

THE ROAD

A SOLO CARD GAME OF SURVIVAL

The Road est un jeu de cartes solo dans lequel vous n'avez qu'un objectif : survivre !

Les territoires hostiles de *Geynum* vous attendent. Les obstacles seront nombreux et variés. Vous allez devoir traverser des endroits chaotiques, surmonter des dangers, trouver des alliés, des armes, des vivres et de quoi troquer. Dans un monde en ruines, tout peut être utile. *The Road* combine astucieusement tension, suspense, stratégie et destin. Chacune de vos décisions sera la clé de votre survie. Au bout de la route, le salut !

Contenu du jeu :

- 40 cartes *Route*
- 20 cartes *Rencontre*
- 9 cartes *Fatalité*
- 25 cartes *Trouvaille*
- 15 cartes *Trocs* (5 vertes, 5 oranges, 5 rouges)
- 10 cartes *Territoire*
- 1 carte *Destination*
- 2 grandes cartes *Plateau de jauges*
- 5 marqueurs en plastiques

But du jeu :

Survivre durant les 6 jours de voyage à travers les territoires de *Geynum* et atteindre le Territoire Destination.

Mise en place :

Mélangez séparément les decks suivants :



Les decks de cartes **Troc** peuvent rester faces visibles et sont consultables à n'importe quel moment durant la partie. Séparez-les par couleur. Ou faites une pile avec les trois deck.



Gardez près de vous la carte *Destination*.

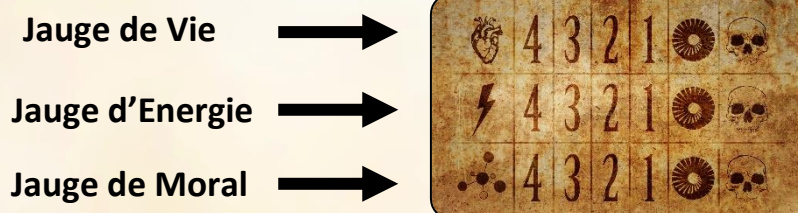


Placez les petits marqueurs ronds en plastiques sur les plateaux de jauges. Un marqueur sur la case 1 de la ligne des jours, un marqueur sur la case 4 des crédits *Destin* et un marqueur sur la case 4 des pistes de *Vie*, *Energie* et *Moral*.

Placez les decks de cartes et les plateaux de jauges de la manière suivante (suggestion) :



Présentation rapide des plateaux de jauges

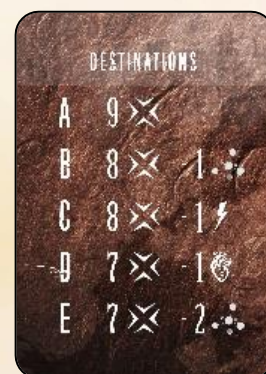


Déroulement d'une partie

[Avant de démarrer une partie, sélectionnez un mode de jeu. Trois modes de jeu sont disponibles, ils sont présentés à la page 24]

Votre objectif est de survivre durant 6 jours. Chaque jour, vous devez résoudre un certain nombre de cartes *Route*. À la fin de chaque jour, vous devez faire avancer le marqueur des jours sur le jour suivant.

À l'aide de la carte *Destinations*, déterminez aléatoirement un *Territoire de Destination* parmi les 5 destinations possibles (A, B, C, D ou E). Pour cela, il vous suffit de lancer un D6. Si vous réalisez un 6, vous pouvez sélectionner votre destination, sinon considérez la destination A comme 1, B comme 2, etc.... Si vous n'avez pas de D6, piochez une carte au hasard d'un des decks Troc. La lettre inscrite sur la carte piochée déterminera votre destination.



La *Destination* présente le nombre de cartes *Route* à affronter lors du jour 6 de votre périple. Le malus, à côté du nombre de cartes *Route*, est à résoudre au début du jour 6.

Une fois la destination déterminée, piochez les deux premières cartes du deck *Territoire*. Ensuite, choisissez l'une des deux cartes et défaussez la seconde. Cette action est à réaliser à chaque début de jour, sauf le jour 6. Chaque carte *Territoire* présente un nom de territoire, ainsi qu'un nombre de cartes *Route*. Il s'agit du nombre de cartes *Route* qui vous séparent de ce territoire. Certaines cartes *Territoire* présentent également un malus ou un bonus à résoudre en début de journée.

