Nouvelles Contrées



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

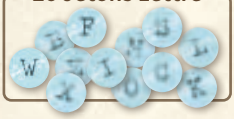
1 Livre (non fourni)

N'importe quel roman de votre bibliothèque !

1 Boussole



26 Jetons Lettre



32 Marque-pages Exploration



28 Marque-pages Mission



Conditions de réalisation

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

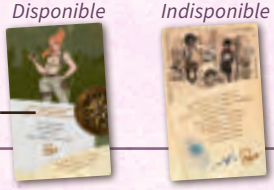
1 Mission joker



6 Tuiles Personnage

Face Savoir-faire Disponible

Face Savoir-faire Indisponible



Savoir-faire (nom et explication)

16 Marque-pages Péripétie

Modificateur de valeur d'avancée



Contrainte de lecture

10 Jetons Ponctuation

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



BUT DU JEU

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

Au début de la partie, les joueurs montent leur Camp, représenté par un marque-page, quelque part dans le livre.

Durant la partie, ils feront avancer le Camp jusqu'à un marque-page Cité Perdue placé plus loin.

Pour gagner, les joueurs devront réussir l'exploration de cette cité et ainsi accéder au Sens Caché du livre.

PRINCIPE DU JEU

À chaque tour de jeu, un des joueurs devient l'Éclaireur (le lecteur) et le reste des joueurs devient le Groupe (les auditeurs).

L'Éclaireur va lire un court passage dans le livre et l'associer à un des quatre marque-pages Exploration, des paysages imaginaires exposés au centre de la table.

Ensuite, les joueurs du Groupe vont essayer de faire deux choses :

- Détecter s'ils peuvent réaliser une Mission, qui leur apporte une protection à l'avenir.
- Réussir une Exploration en retrouvant le même marque-page que l'éclaireur :

✓ En cas de succès, les joueurs avancent le marque-page Camp vers la Cité Perdue.

✗ En cas d'échec, les joueurs n'avancent pas le marque-page Camp et perdent des jetons Lettre ou des Missions réalisées.

La défaite se profile lorsque vous ne pouvez plus perdre de lettres et la victoire apparaît lorsque vous réussissez une ultime Exploration dans la Cité Perdue.

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.**

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.

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



B Dans Nouvelles Contrées, il existe deux façons de ranger les marque-pages dans le livre, choisissez celle qui vous convient le mieux :

Placez les marque-pages qui vont dans le livre **(Exploration, Mission et Péripétie) verticalement**, à la page à laquelle ils sont validés (donc à la page où se situe l'éclaireur lorsqu'ils doivent être placés dans le livre).

Le **Camp** et la **Citée Perdue** sont placés **horizontalement**.

Note : cette façon de faire demande d'être méticuleux lorsque vous avez le livre en main.

Note : il y aura donc des marque-pages à toutes les pages où vous aurez réussi quelque chose (Mission, Exploration, etc.).



OU

Placez les marque-pages qui vont dans le livre **(Exploration, Mission et Péripétie) verticalement**, toujours au début du livre, entre la couverture et la première page.

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

Note : la manipulation du livre est plus facile, mais retrouver un marque-page mission demande de fouiller parmi tous les marque-pages validés qui sont placés dans la couverture.



C 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 100 pages**.

2. Ouvrez le livre à une page au hasard, tout en vous assurant d'être à au moins 90 pages de la fin.

   À cet endroit, placez les marque-pages **Éclaireur** et **Camp** *(pour plus de précisions voir page précédente : « Comment placer les marque-pages ? »)*.

3. Prenez aléatoirement un marque-page **Mission** et placez-le dans le livre.

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-page **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 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.

8 Mettez dans le Synchro-lettrometre les 26 **jetons Lettre**, comme sur l'illustration. *(Les jetons Ponctuation seront utilisés dans de futures extensions. Conservez-les !)*

9 Placez la **Boussole** à portée de main de tous les joueurs.

10 Écartez le reste du matériel de jeu qui ne sera pas utilisé lors de cette partie simplifiée *(Cité 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.

Résumé du tour de jeu

Éclaireur | *Groupe*

I - Choix de l'Éclaireur

II - Préparation

- Avancez l'Éclaireur
- Lisez dans votre tête
- Votez à l'aide de la Boussole

Répartissez-vous les Missions (max. 1 par joueur)

III - Progression

Lisez une seule fois à voix haute

Optionnel

Tentez une seule Mission pour tout le Groupe

✓ Placez la Mission dans le livre | ✗ Défaussez 3 Lettres et la Mission

Choisissez un seul marque-page Exploration pour tout le Groupe

✓
- Le Camp rejoint l'Éclaireur
- Placez le marque-page Exploration dans le livre

✗
- L'Éclaireur retourne au Camp
- Défaussez :
  - 12 Lettres ou,
  - 6 Lettres et 1 Mission ou,
  - 2 Missions

IV - Repos

Piochez les marque-pages Exploration et Mission nécessaires

- II -
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 ?» ci-dessous).*

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 !

