



Nouvelles Contreées

La règle

en vidéo sur

www.olibrius.net/NC/reglevideo



*En tant que membres du Bureau
Des Livres, vous êtes missionnés
pour explorer des romans.*

*Vous devez ramener le précieux
Sens Caché, gardé au beau milieu
de jungles de mots, dans les
mystérieuses Cités Perdues.*

*Des territoires riches de découvertes
et de péripéties n'attendent plus
que votre expédition !*

MATÉRIEL

1 Synchro-lettromètre



2 Marque-pages spéciaux

L'**Éclaireur**: représentant le lecteur



Le **Camp**: représentant le Groupe



5 Marque-pages Cités Perdues



Contrainte de lecture

1 Boussole



26 Jetons Lettre



1 Livre (non fourni)

N'importe quel roman de votre bibliothèque!

32 Marque-pages Exploration



Valeur d'Avancée

Rose des vents

28 Marque-pages Mission



Conditions de réalisation

16 Marque-pages Péripétie

Modificateur de valeur d'avancée



Contrainte de lecture

Matériel spécifique aux modules (non utilisé dans la règle simplifiée)

6 Tuiles Personnage

Face
Savoir-faire
Disponible

Face
Savoir-faire
Indisponible

Savoir-faire
(nom et
explication)



1 Mission joker



10 Jetons Ponctuation

(Utilisés dans de futures extensions. Conservez-les !)



APERÇU DU JEU

Nouvelles Contrées est un **jeu coopératif** dans lequel les joueurs partent en expédition dans **n'importe quel roman de leur bibliothèque!**

Au début de la partie, les joueurs mettent le marque-page Camp quelque part dans le livre: c'est leur point de départ. Quelques dizaines de pages plus loin, ils placent le marque-page Cité Perdue, qui est le but de leur expédition.

À chaque tour de jeu, un des joueurs part en Éclaireur dans le livre. Il lit dans sa tête un court passage du livre, qu'il associe à un marque-page illustré.

Puis, il lit ce même passage à voix haute pour les autres joueurs.

Ceux-ci doivent prêter attention à la forme du texte mais surtout à son sens pour tenter de retrouver l'illustration préalablement choisie par l'Éclaireur.

En cas de succès, le marque-page Camp avance dans le livre vers la Cité Perdue.

En cas d'échec, le marque-page Camp stagne et les joueurs perdent des Lettres ou des Missions.

L'Excursion, la règle simplifiée

Vous trouverez, des **pages 4 à 13**, la règle simplifiée qui va vous procurer vos premières sensations d'exploration de livres! Une fois celle-ci bien maîtrisée, vous pouvez ajouter les modules qui sont présents à la fin du livret de règles.

Les Modules, la règle complète

Les **pages 16 à 20** présentent des modules que vous pouvez activer ou non pour votre partie. Ils peuvent complexifier la partie mais vous permettent de vivre l'expérience de jeu complète s'ils sont tous utilisés. Une fois que vous serez familiarisés avec le mode Excursion (*la règle simplifiée*) intégrez-les dès que possible!

Exemple de tour de jeu

Un exemple de tour de jeu se situe aux **pages 14 à 16**.



BUT DU JEU

- ✓ Pour gagner, les joueurs doivent amener le Camp jusqu'à la Cité Perdue et réussir à l'explorer.
- ✗ La défaite survient si les joueurs ne peuvent plus perdre de Lettres.

Comment placer les marque-pages ?

- A** Le marque-page **Éclaireur** est toujours placé horizontalement et doit dépasser sur le côté du livre afin de voir l'avancée de l'expédition.

Note : Il peut aussi aider l'Éclaireur à noter où il doit stopper sa lecture.



- B** Le **Camp** et la **Cité Perdue** sont placés **verticalement**.

Le Camp se déplace tout au long de la partie. La Cité Perdue reste à la même place jusqu'à ce que le Camp y arrive ou la dépasse.



- C** Les marque-pages qui sont remportés durant la partie (**Missions validées, Explorations réussies, Péripéties réussies**) sont toujours placés au **début du livre**, entre la couverture et la première page.



