

OUTDOOR SURVIVAL

JEU DE BASE

PREPARATION DU JEU

Détachez seulement les pions personnages « A » de l'ensemble des pions, et distribuez en un par joueur. Ne tenez pas compte des autres pions personnages pour le jeu de base. Placez le matériel suivant bien en vue devant vous : la carte scénario n° 1 « Perdu », l'intérieur du couvercle de la boîte contenant la table des effets de terrain (Mapboard movement chart), le dé et la carte elle-même. Dans le jeu de base, vous n'utiliserez pas les cartes (Condition physique » (Life level cards) ni les cartes scénario restantes.

COMMENT GAGNER

Pour gagner, il faut être le premier à faire sortir son pion personnage par l'un quelconque des bords de la carte.

COMMENT COMMENCER

Placez chaque pion personnage « A » au milieu de la carte sur la case marquée « Base n° 5 ». Le joueur qui obtient le jet de dé le plus élevé commence, celui qui a obtenu le jet de dé le plus élevé après lui le suit, etc.

COMMENT JOUER

Comme il ne s'agit ici que du jeu de base, deux choses seulement vous intéressent :

- 1) La direction de votre déplacement, et
- 2) Jusqu'où vous pourrez aller.

(Ignorez les « Premières nécessités » et les « Imprévus » donnés dans les cartes scénario).

1) **Direction** : si vous étiez réellement perdu quelque part dans une contrée hostile, il y a des chances pour que vous n'ayez qu'une vague idée de la direction à prendre. Nous avons tenu compte de ce fait dans le jeu. Ainsi, au début de son tour, tout joueur se réfère à la table de direction imprimée sur la carte de scénario n° 1 et lance un dé. Il devra alors déplacer son pion dans la direction indiquée.

2) **Jusqu'où vous pouvez aller** : le nombre « 6 » imprimé sur les pions personnages « A » représente le nombre de points de mouvement qui pourront être utilisés pour la marche à travers la nature à chaque tour. Dans la réalité, une personne pourra aller plus loin, en un temps donné, en terrain libre et découvert qu'à travers des montagnes, du terrain difficile, des marais, etc. Nous avons également tenu compte de ce fait dans ce jeu. La table des effets de terrain indique combien coûte en points de mouvement l'entrée dans toute case de la carte. Par exemple, puisque l'entrée dans une case de terrain libre ne coûte qu'un point de mouvement, vous pourrez déplacer votre pion personnage de six cases en un seul tour, à condition que ces six cases soient toutes des cases de terrain libre. D'autre part, puisque le coût d'entrée dans une case de forêts/terrain difficile coûte 2 points de mou-

vement, vous ne pourrez franchir que trois cases de forêts/terrain difficile par tour.

Vous pouvez vous déplacer dans tous les terrains que vous souhaiterez en un tour, à condition d'avoir assez de points de mouvement pour ce faire. Par exemple, vous pourrez utiliser vos 6 points de mouvement en traversant une case de terrain libre (1 point) puis une case de rivière (3 points), puis à nouveau une case de terrain libre, puis enfin une case de gué (1 point). Supposez, cependant, que votre dernier mouvement vous amène dans une case de forêts/terrain difficile, au lieu d'une case de gué : vous ne pourriez pas entrer dans cette case de forêts/terrain difficile, parce que cette entrée coûte 2 points de mouvement, et qu'il ne vous en reste qu'un à utiliser. Ainsi, vous ne pourriez utiliser que 5 de vos 6 points de mouvement dans ce tour. Les points de mouvement non utilisés dans un tour ne peuvent être accumulés et reportés sur un autre tour pour y être utilisés.

Vous devez vous déplacer aussi loin que possible, aussi loin que vous mènent vos points de mouvement, même si vous ne souhaitez pas aller aussi loin.

Si vous commencez votre tour sur une case de piste, ou si vous rencontrez une case de piste lors de votre déplacement, vous avez la possibilité de suivre cette piste, quelles que soient les courbes et virages qu'elle forme : on considère toujours que vous vous déplacez « en droite ligne » lorsque vous suivez une piste. Ainsi, si vous devez vous déplacer « en droite ligne seulement », vous pourrez tout de même utiliser une piste dans la limite de vos points de mouvement. Si vous quittez une piste et qu'il vous reste des points de mouvement, vous pourrez choisir la direction à suivre, même si vous êtes obligés de vous déplacer « en droite ligne seulement » pour ce tour. Vous pouvez bien sûr ignorer la piste et continuer votre mouvement « en droite ligne seulement ». Il vous coûtera 3 points de mouvement pour entrer dans une case de rivière, que vous traversiez cette rivière, ou que vous vous déplaçiez le long d'elle. Si, cependant vous traversez cette rivière à une case de gué, il ne vous en coûtera qu'1 point de mouvement. Notez cependant qu'entrer dans une case de gué par une case autre que sa case d'entrée, telle qu'une autre case de rivière par exemple, vous coûtera 3 points de mouvement au lieu d'1 point.

