

# Revive

## L'APPEL DES ABYSSES

« L'eau de fonte des glaciers a créé d'immenses lacs. Les minuscules particules libérées des plus profondes couches de la glace reviennent à la vie. Ainsi, les lacs deviennent le refuge des Scyphoz.

Les Scyphoz ont toujours fait preuve d'un grand savoir et d'une incroyable sagesse. Nous nous installerons près de leurs lacs afin de bénéficier de leurs connaissances. Nous nous plierons à leur volonté pour leur rendre honneur. Sachons les servir au mieux afin d'obtenir leur bénédiction.

Tel est l'appel des abysses. »

- Nàdair

### MATÉRIEL

4 PIONS JOUEUR  
[1 pour chaque joueur]



9 TUILES MODULE  
AMÉLIORATION



15 JETONS  
MACHINE



1 TUILE  
GRANDE VILLE



9 CARTES  
CITOYEN



16 CARTES  
SCYPHOZ

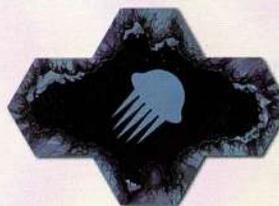


18 CARTES  
CHEMINEMENT



PISTE DÉVOTION  
[en 3 parties]

3 TUILES LAC



4 PLATEAUX TRIBU



5 TUILES  
PORTAIL



8 MARQUEURS  
PARASITE



4 TUILES  
GADGET



1 TUILE  
CIRCADIENNE



### NOTE SUR LE JEU DE BASE REVIVE

Nous avons repéré dans le livret de règles page 17 un problème de mise en page qui peut amener les joueurs à se poser des questions sur le comptage de points des grands artefacts. Voici une mise à jour pour compter le score final :

- Les points de ses **grands artefacts** et les points de sa **carte Artefact** : il marque des points pour chacune des 3 catégories indiquées sur sa carte (voir page 18). Pour chaque grand artefact qu'il possède, il score la catégorie correspondante **1 fois de plus**.

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

### AVANT L'ÉTAPE 1 DE LA MISE EN PLACE GÉNÉRALE :

Mélangez le matériel complémentaire de l'extension (**nouvelles cartes Citoyen et tuiles Grande ville, nouveaux jetons Machine et modules Amélioration** repérables à leur symbole ) avec le matériel correspondant du jeu de base.

Assemblez la **piste Dévotion** et placez-la à côté du plateau central, le long de la piste de score.

Chaque joueur place un **pion Joueur** de sa couleur sur la case 0 de la **piste Dévotion**.

Prenez une **tuile Grande Ville** au hasard, et placez-la dans l'encoche de la **piste Dévotion**.

Mélangez les **cartes Scyphoz** et créez une pile face cachée à côté du plateau central.

Mélangez les **cartes Cheminement** et créez une pile face cachée à côté du plateau central. Révélez-en les 3 premières cartes et ajoutez-les au marché.

### ÉTAPE 2 DE LA MISE EN PLACE GÉNÉRALE (placement des tuiles Zone) :

Après avoir placé les 5 tuiles Zone de départ sur le plateau central, retirez 3 tuiles Zone au hasard de la partie (remettez-les dans la boîte). Puis mélangez les 3 **tuiles Lac** avec les tuiles Zone restantes avant de recouvrir le plateau central.

Note : les tuiles Lac sont placées face visible sur le plateau, et ne doivent pas être adjacentes entre elles.

*Comme les Cristaux géants, les lacs ne peuvent pas être traversés. Si nécessaire, déplacez les tuiles Lac pour permettre un accès depuis la faille à chacune des grandes villes dans les coins du plateau central.*

### MISE EN PLACE DES JOUEURS :

Les nouveaux plateaux Tribu peuvent être mélangés avec ceux du jeu de base. Remettez le matériel associé à tout plateau Tribu inutilisé dans la boîte.



## VARIANTE CARTE ARTEFACT COMMUNE

Si vous souhaitez réduire l'aléa du décompte des cartes Artefact cachées en fin de partie, nous vous proposons de placer une seule carte Artefact commune face visible au-dessus des tuiles Artefact sur le plateau central, au lieu de distribuer une carte Artefact face cachée à chaque joueur lors de l'étape 7 de la mise en place des joueurs. En fin de partie, chaque joueur marque des points pour chacune des 3 catégories indiquées sur la carte Artefact révélée en début de partie, en fonction de ses artefacts.

