

Des chemins qui se forment
Aux voies qui s'endorment
Mer d'amitiés abandonnées
Terre de traîtres alliés

Ceux qui cherchent perpétuellement
Seront recueillis chaleureusement
Qu'ils marchent sans merci
Seules les doutes planent ici

La foi vacillante
Doublement condamné
La phobie vaillante
Rescapé des mortiers

Ces différents humains
Parcourant la ruine
Veulent se repérer
Aux boussoles cassées

Repartir ?
Explorez
Inspirez
Remontez

Dépoussolés

Dépoussolés

Débossolés

Manuel de Voyage

Pour jouer, il faut : 1

Comment jouer 2

Installation—

Règles principales—

Déroulement de la partie—

Interactions entre personnages 3

Tour d'un joueur en première phase 4

Tour d'un joueur en deuxième phase—

Contraintes et spécificités 5

Cartes et tuiles du jeu 6

Tuiles—

Cartes archétypes de personnages 7

Cartes quêtes 8

Cartes objets banales 9

Cartes objets spéciaux 10

Divers 11

Arrêt d'une partie—

Limites du terrain—

Boussole et Événements 12

Boussole—

Événements 13

Débossolés

voyage

ruine

Pour jouer, il faut :

2 à 4 joueurs

60 tuiles chemins

6 cartes archétypes personnages

6 cartes objets spéciaux

24 cartes quêtes

20 cartes objets banals

Une boussole

Un nombre de pions correspondants au nombre de joueurs

Un nombre de palettes correspondants au nombre de joueurs

 Dépoussolés

Comment jouer

Installation

Mélangez les paquets de cartes de face cachées d'objets, de quêtes, d'évènements, d'archétypes de personnages et d'objets spéciaux. Disposez les cartes objets spéciaux face cachée en les alignant. Disposez les cartes archétypes de personnages face cachée.

Chaque joueur choisit une carte archétypique de personnage face de dos. Il doit rester secret pour les autres joueurs. Défausser les cartes restantes sans les révéler. Chaque joueur choisit ensuite un tas de quinze tuiles avec le même symbole.

Chaque joueur met sa première tuile à n'importe quel endroit dans leur environnement. Sachez cependant qu'il est conseillé de ne pas placer les premières tuiles trop loin des uns des autres ou trop près sous peine d'avoir un jeu mal organisé et non plaisant.

Le joueur habitant le plus loin du terrain de jeu commence, et l'ordre des joueurs suit le sens horaire d'une montre.

Règles principales

Déroulement de la partie

Le but est dans un premier temps d'accomplir un grand objectif lié à l'archétype du joueur. Pour ceci, il faut un objet spécial correspondant à l'archétype du personnage. Les objets spéciaux s'obtiennent en accomplissant des quêtes. Une fois une quête accomplie, le joueur peut disposer la carte quête correspondante sur une des cartes objets spéciaux afin de la revendiquer. Une fois deux autres quêtes réussies, le joueur peut alors obtenir cette carte objet. Ainsi, le joueur peut récupérer une carte objets spéciaux toutes les trois quêtes réussies.

Une fois l'objet obtenu, le joueur doit se rendre à la tuile correspondant à l'archétype de personnage pour y enterrer l'objet. Le grand objectif est ainsi accompli. Le joueur passe alors dans une deuxième phase.

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont atteint la deuxième phase.

Pour accomplir ces étapes, les joueurs pourront se déplacer à l'aide de tuiles, utiliser des cartes d'objets ou interagir avec d'autres joueurs.

Interactions entres personnages

Lorsque deux joueurs qui ne se connaissent pas sont sur la même tuile, le joueur dont c'est le tour peut lancer une hypothèse sur l'identité du personnage du deuxième joueur pour voler un de ces objets. Le personnage peut alors soit se laisser voler soit révéler son identité au potentiel voleur, qui révèle à son tour son identité. Il est également possible de demander directement de révéler les identités entre les deux joueurs, sans l'intention de voler. La révélation se fait alors à l'amiable, et les identités des archétypes doivent rester secret pour les autres joueurs.