STRATEGIE

Dans le jeu de base, la vitesse est l'élément essentiel. Puisque votre pion personnage sera limité dans le choix de la direction à prendre par la table de direction, vous devrez voir loin, et vous assurer que vous vous déplacez en direction des terrains libres et découverts. Utilisez les pistes chaque fois que c'est possible, car elles permettent de se déplacer notablement plus vite qu'à travers tout terrain. Dans la mesure du possible évitez de vous diriger vers les zones montagneuses ou désertiques : elles pourront vous ralentir au point que vous ne pourrez plus fran-

chir que deux ou trois cases par tour. Soyez prévoyant ! Regardez où se dirige votre pion, où il se trouvera un tour à l'avance. Bonne chance !

(Lorsque vous serez familiarisés avec ce jeu de base, attaquez-vous au jeu avancé lui-même. Ce jeu dispose de règles qui permettent un plus grand réalisme et confèrent un plus grand intérêt au jeu. Une fois que vous maîtriserez les règles du jeu de base, le jeu avancé ne présentera aucune difficulté pour vous).

JEU AVANCE

INTRODUCTION

Outdoor Survival (Survie) est la simulation d'une tentative de survie d'un homme se trouvant sans protection particulière dans un environnement hostile. Ce jeu reproduit les conditions réelles d'une nature sauvage, et y place des gens plus ou moins entraînés dans des situations critiques. Les joueurs ont le pouvoir de prendre les décisions nécessaires à leur survie. Le jeu se déroule à travers des scénarii décrivant des situations de plus en plus complexes, qui déterminent les capacités des joueurs à survivre et leurs objectifs.

Chaque scénario contient une section « Comment gagner » expliquant le but spécifique à atteindre dans ce scénario. Ces scénarii peuvent mettre en scène une seule personne (solo) ou plusieurs (compétition). Chaque tour de jeu représente un jour en temps réel ; chaque case (hexagone) de la carte représente 5 km (3 miles) de terrain réel.

Outdoor Survival se compose de cinq jeux différents. « Perdu » est le jeu de base dans lequel vous devrez sortir d'une contrée sauvage et hostile avant d'avoir épuisé vos réserves d'eau et de vivres.

Dans « Survivre », vous devrez traverser une vaste zone hostile avant votre adversaire.

Dans « Recherches », vous devrez trouver quelqu'un qui s'est perdu, avant les autres groupes de recherche.

Dans « Sauvetage », vous devrez non seulement trouver le parti perdu, mais vous en tirer vous-même en utilisant vos capacités de survie.

Dans « Poursuite », vous devrez, en tant qu'évadé, sortir de la zone hostile et parvenir dans un pays neutre, ou en tant que poursuivant capturer les évadés. Ou dans une variante de ce scénario, un ou plusieurs joueurs peuvent jouer le rôle des « chasseurs » tandis que le joueur restant jouera le rôle du gibier.

MATERIEL DU JEU

- 1) Un livret de règles.
- 2) Un livret sur les méthodes de survie.
- 3) Une carte représentant l'environnement hostile et sauvage.
- 4) Un ensemble de pions représentant des personnes
- 5) Une table des effets de terrain.
- 6) Cinq cartes de scénario.
- 7) Quatre cartes identiques « Condition physique ».
- 8) Un dé.
- 9) Un livret de règles pour le jeu de base : les joueurs débutants devront commencer par ce jeu d'introduction avant de s'attaquer au jeu avancé.

LA CARTE

La carte représente approximativement 13,200 miles carrés d'une contrée sauvage et hostile : bois, terrains difficiles, déserts, marais, rivières et montagnes. Une grille de cases hexagonales est imprimée sur cette carte pour permettre de déterminer la position

et le mouvement des pièces avec précision, de la même manière que les cases d'un échiquier.

LES PIECES

Chaque ensemble de pièces colorées représente une personne, ou pion personnage. Les lettres A à O figurent les différentes conditions physiques de chaque personne. Nous désignerons par la suite ces conditions physiques par le terme de « Niveau de vie ». Le niveau de vie « A » représente la meilleure condition physique. Cette condition physique peut se détériorer si les besoins quotidiens en eau et en nourriture ne sont pas satisfaits. Le nombre imprimé sur chaque pion personnage est sa « capacité de mouvement » et indique de combien de cases de terrain libre peut se déplacer cette personne suivant son « niveau de vie ». Par exemple, une personne démarquant au niveau de vie « A » pourra franchir six cases de terrain libre par tour. Cependant, si sa condition physique s'affaiblit et descend jusqu'au niveau de vie « D » par exemple, elle ne pourra plus se déplacer que de quatre cases de terrain libre par tour. Chaque joueur dispose également d'un pion « Indicateur de nourriture » (Food index) et d'un pion « Indicateur d'eau » (Water index) qu'il utilisera sur les cartes « Niveau de vie » (Life level index chart). Les pions « Niveau de vie » (Life level index) ne sont utilisés qu'avec les règles optionnelles. Conservez-les de côté pour le moment.

CARTE NIVEAU DE VIE

(Life level index chart)

Chaque joueur dispose d'une de ces cartes, toutes identiques. Avant de commencer le premier tour, chaque joueur place tous ses pions personnages sur la rangée de cases « Niveau de vie » (Life level index). Il place également un pion indicateur d'eau (Water index) sur la case départ (Start here) de la rangée de cases « Niveau d'eau » (Water index). Faire de même avec un pion indicateur de nourriture (Food index) que l'on placera sur la case départ (Start here) de la rangée de cases « Niveau de nourriture » (Food index).