(Si le malus d'une carte *Territoire* vous demande de perdre une *Trouvaille* et que vous ne pouvez pas, vous pouvez tout de même emprunter ce chemin sans perdre de *Trouvaille*.)



Déroulement d'une journée

Une fois la carte *Territoire* choisie, placez devant vous le nombre de cartes *Route* indiqué.

Exemple : Vous piochez *Dionède* et *Cerbère*. Vous décidez de rejoindre *Cerbère*. Piochez donc 5 cartes *Route* et placez-les **faces cachées** comme indiqué dans l'illustration au bas de la page.

Rappel : Si la carte *Territoire* présente un bonus ou un malus il faut le résoudre avant même de piocher les cartes *Route*. Le malus du *Territoire Destination* est à subir avant d'affronter le jour 6.



Pour affronter la journée, vous devez résoudre les cartes *Route*, une à une et de gauche à droite.



Résoudre une carte Route

Il existe différents types de cartes *Route*. Des cartes lieux, des cartes obstacles et des cartes événements.

- Les cartes *Route* "Lieux" représentent un lieu à visiter. (Maison Abandonnée, Vieux Théâtre...)
- Les cartes *Route* "Obstacles" représentent un obstacle qui bloque votre chemin, vous pourrez le contourner ou l'affronter, parfois à l'aide d'objets. (Falaise, Pont levé, Route détruite...)
- Les cartes *Route* "Événement" représentent des événements avec lesquelles vous serez obligé d'interagir ou non. (Poussière étouffante, Nuit sombre, Enterrement...)

Pour résoudre une carte *Route*, retournez-la, puis choisissez l'une des actions affichées. Sur la majorité des cartes *Route* vous avez la possibilité de **traverser/franchir/visiter**, de **contourner** ou de **chercher un autre chemin**. Les actions possibles sont toujours affichées au même endroit d'une carte à l'autre. Si une action est manquante, c'est qu'elle est non nécessaire ou impossible.

Une fois l'action résolue, défaussez la carte *Route*. **Vous ne pouvez choisir qu'une seule action !**

Présentation des cartes *Route* :



Lorsqu'il y a un « / » sur une action, vous devez choisir l'une des deux options. Ici, l'option 1 est uniquement possible si vous possédez le « masque à gaz ».

Action : *Trouver un autre chemin*

Lorsque vous choisissez l'action « *Trouver un autre chemin* », vous faites le choix de ne pas affronter la carte *Route*. En contrepartie, vous allez devoir emprunter un autre chemin (parfois plus long), afin de poursuivre votre trajet. La flèche « *Trouver un autre chemin* » est accompagnée d'un chiffre, il s'agit du nombre de carte(s) *Route* à ajouter à votre journée au lieu de résoudre la carte en question. Défaussez donc la carte *Route*, puis piochez autant de cartes *Route* demandées à la place. Ces cartes doivent être placées à l'emplacement exact de la carte *Route* défaussée. La flèche « *Trouver un autre chemin* » est parfois rouge, cela signifie qu'il est impossible d'emprunter un autre chemin.

Utiliser trop souvent l'action « *Trouver un autre chemin* » fera descendre le deck de cartes *Route* très rapidement. **Si le deck de cartes *Route* est vide et que vous devez y piocher une nouvelle carte, vous perdez la partie !** (Vous êtes perdu dans Geynum)

Exemple 1

Vous pouvez éviter de *Traverser* ou de *Contourner* le *Centre Commercial* en échange de deux nouvelles cartes *Route*.



Exemple 2

Vous pouvez ignorer la caravane et ne pas la visiter, contre zéro carte *Route*.



Exemple 3

Vous ne pouvez éviter la carte *Ténèbres* en empruntant un autre chemin. Vous êtes donc obligé de la *Traverser*. Il vous faudra soit la *Torche*, soit subir des dégâts.



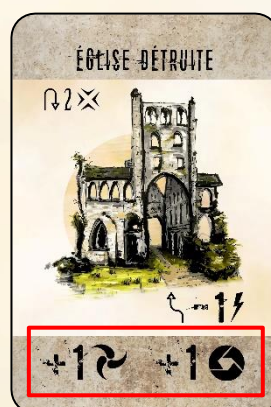
Action : Traverser

Note : L'action **Traverser** peut parfois être interprétée comme « Visiter », « Franchir » ou « Interagir ».