## VARIANTE JETONS MACHINE

Chaque fois que vous gagnez un jeton Machine du marché, défaussez un autre jeton Machine de la même couleur du marché, et remettez-le sous la pioche correspondante. Puis, complétez le marché en piochant 2 nouveaux jetons Machine.

## PISTE DÉVOTION

« Plus nous nous imprégnons de la culture des Scyphoz, plus ils nous récompensent. » - Nàdair

Lorsque vous gagnez des points de dévotion , avancez votre pion Joueur sur la **piste Dévotion**. Si vous atteignez ou dépassez une case bonus sur la piste Dévotion, vous gagnez immédiatement la récompense indiquée :



- Piochez 2 cartes Scyphoz. Placez-en une dans votre zone d'action, et remettez l'autre sous la pioche.



- En respectant les règles habituelles de repeuplement, placez un pion Population sur la tuile Grande ville de la piste Dévotion. **Vous n'avez pas besoin de payer de livres pour la technologie, et vous ne donnez rien aux autres joueurs déjà présents sur cette tuile.**



- Prenez 1 grand artefact du plateau central.



Au lieu de gagner 5 points sur la piste de score, vous n'en gagnez que 1 et convertissez les 4 autres en 2 points de dévotion.

### CONVERSION DE POINTS :

À chaque fois que vous gagnez des points de dévotion ou des points de victoire pendant la partie, vous pouvez les convertir partiellement ou entièrement au ratio de 2:1 et avancer sur l'autre piste à la place.

En fin de partie, ajoutez vos points de dévotion à vos points de victoire. Si vous dépassez les 25 points de dévotion pendant la partie, continuez de suivre vos points de dévotion depuis la case 26 de la piste de score en couchant votre pion Joueur correspondant (pour le différencier de votre pion de score).

## CARTES SCYPHOZ

« Les Scyphos... des processeurs organiques supérieurs... nous devons rechercher l'incorporation... » - Ostarius

Vous gagnez des **cartes Scyphoz** en avançant sur la piste Dévotion. Vous jouez ces cartes comme des cartes Citoyen normales, dans vos emplacements Carte. Lorsque vous jouez une carte Scyphoz, vous choisissez sa couleur (grise, verte ou jaune) pour l'ensemble du tour (pour l'activation des modules, etc).

Lors de chaque tour, vous pouvez choisir une couleur différente pour chacune de vos cartes Scyphoz. En fin de partie, vous pouvez également choisir la couleur de chacune de vos cartes Scyphoz pour le décompte final.

Exemple : vous avez débloqué le bonus de fin de partie au bout de la piste Machine jaune offrant 2 points par carte jaune, vous pouvez choisir que vos cartes Scyphoz soient jaunes pour qu'elles vous rapportent 2 points chacune.

Exemple : une carte vous autorise à jouer une autre carte verte. Vous avez une carte Scyphoz, vous pouvez la jouer en considérant qu'elle est verte pour ce tour. Vous activez ainsi tout module Amélioration vert de l'emplacement où vous la placez.



Gagnez 1 Cristal pour chaque lac au bord duquel vous avez construit au moins un bâtiment.



Activez l'effet du bas de l'une des 5 cartes du marché.



Placez 1 à 3 cartes de votre zone d'action dans votre zone de repos. Activez l'effet du haut de chacune de ces cartes.



Remontez votre jeton Interrupteur sur sa position « inutilisée ». Puis, jouez une autre carte.



Payez 1 cristal pour monter l'un de vos marqueurs Ressource de base [nourriture, livres, engrenages] à 6.

**Note sur la première technologie de la tribu Kuniban : Lorsque vous gagnez une carte Scyphoz, vous pouvez choisir sa couleur, et ainsi gagner la récompense correspondante.**

## LACS

« Bénis soient les lacs qui hébergent les Scyphoz. Nous nous y recueillons pour bénéficier de leur savoir... c'est au moins le refrain des Nàdairs. Observer et obtempérer pour agir le moment venu, voici le nôtre. » - Leader Kairos

**Les lacs ne sont pas** considérés comme des **cases d'eau** pour les décomptes et les effets pendant la partie [ex : les Hofstadteriens ne peuvent pas construire leurs temples sur les lacs].