TABLE DES EFFETS DE TERRAIN

(Mapboard movement chart)

Cette table, imprimée à l'intérieur et au dos du couvercle du jeu, devra être mise en évidence durant tout le jeu, ou jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient mémorisée. Elle détermine précisément de combien de cases peut se déplacer une personne suivant la difficulté du terrain franchi.

BASES ET POSTES DE SECOURS

(Bases and outposts)

Les maisons dessinées sur la carte sont des bases. Elles servent simplement de repères pour installer les pions personnages au début d'un scénario donné. Les postes de secours sont des bases disposant d'un approvisionnement sans limite. Les joueurs utilisent des pions vierges pour indiquer ces postes de secours. Les postes de secours sont immobiles et peuvent être placés n'importe où sur la carte au début du jeu, ou comme indiqué par les différents scénarii.

CARTES SCENARIO

Outdoor Survival se compose en réalité de cinq jeux différents, d'une complexité croissante allant de 1 à 5. Les instructions particulières à un scénario donné sont fournies sur ces cartes scénario. Lorsque vous avez choisi un scénario, vous devrez mettre la carte scénario correspondante bien en évidence, de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir et la consulter.

1) « **Perdu** ». Ce scénario met en jeu une personne, qui faisant du camping ou une randonnée, s'est perdue sans vivres ni ravitaillement. Cette situation pourrait également être celle d'une personne tombée en panne ou ayant eu un accident dans une zone déserte.

2) « **Survie** ». Ce scénario est en fait une variante de « Perdu ». Dans ce cas, la ou les personnes perdues doivent traverser une vaste contrée hostile et sauvage pour rentrer chez elles. Ce scénario peut également être interprété comme une course entre des gens qui aiment vivre dangereusement.

3) « **Recherche** ». Ce scénario représente une des situations les plus courantes de la vie réelle. Quelqu'un est perdu, et vous devez le rechercher. Ce qui suppose aussi qu'une fois que vous avez retrouvé le parti perdu, vous êtes capables d'en assurer le transport et le retour à la civilisation.

4) « **Sauvetage** ». Ce scénario est encore une variante, mais de « Recherche » cette fois, où le sauveteur, ayant trouvé le parti perdu, s'efforce de le guider à travers la nature sauvage jusqu'à un endroit sûr. On suppose que les sauveteurs disposent de l'équipement et du ravitaillement nécessaires pour la phase de recherches.

5) « **Poursuite** ». Présente deux adaptations des scénarii précédents, adaptations auxquelles les joueurs peuvent ajouter leurs propres variantes. Pour l'amateur de Wargame, ce jeu fournit tous les ingrédients d'une chasse à l'homme : des prisonniers de guerre évadés et pourchassés par leurs gardes. Pour l'amateur de vie sauvage, ce jeu peut simuler des chasseurs poursuivant leur gibier.

Nous vous conseillons de n'utiliser les tables « Imprévis » qu'après vous être bien familiarisés avec le système de jeu et les scénarii et après avoir consulté la section « Règles optionnelles » de ce livret.

COMMENT JOUER

Séquence de jeu

Phase 1. — Sélectionnez l'un des cinq scénarii. Vous devez le mettre bien en évidence, ou vous le passer de joueur en joueur au moment de jouer. Placez les pions personnages sur la carte là où l'indique la carte scénario. Placez correctement tous les pions indicateurs sur les cartes « Niveau de vie » (Life level index chart).

Phase 2. — Déterminez l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer en lançant le dé. Le joueur qui tire le jet de dé le plus élevé commence. La durée du jeu est déterminée dans la section « Comment gagner » de chaque scénario.

Phase 3. — Référez-vous à la table de direction de chaque scénario et lancez un dé. Vous connaîtrez ainsi la direction dans laquelle vous devrez partir. La distance que vous pourrez parcourir est déterminée par la capacité de mouvement de votre pion (c'est le chiffre imprimé sur ce pion).

Phase 4. — Référez-vous à la rubrique « Premières nécessités » figurant sur votre carte scénario. Vérifiez alors si vos besoins en eau et en nourriture de ce jour ont été satisfaits lors de votre déplacement. Ajustez les indicateurs d'eau et de nourriture (Water et Food index) sur la carte « Niveau de vie (Life level index chart).

Phase 5. — Si le déplacement de vos indicateurs d'eau et de nourriture ont déclenché un changement dans le niveau de vie de votre personnage, changez de pion et prenez le pion correspondant à votre nouvel état sur la rangée Life level index.

(Les phases 6 et 7 ne sont utilisées qu'avec les règles optionnelles).

Phase 6. — Lorsque vous aurez terminé votre mouvement, lancez le dé à nouveau. Si vous tirez 1, 2, 3 ou 4, votre tour est terminé et votre adversaire peut commencer le sien. Cependant si vous tirez 5 ou 6, vous devrez utiliser la table des « Imprévis » : vous annoncez dans quelle colonne vous choisissez parmi les trois colonnes proposées : hasards naturels, animaux/insectes ou personnel, puis vous lancez un dé. Cela fait, vous ajusterez vos indicateurs d'eau et de nourriture en conséquence.

