



# THE 7TH CONTINENT

## (SERIOUS POULP)

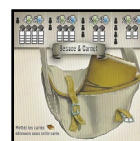
**VOUS INCARNEZ UN EXPLORATEUR SUR UN MYSTÉRIeux CONTINENT RÉCEMMENT DÉCOUVERT. SEUL OU À PLUSIEURS, DÉCOUVREZ CES NOUVEAUX TERRITOIRES EN DIVULGUANT DES CARTES EXPLORATION ET EN RÉSOLVANTS DES ÉVÉNEMENTS. PRÉSERVEZ VOTRE ÉNERGIE VITALE POUR RÉSOUDRE LES ACTIONS ET TENTEZ DE LEVER LA MALÉDICTION AVANT QU'ELLE NE METTE FIN À VOTRE AVENTURE.**



## 1 / MISE EN PLACE



- Prenez une **carte Personnage** dans votre main. Récupérez la **figurine Personnage** correspondant ainsi qu'une **figurine Feu**.
- Placez la carte **Besace & Carnet** face visible devant vous.
- Récupérez le nombre de **dés noirs** indiqués sur la carte **Besace & Carnet** selon le nombre de joueurs.
- Choisissez une (mode facile) ou plusieurs (expert) **cartes Indice** puis placez-les sous la carte **Besace & Carnet**. Elles déterminent le **nombre de Malédiction** qu'il va falloir lever pour remporter la partie.
- Pour une **première partie**, jouez la carte indice **La déesse Vorace** et débutez avec la **carte 010**.
- Mélangez les cartes suivantes ensemble pour former le **Deck d'Action** :
  - Les 35 cartes **Compétence**.
  - Les 5 cartes **Compétence** spécifiques à chacun des **Personnages** participant à l'Aventure.
  - La ou les **cartes Malédiction** liées aux cartes **Indice** que vous avez choisies.
  - Les 4 cartes **Malédiction** « **La mort vous guette** ! ».
- Placez la **Défausse** à côté du deck **Action**.
- Les **cartes Exploration** sont rangées dans la boîte de jeu, face brouillard visible, derrière leurs intercalaires respectifs (I, II, III, IV...).
- Les **cartes Aventure** sont rangées dans la boîte de rangement dans l'ordre croissant, face numérotée visible, en utilisant les intercalaires. Les cartes **vertes** sont placées avant les cartes **jaunes** portant le même numéro.
- La **carte Indice** préalablement choisie indique le **numéro de la carte Aventure** qui prendra place au centre de la table pour démarrer l'Aventure (carte **Terrain**). Si plusieurs cartes **Indice**, prenez celle avec le plus petit numéro.
- Placez les figurines **Personnage** sur la carte **Terrain**.
- Placez une **carte Exploration**, face brouillard visible, à côté de chaque **Flèche** de la carte **Terrain** de départ. Ces cartes **Exploration** doivent posséder le même **chiffre romain** que la carte **Terrain** à laquelle elles sont liées.
- **Lisez à voix haute la carte Indice** que vous avez sélectionnée (recto ET verso).



## 2 / TOUR DE JEU



Au début de chaque tour, déterminez qui sera le joueur actif. En cas de désaccord, le joueur à gauche du dernier joueur actif prend ce rôle. Si d'autres joueurs sont présents sur la carte du joueur actif, ils peuvent l'aider à faire l'action avec leurs cartes. Le joueur actif doit donc résoudre une action représentée par une icône dans un carré blanc : Une fois l'action entièrement résolue, un nouveau tour commence.

### LES ACTIONS

L'icône **Action** est suivie de son **coût** (nombre minimum de carte à piocher) et du nombre de **Succès requis** (nombre d'étoiles) puis des conséquences en cas de **réussite** (fond blanc) ou **d'échec** (fond noir). Une **Action** doit être résolue dans l'ordre suivant :

