

PALEO

La Baleine Blanche

La vie au bord de l'océan est bien agréable et nous pouvons nous exercer à la navigation. Mais depuis peu, des rumeurs se propagent au sujet d'un monstre qui s'attaque à ceux qui s'aventurent en pleine mer.

ATTENTION !

Vous aurez besoin du jeu PALEO pour utiliser ce module.

Le niveau de difficulté de cette extension augmente en fonction du nombre de joueurs.

RECOMMANDATIONS

Combinaisons particulièrement amusantes à jouer :

Modules (A) + (T) Modules (F) + (T)

Modules (D) + (T) Modules (O) + (T) (le module O se trouve dans l'extension « Une Nouvelle Ère »)

Chères joueuses et chers joueurs,

Pour survivre, les hommes préhistoriques n'avaient souvent pas le choix de la provenance de leur nourriture. Néanmoins, conscients de la gravité du thème retenu pour cette extension, nous ne souhaitons en aucun cas minimiser ou romancer la chasse **moderne** à la baleine ou au phoque, et au contraire en prenons clairement nos distances.

MODULE (T)

LA BALEINE BLANCHE (18 cartes) – Difficulté : Moyenne (jeu à 2), Difficile (jeu à 3), Cauchemardesque (jeu à 4)

Nous devons parcourir la mer pour découvrir ce qui nous attaque.

- Carte Mission T
- Carte Idée Bateau Cousu
- Cartes Secret 10 et 18
- 2 dés



Succès



Échec

CARTE MISSION RÉVERSIBLE

La carte Mission est l'indicateur de l'état de votre recherche de la baleine. Selon la face qui est visible, votre recherche sera fructueuse ou non. Si la recherche est infructueuse, vous prendrez un jeton Crâne pendant la phase Nuit, car la baleine attaquera sans discernement les personnes en mer. Au début de la partie, c'est la face Échec (celle qui fait gagner un jeton Crâne) qui est posée face visible.

Mise en place complémentaire

- Mélangez les **13** cartes Mer () et empilez-les face cachée sur un emplacement . Il s'agit du paquet Mer.
- Prenez **1**  (jeton Radeau) et attachez-le à l'un de vos groupes.

De plus pour une partie à 4 joueurs :

- Avant de mélanger le paquet Idées (étape **6** de la mise en place), cherchez la carte Idée « Corde » et insérez-la face visible dans une encoche libre du Râtelier. Posez les jetons Corde près du Râtelier. Vous commencez la partie avec les idées « Bateau Cousu » et « Corde ».

De plus pour une partie à 3 ou 4 joueurs :

- Avant le début de la partie (étape **7** de la mise en place), après que chacun d'entre vous a pioché ses **2** cartes Personnage () et les a retournées face visible devant lui, vous pouvez les échanger entre vous comme vous le désirez, jusqu'à ce que tout le monde ait à nouveau **2** personnages face visible devant lui. Ce n'est qu'ensuite que vous prenez les jetons Outil accordés par les personnages qui sont devant vous et que vous les attachez à votre groupe.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES



CARTES MER

Le dos des 13 cartes Mer présente l'un des symboles suivants :



Certaines actions vous indiqueront de révéler du paquet Mer la prochaine carte Mer dotée du symbole correspondant. Vous pouvez à tout moment regarder le dos de toutes les cartes du paquet Mer.

SORTIR EN MER

Au lieu de révéler une carte de vos paquets, vous pouvez décider collectivement de *sortir en mer*. Pour cela, au moins un joueur doit posséder 1  (jeton radeau) dans son groupe et aucun joueur ne doit être en train de dormir (cf. p.4 du livret de règles). Retournez face visible la carte Mer-1 () la plus proche du sommet du paquet Mer et résolvez-la tous ensemble. Vous êtes désormais *en mer*.

Tant que toutes les conditions sont remplies, vous pouvez sortir en mer autant de fois que souhaité durant la phase Jour.

! Votre journée ne peut pas prendre fin en mer. Si un joueur utilise toutes les cartes de son paquet alors que vous êtes en mer, son groupe ne s'en va pas dormir. Il peut toujours participer aux actions choisies. Ce n'est qu'une fois de *retour sur la terre ferme* que la journée des joueurs dont le paquet est vide prend fin, et que leur groupe va dormir.

Le symbole  sur le  (jeton Radeau) n'a aucune importance pour ce module.

TOUS SUR LE MÊME BATEAU

Tant que vous êtes *en mer* (c'est-à-dire que vous résolvez une carte Mer), **vous vous aidez automatiquement les uns les autres**. Appliquez les règles de l'option  (cf. p.12 du livret de règles, « Aider un autre joueur »). Vous prenez donc en compte les avantages et compétences de chaque groupe pour résoudre la carte Mer.

Remarque : puisque vous vous aidez déjà les uns les autres, vous **ne pouvez pas** « Aider une carte » (cf. p.12 du livret de règles) tant que vous êtes en mer.