- D** Lorsque l'on vous demande de défausser un marque-page ou des jetons Lettre, glissez-les dans leur emplacement respectif du Synchro-lettromètre.



MISE EN PLACE

DU MATÉRIEL DANS LE LIVRE

- 1 Choisissez **un livre** dans votre bibliothèque, de préférence un roman, et assurez-vous qu'il possède au **minimum 120 pages**.

Note : souvenez-vous que le livre choisi peut altérer la difficulté ressentie.

Note : privilégiez une œuvre bien écrite, l'exploration n'en sera que plus intéressante !

- 2 Ouvrez le livre à une page au hasard, tout en vous assurant d'être à au moins 110 pages de la fin.

À cet endroit, placez les marque-pages **Éclaireur** et **Camp**.

- 3 Prenez aléatoirement un marque-page **Mission** et placez-le entre la couverture et la première page.

- 4 Toujours au hasard, prenez un des marque-pages **Cité Perdue**. Placez-le 50 pages après le Camp et l'Éclaireur. Les Cité Perdues restantes ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Ex : si l'Éclaireur et le Camp sont à la page 13, vous devez placer la Cité Perdue à la page $13 + 50 = 63$.



MISE EN PLACE

DU MATÉRIEL SUR LA TABLE

- 5 Au milieu de la table, formez une pioche avec les marque-pages **Exploration** et révélez-en quatre autour, comme sur l'illustration.
- 6 Formez une pioche avec les marque-pages **Missions** et révélez-en cinq, les uns en dessous des autres, comme sur l'illustration.
- 7 Mélangez les marque-pages Péripétie en une pioche. Placez celle-ci sur la table, face cachée, à portée de main de tous les joueurs.
- 8 Constituez le **Synchro-lettromètre**, en plaçant le plateau dans la boîte, comme sur l'illustration. Puis placez-le sur la table, à portée de main des joueurs.
- 9 Mettez dans le Synchro-lettromètre les 26 **jetons Lettre**, comme sur l'illustration.
(Les jetons Ponctuation seront utilisés dans de futures extensions. Conservez-les !)
- 10 Placez le **Boussole** à portée de main de tous les joueurs.



Écartez le reste du matériel de jeu qui ne sera pas utilisé lors de cette partie simplifiée (*Cités Perdues restantes, Péripéties et Personnages*).

La partie peut débuter !

TOUR DE JEU

Si vous découvrez le jeu, nous vous conseillons d'effectuer une mise en place, de manipuler le livre et les marque-pages en même temps que vous lisez cette règle. Cela vous permettra de mieux comprendre le fonctionnement du jeu.

Dans Nouvelles Contrées un tour de jeu se déroule ainsi :

I - Choix de l'Éclaireur

II - Préparation

III - Progression

IV - Repos

-I-

CHOIX DE L'ÉCLAIREUR

Les joueurs choisissent un nouvel Éclaireur, il sera le lecteur pour ce tour. Ce choix est totalement libre.

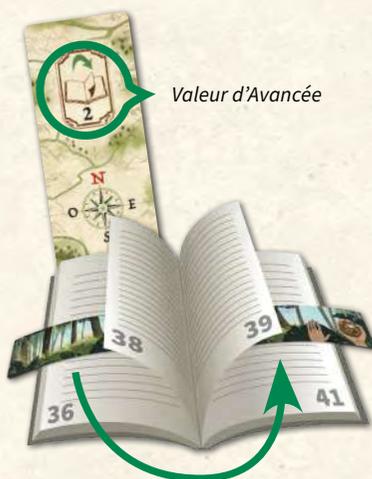
L'Éclaireur se saisit du livre et de la Boussole.

Les autres joueurs sont considérés comme étant le Groupe.

Avancer ?

Dans Nouvelles Contrées, vous lisez toujours sur les pages de droite.

Avancer de 1 signifie toujours **aller à la page de droite suivante.**



Ex: Si votre marque-page Éclaireur est à la double-page 36-37 et qu'il vous est demandé d'avancer de 2, vous devez tourner deux feuilles, avancez votre marque-page jusqu'à la double-page 40-41 et lire sur la page 41.