#### 1) COUT DE L'ACTION

- Le **nombre inscrit** dans l'icône indique la quantité de cartes **minimum** qu'il faut piocher dans le **deck d'Action** pour tenter d'obtenir le nombre requis de **Succès** Vous pouvez piocher plus de cartes pour avoir plus de chance de réaliser les succès demandés (sauf ).
- Si plusieurs joueurs participent à l'Action, il est possible de **diminuer la valeur** indiquée dans l'icône **Coût** en **augmentant** autant la valeur indiquée dans l'icône **Succès**. Sauf si l'Action est accompagnée de l'icône Cadenas.
- Chaque joueur qui participe à l'Action peut appliquer **les effets** d'une ou plusieurs cartes pour **diminuer** le nombre de cartes à piocher :
  - Cartes **Compétence** spéciales de votre main.
  - Cartes **Objet** de son inventaire :
    - L'icône présente sur la carte **Objet** doit être **identique** à l'icône **Action** de la case.
    - Après chaque utilisation, vous devez **diminuer la valeur** du dé (-1) se trouvant sur la carte **Objet**.
    - Lorsque vous atteignez la **valeur 0**, vous devez **Défausser** la carte **Objet**.
  - Cartes **Événement Permanent** liées à la carte **Terrain** où il se trouve.
  - Cartes **Objet de quête**.



- Enfin, le joueur actif pioche le nombre de cartes déterminé.
- Si le Deck d'Action ne contient plus de cartes, le joueur actif doit mélanger la **Défausse**, et piocher dedans au hasard à la place. S'il révèle une **carte Malédiction**, la partie s'achève immédiatement sur une défaite.

#### 2) Succès

- Comptez le nombre d'**Étoiles pleines** sur les cartes. Vous pouvez associer les **demi-Étoiles** (qui coïncident) pour en former une.
- Si le joueur actif atteint ou dépasse le nombre de **Succès requis** par l'Action, cette dernière est réussie.
- Les **cartes Malédiction** ne sont prises en compte que lorsque le deck d'action est épuisé et que le joueur pioche depuis la **Défausse**.
- Si une carte utilisée (**Objet/Compétence**) comporte le **symbole** , chaque symbole obtenu sur les cartes d'Action piochées, rapportent **1 Succès**.
- Comme pour le coût de l'action, il est possible d'appliquer les effets d'une ou plusieurs cartes pour augmenter les chances de succès.

#### 3) COMPÉTENCE

- Parmi les cartes piochées, le joueur actif peut conserver **1 carte Compétence** :
  - Il peut la donner à un joueur sur le même terrain que lui.
  - Il ne peut pas prendre une carte **Compétence**, spécifique à un autre **Personnage**.




- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur [Ludovox.fr](http://Ludovox.fr) -



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Il ne peut pas ajouter une carte *Malédiction* à sa main.
- Les cartes *Compétence* permettent de fabriquer des *Objets* ou de bénéficier d'effets avantageux.

### 4) DÉFAUSSE



- Les cartes piochées **non conservées** par le joueur actif vont dans la *Défausse*.
- Les cartes *Objet* qui n'ont plus de dé vont dans la *Défausse* quand se sont des **cartes Action** .
- Les cartes *Objets* qui n'ont plus de dé vont derrière l'intercalaire *Le Passé* quand il s'agit de **cartes Aventure**  ou *Exploration* .

