OUTLIVE
UNDERWATER
LIVRET DE RÈGLES

OUTLIVE
UNDERWATER

***2084** : Cela fait maintenant cinq ans que les clans survivent tant bien que mal, au sein de leurs abris souterrains. Récemment, d'étranges robots collecteurs ont été aperçus dans les environs. Le téméraire Conrad Bordage entreprit de découvrir leur provenance. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un groupe de scientifiques, vivant dans une base sous-marine pendant tout ce temps, dans le secret le plus absolu !*

La technologie qu'offre les scientifiques serait un atout indéniable pour être choisi par le Convoi. Mais tous les clans s'intéressent maintenant à cette découverte. Un nouveau chapitre de l'Histoire s'ouvre, et seul le clan qui saura utiliser la base sous-marine au mieux augmentera ses chances de survie.

Votre extension Underwater contient également le matériel pour jouer à Outlive en solo (*cf. MODE SOLO, p. 6*).

1 plateau Horde

8 cartes Horde

CONTENU

1 plateau central

4 meeples Robot

1 jeton Légume

1 carte Leader

4 tuiles Équipement

24 jetons Scientifique

2 cartes Évènement

2 tuiles Salle

Votre extension contient une paire de Salles alternatives avec un découpage différent, pour permettre l'insertion de figurines. Jouez avec cette paire de Salles si vous possédez la version Kickstarter d'Outlive avec les figurines. Sinon, utilisez l'autre paire de Salles fournie dans cette extension. Pour un meilleur équilibre du jeu, ne jouez pas avec les 2 paires de Salles en même temps.

AJOUT DU MATÉRIEL

Remplacez le plateau central du jeu de base par celui d'Underwater. Ajoutez tous les autres éléments d'Underwater au matériel du jeu de base. Si, à l'avenir, vous souhaitez trier les éléments, un petit symbole est présent sur les éléments d'Underwater.

MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place normale du jeu en vous référant au livret de règles d'Outlive. Puis, placez les meeples Robot sur leurs emplacements au centre du plateau (n'utilisez que les couleurs des joueurs en jeu, les meeples des couleurs inutilisées sont remis dans la boite).

Placez le jeton Légume sur son emplacement.

Créez une réserve de jetons Scientifique à côté du plateau.

Exemple de mise en place à 3 joueurs.

BASE SOUS-MARINE

Underwater apporte un nouveau Lieu au plateau central : la Base Sous-marine. Celle-ci est reliée par un chemin à chacune des 2 villes du plateau : Silent Peak et Blackwood. Bien que composée de 5 cadres verts, l'intégralité de la Base Sous-marine compte comme un seul Lieu. Lorsqu'un Héros s'y rend, placez-le dans le cadre central. Les règles de déplacement normales s'appliquent pour aller ou partir de ce Lieu.

***Exemple** : À son tour, Ariane choisit de déplacer son Héros de valeur 4, depuis la Forêt vers la Base Sous-marine.*

Du fait de l'instabilité des lieux, les clans ont convenu d'une trêve tacite dans ce Lieu. La Pression ne s'applique donc jamais dans la Base Sous-marine, peu importent les Équipements ou pouvoirs de Salles.

Ce Lieu offre un large choix d'actions de collecte. Vous pouvez y dépenser un nombre de Points de Collecte égal à la Force de votre Héros sur le Lieu. Les points de Collecte peuvent être dépensés pour les actions décrites ci-après.

Rappel : Les Munitions ne servent qu'à diminuer la Résistance d'un Gibier et à se défendre de la Pression. Vous ne pouvez pas utiliser de Munitions pour augmenter vos points de Collecte.