Un mot ?

Dans Nouvelles Contrées, les mots reliés par un - ou un ' sont considérés comme un seul et même mot.

Ex: la phrase « C'est simple, n'est-il pas ? » compte 4 mots: « C'est », « simple », « n'est-il » et « pas ».



PRÉPARATION

L'Éclaireur

avance le marque-page Éclaireur

L'Éclaireur ouvre le livre à la position des marque-pages Camp et Éclaireur. Il avance le marque-page Éclaireur du nombre de feuilles indiqué au dos de la Pioche Exploration (*voir encadré*: «Avancer?» page précédente).

Important: le marque-page Camp ne bouge pas à cette étape du tour de jeu.

Important: lors de votre premier tour, avancez impérativement le marque-page Éclaireur, comme à n'importe quel tour!

S'il le souhaite, l'Éclaireur peut piocher un marque-page Péripétie avant d'avancer le marque-page Éclaireur. S'il le fait, il avance le marque-page Éclaireur de 2, 3 ou 4 feuilles supplémentaires, comme indiqué au dos de la Péripétie piochée. En contrepartie, sa lecture sera modifiée par la contrainte inscrite sur le marque-page Péripétie. Gardez la surprise: ne l'expliquez pas au Groupe!



Valeur d'Avancée de l'Exploration

Avancée Supplémentaire de la Péripétie

L'Éclaireur

lit le passage dans sa tête

L'Éclaireur ouvre le livre à la position du marque-page Éclaireur. Il lit dans sa tête les 6 premières lignes en haut de la page de droite.

Important: si la première ligne commence au beau milieu d'une phrase, ou même d'un mot, cela n'a pas d'importance, lisez simplement! De la même façon, le passage lu peut finir au milieu d'un mot ou d'une phrase!

Attention: pensez à bien appliquer la contrainte de lecture de la Péripétie si vous en avez pioché une.

Note: si la page contient moins de 6 lignes, le Marque-page Éclaireur est reculé d'une feuille.

Note: si vous êtes amenés à lire un même passage plusieurs tours de suite, vous pouvez choisir de reculer d'une feuille si vous le souhaitez.

Note: Les titres, sous-titres, signatures, numéros de chapitre, numéros de pages et autres ne sont pas considérés comme faisant partie des 6 lignes à lire.

Ex: Germain lit le passage dans sa tête, c'est le texte repéré en vert ci-dessous. C'est avec ces six lignes que le tour sera réalisé.

-ginons que la première ligne de la page de droite débute ainsi, il n'y a pas de problème, c'est bien par "ginons" qu'il faut commencer à lire.
Puis continuez à lire ceci comme si de rien n'était et terminez votre lecture ici
(même si la phrase n'est pas finie !!)

L'Éclaireur choisit un marque-page Exploration

En s'inspirant de sa lecture, l'Éclaireur choisit secrètement le marque-page Exploration lui évoquant le mieux le sens du passage qu'il vient de lire dans sa tête.

Au dos de la pioche Exploration, une rose des vents associe chacun des quatre marque-pages Exploration visibles à une direction, Nord, Sud, Est ou Ouest.

Pour noter son choix, l'Éclaireur fait pointer l'aiguille de la Boussole dans la direction du marque-page choisi: N(ord), S(ud), E(st) ou O(uest). Il pose ensuite la Boussole devant lui, face cachée, pour garder cette information secrète.

Le Groupe se répartit les Missions

Pendant que l'Éclaireur avance, lit dans sa tête, et choisit sa direction, chaque membre du Groupe peut prendre, devant lui, un des cinq marque-pages Mission présents sur la table. Ceci est optionnel.

Libre à chaque joueur de discuter avec ses compagnons de jeu pour déterminer qui prend quel marque-page.

Astuce: un joueur peut surveiller la condition de réalisation d'une Mission possédée par un autre joueur pour l'aider.



Variante 2 joueurs

À 2 joueurs, on considère que le joueur incarnant le Groupe a en permanence les cinq Missions disponibles devant lui.