Phase 7. — Répétez la phase 5.

Phase 8. — Répétez les phases 3 à 7 jusqu'à la fin du jeu.

COMMENT DEPLACER LES PIONS-PERSONNAGES

Les pions personnages doivent être déplacés aussi loin que possible en respectant les instructions quant à la direction, dans les limites de sa capacité de mouvement et en tenant compte de la table des effets de terrain. Procédure : déplacez chaque pion séparément.

A. — Le mouvement est calculé en cases. En gros, chaque pion utilise un point de sa capacité de mouvement pour entrer dans une case. L'entrée dans certains types de cases nécessite plus d'un point de mouvement : voir la table des effets de terrain.

B. — Lors de n'importe quel tour, tout joueur peut ne pas déplacer son pion et le faire rester sur place dans sa case. Ceci doit être annoncé avant de lancer le dé pour déterminer la direction à prendre, à moins que la table de direction n'en décide autrement.

C. — Les pions personnages doivent être déplacés dans la direction indiquée par la table de direction et le jet de dé.

D. — Les pions personnages peuvent franchir différents types de terrains tant qu'il leur reste suffisamment de point de mouvement. Ainsi, un pion personnage disposant d'une capacité de mouvement de 2 ne pourra pas bouger s'il est entouré de cases de montagnes ou de marais (l'entrée de ces cases coûte respectivement 3 et 4 points de mot).

E. — Les pions personnages doivent être déplacés dans la direction indiquée : le mouvement peut se faire de deux manières : en droite ligne, sans virage ; ou bien en droite ligne avec virages.

Exemples :

Déplacement en droite ligne sans virage.

Déplacement en droite ligne avec un virage.

F. — Si les instructions de la case de direction imprimée sur la carte (Random direction chart) vous contraignent à la quitter par l'un de ses bords et si vous ne le désirez pas, vous pouvez dans ce cas choisir de ne pas bouger pour ce tour.

G. — Les pions personnages ne peuvent jamais effectuer de virages de 180°, c'est-à-dire repasser par une case qu'ils viennent de quitter. Les pions doivent se déplacer en droite ligne dans leur nouvelle direction après avoir tourné.

Ils peuvent tourner n'importe où dès qu'ils ont pénétré dans la première case de leur mouvement, mais ils ne sont jamais obligés de le faire.

MOUVEMENT SUR PISTE

Lorsqu'un pion pénètre dans une case contenant une piste, le joueur a la possibilité d'ignorer la direction qui lui a été donnée par la table de direction et de continuer son déplacement le long de cette piste.

A. — Les virages et les courbes de la piste suivie par le pion ne comptent pas comme des virages normaux, c'est-à-dire que l'on considère le mouvement le long d'une piste comme un mouvement en droite ligne. Lorsque vous tombez sur une piste, vous pouvez la suivre quels que soient ses méandres.

B. — Lorsque vous quittez une piste, vous devez continuer dans la direction donnée par cette piste, à moins que vous n'ayez une capacité de virage pour ce tour, obtenue par votre jet de dé sur la table de direction.

C. — Lorsque vous voyagez sur une piste vous pouvez ignorer les résultats obtenus sur la case de direction imprimée sur la carte (Randem direction chart). Cependant, vous devez toujours lancer un dé sur la table de direction de votre scénario pour connaître votre capacité de virage. Ceci vous permettra de quitter la piste si vous le désirez, ou si celle-ci se termine, de choisir votre direction.

D. — Si vous quittez une case de piste, dans laquelle vous êtes entrés en payant 1 point de mouvement parce que vous suiviez cette piste pour aller dans une autre direction que celle de la piste en question, vous serez obligé de payer le coût du terrain figurant dans cette case de piste. Exception : si le coût d'entrée du terrain de la case où vous venez d'entrer est plus élevé que le coût de celui de la case de piste que vous venez de quitter, vous paierez toujours le prix le plus fort des deux.

E. — Vous ne pouvez changer de direction en quittant une piste que si la table de direction de votre scénario vous donne une capacité de virage pour ce tour.

F. — Tout désaccord sur la situation des cases de sorties ou toute autre ambiguïté peuvent être facilement résolus par un jet de dé.

G. — Vous pouvez entrer dans une case de piste en ne payant qu'un point de mouvement si vous entrez dans cette case à partir d'une case de terrain libre ou bien à partir d'une autre piste.

GUES

Les gués n'offrent pas les mêmes facilités que les pistes. Ils permettent de traverser une rivière en ne payant qu'un point de mouvement. Vous ne pouvez cependant pas changer de direction sur une case de gué, à moins que la table de direction de votre scénario ne vous ait donné une capacité de virage pour ce tour.

RIVIERES

Le coût d'entrée d'une case de rivière est toujours de 3 points de mouvement que vous traversiez cette rivière ou non. Exception : le coût d'entrée des cases de marais qui comprennent une rivière est toujours de 4 points de mvt et non de 3.