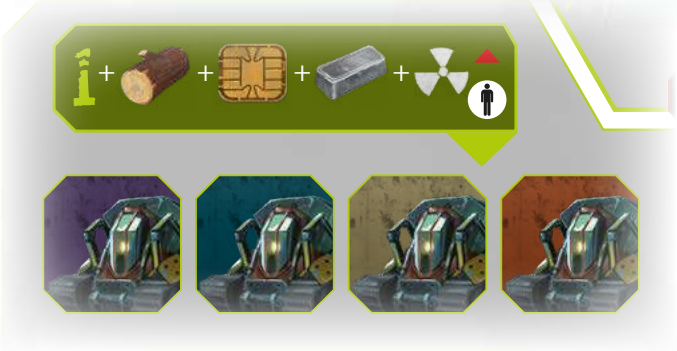
Description des actions

Vous ne pouvez effectuer cette action que si l'emplacement X est vide. Dépensez 2 points de Collecte et placez votre Héros sur l'emplacement X. Vous pouvez baisser votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le bas. Augmentez ensuite celle de chacun de vos adversaires de 1 cran vers le haut. Vous pouvez continuer à dépenser vos points de Collecte s'il vous en reste, mais vous ne pouvez plus placer votre Héros sur un autre emplacement X ce tour-ci.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si l'emplacement X est vide. Dépensez 4 points de Collecte et placez votre Héros sur l'emplacement X. Vous pouvez baisser votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le bas. Augmentez ensuite celle de chacun de vos adversaires de 2 crans vers le haut. Vous pouvez continuer à dépenser vos points de Collecte s'il vous en reste, mais vous ne pouvez plus placer votre Héros sur un autre emplacement X ce tour-ci.

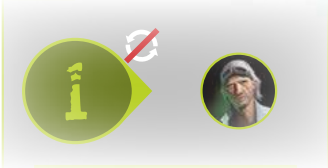
Vous ne pouvez effectuer cette action que si le jeton Légume est présent sur le plateau. Dépensez 2 points de Collecte et récupérez le jeton Légume. Celui-ci servira à nourrir totalement une Salle lors de l'étape 2 de la Phase Nuit, ou a recruter 1 Survivant à l'étape 4. À chaque phase Aube, le jeton Légume retourne sur le plateau, qu'il ait été utilisé ou non.

***Exemple** : Benoit doit nourrir les Survivants présents dans son Sas et dans 2 Salles. Il défausse 1 pour le Sas, 1 et 1 pour la Salle de gauche et le **Légume** pour nourrir tous les Survivants de la Salle de droite.*



Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous n'avez pas encore débloqué votre Robot. Dépensez 1 point de Collecte, 1 , 1 , 1 et augmentez votre jauge de Radioactivité de 1 cran vers le haut. Mettez le meeple Robot de votre couleur dans le cadre central de la Base Sous-marine, en état Inactif (couché). Votre Robot est maintenant considéré comme votre 5ème Héros et pourra être joué dès ce tour. C'est le seul moment où 2 de vos Héros peuvent se trouver sur un même Lieu. Par la suite, votre Robot devra terminer tous ses mouvements sur un Lieu où vous n'avez pas encore de Héros. Il se plie aux même règles de déplacement que tous vos Héros. Votre Robot ne subit ni ne met **jamais** de Pression, quels que soient les Équipements et pouvoir de Salle utilisés. Il a une Force de 2 pour collecter.

Dépensez un point de Collecte pour que votre Robot fasse une action de Collecte sur le Lieu où il se trouve, avec une Force de 1. **Vous pouvez effectuer cette action uniquement si votre Robot est déjà Actif (debout).** Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci.



Dépensez 1 point de Collecte et récupérez un jeton Scientifique. Placez immédiatement ce jeton Scientifique sur un emplacement libre de votre Sas ou d'une de vos Salles construites. Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci. Les Scientifiques sont considérés comme des Survivants. À ce titre, ils rapportent chacun 1 PS en fin de partie. De plus, un Scientifique peut doubler le point que rapporte 1 symbole d'Équipement reconstitué en fin de partie. Comptez votre nombre de Scientifiques et votre nombre de symboles Équipement reconstitués ; ajoutez la plus petite valeur à votre score final.

Exemple *: À la fin de la partie, Christophe a 4 Scientifiques, et ses Équipements ont permis de reconstituer 2 Symboles. Ses Scientifiques sont considérés comme des Survivants, ils rapportent donc 4 PS avec les règles classiques. Les symboles rapportent 2 PS avec les règles classiques. Le pouvoir des Scientifiques ajoute 2 PS au score final (la plus petite valeur).*

Dépensez 3 points de Collectes. Réparez immédiatement un Équipement cassé en votre possession sans payer son coût de réparation. Vous ne pouvez pas refaire cette action ce tour-ci.

