

FRIEDEMANN FRIESE

VENDREDI

Votre nom est Vendredi et vous habitez une île déserte. Après le naufrage du navire de Robinson, ce dernier débarque sur votre plage, mettant fin à votre vie paisible. Afin d'aider Robinson à quitter l'île, vous lui apprenez les rudiments de survie contre les dangers de l'île.

Si Robinson réussit à vaincre deux pirates coriaces à la fin de la partie, il quittera l'île avec succès et vous retrouvez enfin votre quiétude...

Idée du jeu

Vendredi est un jeu solo. Vous guiderez Robinson tout au long de la partie. Il doit vaincre deux pirates, sans mourir, pour finalement quitter l'île. Au début de la partie, Robinson n'est pas très compétent, les cartes *Combat* représentent d'ailleurs ses capacités. Cependant, Robinson est en très bonne santé au début de la partie.

Vous pouvez aider Robinson de deux manières : dans un premier temps, vous pouvez vaincre les dangers de façon astucieuse ce qui vous permettra de recevoir des cartes additionnelles pour améliorer les capacités de combat de Robinson. D'autre part, vous pouvez aussi choisir de perdre délibérément contre certains dangers en payant avec les points de santé de Robinson; ceci vous permet de retirer du jeu certaines cartes indésirables. Au cours de la partie, vous améliorerez la qualité et la quantité des cartes *Combat* grâce à ces deux options. Avec votre aide, Robinson réussira à vaincre des périls de plus en plus dangereux grâce à ses nouvelles capacités et connaissances. Toutefois, la vie sur l'île a son prix et Robinson s'affaiblit : pour illustrer ceci, des cartes *Viellissement* sont ajoutées à sa pile de cartes *Combat*. Ces cartes sont très encombrantes, vous devez donc vous assurer de ne pas les oublier lorsque vous planifiez vos prochaines actions.

Il est donc de votre recours d'utiliser les points de santé de Robinson à bon escient et d'affronter les dangers appropriés afin de maintenir Robinson fort et en santé pour le combat final contre les deux pirates.

Le jeu offre de nombreux niveaux de difficulté. Nous vous présentons d'abord la version la plus facile, le niveau 1. Dès que vous arrivez à vaincre ce niveau avec assurance, vous pouvez essayer trois niveaux supplémentaires. Arrivez-vous à vaincre le jeu au niveau 4 ?

Matériel

72 cartes comprenant :

- 3 cartes *Étape* : vert, jaune et rouge

- 59 cartes *Combat* :

· 18 cartes *Robinson* de départ

· 11 cartes *Vieillessement*

(8 normales, 3 difficiles)

· 30 cartes *Danger/Connaissance*

- 10 cartes *Pirate*

22 points de santé

3 petits plateaux de rangement

A nom

B valeur de combat

C capacité spéciale possible

D cout en points de santé pour détruire

E cartes *Vieillessement* :

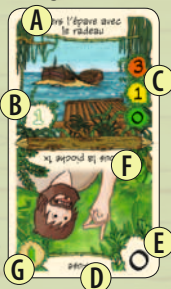
 nomale

 difficile

CARTES COMBAT
carte *Robinson* de départ et carte *Vieillessement*



CARTES COMBAT
Cartes *Danger/Connaissance*



côté *Connaissance* (bas)

D nom

E valeur de combat

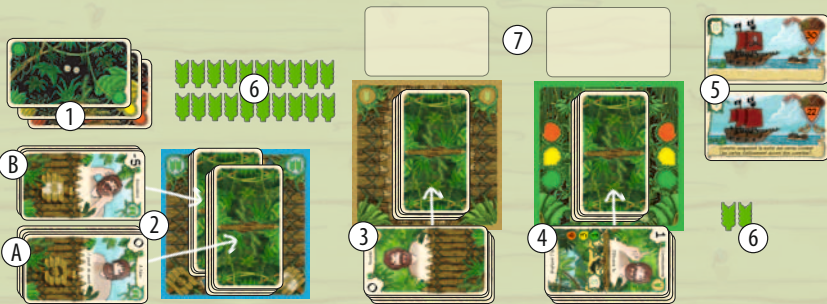
F capacité spéciale possible

G cout en points de santé pour détruire

Mise en place

Votre première partie se joue au niveau 1 :