### 5) CONSÉQUENCES



- **Si l'action est une réussite** : il applique les effets indiqués sur le fond blanc.
- **Si l'action est une défaite** : il applique les effets indiqués sur le fond noir ou rien si absence de texte sur fond noir :
  - Si **plusieurs Personnages** participent à une *Action* qui se solde par un **échec**, le joueur actif doit prendre une carte 100 : il devient **paranoïaque**.
- **Si la conséquence est de piocher une carte Aventure numérotée**, il doit d'abord prendre la carte numérotée avec le verso vert (sinon jaune). S'il n'y a plus de carte avec ce numéro, récupérez toutes les cartes *Aventure* sur la carte *Passé* et rangez-les dans la boîte.
- **Si plusieurs participants doivent piocher une carte**, le joueur actif commence et résout sa carte avant que les autres joueurs piochent.
- **Si un Drapeau**  (bleu ou violet) est accolé au numéro de la carte à piocher, chaque joueur concerné peut utiliser une carte *Objet* avec un symbole *Drapeau* identique comprenant un nombre à rajouter au résultat de la carte . Le joueur actif peut donc piocher la carte du numéro indiqué, soit prendre une carte dont le numéro est égal au numéro indiqué + le nombre inscrit dans le *Drapeau*.
- **Une fois révélée, cette carte est soit** :
  - **Un Terrain** : Le joueur actif doit placer le *Terrain* à l'emplacement indiqué sur la carte à l'origine de l'*Action*. Il doit placer de nouvelles cartes *Exploration*, face brouillard visible, sur chaque emplacement adjacent libre désigné par une *Flèche* . Les nouvelles cartes *Exploration* doivent posséder le même chiffre romain  que la carte *Terrain* à laquelle elles sont liées.
  - **Un Événement permanent** : La *Flèche* de positionnement  doit pointer vers le *Terrain* où se trouve le *Personnage*. Cette carte est maintenant liée à la carte *Terrain* qu'elle pointe et concerne tous les joueurs présents sur la carte *Terrain*.
  - **Un Événement temporaire** : Le joueur actif doit résoudre cet *Événement* puis *Défausser* cette carte dans le *Passé*, ou la bannir si cela est indiqué.
  - **Un Objet** : Le joueur actif peut au choix :
    - **Ajouter** cette carte à son *inventaire* et placer un **dé** dessus sur la face indiquée par la résistance de départ de l'*Objet*. Vérifiez le nombre max d'objet que vous pouvez mettre dans votre inventaire (cf besace & carnet).
    - **Assembler** la carte *Objet* avec un *Objet* de son inventaire. (cf nb d'objets associable max sur carte Besace). **2 possibilités** :
      - > Les deux objets ont un **mot clef en commun**. Posez la nouvelle carte sous l'autre de façon à faire apparaître les effets des deux cartes. Additionnez la valeur des deux dés et placez un dé unique égale au résultat (max.6) sur la carte du dessus.
      - > Les 2 objets n'ont **pas de mot-clef commun** : Faites comme ci-dessus mais n'additionnez pas la valeur des 2 dés. Conservez la valeur du dé de la carte sur le dessus.
    - **Donner** cette carte à un autre joueur qui a participé à l'*Action*.
  - **Un Objet de quête**  : Carte procurant des informations et effets utiles. Le joueur actif doit placer cette carte sous la carte *Besace & Carnet*.
  - **Une Compétence ou un Bonus** : Le joueur actif peut, au choix :
    - Ajouter cette carte à sa main,
    - Donner cette carte à un autre joueur ayant participé à l'*Action*.
    - *Défausser* cette carte dans le *Passé* s'il ne souhaite pas la conserver.
  - **Un état** : Si un icône  est visible sur la carte *Etat* piochée, le joueur concerné doit **Défausser** autant de carte *Action* qu'il ne possède de cartes *Personnage/Etat*  dans sa main. Il doit ensuite rajouter cette carte *Etat* dans sa main. S'il possède déjà cette carte, il la remplace et range la précédente dans le deck d'*Aventure*.



### 6) REAJUSTEMENT





Si un joueur a plus de cartes *Compétence*  ou *Bonus*  en main que la limite autorisée (cf *Besace*), il doit **Défausser** les cartes excédentaires de son choix.

### LES CARTES EXPLORATION :






- Les cartes *Explorations* sont des *Événements* qui entourent une carte *Terrain*.
- **Une fois résolues**, elles sont défaussées et remplacées par une nouvelle carte *Aventure*  (généralement un *Terrain*). Le numéro de cette nouvelle carte est indiqué sur la *Flèche*  de la carte *Terrain* qui borde la carte *Exploration* défaussée.
- **Si cette carte Aventure est une carte Terrain**, mettez de nouvelles cartes *Exploration* en jeu (face brouillard visible) sur chaque emplacement libre désigné par une *Flèche* sur cette carte *Terrain*. Ces nouvelles cartes *Exploration* doivent posséder le même chiffre romain que la carte *Terrain*.



### SE DÉPLACER SUR UNE AUTRE CARTE TERRAIN

- Le joueur actif doit effectuer une *Action*   .
- Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle autre carte terrain découverte et accessible (non séparée par des événements).
- Le coût est diminué de 1 lorsque l'on rejoint un terrain sur lequel un autre *Personnage* ou une figurine *Feu* sont présents. Si plusieurs joueurs se déplacent ensemble, le coût n'est pas plus élevé. Chaque participant déplace sa figurine sur une même carte *Terrain* accessible.
- Si une *Action* obligatoire  est présente sur une carte *Terrain*, les joueurs dont la figurine arrive sur cette carte doivent l'entreprendre **immédiatement** et collectivement.