EXPLICATIONS

Une fois réparé, cet Équipement donne 1 point de Collecte supplémentaire à votre Héros présent dans la Base sous-marine.

Une fois réparé, cet Équipement vous permet de récupérer gratuitement un lorsqu'un de vos Héros se rend à la Base sous-marine.

Lors de la mise en place, mettez vos Héros sur le Barrage, Silent Peak, le Cargo et la Fête Foraine. Vous débutez la partie avec un Scientifique, que vous placez dans votre Sas ou votre Salle construite, en plus de vos 4 Survivants habituels. Récupérez également un et l'Équipement **Boite à outils** (cassé).

Tant que cette Salle est complètement remplie de Survivants et/ou de Scientifiques, considérez que votre Robot à une Force de 3 au lieu de 2 (il peut désormais se placer sur le Cargo, sans avoir recours à l'Équipement **Grappin**).

Parmi les tuiles visibles sur chacune des 3 piles Gibiers, retirez celle qui a la Résistance la plus élevée. Si plusieurs tuiles visibles ont la valeur la plus élevée, c'est le premier joueur qui choisit laquelle il retire.

À la fin de la Phase I : Aube, retirez un du Lieu Barrage, et mettez le jeton Algue antiradiation sur sa face indisponible.

MODE SOLO

Dans le Grand Extérieur vit un groupe de survivants étrange : La Horde. Ce sont des survivants bien différents des autres. Ils font partie de ces rares personnes dont les gènes ont muté. Cela leur permet de vivre en plein air, sans crainte des radiations. Ils ont une force et une résistance supérieures à celles des autres hommes mais leurs besoins en calories sont pourtant inférieurs. Malgré cela, personne ne les envie. Le peu d'humanité et d'empathie qu'il nous reste, semble avoir disparu chez eux. Nous gardons donc nos distances avec la Horde et évitons de croiser son chemin…

Lorsque vous jouez en mode Solo, vous jouez contre la Horde. Les règles ci-après vous expliquent comment la gérer et calculer ses Points de Survie.

La Horde n'a pas besoin d'Abri, elle vit au sein de son campement, dans le Grand Extérieur. Elle est cependant terrifiée par l'eau, et ne peut jamais se rendre dans la base sous-marine. Au début de chacun de ses tours, elle pioche une carte Horde qui lui indique dans quel Lieu l'un de ses Héros inactifs se rendra en priorité. Si le mouvement n'est pas possible, la carte contient d'autres Lieux à priorité décroissante. Ainsi vous ne saurez jamais quel sera le prochain coup de la Horde. Gérez donc vos propres priorités pour ne pas vous retrouver à court de Ressources, ou en proie à la Pression de la Horde.

En tant que joueur humain, vous suivez les règles classique du jeu.

MISE EN PLACE

La Horde démarre la partie avec **4 Survivants, 2 Eaux, 1 Munition et 3 Équipements** (cassés) piochés au hasard. Placez les Survivants et les Ressources sur le Plateau Horde aux emplacements correspondants et les Équipements cassés, face visible, à gauche du Plateau.

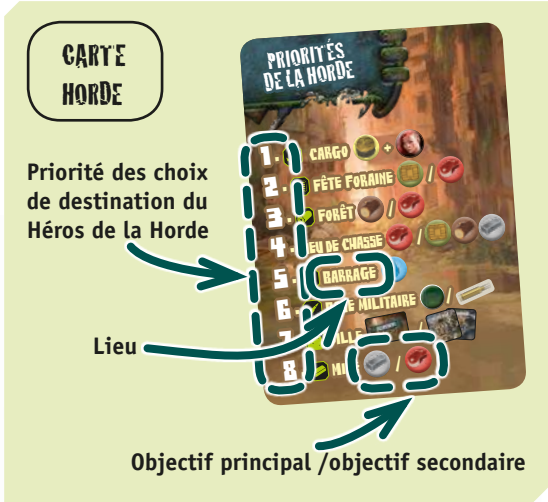
La Horde possède les Héros de Forces suivantes selon le mode de difficulté choisi :

NORMAL : 3/3/4/5
DIFFICILE : 3/4/4/5
CAUCHEMAR : 3/4/5/5

Prenez les pions des Héros de la Horde parmi les pions des couleurs non jouées.