Les joueurs ont la possibilité de s'échanger un objet, d'en faire don ou de continuer à voler selon les relations entres archétypes, toujours s'ils sont sur la même tuile. *(Voir section "Cartes archétypes de personnages")*

Il est également possible de s'échanger des cartes objets spéciaux entre personnages se trouvant sur la même tuile.

Tour d'un joueur en première phase

Le joueur à deux façon de commencer son tour. Soit le joueur utilise la boussole, soit le joueur rejoint un carrefour ou une fin de voie atteignable grâce aux chemins sur les tuiles.

Utilisation de la boussole : Le joueur fait tourner l'aiguille de la boussole. Le joueur ne peut partir que dans la direction indiquée par l'aiguille. Si la direction donnée n'est pas la même que la fin du chemin ou le chemin d'un carrefour, alors le joueur n'avance pas. Sinon, il dépose la tuile qui se trouve au-dessus de sa pile, et la place de sorte à ce que les chemins des tuiles se rejoignent, puis se déplace sur cette case. Si l'aiguille indique une direction où se trouve déjà un chemin, le joueur doit parcourir ce chemin jusqu'à une fin de voie ou un carrefour. S'il y a plusieurs carrefours ou fin de voie dans cette direction, le joueur choisit la tuile où s'arrêter.

Le joueur doit se diriger dans cette direction même s'il n'y a pas de connexion directe entre la tuile où se trouve le personnage et la tuile adjacente, tant qu'un chemin y menant est disponible pour le personnage.

De plus, le joueur réalise l'action sur laquelle l'aiguille de la boussole est arrivé, c'est à dire : Une action événement, une action objet banal ou une action quête. (Voir sections du manuel correspondants)

Sans utilisation de la boussole : Le joueur peut choisir de se déplacer dans une direction où se situe un chemin déjà placé, jusqu'à un carrefour ou une fin de voie.

Dans les deux cas, le joueur peut utiliser ses objets.

Quand le joueur n'a plus de tuiles à disposition, il doit reprendre sa tuile posée au départ, puis, lorsque le joueur n'a à nouveau plus de tuiles disponibles, doit reprendre la tuile la plus ancienne posée, et ainsi de suite.

Tour d'un joueur en deuxième phase

Un joueur en deuxième phase ne peut plus utiliser la boussole. En contrepartie, il avance chaque tour d'une tuile dans n'importe quelle direction. Lorsque le joueur tombe sur une tuile n'étant pas un lieu précis, il le retourne. La tuile devient alors un carrefour donnant sur les quatre directions pour tous les joueurs.

Le joueur a la possibilité d'utiliser, d'échanger ou de donner les cartes objets qui lui restent.

Contraintes et spécificités

Les joueurs ne peuvent avoir que trois cartes quêtes et cinq cartes objets banals maximum en même temps. A chaque tour, les joueurs ne peuvent utiliser qu'au maximum deux objets.

L'interaction d'échange et de vol n'est possible qu'une fois par tour.

Le joueur ne peut accomplir qu'une quête par tour. S'il en a accompli deux ou plus en même temps, le joueur doit choisir lequel terminer et attendre son prochain tour pour accomplir une seconde quête.

Les joueurs peuvent continuer à tenter de se déplacer là où il le souhaite malgré les cartes quêtes que les joueurs possèdent. L'important pour accomplir une quête est de remplir les conditions requises.

L'aiguille doit faire au moins un tour à chaque utilisation de boussole.