Vous n'avez pas le droit de compter la portée en passant par une tuile **Lac**.

Le premier bâtiment de chaque type que vous construisez adjacent à un lac vous rapporte la récompense indiquée dans la colonne de gauche sur la tuile Lac [celle du haut pour un petit bâtiment, celle du bas pour un grand bâtiment].

**Important :** Vous ne gagnez la récompense d'un lac qu'une seule fois pour chaque type de bâtiment !

**Hibernation :** Lorsque vous hibernez, chaque type de bâtiment adjacent à un lac vous rapporte le bonus d'hibernation indiqué dans la colonne de droite sur la tuile Lac [celle du haut pour un petit bâtiment, celle du bas pour un grand bâtiment].



Construire votre premier petit bâtiment adjacent à ce lac vous rapporte immédiatement 1 point de dévotion. Votre premier grand bâtiment vous rapportera 3 points de dévotion.



Dans cette configuration, lorsque vous hibernez, vous gagnez 1 livre grâce à votre petit bâtiment, et 1 point de dévotion grâce à votre grand bâtiment.

## NOUVEAUX JETONS MACHINE



- Cette machine peut être activée lorsque vous gagnez des points de victoire ou des points de dévotion pour en convertir autant que vous souhaitez en points de l'autre type au ratio de 1:1. Exemple : Vous explorez et gagnez 4 points de victoire. Vous pouvez activer cette machine pour gagner 3 points de dévotion et 1 point de victoire.



- Payez 1 cristal pour prendre une carte de votre zone de repos et la placer dans votre zone d'action.



- Remontez votre jeton Interrupteur sur sa position « inutilisée ».



- Gagnez 1 point de dévotion.

MACHINES INSTABLES :

Les machines présentant un symbole sont **instables** et ne peuvent être utilisées qu'une seule fois de toute la partie. Lorsque vous utilisez l'une de ces machines, retournez son jeton face cachée. L'énergie utilisée reste sur la tuile et peut être récupérée comme d'habitude [par exemple, lorsque vous hibernez]. Une telle machine face cachée compte comme un symbole Fiole pour les effets et le décompte [rappelé par le symbole Fiole au dos de ces machines].



- Prenez toutes les cartes de vos emplacements Carte et placez-les dans votre zone de repos.



- Prenez toutes les cartes de votre zone de repos et placez-les dans votre zone d'action.



- Remettez toutes vos énergies dans votre stockage d'énergie [y compris celle qui a servi à activer cette machine].

## CHEMINEMENT

« Appelez cela un pèlerinage, un cheminement, ou une épreuve. Ou juste un échange. Quel qu'en soit le nom, nous devons le faire. C'est bien trop important. » - Gib'warks

Lorsque vous effectuez une action **Activer votre jeton Interrupteur**, vous pouvez choisir de **commencer votre cheminement** au lieu d'effectuer l'action habituelle [gagner 1 ressource de base ou copier l'effet du haut d'une carte d'un autre joueur].

Pour **commencer votre cheminement**, défaussez une carte Citoyen ou Scyphoz **de votre zone d'action** et remettez-la dans la boîte de jeu. Puis, prenez l'une des trois cartes Cheminement du marché, et placez-la au-dessus de votre plateau Tribu. Complétez le marché. La carte Cheminement que vous prenez doit être de la même couleur que la carte que vous avez défaussée !

Une carte Scyphoz donne accès à n'importe quelle carte Cheminement [puisque vous choisissez sa couleur]. Si aucune des cartes de votre zone d'action ne vous permet de prendre une carte Cheminement, vous n'avez pas le droit d'effectuer cette action.

## COMPLÉTER VOTRE CHEMINEMENT :

Chaque carte Cheminement présente trois conditions. À votre tour, vous pouvez compléter une carte Cheminement présente au-dessus de votre plateau Tribu en choisissant l'une des conditions que vous remplissez sur cette carte. Gagnez la récompense correspondante puis placez cette carte face cachée à droite de votre plateau individuel. Ceci n'est pas une action.

Chaque carte Cheminement complétée compte comme un symbole Fiole pour les effets et le décompte [rappelé par le symbole Fiole au dos de ces cartes]. Vous ne pouvez compléter qu'une seule fois chaque carte Cheminement [remplir une seule de ses conditions et gagner une seule récompense].