RETOUR SUR LA TERRE FERME

Votre sortie en mer se termine immédiatement dès que vous avez résolu ou ignoré une carte Mer et que vous **n'avez pas besoin de piocher une autre carte du paquet Mer** (cf. Révéler une carte Mer, page suivante). Remélangez alors **toutes les cartes Mer (celles qui ont été défaussées et celles encore face cachée)** ensemble pour reconstituer un paquet Mer que vous remettez sur l'emplacement .

Continuez ensuite la partie en suivant les règles habituelles.

Exemple : à quel moment reconstituer le paquet Mer et ainsi retourner sur la terre ferme ?

- Une carte Mer résolue **ne vous demande pas de révéler** une autre carte Mer.
- Une carte Mer résolue **vous demande de révéler** une carte Mer qui **ne se trouve plus** dans le paquet Mer (cf. Révéler une carte Mer, page suivante).
- Vous **ignorez** une carte Mer (les cartes à fond bleu peuvent être ignorées si cela vous arrange, contrairement aux cartes Danger qui ne peuvent être ignorées qu'en utilisant **un Talisman** par exemple).



Z-MAN
games

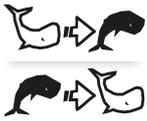
EDGE
STUDIO

Auteur : Peter Rustemeyer & HiG Team
Graphisme : Franz-Georg Stämmele
Illustration : Ingram Schell

ADAPTATION FRANÇAISE EDGE STUDIO

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : J-F Jet
Mise en page : Luis E. Sánchez

NOUVEAUX SYMBOLES ET ACTIONS



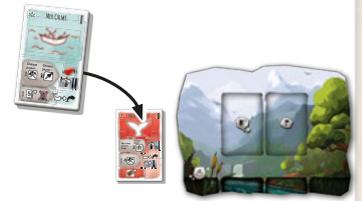
RECHERCHE FRUCTUEUSE/INFRACTUEUSE

Retournez la carte Mission du module (T) pour afficher la face indiquée. Si cette face est déjà visible, il ne se passe rien.



RÉVÉLER UNE CARTE MER

Tout d'abord, placez face visible près du plateau *Nature Sauvage*, la carte Mer que vous venez de résoudre, afin de former une **défausse ouverte** de cartes Mer. Vous pouvez regarder les cartes de cette défausse à tout moment.



Ensuite, vous **devez** retourner face visible la carte Mer **dotée du symbole indiqué**, qui est la plus proche du sommet du paquet Mer. Résolez la carte ainsi révélée. *Par exemple, le symbole illustré à gauche est une carte Mer-3. Révélez la carte Mer-3 la plus proche du sommet du paquet Mer.* Si le paquet Mer ne contient **aucune** carte dotée du symbole indiqué, vous retournez sur la terre ferme.



DÉFAUSSER COLLECTIVEMENT

Vous devez défausser du dessus de vos paquets le total de cartes indiqué. *Par exemple, un total de 3 cartes pour le symbole de gauche.* Contrairement au coût  qui défausse toujours les cartes de votre propre paquet, vous pouvez ici **diviser le coût entre les joueurs** comme vous le souhaitez, en décidant qui défausse quelle quantité de cartes. Les autres règles habituelles liées à la défausse de cartes restent inchangées.



CHAQUE JOUEUR

Des conditions, coûts ou blessures peuvent impacter tous les joueurs. **Chaque Joueur** doit remplir la condition indiquée ou subir les conséquences, en utilisant que les avantages ou compétence de **son propre groupe**. Si vous deviez subir une blessure à cause d'une action hostile ou en payant un coût, les autres joueurs **ne peuvent pas** subir cette blessure à votre place.



! CHAQUE JOUEUR LANCE LE DÉ

Chaque joueur commence par lancer le nombre de dés indiqué. **Après cela**, vous vérifiez que chaque joueur remplit ses conditions augmentées. Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, vous n'aurez pas assez de dés pour tout le monde. Dans ce cas, les joueurs lancent les dés à tour de rôle pour vérifier s'ils disposent des compétences demandées. C'est seulement après que tout le monde a lancé les dés que vous décidez si vous êtes capable ou non de remplir les conditions. Si l'un d'entre vous ne peut pas ou ne veut pas remplir ses propres conditions, vous devrez opter pour une autre action, qui pourrait être une action hostile, ou ignorer la carte si c'est possible.

Remarque : vous n'êtes donc pas obligé de défausser vos cartes ou vos jetons si un autre joueur ne réussit pas à remplir ses propres conditions.

CARTE AVEC *



BALEINE BLANCHE

Chaque joueur doit avoir **2**  plus les compétences demandées par son lancer de dé. Si par exemple vous avez obtenu **2** Force sur votre dé, votre **propre groupe doit à lui seul** totaliser 4 en Force. Une fois que tous les joueurs ont remplis leurs conditions, vous placez au Cimetière les cartes Baleine Blanche, Ahab et la carte Mission T et obtenez la récompense.