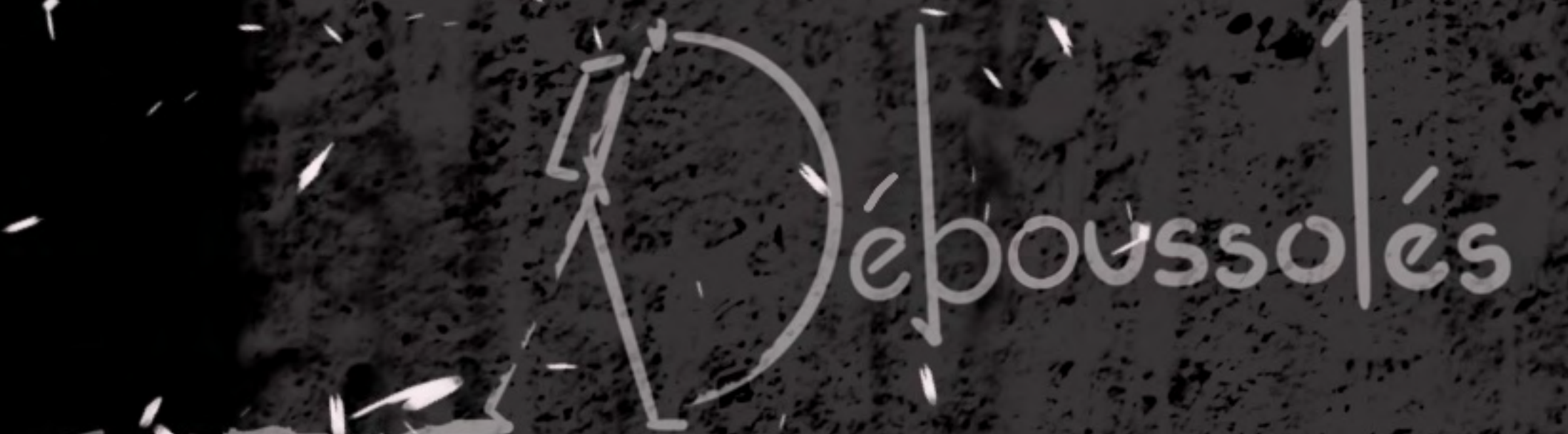
Un événement se joue avant le déplacement du joueur dont c'est le tour.

Lors du premier déplacement, si les personnages se trouvent encore sur la tuile de départ, les joueurs peuvent orienter la tuile afin de partir dans la direction donnée par la boussole.

Lorsqu'une carte objet banale est défaussée, elle est posée dans un paquet de défausse d'objets banals. Lorsqu'il n'y a plus de cartes objets disponibles, la pile de défausse doit être mélangée puis devient la nouvelle pile d'objets banals pouvant être piochées.

Lorsqu'une carte quête est défaussée, elle est reposée en dessous du paquet de cartes de quête pouvant être piochées.

Les joueurs peuvent tenter de cacher les cartes objets qu'ils possèdent tant que les cartes restent proches du terrain de jeu et sur le même sol que le terrain.



Cartes et tuiles du jeu

Tuiles

Des artères qui s'enlacent, des côtes qui se côtoient, et des galeries de boyaux. Remuant sans cesse, agissant comme des organes, ces pistes sont vivantes, bien plus que les ruines qui les suivent. Plus proche compagnon de voyage, leur aide sera la bienvenue...

Une tuile est un objet de forme carré où est affiché sur la face des chemins.

Ces chemins prennent quatre formes :

Un chemin droit, un chemin courbé, un carrefour allant sur trois directions et un carrefour partant sur les quatres directions.

Les tuiles ne peuvent être posées côte à côte que si les chemins entre ces tuiles se rejoignent. La seule exception étant lorsqu'une corde est utilisée dans une direction demandant de poser une tuile. Cette tuile peut alors être tournée dans n'importe quelle direction.

Chaque tuile possède un symbole sur l'un des coins. Chaque symbole est attribué à un joueur dans une partie. Au début de la partie, les tuiles doivent être données aux joueurs selon leurs symboles attirés. Ainsi, les joueurs ne peuvent prendre que les tuiles possédant leur symbole.