- III - PROGRESSION

L'Éclaireur lit le passage une seule fois à voix haute

Lorsque le Groupe est prêt à écouter attentivement, l'Éclaireur lit une nouvelle fois le passage déjà lu dans sa tête, mais cette fois-ci, à voix haute. Il ne le lit qu'une seule et unique fois.

Attention : pensez à bien appliquer la contrainte de lecture de la Péripétie éventuellement prise en début de tour.

Note : l'Éclaireur est seul juge pour appliquer au mieux les contraintes de lecture données par les Péripéties ou la Cité Perdue.

Astuce : chaque membre du groupe doit être très attentif à la lecture du passage, car il doit, à la fois, faire attention au fond et à la forme du texte. Le fond pour déterminer quel marque-page Exploration l'Éclaireur a choisi; la forme pour éventuellement tenter une Mission.



Le Groupe peut tenter de réaliser une Mission Optionnel



Chaque Mission possède une condition.

Un des joueurs et un seul peut tenter de faire valider sa Mission par l'Éclaireur. Ce dernier vérifie si la condition de cette Mission est remplie ou non:



Si la condition est validée, placez la Mission dans le livre entre la couverture et la première page.

Note : toute Mission ainsi placée dans le livre vous protégera en cas d'échec lors d'une Exploration (voir page suivante).



Si la condition est erronée, défaussez la Mission, ainsi que 3 lettres.



Les Missions non présentées à l'Éclaireur ne sont pas défaussées et sont remises face visible sur la table (comme lors du début de partie).

Attention : une seule Mission peut être tentée par tour et pour tout le Groupe ! Il faut donc que les membres du Groupe se concertent pour savoir lequel d'entre eux propose sa Mission.

- IV - REPOS

Le Groupe choisit en commun un marque-page Exploration

En se basant sur le sens du passage lu à voix haute par l'Éclaireur, les membres du Groupe se concertent afin de sélectionner un et un seul marque-page Exploration pour tout le Groupe. Puis, l'Éclaireur révèle la direction indiquée par la Boussole.



Si le groupe a choisi le même marque-page Exploration que l'Éclaireur, c'est une exploration réussie :

- Déplacez le marque-page Camp à la page du marque-page Éclaireur.



- Placez le marque-page Exploration et l'éventuelle Péripétie dans le livre, entre la couverture et la première page.



Note : les marque-pages Exploration placés dans le livre vous permettront de trouver le Sens Caché en cas de victoire.



Si le Groupe a choisi un marque-page Exploration différent de celui de l'Éclaireur, l'exploration est un échec :

- Reculez le marque-page Éclaireur jusqu'au marque-page Camp.



- Défaussez :

- 12 Lettres ou,
- 6 Lettres et 1 marque-page Mission (déjà présent dans le livre) ou,
- 2 marque-pages Mission (déjà présents dans le livre) et donc aucune Lettre.



- Défaussez les deux marque-pages Exploration (celui choisi par le Groupe et celui choisi par l'Éclaireur) et l'éventuelle Péripétie.

Important : vous commencez la partie avec déjà une Mission dans le livre. N'oubliez pas de l'utiliser !

Les joueurs piochent suffisamment de marque-pages Exploration pour qu'il y en ait à nouveau quatre de visibles autour de la pioche.

Les joueurs piochent un marque-page Mission pour qu'il y en ait à nouveau cinq de visibles sur la table.

Important : les marque-pages Mission et Exploration déjà en jeu ne sont pas défaussés.

Le tour de jeu est terminé. On recommence un nouveau tour par le choix d'un Éclaireur.



LE CAMP PARVIENT À LA CITÉ PERDUE

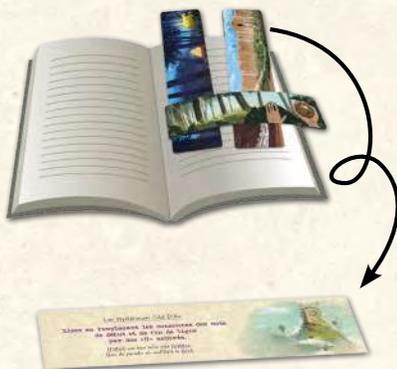
Lorsque le marque-page Camp arrive à la Cité Perdue (ou la dépasse) : révéléz celle-ci et lisez sa contrainte de lecture à tous les joueurs.