- 1 Triez les cartes *Étape* et placez la pile devant vous. La carte verte est visible sur le dessus de la pile (les cartes jaune et rouge sont placées en dessous). La partie débute avec l'étape verte.
- 2 La carte *Viellissement – Très stupide* est retirée du jeu. Triez les 10 autres cartes *Viellissement* en deux piles (7x **A** et 3x **B**). Mélangez ces deux piles séparément et placez ensuite les cartes *Viellissement* normales **A** sur le dessus afin de former une seule pile, face cachée. Posez cette pile sur le plateau *Viellissement*. Les cartes *Viellissement* entrent en jeu durant la partie.
- 3 Mélangez les 18 cartes *Robinson* de départ et placez-les, face cachée, devant vous sur le plateau *Robinson*. Il s'agit de vos premières cartes *Combat*.
- 4 Mélangez les 30 cartes *Danger* et placez-les, face cachée, sur le plateau *Danger*.
- 5 Mélangez les cartes *Pirate*, tirez-en deux au hasard et placez-les, face visible, près du plateau *Danger* : il s'agit de vos adversaires ultimes. Les autres cartes *Pirate* sont remises dans la boîte.
- 6 Prenez 20 points de santé pour Robinson et placez-les près de votre pile de cartes *Combat*. Placez 2 points de santé supplémentaires près de la zone de jeu; il s'agit de la réserve.
- 7 Assurez-vous qu'il y ait de l'espace pour une défausse à côté des piles de cartes *Combat* et *Danger*.



Déroulement du jeu



Chaque tour, vous aiderez Robinson à combattre un danger. La partie débute à l'étape verte, où les dangers sont plutôt inoffensifs. Malheureusement, ceci vaut aussi pour les capacités de Robinson (c'est-à-dire les cartes *Combat*); vous perdrez donc plusieurs de vos premiers combats.

Effectuez dans l'ordre les étapes suivantes :

1. Piocher deux cartes *Danger*.

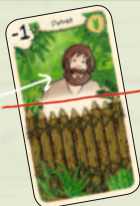
Piochez les deux premières cartes de la pile *Danger* et regardez-les. Choisissez l'une des deux cartes comme danger actuel et placez-la, face visible, devant la pile *Combat*. Défaussez l'autre carte dans la défausse de cartes *Danger*.

2. Combattre le danger.

La boîte blanche  sur le côté gauche de la carte *Danger* indique le nombre de cartes *Combat* que vous pouvez piocher gratuitement pour combattre le danger. Lors de l'étape 1, vous devez obtenir un nombre de points de combat égal ou plus grand à la valeur verte du danger . Vous piochez les cartes de la pile *Combat* une après l'autre et vous les placez, face visible, **à gauche de la carte *Danger***. Vous pouvez piocher et placer de nouvelles cartes du côté gauche jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de cartes égal à celui de la boîte blanche.

Après avoir pioché les cartes gratuites, vous pouvez piocher des cartes *Combat* de plus en sacrifiant 1 point de santé par carte additionnelle. Les points de santé sacrifiés sont remis dans la réserve. Vous placez la ou les cartes additionnelles **à droite** de la carte *Danger*.

1 carte gratuite



2 cartes additionnelles



sacrifiez 1 point de santé par carte!

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez décider d'**utiliser la capacité spéciale** de votre choix d'une ou plusieurs des cartes *Combat* déjà piochées (face visible, à gauche ou à droite) et ce, **dans l'ordre de votre choix**. Chaque capacité spéciale ne peut servir qu'une fois contre le danger. Tournez de 90° la carte ainsi choisie. Vous devez résoudre une capacité spéciale dans sa totalité avant de pouvoir en jouer une autre (voir les capacités spéciales en page 10).

Vous devez absolument appliquer les capacités spéciales des cartes *Vieillessement*.

Après avoir pioché **au moins une carte *Combat***, vous pouvez décider de ne plus piocher de cartes, même si vous n'avez pas pioché le nombre de cartes gratuites indiqué dans la boîte blanche. Deux situations rendent ce choix intéressant : soit vous l'emportez déjà contre le danger (voir 3. Vous vainquez le danger? ici-bas), soit vous voulez perdre délibérément contre le danger (4. Vous perdez contre le danger?).