Sur certaines tuiles est inscrit le nom d'un lieu. Ils sont utiles à la résolution de certaines quêtes et pour les grands objectifs. Un symbole, dessiné à côté du nom du lieu, indique quel lieu est associé à un archétype de personnages pour accomplir son grand objectif.

Lorsqu'une palette est posée sur une tuile, celle-ci ne peut être reprise ou enlevée du terrain.

Cartes archétypes de personnages

Quand l'horreur nous entoure, que l'on se meurt lentement, que ce que l'on croit nous trahit, que l'on s'accable ce qui n'est pas de notre faute, que notre vie devient perpétuelle-mécanique, quoi de plus normal de se perdre. Que ces gens esquissent leur marche; peut-être leurs sens reviendront.

Les joueurs incarnent des personnages, présentés sous des archétypes. Ces archétypes ont tous des relations entre eux : hostiles, amicales ou neutres.

Les archétypes possédant une relation hostile envers l'un et l'autre ne peuvent s'échanger des objets ou en donner, mais peuvent à contrario tenter d'en voler. Les archétypes avec des relations amicales ne peuvent pas voler d'objets, mais ont la possibilité de s'échanger des objets ou en donner. Les archétypes avec des relations neutres peuvent uniquement s'échanger des objets.

Seul un échange, don ou vol est autorisé en un tour. Ces interactions ne sont possibles que si les deux personnages sont sur la même tuile.

Enfin, ces relations s'appliquent uniquement lorsque les deux personnages ont révélé leurs identités entre eux.

Pour rappel, dans le cas contraire, un joueur peut lancer une hypothèse sur l'identité d'un personnage pour voler un de ces objets. Le personnage peut alors soit se laisser voler soit révéler son identité au potentiel voleur, qui révèle à son tour son identité. Il est également possible de demander directement de révéler les identités entre les deux joueurs, sans l'intention de voler. La révélation se fait alors à l'amiable.

Il y a en tout et pour tout six archétypes :

La foi, L'ennui, La culpabilité, La maladie, La guerre et Le deuil.

La guerre et Le deuil, La culpabilité et La guerre, La foi et Le deuil, La maladie et L'ennui se détestent mutuellement.

La foi et La guerre, La maladie et La foi, Le deuil et La maladie, L'ennui et La culpabilité s'apprécient mutuellement.

Les autres relations sont neutres.