Le marque-page Cité Perdue est alors posé face visible au centre de la table pour ne pas l'oublier.

À partir de maintenant :

- L'Éclaireur ne peut plus prendre de Péripétie.
- La contrainte de lecture de la Cité Perdue s'applique de façon permanente.
- À la première Exploration réussie (le groupe a choisi le même marque-page Exploration que l'Éclaireur), c'est la **VICTOIRE!**

Attention : ce n'est pas lorsque l'Éclaireur parvient à la Cité Perdue qu'on la révèle, mais bien lorsque le marque-page Camp y arrive.



FIN DE LA PARTIE

La Victoire

Si vous réussissez une Exploration (le groupe a choisi le même marque-page Exploration que l'Éclaireur) durant laquelle la contrainte de lecture de la Cité Perdue est appliquée, alors, c'est la **VICTOIRE!**

La Survie et la Défaite

Dès que la réserve de Lettres est vide, le jeu continue normalement MAIS l'expédition passe en mode Survie.

Une fois en mode Survie, la prochaine perte de Lettre (quelqu'en soit la raison), vous fait perdre la partie!

Ex: si les joueurs doivent perdre trois Lettres et qu'il en reste une dans la Réserve, alors cette Lettre est retirée et le jeu continue. L'expédition est désormais en Survie!

Par contre, s'il n'y a plus de Lettre dans la Réserve, car l'expédition est déjà en mode Survie, et si les joueurs doivent perdre un nombre quelconque de Lettres, alors la partie est perdue.



RÉCOMPENSE : VOUS AVEZ TROUVÉ LE SENS CACHÉ !

Vous êtes parvenus à la Cité Perdue et malgré les difficultés, vous avez réussi à l'explorer, bravo pour votre victoire !

Vous pouvez maintenant découvrir le Sens Caché du livre : parmi les marque-pages Exploration placés dans le livre, sélectionnez avec vos camarades celui qui est le plus en rapport avec le titre de l'ouvrage.

Depuis la position du marque-page Camp, progressez de la valeur d'Avancée notée au dos du marque-page choisi. Le Sens Caché est là : c'est la première phrase entièrement écrite sur la feuille de droite ! Faites en part à vos camarades, ils l'ont bien mérité !

Ex : Germain, Apolline, David et Jeanne ont réussi à explorer la Cité Perdue du « Bonheur des Dames », d'Émile Zola. Durant leur périple dans le livre, ils ont placé les marque-pages Exploration évoquant la météo, les arts, les vêtements, la joie, et la flore. Ils sont tous d'accord pour dire que c'est celui de la joie qui est le plus en rapport avec le titre du livre. La Valeur d'Avancée de celui-ci étant de 9, ils avancent de 9 feuilles depuis la dernière position du Camp. Cela les amène au Sens Caché, ici repéré en vert :



Partagez le sens caché !

Vous avez gagné la partie et trouvé le Sens Caché, connectez-vous sur

www.olibrius.net/NC/senscache

pour partager ce savoir avec vos confrères explorateurs du monde entier !



EXEMPLE DE TOUR DE JEU (de la règle simplifiée)

1 - Les joueurs choisissent un Éclaireur

Germain a très envie de lire. Puisque tout le monde est d'accord, il sera l'Éclaireur de ce tour. Il récupère le livre et la Boussole.

Les autres joueurs, Apolline, David et Jeanne, composent le Groupe.

2 - L'Éclaireur avance dans le livre

Germain voit sur le dessus de la pioche Exploration qu'il doit avancer le marque-page Éclaireur de 5. S'il le souhaite, il peut prendre le risque de faire face à la première Péripétie de la pioche afin d'avancer plus vite. Puisqu'il est courageux, il choisit de braver l'inconnu ! Il avance donc le marque-page Éclaireur de $5 + 2$, soit 7 feuilles au total et applique la Péripétie.