Pour prendre cette carte Cheminement, vous devez activer votre interrupteur et défausser une carte Citoyen verte [ou Scyphoz].



Si vous possédez au moins 2 caisses, vous pouvez compléter cette carte Cheminement à tout moment. Gagnez les points de dévotion indiqués et retournez la carte face cachée.



Avoir au moins 2/3/4 fioles visibles dans votre zone de jeu.



Avoir construit adjacent à au moins 1/2/3 lacs différents.



Possédez au moins 2/3/4 caisses.



Avoir construit au moins 2/4/6 bâtiments [grands et/ou petits].



Avoir atteint ou dépassé la case 5/8/12 sur la piste Machine correspondante [jaune/verte/grise].



Avoir placé au moins 2/4/6 de vos pions Population.



Avoir construit au moins 1/2/3 grands bâtiments.



Payer 3 Nourritures OU 3 Cristaux OU 6 Livres.



Avoir construit adjacent à au moins 1/2/3 cases d'eau différentes [les lacs ne comptent pas].



Avoir construit adjacent à au moins 1/2/3 symboles Cristal [Cristaux géants compris].

## NOUVELLES GRANDES VILLES



Marquez 3 points pour chacune de vos cartes Scyphoz.

Pour chaque lac, marquez 2 points par type de bâtiments [petits/grands] adjacents que vous possédez. Exemple : vous avez construit un petit bâtiment adjacent à deux lacs, et un petit et un grand bâtiment adjacents au dernier lac. Vous marquez  $2 \times 4 = 8$  points.

**MISE EN PLACE :** Vous commencez la partie avec 5 tuiles **Portail**.

Vous commencez également avec une machine spéciale sur votre plateau Tribu (qui vous permet de retourner l'une de vos tuiles Portail sur son autre face).

**RÈGLE SPÉCIALE :** Lorsque vous **hibernez**, vous devez retourner sur leur autre face tous vos **portails** sur le plateau central.



Un portail ouvert compte comme une seule case pour n'importe quel joueur lorsqu'il compte la portée.



Aucun joueur (même pas vous) n'a le droit de compter la portée à travers un portail fermé.

**CAPACITÉ DE LA TRIBU :** Payez 1 cristal (et la portée) pour placer un portail (ouvert ou fermé) sur n'importe quelles cases de **sable** ou de **terrain** (forêt, montagne, champ) libres du plateau.

Vous pouvez compter la portée vers n'importe quelle case recouverte par cette tuile Portail.

Pour chaque case de terrain (forêt, montagne, champ) recouverte par le portail, avancez d'une case sur votre piste Machine correspondante.

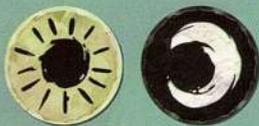


**KAIROS**

**MISE EN PLACE :** Vous commencez la partie avec la tuile **Circadienne**. Placez-la devant vous, face « Jour » visible.

**RÈGLE SPÉCIALE :** Les effets de vos technologies changent selon la face visible de la tuile Circadienne.

Lorsque vous **hibernez**, vous devez retourner la tuile **Circadienne** sur son autre face.



**CAPACITÉ DE LA TRIBU :** Retournez la tuile Circadienne sur son autre face, puis gagnez 1 point de dévotion et 1 ressource de base de votre choix.



**OSTARIUS**



Vous pouvez compter la portée depuis vos portails fermés.



Vous pouvez compter la portée à travers les lacs. Chaque lac compte comme une seule case.



Lorsque vous hibernez, vous pouvez commencer par prendre deux cartes de vos emplacements cartes pour les placer dans votre zone de repos. Vous pouvez ainsi les remettre dans votre zone d'action dès cette hibernation.



**JOUR :** Avant ou après une action Repeupler ou Construire, vous pouvez remettre une énergie utilisée d'une machine dans votre stockage d'énergie.