### OBJETS

- **Trouver un Objet** : Lorsqu'un joueur révèle une carte avec le symbole dé  il peut ajouter cette carte à son inventaire ou la donner à un autre participant.
- Sur certaines **cartes Compétence** , vous pouvez **fabriquer des Objets**. Le nombre de cartes à piocher pour le réaliser est indiqué sur l'icône *Fabriquer* . Si une ou plusieurs **ressources** nécessaires à l'élaboration de l'*Objet* sont présentes **sur la Carte Terrain** où vous vous trouvez, vous avez une **réduction** de carte à piocher  .
- Une fois l'*Action Fabriquer* réussie, le joueur actif peut, au choix :
  - **Ajouter** cette carte à son *inventaire* et placer un **dé** dessus sur la face indiquée par la résistance de départ de l'*Objet*,
  - **Assembler** la carte *Objet* avec un *Objet* de son inventaire. Il glisse sa carte sous l'objet de son inventaire. (Cf 5) Conséquence/Objet)
  - **Donner** cette carte à un autre joueur ayant participé à l'*Action* pour qu'il l'ajoute à son inventaire, en **défaussant 2 cartes** depuis le sommet du Deck d'*Action* pour **chaque don ou échange d'Objet**.

- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur [Ludovox.fr](http://Ludovox.fr) -




La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)





### PERSONNAGE ÉLIMINÉ

- Un *Personnage* est éliminé s'il participe à une *Action* dont la conséquence à appliquer indique « Votre *Aventure* s'achève ici... ». Il doit alors :

- Défausser toutes ces cartes *Compétence*  et Bonus  en main, les cartes *Objet* de son inventaire et ranger les cartes *État*  qu'il a en main. Il doit enfin bannir les cartes *Compétence* sur lesquelles le visage de son *Personnage* est dessiné (dans le Deck d'Action et dans la Défausse).
- Le joueur peut poursuivre l'Aventure avec un *nouveau Personnage*. Pour cela, il choisit le *Personnage* qu'il souhaite incarner en prenant la carte *Personnage* correspondante et mélange les 5 cartes *Compétence* de ce *Personnage* dans le Deck d'Action.





### SAUVEGARDER LA PARTIE

- Les joueurs peuvent interrompre et Sauvegarder la partie à tout moment, dès lors que tous les *Personnages* sont sur la *même carte Terrain* et que toutes les *Actions en cours sont achevées* :

- Défaussez toutes les cartes du Plateau sur la *carte Passé* sauf la *carte Terrain* sur laquelle se trouvent les figurines des *Personnages*.
- Mettez les cartes suivantes derrière l'intercalaire *Sauvegarde* :
  - Derrière chacune des cartes *Personnage*, les cartes    de sa main.
  - Une carte *Sauvegarde* par *Objet* de votre inventaire. Tournez la carte *Sauvegarde*, de façon à ce que le numéro affiché dans la partie supérieur soit égal à la *valeur de résistance* (dé) de l'*Objet*.
  - La carte *Sauvegarde* "Défausse" et toutes les cartes de la *Défausse* en dessous.
  - La carte *Sauvegarde* "Deck d'Action" et toutes les cartes du Deck d'Action en dessous.
  - La carte *Besace & Carnet* ainsi que toutes les cartes *Objet* de quête  qui se trouvent en dessous.
  - La carte *Terrain* sur laquelle les figurines se trouvaient.



### REPRENDRE LA PARTIE

- Rangez toutes les cartes du *Passé* à leur place dans leur *deck d'origine* (*Aventure* ou *Exploration*).
- Remettez en jeu la *carte Terrain* sauvegardée et placez vos *Personnage* dessus.
- Placez une *carte Exploration* autour de la carte *Terrain*, devant chaque *Flèche* .
- Déposez la carte *Besace* et *Carnet* avec, dessous les cartes qu'elle contient.
- Remettez en jeu le Deck d'Action.
- Remettez en jeu la *Défausse*.
- Chaque joueur reprend en main ses cartes ,  et .
- Chaque joueur remet en jeu chaque *Objet* de son inventaire en plaçant le dé sur la valeur correspondant au *chiffre indiqué* dans la partie supérieure de la *carte Sauvegarde* de l'*Objet*.
- Rangez les cartes *Sauvegarde* dans la boîte de jeu.

## 3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève soit par une défaite des joueurs :

- Un joueur révèle une carte *Malédiction*  piochée dans la *Défausse* alors que le Deck d'Action est épuisé.
- Tous les personnages participent à une action dont la conséquence à appliquer indique « Votre aventure s'achève ici... ».

- La partie s'achève par une victoire :

- S'ils parviennent à lever la dernière malédiction qui pèse sur eux. Cela leur sera indiqué au cours de la partie.