OUTLIVE

(LA BOITE DE JEU)

VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN CLAN DE SURVIVANTS APRÈS UN DÉSASTRE NUCLÉAIRE. DANS 6 JOURS, UN CONVOI EMPORTERA LE CLAN QUI SE SERA LE MIEUX ADAPTÉ. RÉCUPÉREZ DANS LA JOURNÉE LES DENRÉES ET ÉQUIPEMENTS NÉCESSAIRES. LA NUIT, ENTRETENEZ VOTRE ABRI, RÉPAREZ DES OBJETS ET NOURRISSEZ LES SURVIVANTS DE VOTRE CLAN.

1 / MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit :
  - 4 héros de sa couleur
  - Un abri
  - 3 salles communes à poser face *engrenage* sur 3 emplacements de l'abri.
  - 4 salles choisies parmi 6 piochées à placer côté *engrenage* sur les emplacements restants de l'abri.
  - Sur les 7 salles en votre possession retournez en 1. Elle est maintenant construite.
  - Placez 4 survivants sur la salle construite et/ou dans votre sas.
  - Choisissez 1 leader parmi 2 piochés
  - Placez vos héros, en position couchés, sur le plateau selon le positionnement indiqué sur votre carte *leader*.
  - Récupérez les ressources et l'objet cassé illustrés sur la carte *leader*. Les objets cassés se placent à gauche de l'abri. Les ressources se placent sur les emplacements prévus à cet effet dans l'abri.
- Placez 6 cartes *événements* sur le plateau *convoi*.
- Placez les ressources sur le plateau de jeu selon le nombre de joueurs (indiqués en haut à gauche de chaque zone)
- Placez 3 tuiles *équipement* au hasard sur les côtés gauche et droit du plateau.
- Mélangez les tuiles *chasse* et répartissez en piles sur les emplacements suivants : foret/fête foraine/mine.Trois piles de 6/8/10 tuiles à 2/3/4 joueurs.
- Mélangez le tas de tuiles *fouille* pour les 2 villes. 6/8/10 tuiles par ville à 2/3/4 joueurs
- Placez le jeton *algue* sur son emplacement de la base militaire.
- Placez 4 survivants à côté des boites de conserve sur la zone du cargo.

2 / TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en 6 manches. A chaque manche, 3 phases :

1) PHASE AUBE :

Rechargez le plateau en ressources, survivants et tuiles *fouille*. Remettez 3 nouveaux objets cassés de chaque côté du plateau et retournez le jeton *algue* s'il a été joué au tour précèdent.

2) PHASE JOUR :

- CARTE *ÉVÈNEMENT* :

Retournez la première carte *évènement* et appliquez son effet immédiatement. Appliquez éventuellement les effets des anciens évènements si ces derniers n'ont pas été résolus.

- DEPLACEMENT :
  - Chacun leur tour, les joueurs vont relever un héros et le déplacer de 1 ou 2 zones. Il n'est pas possible de s'arrêter sur une zone qui possède déjà un joueur de sa couleur.
  - S'il y a des joueurs actifs (debout) dans la zone et qu'ils possèdent une force inferieur à la votre (n° sur pion), vous leur mettez la pression. Pour se protéger, les victimes peuvent dépenser autant de munitions que la différence de force qui les oppose à leur agresseur. Sinon, ils doivent donner à ce dernier autant de ressources (de leur choix).

- COLLECTE

Le joueur peut faire autant d'action dans la zone où il arrive (debout) que son niveau de force.

- A la base militaire : récupérez autant de munition que votre force le permet. Vous pouvez aussi utiliser 1 de vos actions pour récupérer une algue. Elle vous fait baisser immédiatement votre niveau de radioactivité sur votre jauge.
- A la forêt / mine / fête foraine : récupérez autant de bois/métal/puce que votre niveau de force. Vous pouvez utiliser une partie de votre force pour chasser.
- Au barrage : en payant une puce, vous pouvez prendre autant d'eau que votre niveau de force.
- Au cargo : le joueur prend une place selon son niveau de force. Une seule place disponible par niveau de force. Il collecte les boites de conserve et le survivant correspondant à son placement. Le 1er joueur à se placer sur le cargo prend immédiatement le jeton 1er joueur.