Les Héros de la Horde ne sont pas placés sur le Plateau de jeu lors de la mise en place. Ils arriveront lors du premier tour sur les Lieux indiqués par les cartes Horde qui seront piochées. Pour les tours suivants, la Horde se déplacera de Lieu en Lieu en suivant les règles de déplacement habituelles.

Mélangez les 8 cartes Horde et formez une pile face cachée que vous placez près de vous.



En tant que joueur humain, faite une mise en place classique pour vous.

La partie peut commencer. Comme une partie classique, elle se déroule en 6 tours, durant lesquels vous alternez les activations de vos Héros avec ceux de la Horde.

DÉROULEMENT DU JEU

1/ PHASE AUBE

Le joueur réapprovisionne le plateau comme pour une partie classique à 2 joueurs.

2/ PHASE JOUR

La Horde commence toujours.

À chaque fois que la Horde doit déplacer un Héros, **piochez une carte Horde**. Lorsque la pile de cartes Horde est vide (au début des tours 3 et 5), mélangez de nouveau les 8 cartes Horde défaussées et reconstituez la pile avant de piocher.

Déplacez un Héros inactif sur le premier Lieu indiqué par la carte, en respectant les règles de déplacement.

S'il y a plusieurs Lieux possibles et/ou plusieurs héros pour les atteindre, choisissez le plus faible des Héros capables de faire l'action et déplacez-le vers le Lieu le plus proche accessible qui correspond.

Si le Lieu est inaccessible (trop loin ou déjà occupé par un Héros de la Horde) **ou s'il n'a plus d'Objectif principal ou d'Objectif secondaire disponible**, passez au Lieu suivant accessible en suivant l'Ordre de Priorité de la carte.

***Exemple** : C'est au tour de la Horde de se déplacer. La carte Horde piochée indique la Forêt en 1er choix, mais elle est trop loin pour ses Héros inactifs. Le 2ème choix indique un Lieu de Chasse, mais le seul accessible (la Mine) est déjà occupé par un Héros. Le 3ème choix indique le Barrage, c'est le premier déplacement réalisable. La Horde déplace donc son Héros inactif 4 sur le Barrage. S'il n'y avait pas eu d'Eau sur le Barrage il aurait fallu se reporter au choix suivant de la carte Horde.*

Lorsqu'il arrive sur un Lieu, le Héros de la Horde **applique une Pression** sur le Héros du joueur humain (s'il y en a un sur le Lieu), en suivant les règles classiques.

Puis, **il récolte** la Ressource, l'Équipement ou le Gibier qu'il est venu récupérer, comme un joueur normal et en utilisant les Bonus d'Équipements réparés qu'il possède (rappel : les Bonus ne sont applicables qu'une seule fois par tour).

Le héros collecte toujours en premier l'Objectif principal s'il y en a et au maximum de ses Actions. Il collecte l'Objectif secondaire s'il n'y a pas ou plus d'Objectif Principal et qu'il lui reste des Actions.

Précisions sur les actions de la Horde

- Le Lieu est prioritaire dans le déplacement. Si l'Objectif principal est épuisé mais que l'Objectif secondaire est disponible, le Héros se déplace sur le Lieu.
- Un Héros de la Horde utilise toujours au maximum ses Actions. S'il lui reste des Actions après qu'il a récupéré son Objectif principal et qu'il peut récupérer son Objectif secondaire, il le fait.
- Si vous avez le choix entre deux villes, choisissez celles qui fournit des Équipement cassés dont les symboles sont complémentaires avec des Objets réparés ou cassés de la Horde. Si le Héros arrive sur une Ville qui n'a plus d'Équipement disponible, que la Horde a atteind son maximum d'Objets cassés (4) ou qu'il lui reste des Actions après avoir récupéré de l'Équipement, il pioche autant de tuile Fouille qu'il lui reste d'Action.
- Si vous avez le choix entre plusieurs Lieux de chasse, choisissez le Héros le plus faible et déplacez le sur le Lieu qui possède le Gibier le plus Resistant qu'il puisse chasser, éventuellement en utilisant tout ou partie de ses munitons.