*Durant la partie, il vous sera très important de choisir entre : utiliser des points de santé pour remporter un combat **ou** perdre volontairement et payer pour retirer les pires cartes. Ces deux choix sont au cœur du jeu! Il est très fréquent de perdre lors des premiers combats de l'étape verte. Ne vous en faites pas, ceci fait partie du jeu!*

Le combat n'est pas automatiquement terminé. Vous pouvez utiliser les capacités spéciales restantes. Ce n'est que lorsque vous désirez terminer le combat que vous comparez les valeurs de combat et de danger pour déterminer l'issue du combat.

3. Vous vainquez le danger?

Si la somme de tous vos points de combats est **égale ou supérieure** à la valeur du danger (de l'étape actuelle), vous remportez le combat et placez la carte *Danger* dans votre défausse avec vos autres cartes jouées. La carte *Danger* devient une nouvelle carte *Combat* lorsqu'elle est placée dans votre défausse. Vous utilisez le côté *Connaissance* de la carte.

4. Vous perdez contre le danger?

Si vous choisissez de perdre le combat et que la somme des points de combat sur vos cartes face visible est **plus petite** que la valeur du danger, vous devez payer en point de santé la différence entre la valeur du danger et la somme de vos points de combat.

Pour **chaque point de santé** payé ainsi, vous pouvez détruire l'**une des cartes Combat** jouées et la retirer du jeu. Pour détruire **une carte Vieillesse**, deux points de santé sont nécessaires. Vous devez placer le danger vaincu dans la défausse *Danger* et les cartes *Combat* restantes dans la défausse *Combat*. Il n'est pas permis de sacrifier des points de santé supplémentaires pour détruire des cartes indésirables de plus.



Exemple (Vous vainquez le danger?) :

Après avoir sacrifié un point de santé, Robinson parvient à explorer l'île grâce à un éclair de génie. Il prend la carte *Danger* vaincue et ses cartes *Robinson* jouées, et les met dans la défausse de cartes *Combat*. Il peut désormais utiliser l'*Arme* lors des combats futurs.

5. Recommencez à l'action 1.

S'il reste au moins 2 cartes *Danger* dans la pile, recommencez avec l'action 1. Piochez 2 cartes *Danger* et choisissez celle que vous désirez combattre.

Si la pile de cartes *Danger* est vide, la partie passe à la prochaine étape (plus difficile). Placez la carte *Étape* du dessus dans la boîte et continuez la partie avec l'étape suivante. L'ordre des étapes est le suivant : vert – jaune – rouge. Après l'étape rouge, vous procédez au combat contre les pirates. Au début d'une nouvelle étape, mélangez la défausse des cartes *Danger* et faites l'action 1.

À la fin d'une étape, s'il n'y a qu'**une seule carte** dans la pile *Danger*, piochez cette carte et comme à l'habitude, décidez si vous désirez vous battre contre cette dernière ou non. Vous pouvez aussi décider de la défausser; dans ce cas, procédez à l'étape suivante (similaire à une pile *Danger* vide).

Il n'y a plus de cartes *Combat* dans la pile *Combat*

Pendant toute la partie, les règles suivantes s'appliquent :

Si vous devez (ou voulez) piocher une carte *Combat* ou plus de la pile *Combat*, mais qu'il n'y a plus suffisamment de cartes, piochez les cartes que vous pouvez jusqu'à ce que la pile soit vide. Après, vous devez piocher **la première carte de la pile *Vieillessement*, face cachée**, et la mélanger dans votre défausse *Combat* (ne regardez pas la carte *Vieillessement*!). Remplacez toutes les cartes sur votre plateau *Robinson* comme nouvelle pile et piochez les cartes manquantes.

La finale : La confrontation avec les pirates

Après avoir épuisé la pile *Danger* une troisième fois, vous affrontez deux pirates. Vous n'affrontez pas les dangers restant dans la défausse une autre fois.