**NUIT :** Gagnez +1 de portée pour toutes vos actions.



**JOUR :** Lorsque vous repeuplez, avancez immédiatement d'une case sur la piste Machine correspondante pour chaque case de terrain adjacente à la ville que vous repeuplez. Les tuiles Grande ville comptent comme une seule case de ville et peuvent présenter de nombreuses cases adjacentes. *Contrairement à une action Construire, vous ne bénéficiez de ce bonus que pour les cases de terrain déjà révélées lorsque vous repeuplez.*

**NUIT :** Chaque fois que vous explorez, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire.



De la même manière, l'effet de cette machine change selon la face visible de la tuile Circadienne :

**JOUR :** Payez 1 cristal pour gagner 2 points de dévotion.

**NUIT :** Cette machine peut être activée lorsque vous gagnez des points de victoire ou des points de dévotion pour en convertir autant que vous souhaitez en points de l'autre type au ratio de 1:1.

*Exemple : Vous gagnez 4 points de victoire. Vous activez cette machine pour convertir 3 de ces points en points de dévotion, et avancez sur les pistes en conséquence.*

**MISE EN PLACE :** Vous commencez la partie avec ces 2 **tuiles Gadget** face visible devant vous.

Laissez les 2 autres tuiles Gadget de côté.



**RÈGLE SPÉCIALE :** Lorsque vous activez votre Interrupteur, vous pouvez, en plus de l'effet normal, retourner l'une de vos tuiles Gadget face cachée pour bénéficier de son effet (si toutes vos tuiles Gadget sont déjà face cachée, vous ne pouvez pas bénéficier de cet effet supplémentaire).

Lorsque vous hibernez, retournez toutes vos tuiles Gadget face visible.

**CAPACITÉ DE LA TRIBU :** Vous pouvez utiliser la capacité de votre tribu uniquement si votre jeton Interrupteur est sur sa position « utilisée ».

Si vous jouez un effet Capacité de la tribu alors que votre interrupteur est sur sa position « inutilisée », l'effet est entièrement ignoré (et vous ne déplacez pas de marqueur Progrès).

## CORDYCÉPHIENS

NON  
JOUABLES  
EN SOLO

**MISE EN PLACE :** Vous commencez la partie avec 8 **marqueurs Parasite**.

Donnez-en un à chaque autre joueur.

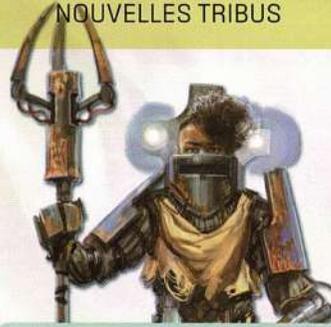
**RÈGLE SPÉCIALE :** Vous pouvez construire des bâtiments sur des cases déjà occupées par les autres joueurs (vous devez payer la portée et le coût du bâtiment comme d'habitude).

Lorsque vous construisez ou repeuplez une case déjà occupée, donnez un marqueur Parasite à chaque autre joueur qui occupe cette case.

La capacité et les technologies de votre tribu vous permettent de reprendre un marqueur Parasite d'un autre joueur pour bénéficier de l'un de ses effets (vous « parasitez » cet autre joueur).

**CAPACITÉ DE LA TRIBU :** Reprenez un marqueur Parasite d'un autre joueur pour copier un effet (haut ou bas) sur une carte de sa **zone d'action**. La carte copiée reste en place. Vous n'avez pas le droit de copier un effet qui active la capacité de votre tribu !

Si aucun autre joueur n'a de marqueur Parasite, la capacité de votre tribu n'a pas d'autre effet que le déplacement d'un marqueur Progrès.



## GIB'WARKS

LORSQUE VOUS HIBERNEZ :  
GAGNEZ 1pt POUR  
CHAQUE GADGET UTILISÉ

Lorsque vous hibernez, gagnez 1pt pour chaque tuile Gadget que vous avez utilisée (que vous retournez face visible).



Débloquez la tuile Gadget correspondante. Placez cette tuile face visible devant vous. Lorsque vous utilisez ce gadget, montez votre marqueur Ressource à 6.



Débloquez la tuile Gadget correspondante. Placez cette tuile face visible devant vous. Lorsque vous utilisez ce gadget, remettez jusqu'à 2 de vos énergies utilisées dans votre stockage d'énergie.

Chaque fois qu'un autre joueur compte la portée en passant par une case contenant l'un de vos bâtiments ou pions Population, vous pouvez lui donner un marqueur Parasite et gagnez 1pt.