Avancer ?

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

Avancer de 1 signifie toujours **allez 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.

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.

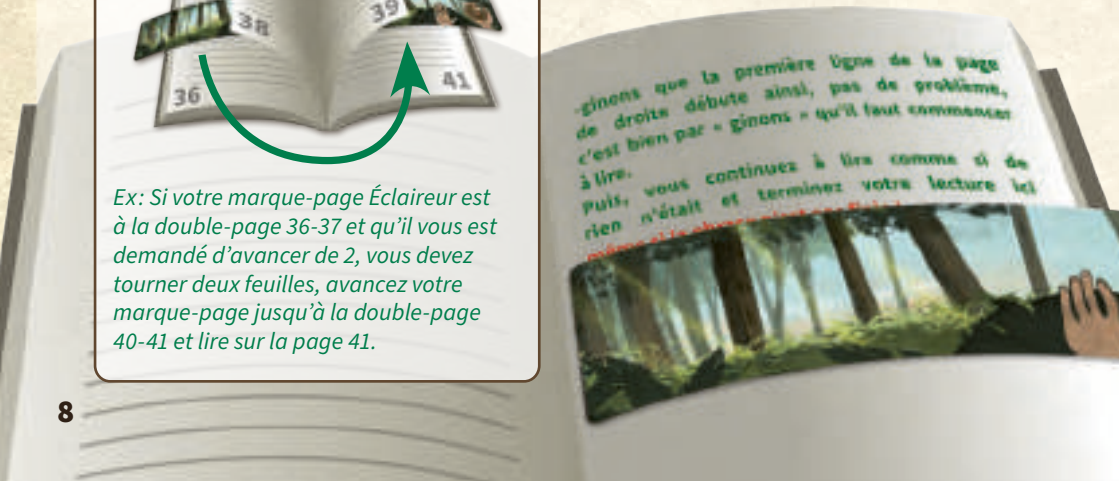
Important : si la première ligne commence au beau milieu d'une phrase, ou même d'un mot, cela n'a pas d'importance, lisez simplement ! De la même façon, le Passage peut finir au milieu d'un mot ou d'une phrase !

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.



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, en prenant soin de garder cette information secrète.

Le Groupe se répartit les Missions

Pendant que l'Éclaireur avance, lis 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. Les explorateurs s'entraident toujours !





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 ».

- III -
PROGRESSION

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

Lorque 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.

Note : l'Éclaireur est seul juge pour appliquer au mieux les contraintes de lecture (notamment celle de la Cité Perdue).

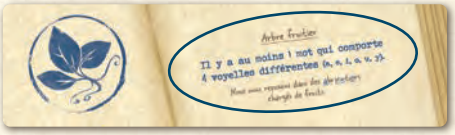
Astuce : chaque membre du groupe doit être très attentif à la lecture du passage, car il doit, à la fois, faire attention au fond et à la forme du texte. Le fond pour déterminer quel marque-page Exploration l'Éclaireur a choisi ; la forme pour éventuellement tenter une Mission.



Le Groupe peut tenter de réaliser une Mission

Optionnel

Chaque Mission possède une condition qui peut être remplie, ou non, par le passage lu à haute voix.



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.



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.

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 dans le livre.



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 présent dans le livre) et donc aucune Lettre.



- Les deux marque-pages Explorations, celui choisi par le Groupe et celui choisi par l'Éclaireur, sont défaussés.

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

- IV - FIN DU TOUR

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.





LA CITE PERDUE

L'Éclaireur parvient à la Cité Perdue

Lorsque le marque-page Éclaireur rencontre (ou devrait dépasser) la Cité Perdue, il stoppe sa progression immédiatement. Donc, ce tour-ci, la lecture a lieu à la page de la Cité Perdue.



Note : si vous êtes amenés à lire une nouvelle fois à la page de la Cité Perdue, vous pouvez, si vous le souhaitez, reculer d'une feuille les marque-pages Éclaireur et Cité Perdue et ainsi lire sur la feuille précédente.

Important : ne révélez pas encore la Cité Perdue, vous le ferez lorsque le Camp y parviendra !

Le Camp parvient à la Cité Perdue

Lorsque enfin le marque-page Camp rejoint la Cité Perdue, révélez celle-ci et lisez sa contrainte de lecture à tous les joueurs.



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

À partir de maintenant :

- La contrainte de lecture de la Cité Perdue s'applique de façon permanente.
- 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 !**

FIN DE LA PARTIE

La Défaite

Si, à la suite d'une erreur, le nombre de lettres tombe à zéro ou moins, la victoire est compromise mais la partie n'est pas encore perdue.

Par contre, si les joueurs doivent perdre des jetons Lettre alors que la Réserve est DÉJÀ VIDE, c'est la DÉFAITE, la partie est perdue !

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.

Si, par contre, il n'y a plus de Lettres dans la Réserve et que les joueurs doivent en perdre un nombre quelquonque, la partie est perdue.