Eglise



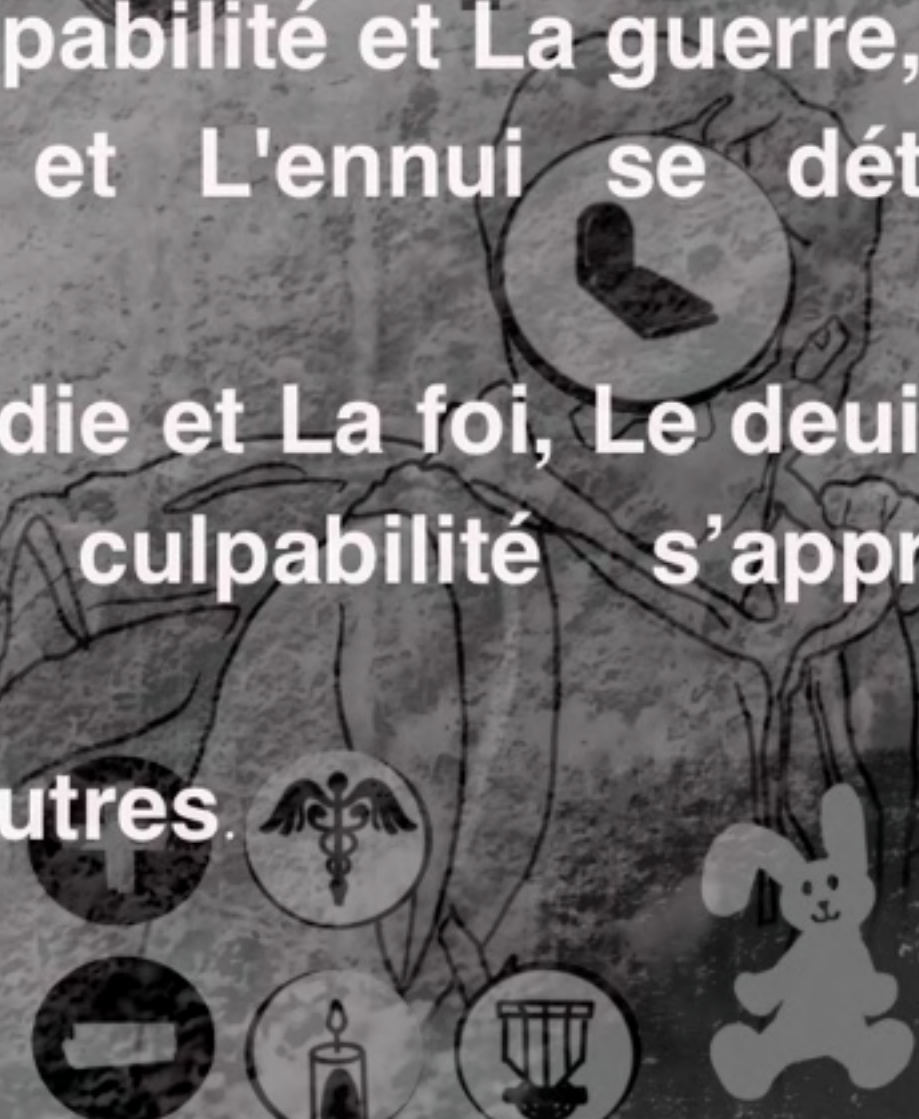
Hopital



Commissariat



Hopital



Dépoussolés

Dépoussolés

Cartes quêtes

Tristes personnages que voilà. Ils déambulent, hésitent, et n'ont aucune idée des conséquences de leurs choix. A force de marcher, peut-être croiseront-ils certains lieux aux souvenirs indélébiles, ou encore d'autres voyageurs aux yeux nébuleux. Et s'ils s'en servait pour trouver un fragment d'une sortie ?

Les cartes quêtes donnent aux joueurs la possibilité d'accomplir des objectifs aux conditions indiquées sur les cartes afin de revendiquer une carte objet spécial puis de l'obtenir.
Il existe au total six types d'objectifs :

Rencontrez un personnage

Chercher une voie par l'intermédiaire d'un voyageur

L'accomplissement de la quête se fait une fois avoir rencontré un autre joueur sur une même tuile que le pion du joueur dont c'est le tour. La quête peut se terminer même quand un autre joueur se trouve sur la même tuile que le premier joueur dès le début de son tour.

Allez sur un lieu précis:

Attendre quelque chose au bout de son chemin

Par défaut, le lieu où le personnage doit se trouver pour accomplir l'objectif est le marché. Il a également la possibilité de choisir plutôt de se rendre sur un lieu secondaire, afficher en dessous de l'objectif principal.
A côté de ces lieux secondaires sont écrits le nom d'archétypes de personnages. Le joueur étant cet archétype doit alors se trouver obligatoirement sur ce lieu secondaire pour accomplir l'objectif.

Videz votre stock de tuile

Avancer jusqu'à n'avoir plus rien

La quête s'accomplit lorsque le joueur n'a plus de tuiles disponible dans sa pile de tuiles.

Rencontrez un personnage lorsque la moitié de votre pile de tuiles est sur le terrain
Nécessité de communiquer lorsque l'on se perd.

L'accomplissement de la quête se fait une fois avoir rencontré un autre joueur sur une même tuile que le pion du joueur dont c'est le tour. La quête peut se terminer même quand un autre joueur se trouve sur la même tuile que le premier joueur dès le début de son tour.
De plus, pour tous les archétypes de personnage, le joueur doit avoir déposé au moins la moitié de sa pile de tuiles sur le terrain, soit au minimum sept.