Choisissez l'un des pirates, placez-le devant Robinson et commencez le combat à l'action 2. Les pirates se comportent comme une carte *Danger*. Après avoir vaincu le premier pirate, vous devez immédiatement combattre l'autre.

Vous devez l'emporter contre les deux pirates! Vous ne pouvez choisir de perdre et de payer la différence avec des points de santé. Si vos cartes *Combat* jouées n'ont pas suffisamment de points de combat pour vaincre le pirate, vous devez sacrifier des points de santé pour piocher plus de cartes *Combat*.

Fin de la partie

Après avoir vaincu le second pirate, vous êtes vainqueur et remportez la partie.

Si vous devez payer des points de santé durant la partie et qu'il ne vous en reste plus, vous perdez immédiatement la partie. Vous ne perdez pas automatiquement la partie lorsque vous avez 0 point de santé. Toutefois, si à partir de ce moment vous avez besoin d'un point de santé de plus, vous perdez la partie.

Exemple détaillé d'un combat :

Robinson tente de vaincre les *Animaux sauvages* pendant l'étape verte. Il a besoin de 4 points de combat pour l'emporter et obtenir la carte *Connaissances* comme nouvelle carte *Combat*.

Après avoir pioché la deuxième carte gratuite, il a déjà 3 points de combat. Malheureusement, il pioche ensuite une carte *Vieillesse* qui réduit son total à 1.



cartes *Combat* piochées

carte *Danger*

Robinson a alors les possibilités suivantes :

1. Une idée simple : Tout d'abord, il pioche la dernière des 4 cartes gratuites (voir la boîte blanche de la carte *Danger*).

2. Une idée intéressante : Il utilise d'abord la carte *Vision*, consulte les 3 prochaines cartes et les trie afin de s'assurer que la carte la plus intéressante soit sur la pioche (de plus, il pourra peut-être défausser une carte gênante). Finalement, il pioche gratuitement cette carte et espère vaincre ce danger.

3. Une idée audacieuse : Il utilise d'abord la carte *Vision*, mais place, cette fois-ci, la pire carte sur le dessus de la pile. Ensuite, il pioche gratuitement cette carte et, avec l'aide de la carte *Stratégie*, échange la carte *Viellissement* et la pire carte contre les 2 cartes du dessus de la pile *Combat*. Avec un peu de chance, il gagnera le combat.

4. Une idée différente : Il joue à nouveau la carte *Vision*, place la pire carte (pour cette idée, cette carte a une valeur de combat de 0) sur le dessus de la pile et la pioche gratuitement. Ensuite, il perd volontairement le combat. À ce moment, ceci coûte 3 points de santé : 4 (la valeur de danger des animaux sauvages) – 1 (la somme de toutes ses valeurs de combat : $0+3-2=1$). Il peut utiliser ces 3 points de santé pour détruire la carte *Viellissement* (pour 2 points de santé) et la pire carte (sans doute pour 1 point de santé si ce n'est pas une carte *Viellissement*) pour ne plus les revoir de la partie. Ceci signifie toutefois qu'il ne gagnera pas la carte des animaux sauvages comme nouvelle carte *Combat* : dommage car les 3 points de combat et la nouvelle capacité spéciale sont très forts!

5. Une idée risquée : Il essaie de gagner et de détruire la carte *Viellissement* en même temps. Il ne peut évidemment pas utiliser la capacité spéciale des animaux sauvages, car il combat toujours ce danger. Mais il a peut-être une carte dans sa pile qui pourrait lui permettre de détruire la carte *Viellissement* : il pioche d'abord la quatrième carte gratuite. Ensuite, il utilise la carte *Vision* pour regarder les prochaines cartes de la pile *Combat* (1, 2 ou 3 cartes). S'il trouve la carte nécessaire, après avoir replacé les cartes dans l'ordre de son choix, il sacrifie un point de santé pour piocher cette carte et la placer à droite de la carte *Danger*. Si ce plan échoue, il a toujours la capacité spéciale **Échanger 2x** de sa carte *Stratégie* comme plan B.

Il y a évidemment bien d'autres possibilités qui s'offrent à Robinson pour vaincre ce danger. La meilleure solution dans cette situation dépend également du nombre de points de santé à sa disposition et des cartes qu'il lui reste dans sa pile *Combat*.