COMMENT UTILISER LA CARTE NIVEAU DE VIE

(Life level index chart)

Chaque joueur dispose de sa propre carte de Niveau de vie et y place ses pions indicateurs d'eau (Water index), de nourriture (Food index) et ses pions personnages où c'est indiqué.

INDICATEUR D'EAU

(Water index)

A la fin de chaque tour où les besoins en eau quotidiens ne sont pas satisfaits (notez que les cases de marais ne peuvent pas être utilisées pour satisfaire ses besoins en eau), ce joueur devra faire avancer son indicateur d'eau d'une case vers la droite. Ces cases sont séparées par des points de déclenchement. Lorsque dans son mouvement vers la droite, l'indicateur d'eau franchit l'un de ces points de déclenchement, le pion personnage perd un niveau de vie.

Cela signifie que le joueur devra remplacer son pion personnage sur la carte par le pion personnage suivant de la rangée niveau de vie (Life level index sur la carte de niveau de vie). Sur ce pion person-

nage sera imprimée la lettre suivante de l'alphabet. Par exemple, si, à la fin du premier tour (chaque tour représente un jour) le joueur n° 1 ne satisfait pas à ses besoins quotidiens en eau, il devra déplacer son indicateur d'eau d'une case vers la droite (à partir de la case départ : « Start here »). Ce mouvement ne déclenche aucun changement dans son niveau de vie. Cependant, si ses besoins quotidiens en eau du second tour ne sont pas non plus satisfaits, il devra déplacer à nouveau son indicateur d'eau vers la droite jusqu'à la troisième case ; mais cette fois-ci, il franchira un point de déclenchement (Level life) et il devra remplacer son pion « A » sur la carte par un pion « B ». Vous remarquerez que la capacité de mouvement de ce pion « B » n'est plus que de 5 au lieu de 6.

Il est possible que cette personne ne satisfasse pas ses besoins quotidiens en eau et en nourriture dans le même tour ; dans un tel cas, les effets de ces manques sont cumulatifs, et le total des points de vie perdus est retiré du niveau de vie. Dans le cas où le joueur peut satisfaire à plus que ses besoins quotidiens en eau et en nourriture, il peut regagner des points de vie lorsque ses indicateurs franchissent les points de déclenchement dans l'autre sens (de droite à gauche), et donc remonter son niveau de vie. Lorsque ce joueur reçoit plus de vivres que nécessaire, il déplace ses indicateurs d'eau et de nourriture de droite à gauche d'une case à chaque fois. Il peut alors reprendre un pion présentant un meilleur niveau de vie. Par exemple si l'indicateur d'eau d'un joueur est à la cinquième case, et qu'il reçoit comme instructions « regagnez deux cases », il déplace son indicateur en arrière jusqu'à la troisième case. Le pion de ce joueur se trouvant sur la carte au niveau de vie « D » est remplacé par un pion de niveau de vie « C ».

INDICATEUR DE NOURRITURE

(Food index)

Agissez de même que pour l'indicateur d'eau. Vous remarquerez cependant que la condition physique d'une personne se détériore plus vite par manque d'eau que par manque de nourriture. Il est également possible, comme avec l'eau, de regagner des niveaux de vie perdus. Cependant, en aucun cas les indicateurs d'eau ou de nourriture ne pourront retourner jusqu'à la case départ (Start here).

NIVEAU DE VIE

(Life level index)

Les pions « A » à « O » reflètent les différentes conditions physiques des joueurs. Un seul de ces quinze pions peut se trouver sur la carte à tout moment du jeu. Si un joueur a un pion « O » sur la carte et qu'il perd un ou plusieurs niveaux de vie, cela signifie qu'il n'a pas survécu, et il est automatiquement éliminé du jeu.

EXEMPLES DE JEU

(Voir règles en anglais).

N° 1. — I-2 ne peut pas bouger parce qu'il est entouré par des cases de terrain dont le coût d'entrée est de 3.

N° 2. — B-5 n'a pas le droit d'effectuer de virage. Il progresse tout droit vers le nord jusqu'à ce qu'il atteigne la piste. Il abandonne alors sa direction nord pour suivre la piste. Il peut le faire car « se déplacer le long d'une piste est considéré comme un mouvement en droite ligne ».

N° 3. — D-4 doit stopper en « B » parce que franchir une case de rivière coûte 3 points de mot et qu'il ne lui en reste que 2. Notez que s'il avait une capacité de virage, il pourrait aller jusqu'en « D ».

SCENARIO 1

N° 4. — H-2 peut traverser la rivière et se rendre en « A » à cause du gué en B.

N° 5. — A-6 n'a pas de capacité de virage. Cependant, il choisit de suivre la piste (puisque « se déplacer le long d'une piste est considéré comme un mouvement en droite ligne »). Notez que bien qu'il termine son tour dans une direction autre que celle dans laquelle il était parti, il n'a pas violé la règle qui ne lui donnait pas de capacité de virage.