Allez sur un lieu précis lorsque la moitié de votre pile de tuiles est sur le terrain

S'épuiser pour arriver

Par défaut, le lieu où le personnage doit se trouver pour accomplir l'objectif est le marché. Il a également la possibilité de choisir plutôt de se rendre sur un lieu secondaire, afficher en dessous de l'objectif principal.
A côté de ces lieux secondaires sont écrits le nom d'archétypes de personnages. Le joueur étant cet archétype doit alors se trouver obligatoirement sur ce lieu secondaire pour accomplir l'objectif.
De plus, pour tous les archétypes de personnage, le joueur doit avoir déposé au moins la moitié de sa pile de tuiles sur le terrain, soit au minimum sept.

Aller sur le lieu spécial le plus proche d'un des joueurs

Proximité souvent lointaine

Le personnage doit se trouver sur un lieu spécial qui, au moment de son arrivé, doit être situé le plus proche de l'un des joueurs physique de la partie, et non son pion personnage.



Cartes objets banales

On ne part jamais sans rien. Ceux qui sont anodins, ceux qui sont intéressants et ceux qui sont essentiels ne font que se mélanger. Parfois, on en abuse et l'on finit complexé. Alors on vole, par cupidité, par jalousie, et l'on atténue nos relations. Pourtant, il suffirait d'échanger, de donner ou recevoir pour en garder encore et continuer à voir les autres.

Récupérables au fil de vos voyages, ces objets permettent de varier vos déplacements.

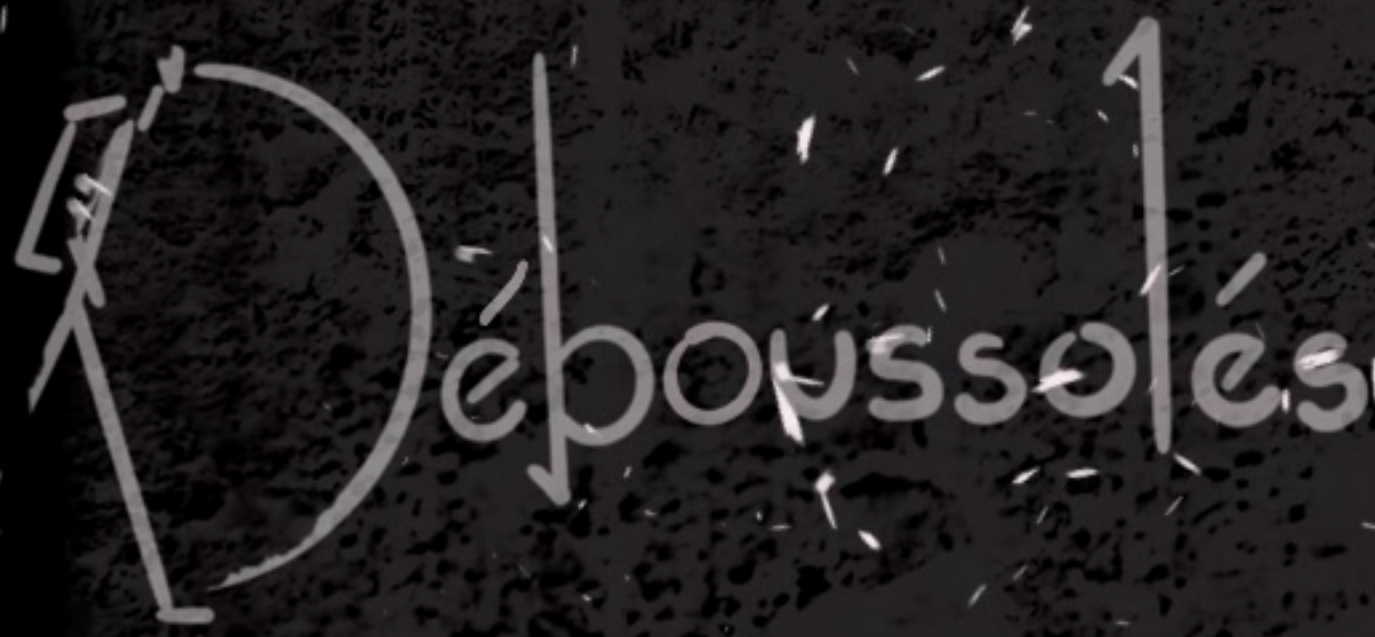
Un paquet de cartes objets banales lors d'une partie est composé de trois lampes de poche, trois cordes, quatre sac à dos, dix rations.