3 - L'Éclaireur lit le passage dans sa tête

Germain découvre le passage de ce tour : ce sont les 6 lignes repérées ici en vert. Il lit cet extrait secrètement, en prenant bien en compte la contrainte de sa Péripétie.

4 - L'Éclaireur choisit un marque-page Exploration

Les mots « première », « ligne », « commencer », « droite » et « continuer » inspirent à Germain la notion de déplacement. Justement, un marque-page représentant le voyage est placé à gauche de la pioche. Cette direction est identifiée comme étant l'O(uest) par la rose des vents présente au dos de la pioche. Germain fait donc pointer la Boussole vers l'Ouest, en prenant soin de cacher son choix aux autres joueurs.



5 - Le Groupe se répartit les Missions

Pendant que Germain prépare son tour en tant qu'Éclaireur, Apolline, Jeanne et David regardent les Missions disponibles. Apolline décide de prendre la Mission «Racines», elle la place devant elle. Jeanne préfère ne pas prendre de Mission pour se concentrer sur le sens du texte. David, quant à lui, prend «L'il désert».



6 - L'Éclaireur lit le passage une seule fois à haute voix

Germain entame sa lecture, à haute et intelligible voix, par «ginons» et la termine par «ici», tout en respectant la contrainte de lecture de la Péripétie qu'il a piochée.

7 - Le Groupe peut tenter de faire une Mission

David et Apolline ont bien écouté le passage lu. Ils pensent tous deux pouvoir réaliser leur Mission. Comme une seule peut être tentée par tour, ils décident qu'Apolline essaie la sienne, car elle est certaine d'avoir repéré des «Racines».

Germain vérifie si la condition est remplie. C'est le cas ! Il place alors le marque-page Mission dans le livre.

Heureusement que David n'a pas insisté, il pensait avoir trouvé «L'il désert», mais ce n'était pas le cas, car le passage lu contient bien un «il» dans «il n'y a pas de problème». Cette erreur aurait fait perdre 3 jetons Lettre !

8 - Le Groupe choisit en commun un marque-page Exploration

Les marque-pages Exploration révélés représentent les voyages, l'art, la guerre et la météo. Tout le Groupe est d'accord pour dire que la météo n'est pas abordée dans le passage, rien n'y fait penser. David pense que c'est soit le voyage, avec «ligne», «début», soit la guerre, avec «première ligne» «problème» et «terminez». Apolline, elle, pense à l'art avec la notion de lecture qui est développée; cependant, elle avoue qu'elle était très concentrée sur sa Mission «Racines», donc elle s'en remet à ses camarades. Pour Jeanne, il ne fait aucun doute que le sens du texte est un déplacement, elle est certaine que Germain a choisi le marque-page du voyage.

Une fois leurs avis échangés, ils optent pour le voyage et annoncent à Germain : «nous allons à l'Ouest!» Ce dernier retourne la Boussole, et comme il avait bien choisi l'Ouest, l'Exploration est une réussite!

Le marque-page Camp avance donc jusqu'à la page de l'Éclaireur, puis le marque-page du voyage est placé dans le livre.

Si le Groupe avait choisi le marque-page de l'art comme étant celui représentant le mieux le sens du texte, alors l'Exploration aurait été un échec, car Germain en avait sélectionné un autre. Comme il y a, à cet instant de la partie, 1 seule Mission dans le livre, les joueurs auraient dû défausser cette Mission ainsi que 6 jetons Lettre.



La fin du tour

Après leur Exploration réussie, Apolline, Jeanne, David et Germain piochent un marque-page Exploration pour remplacer celui du voyage.

David remplace le marque-page « L'il désert » près de la pioche des Missions et en pioche un pour remplacer celui des « Racines » qui est désormais dans le livre.

Il y a donc bien à nouveau 4 marque-pages Exploration visibles autour de leur pioche, ainsi que 5 Missions disponibles. Apolline, Jeanne, David et Germain sont prêts pour un nouveau tour ! Qui sera le prochain Éclaireur ?