N° 6. — B-5 peut aller de la case B à la case C en ne dépensant qu'un point de mouvement, puisqu'il a utilisé 2 points de mvt pour entrer dans la case A, puis à nouveau 2 points de mvt pour entrer dans la case B (parce qu'il n'y est pas entré en suivant une piste, auquel cas il n'aurait payé qu'1 point de mvt pour entrer dans cette case).

N° 7. — A-6 a le droit d'effectuer un changement de direction ; il exécute ce virage en E.

N° 8. — Se déplacer de A en B coûterait 2 points de mouvement. Se déplacer de A en C coûterait 4 points de mouvement : 1 pour entrer dans la case D sur la piste, et 3 pour quitter la piste et entrer dans la case C, car la piste ne conduit pas à la case C et que le pion se déplaçait au taux spécial de mouvement sur piste de 1 point de mouvement par case.

N° 9. — A-6 quitte la case D en payant 3 points de mouvement plutôt que 2 seulement (coût de l'entrée dans la case de forêts). En effet, il quitte la piste dans une case de forêt, mais c'est pour entrer dans une case de montagne dont le coût d'entrée est plus élevé (3 points de mouvement). Il payera donc toujours, comme le stipule la règle, le coût de terrain le plus élevé lorsqu'il quitte une piste ; ici, il payera le coût d'entrée de la case dans laquelle il entre, contrairement à l'exemple n° 8, où il paye le coût d'entrée de la case dont il sort en quittant la piste.

N° 10 :

Coût d'entrée de A à B : 1 point de mouvement.
 Coût d'entrée de A à B à C : 2 points de mouvement.
 Coût d'entrée de A à B à D : 4 points de mouvement.
 Coût d'entrée de E à B à D : 4 points de mouvement.
 Coût d'entrée de E à B : 3 points de mouvement.

TABLE DES EFFETS DE TERRAIN

(Mapboard movement chart)

Type de terrain	Coût d'entrée
Terrain libre	1
Bois, forêts/terrain difficile	2
Désert	2
Montagne	3
Rivière	3
Marais	4
Gué	1
Lac	Même que pour le terrain dominant dans cette case
Base	Même que pour le terrain dominant dans cette case
Source de nourriture	Même que pour le terrain dominant dans cette case
Pistes	1

« Perdu »

OBJECTIF

Sortir de la nature hostile et sauvage (hors carte) avant que la faim et la soif n'aient raison de vous.

DEPART

Tous les pions personnages dans la base n° 5.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à sortir de la carte par l'un quelconque de ses bords gagne. Les joueurs n'ayant pas survécu avant de quitter la carte sont éliminés.

(Variante : les joueurs devront quitter la carte par le bord Est seulement).

PREMIERES NECESSITES

Nourriture. — Vous ne satisferez à vos besoins quotidiens que si vous terminez votre mouvement sur une case source de nourriture (passer sur une telle case n'est pas suffisant, il faut vous y arrêter, c'est-à-dire y terminer votre mouvement).

Eau. — Vous ne satisferez vos besoins quotidiens en eau que si vous terminez votre mouvement sur une case de lac ou de cours d'eau (passer sur une telle case n'est pas suffisant, il faut vous y arrêter).

TABLE DE DIRECTION

	Case
Jet de dé 1	Consultez la case de direction imprimée sur la carte, puis lancez le dé de nouveau. Vous devrez alors choisir la direction donnée par la case de direction. Déplacez-vous en ligne droite seulement — aucun virage n'est autorisé — aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.
2, 3	Consultez la case de direction imprimée sur la carte, puis lancez le dé à nouveau : vous devrez alors suivre la direction donnée par la case de direction. Après avoir franchi une ou plusieurs cases vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le souhaitez. Déplacez-vous aussi loin que possible dans les limites de votre capacité de mouvement.
4, 5, 6	Démarrez dans n'importe quelle direction, mais déplacez-vous en ligne droite seulement — aucun virage n'est autorisé — aussi loin que possible dans les limites de votre capacité de mouvement.

TABLE DES IMPREVUS

Dé	Hasards naturels	Animaux Insectes	Personnel
1	×	×	Vous gagnez une case en nourriture
2	×	×	Vous gagnez une case en eau
3	Vous restez sur place pendant 2 tours	Vous restez sur place pendant 1 tour	Vous restez sur place pendant 1 tour
4	×	Vous perdez une case en nourriture	Vous perdez deux cases en nourriture
5	Vous restez sur place pendant 3 tours	×	Vous perdez une case en eau
6	×	Vous perdez un niveau de vie	Vous perdez deux niveaux de vie

EXPLICATIONS DES RESULTATS OBTENUS

sur les tables des imprévus des cinq scénarii

×. — Pas d'imprévu.

Perte de niveau de vie. — Changez de pion ; retirez celui que vous utilisez sur la carte pour le remplacer par celui de la carte Niveau de vie qui convient.

Perte ou gain de cases en eau ou en nourriture. — Ajustez vos indicateurs en eau et en nourriture en conséquence, et changez de pion personnage si nécessaire. Les gains ou pertes s'additionnent avec ceux déjà obtenus pendant le déroulement du tour.