La puissance de la **lampe** de poche évite de subir un événement à l'exception d'Éboulement et de Tremblement de terre. L'objet peut être utilisé lors de l'activation d'un événement, et n'est effectif que pour celui-ci.

La **corde** permet de passer à travers un côté fermé d'une tuile. Si une tuile est déjà présente de l'autre côté, le personnage se déplace simplement dessus. Sinon, une tuile est placée de l'autre côté.

La **ration** de survie donne aux personnages assez d'énergie pour se déplacer d'une case supplémentaire. Si le personnage se trouve en fin de chemin, une tuile est placée, qu'importe la direction donnée par la boussole auparavant.

Le **sac à dos**, visiblement oublié et encore rempli, permet aux joueurs de piocher deux cartes objets banales, de choisir l'une des deux puis de défausser la seconde.





Cartes objets spéciaux

La propriété a pris la place du détenteur. Ils occupent leurs esprits, seul rappel de ce qui les a amené ici. S'en détacher est devenu difficile. Reste qu'il est nécessaire, car l'errance progresse assurément dans leurs têtes. Ce ne sont pas les racines de leurs maux, mais leurs adieux signeront une belle évasion.

En plus des objets banals, le jeu comporte des objets dit spéciaux. Au nombre de six, chacun étant affilié à un archétype de personnage, ils sont essentiels à l'accomplissement du grand objectif pour terminer la première phase.

Ainsi, une fois un de ces objets obtenu, et si celui-ci est lié à votre archétype de personnage, enterrez cet objet en vous rendant au lieu précis correspondant à votre archétype pour accomplir le grand objectif.

La maladie guérira sans l'aide du **paquet de cigarette**.

Le deuil retrouvera sa joie loin de son **jouet**.

L'ennui cherchera de l'amusement en faisant fi du **ticket de métro**.

La guerre fera la paix avec la **douille**.

La culpabilité réparera son tort dépourvu de la **seringue**

Enfin, La foi dissipera son doute et scepticisme sur la **bougie**.



Divers

Arrêt d'une partie

Le repos fait partie du voyage.

Une partie pour un joueur peut se terminer lorsqu'il le souhaite. Tant qu'il y a au minimum 2 joueurs, la partie peut continuer. Lorsqu'un joueur part et que la limite minimum est respectée, les tuiles et positions du personnage peuvent rester en place.

Également à tout moment, un joueur peut venir s'ajouter pour jouer en tant que nouveau joueur ou en tant que remplaçant d'un joueur précédemment partie, tant que la limite maximum de joueur est respectée.

Limites du terrain

Ce qui nous entoure est devenue une mer au potentiel infini. Mais plus l'on s'éloigne du départ, plus il est difficile de trouver d'âmes qui traînent.

Les limites du terrain de jeu sont décidées par votre environnement et votre envie dans une certaine mesure. C'est à dire que dans le cas où votre chemin arrive contre un mur d'une pièce, vous ne pouvez continuer plus loin.

Mais, si votre chemin arrive au bord d'une table, il est tout à fait possible de continuer votre chemin au prochain tour selon ce que dit la boussole sur le sol ou un objet en dessous du bord de la table.