Les 8 règles de Base de la Horde

La Horde fonctionne différemment des autres clans, voici les 4 règles immuables qui la gouvernent :

- 1/ La Horde ne paie jamais le coût d'activation du barrage (l'Eau radioactive ne la dérange pas).
- 2/ La Horde échange immédiatement les Algues de la Base Militaire ou chaque pilule antiradiation trouvée dans les Villes contre un nouveau Survivant (les pilules permettent à la Horde de maintenir en vie ses nouveau-nés).
- 3/ La Horde ne peut jamais posséder plus de 4 Équipements cassés. Dès que la limite de 4 est atteinte, la Horde favorisera les tuiles Fouilles plutôt que les tuiles Équipement dans les Villes.
- 4/ La Horde ne subit jamais la Pression, mais elle la fait subir au joueur humain.

3/ PHASE NUIT

La Horde a une phase Nuit différente du joueur humain. Durant cette phase, elle accomplit les étapes suivantes dans l'ordre (elle fait toujours tout au maximum de ses capacités) :

1/ Résoudre des Évènements : elle privilégie toujours celui valant le plus de points. La Horde est toujours le 1er joueur.

2/ Nourrir ses Survivants : elle se défausse de 1 Denrée pour 2 Survivants, arrondi à l'inférieur. Si elle n'a pas assez de Denrées, elle se défausse d'autant de jetons Survivant que de Denrées manquantes.

3/ Recruter de nouveaux Survivants : elle défausse 1 Denrée pour obtenir un nouveau Survivant. Elle répète l'opération jusqu'à l'épuisement de ses denrées, ou jusqu'à avoir reçu 7 Survivants durant cette étape.

4/ Réparer des Équipements : elle privilégie la reconstitution des symboles.

Contrairement au joueur humain, la Horde n'est pas limitée pour conserver des Denrées.

À l'issue du 6ème tour, la partie prend fin et le clan qui a obtenu le plus de Points de Survie est déclaré vainqueur. Le barème du joueur humain est le même que pour une partie normale.

FIN DE PARTIE

La Horde a son propre barème de points. Elle obtient des Points de Survie selon :

- Les Évènements qu'elle a résolus : ses points sont décomptés normalement.
- Les Équipements réparés : ses points sont décomptés normalement.
- Les Symboles Équipement reconstitués : ses points sont décomptés normalement.
- Les Survivants présents dans son camp : chaque Survivant lui rapporte 2 Points de Survie.

Réussirez-vous à vaincre la Horde ?

CONSEILS

La Horde étant toujours 1er joueur, elle a toujours l'initiative pour résoudre les Évènements. Veillez à la priver autant que possible des Ressources nécessaires à la résolution des Evènements que vous convoitez.

La Horde va marquer beacuoup de points grâce à ses Survivants. Tentez de la priver de Denrées au maximum, afin qu'elle puisse recruter le moins possible.

Exemple : la Horde obtient un score de 27 PS :

- *8 Survivants dans son Abri = 16 PS*
- *1 Événement valant 3 PS résolu = 3PS*
- *6 Équipements réparés = 6 PS*
- *2 Symboles Équipement reconstitués = 2 PS*

CRÉDITS

Auteur : Grégory Oliver
Illustrateur : Miguel Coimbra

Édité par :
LA BOITE DE JEU
8, Grande Rue
21310 Belleneuve
FRANCE
contact@laboitedejeu.fr

Distribué par :
BLACKROCK GAMES
2, allée des Sports
03120 Lapalisse
FRANCE
contact@blackrockgames.fr

Fabriqué en Chine par :
WHATZ GAMES
Lane 2, No 358 Baoyuan 5th Road
Shanghai 201812
CHINE
info@whatzgames.com