Rester sur place. — Vous perdez le nombre de tours indiqué. Si une personne doit rester sur place dans une case où il n'y a pas de nourriture, elle perdra une case de nourriture par tour passé dans cette case. Elle perdra de même une case en eau pour chaque tour passé immobile dans une case sans eau. Cette personne devra toujours lancer un dé sur la table des imprévus à chaque tour.

SCENARIO 2

« Survie »

OBJECTIF

Franchir une large zone de nature hostile et sauvage aussi vite que possible.

DEPART

Tous les pions personnages dans la base n° 9.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à sortir par le bord ouest de la carte est le vainqueur. Si aucun joueur n'y parvient, le vainqueur sera celui qui sortira de la carte par l'endroit le plus proche du bord ouest avant d'expirer.

PREMIERES NECESSITES

Nourriture. — Vous satisferez à vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous vous arrêtez dans une case de nourriture. Vous pouvez également regagner 3 cases de nourriture en restant pendant trois tours consécutifs sur une case de nourriture.

Eau. — Vous satisferez à vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous vous arrêtez dans une case de lac ou de cours d'eau. Vous pouvez également regagner une case d'eau dans votre approvisionnement en restant pendant trois tours consécutifs dans une case de lac ou de cours d'eau.

TABLE DE DIRECTION

Jet de dé	Case
1	Consultez la case de direction imprimée sur la carte, puis lancez le dé à nouveau : vous devrez alors partir dans la direction indiquée par la case de direction. Après avoir franchi une ou plusieurs cases, vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le souhaitez. Déplacez-vous aussi loin que possible, dans la limite de votre capacité de déplacement.
2, 3, 4	Partez dans n'importe quelle direction, mais vous devez vous déplacer en ligne droite seulement — aucun virage n'est permis — aussi loin que possible dans les limites de votre capacité de déplacement.
5, 6	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case, vous pourrez effectuer un changement si vous le souhaitez. Déplacez-vous aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.

TABLE DES IMPREVUS

Dé	Hasards naturels	Animaux Insectes	Personnel
1	×	×	Vous gagnez deux cases en nourriture
2	×	×	Vous gagnez une case en nourriture
3	Vous restez sur place pendant 2 tours	Vous restez sur place pendant 1 tour	Vous restez sur place pendant 1 tour
4	×	Vous perdez une case en nourriture	Vous perdez deux cases en nourriture
5	Vous restez sur place pendant 2 tours	×	Vous perdez une case en eau
6	×	Vous perdez deux cases en eau	Vous perdez un niveau de vie

SCENARIO 3

« Recherches »

OBJECTIF

Situer une personne égarée.

DEPART

Tous les pions personnages aux bases n° 7 ou n° 9, au choix de chaque joueur. Prenez un pion (de n'importe quelle couleur) et six pions vierges ; placez-les face cachée (retournés) au hasard, en des endroits différents de la carte du milieu.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à passer ou à s'arrêter dans la case contenant le pion égaré (pas les pions vierges) gagne.

PREMIERES NECESSITES

Nourriture. — Vous satisferez vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous vous arrêtez sur une case de nourriture. Vous pouvez également regagner 3 cases de nourriture en restant sur une case de nourriture pendant deux tours consécutifs.

Eau. — Vous satisferez vos besoins quotidiens en eau si vous traversez ou si vous vous arrêtez sur une case de lac ou de cours d'eau. Vous pouvez également satisfaire à ces besoins en tirant 1 ou 2 au dé si vous terminez votre mouvement ailleurs que sur une case de lac ou de cours d'eau. Vous pouvez regagner une case d'eau en choisissant de rester sur une case de lac ou de cours d'eau pendant deux tours consécutifs (ou sur une case où il n'y a pas d'eau si vous tirez 1 ou 2 au dé).

TABLE DE DIRECTION

Jet de dé	Case
1, 2	Partez dans n'importe quelle direction, mais ne vous déplacez qu'en ligne droite — aucun virage autorisé — aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.
3, 4, 5	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case, vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le souhaitez. Déplacez-vous aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.
6	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case vous pourrez effectuer tous les changements de direction souhaités. Vous n'êtes pas obligés de vous déplacer, ni d'aller aussi loin que possible.

TABLE DES IMPREVUS

Dé	Hasards naturels	Animaux Insectes	Personnel
1	×	Vous gagnez une case de nourriture	Vous gagnez une case de nourriture
2	×	Vous gagnez une case en eau	Vous gagnez une case en eau
3	Vous restez sur place pendant 1 tour	×	×
4	×	Vous perdez une case de nourriture	Vous perdez une case de nourriture
5	Vous restez sur place pendant 2 tours	×	Vous perdez une case en eau
6	×	Vous perdez deux cases en eau	Vous perdez un niveau de vie

SCENARIO 4

« Sauvetage »

OBJECTIF

Retrouver des personnes perdues et les ramener à la civilisation.

DEPART

Tous les pions personnages aux bases n° 7 ou n° 9, au choix de chaque joueur. Placez autant de pions personnages perdus qu'il y a de joueurs, puis rajoutez-y 6 pions vierges. Vous placerez tous ces pions face cachée (retournés) au hasard, sur la carte du milieu. La procédure est identique à celle du scénario 3 « Recherches ». Chaque joueur ne peut sauver qu'une seule personne à la fois. Une fois qu'ils se sont rejoint, sauveteur et sauvé ne peuvent plus se quitter et se déplacent tous deux à la capacité de mouvement du sauveteur. Les besoins quotidiens en eau et en nourriture devront être assurés pour deux personnes.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à sortir de la carte par l'un quelconque de ses bords avec la personne sauvée gagne.