Votre plus gros défi sera de trouver vous-même la meilleure solution!

Vous êtes maintenant prêt pour votre première partie. Vous n'aurez qu'à lire au sujet des capacités spéciales des cartes lorsque celles-ci se présenteront. Vous pouvez ignorer les capacités spéciales des pirates jusqu'au combat contre ces derniers.

Capacités spéciales des cartes *Combat*

Cartes de départ

Lors d'un combat, vous pouvez utiliser les capacités spéciales de toutes les cartes *Combat* piochées, dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous activez une capacité spéciale, vous devez compléter son utilisation avant d'utiliser la capacité spéciale d'une autre carte. Vous pouvez volontairement passer sur une partie de la capacité. *Grâce à votre enseignement, Robinson apprend toujours de nouvelles choses...*

+1 point de santé : Vous pouvez prendre 1 point de santé de la réserve et l'ajouter aux points de Robinson (max. 22 points de santé).

+2 points de santé : Vous pouvez prendre **jusqu'à** 2 points de santé de la réserve et les ajouter aux points de Robinson (max. 22 points de santé).

+1 carte : Vous pouvez piocher 1 carte *Combat* supplémentaire gratuitement (placez-la à droite de la carte *Danger*).

+2 cartes : Vous pouvez piocher **jusqu'à** 2 cartes *Combat* supplémentaires gratuitement (placez-les à droite de la carte *Danger*).

Détruire 1x : Certaines cartes de votre pile *Combat* sont plutôt nuisibles. Vous retournez 1 **des autres cartes *Combat*** face cachée. La capacité spéciale de cette carte est annulée pour ce combat; la carte compte toujours comme une carte *Combat*, mais elle a une valeur de 0. Cette carte **ne peut être annulée à nouveau** par une autre capacité spéciale! Après le combat, détruisez cette carte face cachée en la retirant du jeu.

Doubler 1x : Vous pouvez doubler la **valeur de combat** d'une des autres cartes *Combat* piochées. Une valeur ne peut être doublée qu'une fois par combat. Si vous avez plus d'un exemplaire de cette capacité, vous devez l'utiliser sur des cartes *Combat* différentes! Cette action est activée à la fin du combat, lorsque vous comparez les valeurs de combat et de danger.

Copier 1x : Vous pouvez copier la **capacité spéciale** d'une des autres cartes *Combat* piochées pour l'utiliser à nouveau. Vous pouvez copier la même capacité spéciale avec plusieurs exemplaires de « **copier** ».

Étape -1 : Lorsque vous affrontez un danger à l'étape jaune ou à l'étape rouge, vous réduisez la valeur du danger d'une étape. Par exemple, si vous affrontez un danger de l'étape jaune, vous observez maintenant la valeur de danger verte plutôt que jaune. Cette action est activée à la fin du combat, lorsque vous comparez les valeurs de combat et de danger. Cette capacité spéciale est inutile contre les dangers de l'étape verte et contre les pirates.

Trier 3 cartes : Vous pouvez piocher jusqu'à 3 cartes *Combat*, une après l'autre. Après les avoir regardées, vous pouvez défausser **jusqu'à 1** de ces cartes dans la défausse et placer les autres cartes, face cachée et dans l'ordre de votre choix, sur la pile *Combat*.

Échanger 1x : Vous placez 1 des **autres** cartes *Combat* face visible dans la défausse (vous pouvez choisir une des cartes dont vous avez déjà utilisé la capacité spéciale) et piochez une nouvelle carte pour la remplacer. Placez-la à l'endroit qu'occupait la carte défaussée. Si la nouvelle carte a une capacité spéciale, vous pouvez l'utiliser maintenant ou plus tard dans le combat.

Échanger 2x : Vous pouvez échanger **jusqu'à 2 des autres** cartes *Combat* face visible. Vous devez terminer le premier échange avant de commencer le deuxième échange. Vous pouvez échanger la première carte obtenue par l'échange avec le deuxième échange effectué (dans ce cas, vous ne pourrez utiliser la capacité spéciale de la première carte obtenue avec cet échange, car elle aura été échangée avant que sa capacité ne puisse être utilisée).