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 !



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 Éclaireur, 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 tournent 9 feuilles depuis la page marquée par la Cité. 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. Ce qu'il fait.

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.

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'Ouest par la rose des vents au dos de la pioche des marque-pages Exploration. 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



Tandis que Germain prépare son tour en tant qu'Éclaireur, Apolline, Jeanne et David regardent les Missions disponibles. Apolline et Jeanne sont toutes les deux intéressées par « Racines ». Elles décident qu'Apolline la place devant elle et que Jeanne l'aide en cas de besoin. 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 ». Espérons que le Groupe ait été suffisamment attentif !

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 essaye 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 « qu'il ». 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 », « débute », 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 ses « 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 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 replace 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 Contrées, il vous faut jouer en mode Expédition Classique (quelque soit la difficulté choisie) avec les modules Péripéties, 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 V !

Indispensable !

MODULE I :
Durée et Difficulté de partie

Mise en place spécifique :

Le livre et les marque-pages Éclaireur, Camp, Mission de départ et Cité Perdue.

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

	Expédition Courte *(env. 40 minutes)*	***Expédition Classique*** *(env. 60 minutes)*
Livre	*120 pages minimum*	*150 pages minimum*
Emplacement des marque-pages Éclaireur, Camp et Mission de départ	*minimum 110 pages avant la fin du livre*	*minimum 140 pages avant la fin du livre*
Emplacement du marque-page Cité Perdue	*70 pages après l'Éclaireur, le Camp et la Mission de départ*	*100 pages après l'Éclaireur, le Camp et la Mission de départ*

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 Courte	*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 les modules Péripéties et Personnages afin de garantir le temps de partie et la difficulté ressentie.

+ d'ambiance !

MODULE II : Les Péripéties

Mise en place spécifique :

La pioche Péripétie



Mélangez les marque-pages Péripétie en une pioche. Placez celle-ci sur la table, face cachée, à portée de main de tous les joueurs.

Fonctionnement :

Juste après avoir été promu Éclaireur, le joueur peut, s'il le souhaite, 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 de plus, comme indiqué au dos de la Péripétie piochée. En contrepartie, la lecture est modifiée par la contrainte inscrite sur le marque-page Péripétie.

Si l'Exploration du tour est réussie, la Péripétie est placée dans le livre, sinon, défaussez-la dans le Synchro-lettromètre.

Important : une fois la Cité Perdue atteinte avec le Camp, il est impossible de prendre une Péripétie.

Astuce : gardez la surprise de la contrainte de lecture pour le Groupe, c'est plus amusant !

Ex : Germain est l'Éclaireur du tour. Il voit sur le dessus de la pioche Exploration qu'il doit avancer le marque-page Éclaireur de 5 feuilles.

Il peut aussi choisir de piocher la première Péripétie de la pioche et ainsi avancer le marque-page Éclaireur de 5 + 2, soit 7 feuilles au total !

+ de tactique !

MODULE III : 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.

Pour remettre sa tuile Personnage face Savoir-faire disponible et ainsi récupérer son Savoir-faire pour une utilisation future, le joueur doit réussir une Mission.

Note : la Textploratrice n'a d'intérêt que si le module Péripétie est utilisé.



+ de challenge !

MODULE IV : 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 fonctionne en appliquant les trois points suivants :

- Lors d'une Exploration ratée, au lieu de perdre 6 ou 12 jetons Lettre pour le ou les marque-pages Exploration non-sauvés, les joueurs défaussent un nombre de jetons Lettre égal à l'addition des chiffres d'Avancée inscrits au dos du ou des marque-pages Exploration qu'ils ne peuvent pas sauver.



- Lors d'une Exploration ratée, sauver un marque-page Exploration grâce à un marque-page Mission pris dans le livre est uniquement possible si le Domaine représenté sur la Mission est identique au Domaine inscrit au dos du marque-page Exploration.
- De plus, le Groupe peut décider de supprimer, en le défaussant dans le Synchrolettromètre, un et un seul marque-page Mission visible sur la table et cela, une fois par tour.

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

Note : il y a 4 Domaines dans le jeu.



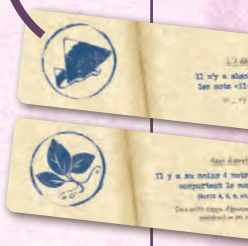
Note : si vous ne pouvez sauver qu'un seul marque-page sur deux, vous choisissez lequel est sauvé et lequel vous fait perdre des jetons Lettre.

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

Ex : Le Groupe vient de se tromper, il doivent 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.



Pour résumer, les joueurs défaussent donc la Mission Cartographie, 4 Lettres et les deux marque-pages Exploration.

+ honorifique !

MODULE V : 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 vous avez 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 l'ouverture 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 anime 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 enthousiastement et courageusement exploré les très nombreux tests et évolutions de règles. Merci à Jonathan « Poire » Beranger 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 tout 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