(Variante : les joueurs devront quitter la carte par le même côté d'où ils sont venus).

PREMIERES NECESSITES

Nourriture. — Vous satisferez vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous terminez votre mouvement sur une case de nourriture. Vous pouvez également satisfaire ces besoins en tirant 1 ou 2 au dé si vous terminez votre mouvement sur une case sans nourriture. Vous pouvez regagner une case de nourriture sur votre carte Niveau de vie en restant sur une case de nourriture pendant le tour suivant (ou sur une case où il n'y a pas de nourriture en tirant 1 ou 2 au dé).

Eau. — Vos besoins quotidiens sont automatiquement satisfaits (sauf avis contraire de la table des imprévus).

TABLE DE DIRECTION

Jet de dé	Case
1, 2, 3	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case, vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le souhaitez. Déplacez-vous aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.
4, 5, 6	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case, vous pourrez effectuer tous les changements de direction souhaités. Vous n'êtes pas obligé de bouger, ni d'utiliser toute votre capacité de mouvement.

TABLE DES IMPREVUS

Dé	Hasards naturels	Animaux Insectes	Personnel
1	×	Vous gagnez une case de nourriture	Vous gagnez deux cases en nourriture
2	×	Vous gagnez une case de nourriture	Vous gagnez une case en eau
3	Vous restez sur place pendant 1 tour	×	×
4	×	Vous perdez une case en nourriture	Vous perdez une case en nourriture
5	Vous restez sur place pendant 1 tour	×	Vous perdez une case en eau
6	×	Vous perdez une case en eau	Vous perdez un niveau de vie

SCENARIO 5

« Poursuite » ..

OBJECTIF

Si vous êtes prisonnier évadé, votre but sera de sortir de cette contrée hostile pour gagner un endroit sûr. Si vous êtes le poursuivant, vous devrez capturer l'évadé avant qu'il ne quitte la carte.

DEPART

L'un des pions, l'évadé, se place en base n° 5, l'autre pion, le poursuivant, se place en bases n° 1, 2, 3 ou 4 (s'il y a trois joueurs, il y aura un évadé et deux poursuivants ; s'il y a quatre joueurs, il y aura deux évadés et deux poursuivants). En outre, pour chaque poursuivant, ajoutez trois pions vierges qui joueront le rôle de postes de secours. Placez les postes de secours au hasard sur la carte, au choix des poursuivants (gardes). Les gardes satisfont automatiquement à leurs besoins quotidiens lors des tours où ils traversent ou s'arrêtent sur des postes de secours. Les évadés se déplacent toujours les premiers.

COMMENT GAGNER

Le premier évadé à quitter la carte par l'un quelconque de ses bords, et le jeu se termine. Les gardes gagnent s'ils capturent un seul évadé (en arrivant dans la case où se trouve l'évadé en question) avant qu'aucun d'eux n'ait quitté la carte.

PREMIERES NECESSITES

Nourriture. — Vous satisferez à vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous terminez votre mouvement sur une case de nourriture. Vous pourrez également regagner trois cases de nourriture en choisissant de rester trois tours consécutifs dans une case de nourriture.

Eau. — Vous satisferez vos besoins quotidiens si vous traversez ou si vous terminez votre mouvement

dans une case de lac ou de cours d'eau. Vous pouvez également regagner une case d'eau en choisissant de rester pendant trois tours consécutifs dans une case de lac ou de cours d'eau.

TABLE DE DIRECTION

Dé Pour-suivant	Dé Pour-suivi	Case
1	1, 2	Consultez la case de direction imprimée sur la carte, puis lancez le dé à nouveau. Vous devrez alors suivre la direction indiquée par la case de direction. Après avoir franchi une case au moins, vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le souhaitez. Allez aussi loin que possible dans les limites de votre capacité de mouvement.
2, 3	3, 4, 5	Partez dans n'importe quelle direction, mais déplacez-vous en droite ligne seulement — aucun virage autorisé — aussi loin que possible dans la limite de votre capacité de mouvement.
4, 5, 6	6	Partez dans n'importe quelle direction. Après avoir franchi au moins une case, vous pourrez effectuer un changement de direction si vous le désirez. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer, ni d'utiliser toute votre capacité de mouvement.

TABLE DES IMPREVUS

Dé	Hasards naturels	Animaux Insectes	Personnel
1	×	×	Vous gagnez deux cases en nourriture
2	×	×	Vous gagnez une case de nourriture
3	Vous restez sur place pendant 2 tours	Vous restez sur place pendant 1 tour	Vous restez sur place pendant 1 tour
4	×	Vous perdez une case en nourriture	Vous perdez deux cases de nourriture
5	Vous restez sur place pendant 2 tours	×	Vous perdez une case en eau
6	×	Vous perdez deux cases en eau	Vous perdez un niveau de vie