Dans ce cas-ci, vous pouvez également décider que le bord de la table représente les limites du terrain de jeu.

Les limites décidées par vous doivent être conclues en accord avec les autres joueurs présents.



Boussole et Événements

Boussole

A mi-chemin entre la fortune et la mésaventure, cet outil allie le temps et la chance. Le nord n'est plus le seul acolyte de l'aiguille ; ils sont maintenant quatre, et souvent douze. Véritable créateur de tranchées et de ravins, nos personnages devront s'arranger avec ce faux-amî pour naviguer dans ce champ de ruine.

La boussole est un objet comportant une aiguille pouvant pointer sur quatre directions. Sur le fond de la boussole sont indiquées plusieurs sections. Pour chaque direction, il y a trois types de sections. Une section événement, une section objet banales et une section quêtes, tous alignés de la même manière. De plus, autour de l'aiguille et pour chaque section, est inscrit un chiffre, utilisé pour les événements.

Événements

L'environnement est méconnaissable, sa logique tout autant. Devenu serviteur de la boussole, lançant des fléaux à toute heure et à tout hasard, l'atmosphère préfère juger nos visiteurs. A y réfléchir, il se pourrait que ces péripéties aient des avantages...

Les événements sont des effets et systèmes qui s'appliquent à tous les joueurs. Lorsqu'un événement est activé, et qu'un événement est déjà en cours, celui-ci est remplacé par le nouveau. Un événement s'applique donc, une fois activé, jusqu'à ce qu'un autre événement soit déclenché. Cependant, certains événements ne s'activent que pour un tour.

Un événement précis s'active selon le numéro, inscrit à côté de chaque événement listés ci-dessous, correspondant à celui indiqué par la boussole.

1- Brouillard

A chaque tour, la boussole doit être lancée. Si l'aiguille tombe sur un chiffre inférieur à 6, le joueur ne peut pas se déplacer.

2- Eclaircie

Les joueurs avancent d'une tuile supplémentaire lorsque la boussole est utilisée pour créer un chemin.

3- Coup de feu lointain

A chaque tour, la boussole doit être lancée. Si l'aiguille tombe sur un chiffre inférieur à 6, le joueur doit reculer d'une case.

4- Éboulement

La tuile précédemment parcourue par chaque joueur est enlevée du terrain. Elles retournent sous la pile de tuiles correspondantes. S'active pour un tour.

5- Ambulance

La boussole est lancée pour ce tour. Les joueurs avancent ensuite dans la direction indiquée par la boussole.

6- Statue d'ange

Chaque joueur est libre de piocher un objet. S'active pour un tour.

7- Vent violent

La boussole est lancée pour ce tour. Chaque personnage se téléporte sur la tuile la plus proche dans la direction indiquée par la boussole, même s'il n'y a pas de chemin relié à cette tuile. La tuile la plus proche est celle sur la même ligne que celle où se trouve les personnages, dans la direction donnée. S'il n'y a pas de tuile, le personnage ne se téléporte pas.

8- Perturbation Magnétique horaire

A chaque tour, lorsqu'un joueur utilise la boussole, plutôt de lancer l'aiguille, celle-ci est déplacée d'un cran dans le sens horaire d'une montre.

9- Tremblement de terre

Les personnages échangent leurs positions selon le sens des aiguilles d'une montre. S'active pour un tour.

10- Perturbation Magnétique anti-horaire

A chaque tour, lorsqu'un joueur utilise la boussole, plutôt de lancer l'aiguille, celle-ci est déplacée d'un cran dans le sens anti-horaire d'une montre.

11- Statue de démon

Chaque joueur se défait d'un objet. S'active pour un tour.

12- Silence pesant

Le vide s'installe. Une fois de plus, l'ambiance joue un silence de plomb.

Nos personnages se laissent le droit de continuer leur vadrouille.