée doit être reliée à la carte *Terrain* du joueur actif par une série continue de cartes *Terrain* (peu importe le nombre).



Carte *Météo*

Une carte *Météo* se place en jeu à côté de la carte « Besace & Carnet » et ses effets agissent sur tout le Plateau, tant qu'elle est en jeu (il ne peut y avoir qu'une seule carte *Météo* en jeu à la fois). Lorsque vous devez ranger les cartes du Plateau, rangez également la carte *Météo* qui est en jeu.

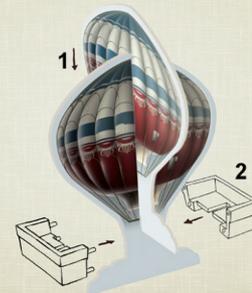
Rose des vents

Le coût  et la difficulté  de l'action **voler** , ainsi que les conséquences à appliquer en cas d'échec sont indiqués sur la carte *Météo*  qui est en jeu et varient en fonction de la direction – nord, sud, est ou ouest – par laquelle le joueur actif souhaite quitter la carte *Terrain* où se trouve la figurine **montgolfière**.

Exemple: Ludovic est à bord de la montgolfière. Il souhaite se déplacer en quittant la carte *Terrain* où il se trouve par l'est (droite de la carte). Il entreprend l'action **voler**, dont le coût et la difficulté sont indiqués sur la carte *Météo* actuellement en jeu et prend en compte les valeurs indiquées pour l'est. L'action se solde par une réussite, donc Ludovic déplace la figurine **montgolfière** sur une carte *Terrain* accessible par l'est.

Note: lorsque l'icône  est présente sur votre carte *Terrain*, vous ne pouvez pas appliquer la conséquence d'action .

Schéma de montage de la montgolfière



Se déplacer en barge

La barge se déplace « toute seule » sur un canal dont chaque carte *Terrain* est scindée en deux sections par une flèche de démarcation : section amont et section aval (située après la pointe de la flèche de démarcation).



Courant

Si cette icône  est présente sur la carte *Terrain* où vous êtes, chaque fois qu'un personnage réalise une action* **qui n'est pas obligatoire** , il doit, à l'étape de Réajustement de cette action et sous réserve que cela soit possible, déplacer la figurine **barge** – et les figurines **explorateur** se trouvant à bord – sur la section de canal suivante (celle située en aval).

Important : il ne faut pas déplacer la figurine **barge** lorsqu'un personnage entreprend une action qui est **obligatoire** .

*Cette action peut être présente sur une carte *Terrain*, Événement ou Objet de quête ou sur une carte de la main ou de l'inventaire.

L'action *Attendre/Ne rien faire*  a pour seule conséquence de déplacer la figurine **barge** vers la section de canal suivante, lorsque les joueurs ne souhaitent pas entreprendre une action en particulier.

Important ! Si une action obligatoire  est présente sur une carte *Terrain* ou sur une carte *Événement permanent*, les joueurs dont la figurine arrive sur cette carte *Terrain* ou sur la carte *Terrain* liée à cet événement permanent doivent l'entreprendre immédiatement.

Note : lorsque l'icône  est présente sur votre carte *Terrain*, vous ne pouvez pas appliquer la conséquence d'action .

Exemple : Bruno est à bord de la barge située sur la section aval (droite) d'une carte *Terrain*.

Bruno entreprend l'action *manger*  présente sur une carte « Poisson/Mollusque » de son inventaire. À l'étape de Réajustement de cette action, il déplace la figurine barge sur la section de canal suivante. Ainsi, la barge est déplacée sur la section de canal amont (gauche) du terrain suivant. Comme un événement permanent proposant une action obligatoire est lié à cette carte *Terrain*, Bruno doit immédiatement entreprendre cette action obligatoire, mais il ne déplace pas la figurine barge.

Besace & Carnet

Le classeur « Besace & Carnet » vous permet de stocker vos cartes *Objet de quête* (en lieu et place de la carte portant ce titre). Lorsqu'un effet de jeu fait référence à la carte « Besace & Carnet », il vaut également pour le classeur « Besace & Carnet ».

Exemple : l'effet de jeu indiquant « ... présentes sous la carte "Besace & Carnet" » doit aussi être interprété comme « ... présentes dans le classeur "Besace & Carnet" ».



Légendes

NOUVELLES ACTIONS



Voler



Atterrir



Piloter



Bricoler / Réparer



Attendre / Ne rien faire



Assassiner

NOUVELLES RESSOURCES



Verre



Métal



Pétrole

NOUVEAUX EFFETS ET CONSÉQUENCES D'ACTIONS



Maîtrise « X »

Si vous piochez X cartes ou moins dans le Deck d'Action à l'étape de Coût et que l'action est réussie, vous pouvez mélanger tout ou partie de ces cartes dans le Deck d'Action à l'étape de Compétence.



(voir « Se déplacer en montgolfière »)



(voir « Se déplacer en montgolfière »)



(voir « Se déplacer en montgolfière »)



(voir « Se déplacer en barge »)

La chèvre



Si un joueur prend la carte « **Chèvre** » en main, il peut mettre la figurine **chèvre** en jeu sur sa carte *Terrain* et prendre une carte **999**.

Tant que cette carte est dans la main d'un joueur, la figurine **chèvre** se déplace avec la figurine de ce joueur et doit se trouver sur la même carte *Terrain* que la figurine de ce joueur. Si cette carte quitte sa main, il doit retirer la figurine **chèvre** du plateau.

Crédits

Conception originale : Ludovic Roudy et Bruno Sautter

Illustrations : Ludovic Roudy

Traduction anglaise : Pierre Gamberoni, Alexander Uff

Relecture règles : Samuel Buggia, Pierre Gamberoni

Relecture cartes : Pierre Gamberoni, Wladimir Kokkinopoulos, Malika Bellony

Relecture cartes et règles (anglais) : Jack Francisco, Pierre Gamberoni

Merci à nos familles, amis, testeurs.

Merci aux 43 733+ contributeurs qui ont rendu cette aventure possible !

Un jeu édité par Serious Poulp
www.the7thcontinent.com

© 2018 SERIOUS POULP. Tous droits réservés.

SERIOUS POULP, THE 7TH CONTINENT, CHOOSE YOUR OWN PATH et leurs logos sont des marques déposées de SERIOUS POULP.