PRÉCISIONS

- Si vous jouez dans un livre dont les pages contiennent plusieurs colonnes de texte, il vous est conseillé de ne lire que la colonne la plus à droite.
- Si vous jouez dans une poésie sans ponctuation, considérez que chaque vers est une phrase.
- Si vous jouez dans une pièce de théâtre ou un script audiovisuel, les noms, didascalies, descriptions, jeux scéniques, font partie intégrante du récit et comptent parmi les 6 lignes à lire.
Astuce : vous pouvez interpréter les personnages en lisant !



MODES EXPÉDITION ET MODULES

Les prochaines pages présentent des modules de règles que vous pouvez utiliser ou non durant vos parties. Si vous souhaitez activer un module, ajoutez sa mise en place à la mise en place normale et appliquez son fonctionnement durant le jeu.

Pour avoir une expérience de jeu complète de Nouvelles ContRéées, il vous faut jouer en

mode Expédition Classique (quelque soit la difficulté choisie) avec les modules Personnages et Domaines de Missions. Vous ferez alors une partie telle qu'elle a été imaginée par l'auteur et pourrez même vous voir attribuer un rang d'explorateur grâce au module IV !

Indispensable!

MODULE I: Durée et Difficulté de partie

Mise en place spécifique :

La durée: le livre et les marque-pages de démarrage

Choisissez une durée de partie entre **Expédition Simple** et **Expédition Classique**.
Cela modifie la mise en place dans le livre comme indiqué dans ce tableau :

	Expédition Simple (env. 40 minutes)	Expédition Classique (env. 60 minutes)
Livre	140 pages minimum	170 pages minimum
Emplacement des marque-pages Éclaireur et Camp	minimum 130 pages avant la fin du livre	minimum 160 pages avant la fin du livre
Emplacement du marque-page Cité Perdue	70 pages après l'Éclaireur et le Camp	100 pages après l'Éclaireur et le Camp

La difficulté: le nombre de jetons Lettre.

En fonction de la durée choisie, sélectionnez la difficulté voulue, puis commencez la partie avec le nombre de jetons Lettre indiqué par ce tableau :

	Très facile	Facile	Normal	Difficile	Très difficile
Expédition Simple	26 Lettres	20 Lettres	14 Lettres	-	-
Expédition Classique	-	-	26 Lettres	20 Lettres	14 Lettres

Note : souvenez-vous que le livre choisi peut altérer la difficulté ressentie.

Fonctionnement :

Les règles du jeu ne sont pas modifiées par ce module. Nous vous conseillons néanmoins d'utiliser la totalité des modules afin de garantir le temps de partie et la difficulté ressentie.

+ facile!

MODULE II: Les Personnages

Mise en place spécifique:

Les Personnages

Chaque joueur choisit une tuile Personnage et la pose face Savoir-faire visible devant lui. Les tuiles Personnage restantes ne seront pas utilisées durant cette partie.

Fonctionnement:

Dès lors qu'il est promu Éclaireur et obligatoirement avant sa lecture à voix haute, le joueur, et seulement lui, peut utiliser son Savoir-faire si il est disponible (visible). S'il décide d'utiliser son Savoir-faire, il retourne alors sa tuile Personnage et réalise son effet, durant ce tour uniquement.

Plus tard dans la partie, si le joueur réussit la Mission qu'il a prise devant lui, alors il retourne sa tuile Personnage : son Savoir-faire est de nouveau disponible.



+ difficile!

MODULE III : Domaines de Missions

Mise en place spécifique :

Lorsque vous placez l'Éclaireur, le Camp et la Cité Perdue, ne mettez plus dans le livre une Mission prise aléatoirement; mettez à la place la Mission joker « Un bon départ ».



Fonctionnement :

Ce module modifie les règles de la façon suivante :

- 1) Lors de la répartition des Missions, le Groupe peut remplacer une et une seule des Missions disponibles par la première de la pioche. Le marque-page remplacé est défaussé dans le Synchro-lettromètre.
- 2) Lors d'une Exploration ratée, défaussez les deux marque-pages Exploration. Pour chacun d'eux défaussez aussi :
 - le nombre de Lettres correspondant à sa valeur d'avancée

OU

- une Mission du même Domaine que celui indiqué au dos du marque-page Exploration.