Sous la pioche 1x : Vous placez 1 des **autres** cartes *Combat* face visible sous la pile *Combat*. Si vous choisissez l'une des cartes gratuites situées à gauche de la carte *Danger*, vous pouvez piocher une carte pour la remplacer. Il doit y avoir au moins une carte dans la pile *Combat* pour pouvoir utiliser cette capacité spéciale. Si la pile *Combat* est vide, mélangez la défausse de cartes *Combat* (voir **Il n'y a plus de cartes Combat dans la pile Combat** en page 7).

Cartes Vieillessement

Vous **devez** utiliser les capacités spéciales des cartes *Vieillessement* lorsque vous affrontez un danger! Si vous détruisez ou retirez une de ces cartes à l'aide d'une autre capacité spéciale, cette capacité spéciale est annulée (il en va de même lorsque vous affrontez les pirates). *Elles représentent les mauvaises habitudes de Robinson, qui vieillit durant son séjour sur l'île.*

-1 point de santé : À la fin du combat, vous devez payer 1 point de santé (additionnel) à la réserve, même si vous remportez le combat. Vous ne pouvez utiliser ce point de santé pour détruire l'une des cartes *Combat* face visible!

-2 points de santé : À la fin du combat, vous devez payer 2 points de santé (additionnels) à la réserve, même si vous remportez le combat. Vous ne pouvez utiliser ces points de santé pour détruire une (ou plusieurs) des cartes *Combat* face visible!

La carte la plus forte = 0 : Lorsque vous vérifiez le résultat du combat, la valeur la plus élevée et inchangée de l'une de vos cartes *Combat* face visible devient 0 point de combat. Si vous avez plusieurs cartes dont la valeur est la plus forte, une seule des cartes est affectée par l'effet.

Arrêt : Cette carte fait en sorte que vous arrêtez de piocher des cartes gratuites. Si vous devez placer cette carte à gauche de la carte *Danger* : vous **devez arrêter immédiatement** de piocher des cartes gratuites, même si vous n'avez pas pioché toutes les cartes auxquelles vous aviez droit. Si vous devez placer cette carte à droite de la carte *Danger*, cette carte a une valeur de combat de 0; l'effet **Arrêt** ne s'applique pas de ce côté. Si vous détruisez ou retirez cette carte lors du combat, vous pourrez peut-être piocher d'autres cartes gratuites, si vous y avez droit.

Cartes Pirate

Il y a dix cartes *Pirate*. Cinq d'entre-elles ne montrent qu'une valeur de danger **A** et un nombre de cartes gratuites **B** que vous pouvez piocher lors du combat contre les pirates. Les cinq autres pirates ont une capacité spéciale expliquée ci-dessous.



- Chaque carte **Combat supplémentaire** coûte 2 points de santé. Après avoir pioché toutes les cartes gratuites, vous devez payer 2 points de santé par carte supplémentaire utilisée contre ce pirate (contrairement au 1 point par carte habituel). Si ne vous reste qu'un point de santé contre ce pirate et que vous devez toujours piocher des cartes, vous remettez ce point dans la réserve et perdez la partie.
- **Comptez uniquement la moitié des cartes Combat** (les cartes **Viellissement** doivent en faire partie). Vous ne pouvez utiliser que les **points de combat** de la moitié des cartes *Combat* face visible. Vous devez utiliser toutes les cartes *Viellissement*, qui bloquent ainsi les rares places disponibles. Si vous avez un nombre impair de cartes, arrondissez en votre faveur.
- Chaque carte **Combat dévoilée** donne +1 point de combat. À la fin du combat, vous ajoutez à votre total 1 point de combat par carte *Combat* dévoilée (cartes de départ, *Viellissement*, *Connaissance* et celles dévoilées à l'aide de capacités spéciales).
- **Combattez toutes les cartes Danger restantes.** Additionnez les valeurs rouges de toutes les cartes *Danger* invaincues (celles dans la défausse) : c'est la valeur de danger de ce pirate. Additionnez la valeur des boîtes blanches pour déterminer le nombre de cartes gratuites que vous pouvez piocher contre ce pirate. (À la fin de la partie, ces dangers valent toujours -3 points lors du décompte!)
- **Ajoutez 2 points de danger par carte Viellissement ajoutée à votre pile Combat.** Avant de débiter le combat contre ce pirate, comptez le nombre de carte *Viellissement* que vous avez dû ajouter à votre pile *Combat* durant la partie. Chacune de ces cartes ajoute +2 points à la valeur de danger de ce pirate. Vous pouvez aussi compter le nombre de cartes *Viellissement* restant sur le plateau de rangement *Viellissement* pour trouver le nombre de cartes ajoutées (vous débutez avec 10 cartes sur ce plateau, et 11 lorsque vous jouez les niveaux 3 et 4, voir ci-dessous).