Cet effet ne s'applique pas si un joueur compte la portée depuis une case où vous êtes tous les deux présents. Note : Les joueurs ne sont jamais obligés de compter la portée le chemin via le plus court, ils peuvent faire des détours s'ils le souhaitent.

À tout moment, reprenez un marqueur Parasite d'un autre joueur pour utiliser l'une des technologies débloquées de son plateau Tribu. Vous n'avez pas le droit de copier une technologie avec une machine spéciale ou un effet « Une fois par partie » ou « Une seule fois » (ce qui englobe toutes les technologies du dernier niveau qui font gagner des grands artefacts).

Le moment où vous utilisez cet effet dépend de la technologie que vous copiez. Exemple : Lorsque vous hibernez, vous pouvez reprendre un marqueur Parasite du joueur Gib'Warks pour copier sa technologie de base (« Lorsque vous hibernez : Gagnez 1pt par gadget utilisé »). Vous gagnez alors 1pt de victoire pour chaque gadget face cachée devant le joueur Gib'Warks à ce moment (les gadgets ne sont pas retournés).



À tout moment, reprenez un marqueur Parasite d'un autre joueur pour compter la portée depuis l'un de ses bâtiments au lieu des vôtres. Vous n'avez pas le droit de compter la portée depuis ses pions Population.

**Notes :** Les autres joueurs ne peuvent pas construire sur les cases que vous occupez. Vous ne donnez pas de marqueur Parasite à un joueur qui repeuple une ville sur laquelle vous êtes déjà présent. Vous pouvez reprendre un marqueur Parasite d'un autre joueur à tout moment sans autre effet (si vous venez à manquer de marqueurs Parasite, par exemple).

## DÉCOMPTÉ FINAL



- Points de dévotion [convertissez tous vos points de dévotion en points de victoire]
- Piste Progrès
- Technologies débloquées
- Grandes villes
- Bonus de fin de partie des pistes Machine [si débloqués]
- Petits artefacts et tuile Fin de partie
- 1 point de victoire par tranche complète de 5 ressources restantes
- Grands artefacts et carte Artefact

## PARTIE SOLO : NOUVELLES RÈGLES ET SUCCÈS

En plus d'avancer votre cube Action chaque fois que vous jouez une carte ou hibernez, vous avancez également le cube de 1 case chaque fois que vous **activez votre Interrupteur**.

Vous ne pouvez construire qu'**1 seul bâtiment sur chaque tuile Zone**. Vos pions Population et les tuiles spécifiques à votre tribu sont illimités.

Essayez d'accomplir les succès du tableau ci-contre et cochez la case correspondante lorsque vous y parvenez. Cochez la case Adept(e)/Maître/Vénééré(e)/Divinité si vous parvenez à marquer au moins 100/130/160/200 points lors d'une partie.

**Bricoleur**  
Avoir 12 modules Amélioration

**Xénologue**  
Marquer 25+ points de dévotion et 10+ points de victoire grâce à la tuile Grande ville de la piste Dévotion

**Pèlerin**  
Compléter 5+ cheminements

**Pionnier**  
Atteindre les 4 grandes villes dans les coins du plateau

**Architecte**  
Atteindre le bout de chacune des 3 pistes Machine

**Documentaliste**  
Placer ses 7 pions Population

Nàdair	Hofstad-tériens	JoxuqI	Kuniban	Formica	Vukuntur	Gib'Warks	Ostarius	Kairos
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								

= 100+ pts. **Adept(e)**   
  = 130+ pts. **Maître**   
  = 160+ pts. **Vénééré(e)**   
  = 200+ pts. **Divinité**

Que deviendrez-vous ? Un architecte Nàdair vénéré ? Une divinité Ostarius ?

## CRÉDITS

« Ils contrôlent encore leurs croyances. Mais nous contrôlons leurs esprits. » - Cordycéphiens

### Conception du jeu :

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund  
Eilif Svensson

### Illustrations des personnages et de la couverture :

Martin Mottet

### Univers du jeu :

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund

### Conception graphique et illustration du jeu :

Gjermund Mørkved Bohne

### Traduction française :

Bruno Larochette

Merci à toutes les personnes qui ont testé le jeu, et en particulier Morten Pedersen, Marianne Ringås et Kjetil Svendsen.



Version française par les  
Éditions Matagot.  
@EditionsMatagot

Tous droits réservés  
©2023 Aporta Games  
www.aportagames.com