Il existe 4 Domaines différents :



Important: il faut bien défausser un marque-page Mission pour chaque marque-page Exploration, même s'ils sont de Domaines identiques!

Note: la Mission joker « Un bon départ » est considérée comme étant de n'importe quel Domaine.

Ex: Le Groupe vient de se tromper et doit gérer la perte des deux marque-pages Exploration ci-contre.

Il y a, dans le livre, deux Missions: une du Domaine de la Cartographie, l'autre de la Botanique. Les joueurs utilisent alors la Mission Cartographie pour éviter la perte de 9 Lettres due au premier marque-page Exploration. Ils ne peuvent hélas pas empêcher la perte de 4 Lettres du second marque-page Exploration car il est du Domaine de l'Ethnologie et non de la Botanique comme la Mission restante.

Dans cet exemple, les joueurs défaussent donc les deux marque-pages Exploration ainsi que la Mission Cartographie, et 4 Lettres.



+ honorifique!

MODULE IV: Les Rangs d'Explorateur

Mise en place spécifique :

Jouez en mode Expédition Classique et avec tous les modules.

Fonctionnement :

À la fin d'une partie jouée en Expédition Classique (et seulement dans ce mode de jeu, voir module I), vous pouvez calculer votre score de la façon suivante :

- + 10 pts** si vous avez joué en **Difficile**
- + 20 pts** si vous avez joué en **Très difficile**
- + 3 pts** **par Mission** et **par Péripétie** dans le livre à la fin du jeu
- + 1 pt** **par jeton Lettre** restante dans la Réserve du Synchro-lettromètre
- + 5 pts** si le Camp a atteint la **Cité Perdue**
- + 10 pts** si vous avez **gagné** et trouvé le **Sens Caché**

Le résultat de cette addition vous donne votre rang :

-
- < 19** Explorateur de **carte de visite**
 - 20 → 29** Explorateur d'**album d'images**
 - 30 → 39** Explorateur de **roman de gare**
 - 40 → 49** Explorateur de **best-seller**
 - 50 → 59** Explorateur de **grande littérature**
 - 60 → 69** Explorateur de **liturgie en latin traduite de l'allemand**
 - > 70** Explorateur de l'**Encyclopædia Universalis**

REMERCIEMENTS



Olibrius remercie Germain qui, par un matin d'été, a fait briller nos yeux avec cette incroyable idée d'aller jouer dans les livres... Jeanne pour l'excitation ressentie, au sein d'Olibrius, à la découverte de chacune de ses magnifiques illustrations... Alexis qui a su mettre en forme tout notre travail entrepris des mois durant... Les nombreux testeurs et testeuses qui se sont prêtés au jeu et qui nous ont permis de l'améliorer sans cesse... L'amour de la littérature et du jeu qui nous animent depuis si longtemps maintenant...

À ma famille, à Thomas et ma sœur pour leurs avis précieux, à Olibrius pour m'avoir donné la chance d'illustrer ce jeu, à Thibaut et Germain pour leur encouragements et pour m'avoir aidé à rendre ces illustrations encore plus folles.

Un grand merci!

Jeanne Landart

Merci, bien sûr, aux Joreilles, qui ont enthousiasmement et courageusement exploré les très nombreux tests et évolutions de règles. Merci à Jonathan « Poire » Baranger pour m'avoir soufflé l'existence du boustrophédon.

Merci à Alain Damasio, Mark Z. Danielewski, et les orfèvres grammaticaux de l'Oulipo d'avoir chargé mon imaginaire de l'idée qu'un texte est aussi un paysage, fait de forêt de lettres et de rocailles de signes.

Merci enfin et surtout à Thibaut pour tous ses tests et idées précieuses, à Jeanne pour avoir donné vie à cette idée folle (et bon sang ce n'était pas simple) et bien sûr à David, qui a cru à ce projet alors que ce n'était qu'un embryon de début d'œuf d'idée, et sans qui je n'évoluerais pas dans le monde du jeu aujourd'hui.

Germain Winzenschtark