Lorsque vous vainquez facilement tous les dangers...

Vendredi vous offre différents niveaux de difficultés. Vous pouvez tenter d'affronter des périls de plus en plus dangereux, jusqu'à ce que vous vainquez le jeu à son plus haut niveau de difficulté! Apportez les changements suivants à la mise en place :

Niveau 1 (tel qu'écrit dans cette règle) : La carte *Veillessement – Très stupide* est retirée du jeu. Vous débutez avec les 18 cartes *Robinson* de départ, 20 points de santé et 2 points de santé dans la réserve.

Niveau 2 : En plus, vous piochez une carte *Veillessement* au hasard que vous mélangez aux 18 cartes *Robinson* de départ (ne regardez pas la carte *Veillessement*!).

Niveau 3 : En plus, mélangez la carte *Veillessement – Très stupide* avec les autres cartes *Veillessement* **avant** de piocher une carte *Veillessement* que vous ajoutez aux cartes *Robinson* de départ.

Niveau 4 : Comme au niveau 3, mais vous n'avez que 18 points de santé au départ et 2 points dans la réserve. C'est le vrai jeu!

Décompte

Après chaque partie, calculez vos points de victoire. Améliorez-vous votre score après chaque partie?

1. Prenez toutes vos cartes *Combat* (incluant votre défausse) et additionnez la valeur de combat de toutes les cartes. Lors du décompte, toutes les cartes *Veillessement* ont une valeur de -5, peu importe la valeur imprimée.
2. Ajoutez 15 points pour chaque carte *Pirate* vaincue (les pirates invaincus sont ignorés).
3. Ajoutez 5 points pour chaque point de santé restant à Robinson (pas dans la réserve). Vous ne marquez ces points que si vous gagnez la partie.
4. Soustrayez 3 points pour chaque carte *Danger* restant dans la pioche et dans la défausse *Danger*.

Après avoir obtenu votre score total, comparez-le à celui de vos différentes parties. Évidemment, ne comparez entre eux que vos scores de même niveau.

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il sera difficile d'obtenir un score élevé.

Le nécessaire du naufragé

Pendant toute la partie vous pouvez :

- ... consulter les deux défausses (cartes *Combat* et *Danger*).
- ... compter le nombre de cartes dans les trois piles de cartes (*Combat*, *Danger* et *Vieillesse*).
- ... consulter les cartes détruites.

Ceci n'est pas un jeu de mémoire, l'information visible est donc accessible en tout temps.

Points de combat et capacités spéciales des cartes *Combat* de départ :

Pile *Combat* : 1x 2, 3x 1, 8x 0, 5x -1 et 1x 0 (+2 points de santé)

Cartes *Vieillesse* normales : 1x -1, 2x -2, 1x -3, 2x 0 (La carte la plus forte = 0), 1x 0 (-1 point de santé), 1x 0 (Arrêt)

Cartes *Vieillesse* difficiles : 1x -4, 1x -5, 1x 0 (-2 points de santé)

Auteur : Friedemann Friese

Illustrations : Marcel-André Casasola Merkle

Illustrations & graphisme : Harald Lieske

Règles : Friedemann Friese & Henning Kröpke

© 2011, 2F-Spiele, Bremen/Allemagne

Version française : Équipe Filosofia

© 2011, Filosofia Éditions, Canada

Filosofia Éditions

3250, F.X. Tessier

Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada

J7V 5V5

Pour nous joindre :

info@filosofiagames.com