- CHASSE :
  - Il est possible de chasser à la mine / fête foraine / forêt.
  - Le numéro indiqué sur la tuile *gibier* visible correspond à la force de la bête.
  - Il faut au moins la même force pour tuer cet animal. Possibilité de rajouter des munitions pour augmenter sa force.
  - S'il reste des actions au joueur après avoir chassé, il peut récupérer des ressources (pas chasser de nouveau).

2 / TOUR DE JEU (SUITE)

• La 1ere fois que vous tuez un type d'animal, il vous fournit le nombre de viande indiqué sur le haut de la patte à gauche. Si vous chassez plus tard le même animal, vous vous spécialisez et prenez le deuxième chiffre indiqué sur la patte de la bête. Etc. …

- FOUILLE :

• Dans les deux villes du plateau vous pouvez récupérer jusqu'à 3 équipements cassés pour 1 action/équipement. Ces objets se placent alors sur la gauche de votre plateau joueur.

• Vous pouvez aussi fouiller dans la ville et y trouver des ressources, des algo-capsules (baisse la radioactivité de 1 sur la jauge) ou des placards vides. Piochez autant de tuiles *fouille* que d'actions dépensées puis défaussez-les.

3) PHASE NUIT

Tous les héros reprennent la position couchée. Tous les joueurs vont résoudre les 7 actions de nuit.

- Résoudre les évènements.

En commençant par celui qui possède le pion 1er joueur, chacun décide s'il veut dépenser les ressources indiquées sur la carte pour résoudre cet évènement et récupérer la carte. Il gagnera les points de survie indiqués en haut à gauche, en fin de partie.

- Nourrir ces survivants :

• Chaque ligne du sas qui comprend un ou des survivants coute 1 eau. Chaque salle réparée qui comprend au moins 1 survivant coute le nombre de denrées indiqué en haut à droite.

• Chaque denrée qui vous manque, entraine la mort d'un survivant.

- Gérer la radioactivité :

• Référez-vous au niveau de radioactivité du tour, indiqué près de la carte événement du tour.

• Il faut autant de survivants que de niveau de radioactivité pour bien ventiler le sas. Si ce n'est pas le cas, vous montez sur la jauge de radioactivité, d'autant de cases que de survivants manquants.

• Si vous arrivez au maximum de la jauge, vous perdez un survivant à chaque fois que vous augmentez votre niveau de jauge.

- Recruter de nouveaux survivants :

• Pour chaque denrée que vous dépensez vous accueillez un survivant dans votre sas dans la limite des places disponibles.

- Construire une salle :

• En dépensant 3 matériaux (bois/puce/acier), vous pouvez réparer une salle. Retournez la côté « construite ».

• Vous pouvez remplir la salle uniquement avec vos survivants dans le sas. Une fois remplie, vous pouvez utiliser son bonus 1 fois par tour. Les survivants ne peuvent quitter leur salle.

- Réparer les équipements :

• Payez les couts de réparation indiqué sur la tuile équipement et placez la sur le côté droit de votre plateau joueur.

• Il est interdit de posséder 2 équipements identiques

• Les tuiles équipements possèdent la moitié d'un symbole sur le côté. Si vous possédez 2 équipements réparés dont les symboles coïncident, vous gagnez des points de survie supplémentaire en fin de partie.

- Nettoyer son abri :

• Défaussez tous les jetons *viande* restants. Gardez vos conserves.

• Ne gardez que 2 eaux dans votre réserve.

3 / FIN DE PARTIE

A la fin du 6eme tour, on compte les points de survie comme suit :

- Les points indiqués sur la cartes *évènement* résolues.
- Le nombre de salles construites et remplies : 1/2/3/4/5/6/7 salles rapportent respectivement 0/1/2/4/7/11/17 points de survie.
- Les points positifs ou négatifs de la jauge de radioactivité.
- 1 point de survie par survivant présent dans l'abri.
- 1 point de survie par équipement réparé
- 1 point de survie par symbole reconstitué sur les tuiles *équipement.*

Le joueur possédant le plus de point de survie est déclaré vainqueur, il pourra rejoindre le convoi. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de denrées, puis le plus de ressources.