

# OUTLIVE Aide de jeu - Le Nain Braillard

## Préparation :

- Placer la marqueur Radioactivité sur 0, et les 3 Salles communes, face détruite, sur les emplacements de gauche.
- Piochez 6 Salles avancées et 2 cartes Leader.
- Choisir 4 Salles spéciales et défausser les autres.
- Construire gratuitement une Salle au choix (commune ou spéciale).
- Placer 4 Survivants sur des espaces libres de Salles ou du Sas.
- Choisir 1 Leader et défausser l'autre.
- Placer les Héros selon les positions de départ du Leader.
- Prendre les Ressources et l'Équipement cassé du Leader (à placer à gauche de l'Abri).

Chaque joueur choisit une couleur et un Abri, et effectue les étapes suivantes :

Le joueur ayant le Leader le plus âgé devient le 1er joueur.

Placer le plateau Convoi et 6 cartes Événement dessus, piochées au hasard.

Placer le plateau de jeu, les réserves de Ressources, de Denrées et de Survivants.

Mélanger et empiler face cachée les tuiles Équipement

Mélanger et composer 3 pioches de tuiles Gibier (6 tuiles chacune si 2 joueurs; 8/3jrs; 10/4jrs), et les placer sur la Forêt, la Fête foraine et la Mine.

Mélanger face cachée les tuiles Fouille correspondant à chaque Ville et les répartir en 1 pile pour chacune.

Placer le jeton Algue sur la Base militaire.

## Tour de jeu :

**Phase Aube :**

- Réapprovisionner les emplacements Forêt, Barrage, Base Militaire, Mine et Fête Foraine en fonction du nombre de joueurs.
- Pour chaque Ville, mélanger les tuiles Fouille, constituer une pile selon le nombre de joueurs, et défausser le surplus face visible.
- Placer 3 tuiles Équipement près de Blackwood, puis de Silent Peak.
- Retourner le jeton Algue sur sa phase active.
- Placer 1 Survivant sur chaque emplacement vide du Cargo.

**Phase Jour :**

- 1) Début du tour :** Retourner la prochaine carte Événement du plateau Convoi, et appliquer son effet et ceux des cartes Événement non résolues des tours précédents.
- Relever le Héros, puis le déplacer de 1 à 2 cases, sur une case inoccupée par un de ses Héros actifs ou inactifs.
- Si aucun autre Héros actif présent sur la case :** Le Héros effectue ses Actions de collecte ou de chasse (autant de fois que sa Force, limité aux jetons disponibles).
- Si présence d'autres Héros actifs :** **Mettre la pression,** puis collecter et/ou chasser.
- Collecte :** prendre un jeton Ressource disponible (Munition; Matériau; Denrée).  
Uniquement le jeton visible (haut de la pile).  
Dépenser 1 Action par point de Résistance (chiffre rouge).  
Possibilité de dépenser 1 Munition pour diminuer la Résistance.
- Chasse :** Si réussite, prendre la tuile Gibier et autant de Viande que le premier chiffre noir.  
Augmenter cette prise par le nombre de Gibiers identiques déjà chassés.
- Sur tous les Héros Actifs et à la Force inférieure à la sienne, présents sur la même case.
- Un défenseur peut dépenser des Munitions à hauteur de la différence de Force pour éviter le raket.  
Sinon, le défenseur doit donner autant de Ressources ou de Denrées que la différence de Force.
- Si case Ville :** impossibilité de piocher un Équipement en double (à défausser et en piocher un autre).  
Si 1er arrivé, prendre immédiatement le jeton 1er joueur.
- Si case Cargo :** Se placer en fonction de sa force.  
Le Survivant récupéré peut-être placé immédiatement dans le Sas ou dans une Salle construite.
- 3) Fin de la phase Jour :** coucher tous les Héros.

**Phase Nuit :**

- 1) Résoudre les Événements :** En commençant par le 1er joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut résoudre un Événement révélé (de ce tour ou des tours précédents).  
Un seul à la fois, par tour de table.  
Les effets des Salles ne sont valables qu'une seule fois par phase.  
Continuer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé ou qu'il n'y a plus de cartes événements révélées.
- 2) Nourrir les survivants :** Dépenser le nombre réclamé de Denrées par chaque Salle construite, quelque soit le nombre de Survivants présents.  
Dépenser 1 Eau pour chaque ligne de Sas comportant des Survivants, même si la ligne est incomplète.  
La dépense est obligatoire et ne peut être évitée.  
Chaque Denrée non payée entraîne la mort (défausse) d'un Survivant.
- 3) Gérer la radioactivité :** Ajouter la Force de la vague de radioactivité du tour sur sa jauge.  
Diminuer cette Force de 1 par Survivant présent dans le Sas (la Force de la vague ne peut pas être négative).  
Si le marqueur doit dépasser la dernière case, perdre 1 Survivant par point de radioactivité non contenu.
- 4) Recruter de nouveaux Survivants :** chaque joueur peut prendre de nouveaux Survivants en échange d'une Denrée et les placer dans le Sas, dans la limite des places disponibles dans le Sas.
- 5) Construire les Salles et activer leur bonus :** Possibilité de déplacer des Survivants du Sas vers n'importe quelle Salle. Tout Survivant placé dans une Salle y est de manière définitive (sauf si élimination).  
Dépenser les Matériaux demandés pour retourner une tuile Salle commune ou avancée sur sa face "construite". Possibilité d'y placer immédiatement des Survivants et de profiter de son bonus.
- 6) Réparer les Équipements :** Dépenser les matériaux demandés pour la réparation et placer la carte Équipement à droite de l'Abri. Utilisable une fois par tour (incliner si besoin).  
Si "+", prendre des Ressources supplémentaires si disponibles sur le Lieu.  
Si pas de "+", prendre des Ressources dans la Réserve.
- 7) Nettoyer son Abri :** Défausser tous les jetons Viande, tous les jetons Eau sauf 2, et rafraîchir les Équipements utilisés. **Si 6e tour, fin de partie.**

### Victoire :

Les PS des cartes Événement.

Des PS en fonction des Salles construites et complètes : 1 Salle / 0 PS; 2/1PS; 3/2PS; 4/4PS; 5/7PS; 6/11PS; 7/17PS.

**Comptabiliser les Points de survie** Les éventuels Bonus/Malus de la Jauge de radioactivité.

**(PS) de chaque joueur :**

+1PS par Survivant présent dans l'Abri.

+1PS par Équipement réparé.

+1PS par symbole Équipement reconstitué.

Le joueur ayant le plus de Points de Survie a gagné. Si égalité : le nombre de Denrées, puis le nombre de Ressources.