Le bandeau du bas des cartes *Route* représente l'action « **Traverser** ». Si vous choisissez cette action, vous devez résoudre la ligne entière (sauf s'il y a un « / »). La ligne doit être résolue de gauche à droite. Cette action vous permettra de faire des rencontres, de récupérer des objets, d'interagir avec un événement et parfois de franchir des obstacles.

Exemple 1

Si vous traversez l'église détruite, vous devez résoudre une carte *Rencontre* puis piocher une *Trouvaille*.



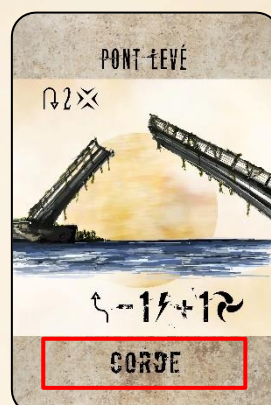
Exemple 2

Si vous traversez la zone nucléaire, vous pouvez passer sans encombre si vous avez le *Masque à Gaz* dans votre réserve d'objets. Si ce n'est pas le cas, vous perdez 1 point de vie. L'objet ainsi utilisé, n'est jamais défaussé.



Exemple 3

Si vous devez résoudre le pont levé, le seul moyen de le franchir est d'avoir la *Corde* dans votre réserve d'objets. Si ce n'est pas le cas, vous devez choisir l'une des deux autres options possibles (**Trouver un autre chemin** ou **Contourner**.) L'objet ainsi utilisé, n'est jamais défaussé.



Action : *Contourner*

Lorsque vous choisissez l'action « **Contourner** », vous devez subir la ou les conséquences présentes à côté de la petite flèche « en vague ». Vous contournez le lieu ou l'obstacle sans pour autant chercher un autre chemin. Les conséquences seront souvent de la perte d'énergie ou des rencontres. Sur certaines cartes *Route*, la flèche « **Contourner** » n'est pas présente, cela signifie qu'il est impossible de la contourner.

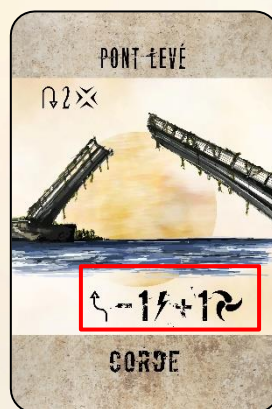
Exemple 1

Si vous **Contournez** le *Centre Commercial*, vous perdez 1 point d'Énergie.



Exemple 2

Si vous **Contournez** le *Pont Levé*, vous perdez 1 point d'Énergie et vous devez résoudre 1 carte Rencontre.



Récupérer une carte Trouaille

Les *trouvailles* sont représentées par ce logo : 

Lorsque vous devez récupérer une carte *Trouaille*, il vous suffit d'en piocher une et de la placer dans votre réserve d'objets (dans votre main ou sur la table), elle vous appartient. Les cartes *Trouaille* sont indispensables à votre survie. Sans elles, votre partie risque d'être écourtée. Vous pouvez posséder autant de cartes *Trouaille* que possible dans votre réserve d'objets. (Tant que le poids maximum autorisé vous le permet. Le *Poids* est détaillé à la page 18.)

Plusieurs informations peuvent se trouver sur les cartes *Trouaille*.

- La **Valeur** de la trouaille, représentée par ce logo : 
- Le **Poids** de la trouaille, représenté par ce logo : 
- La **Force** de la trouaille (uniquement si c'est une arme), représentée par ce logo : 
- Ce qu'apporte la trouaille au joueur une fois consommée ou utilisée.

La Valeur de la trouvaille vous donne une indication sur ce que vaut votre trouvaille aux yeux des habitants de *Geynum*. Sur *Geynum*, l'argent a disparu, il ne reste plus que le troc.

Le Poids de la trouvaille est une indication importante, car après avoir pioché une trouvaille, vous devez faire l'inventaire de votre réserve d'objets. Si le poids total de votre réserve dépasse le poids défini par la journée en cours, vous devez défausser les cartes en trop (le *Poids* est expliqué plus en détail à la page 18). Certaines trouvailles n'ont aucune mention de poids, cela signifie qu'elles ne pèsent pas suffisamment pour entrer en compte dans votre poids total autorisé. En d'autres termes, elles ne sont pas un poids pour vous et ne pèsent donc « rien ».

La Force de la trouvaille, concerne uniquement les armes. Lors d'une rencontre avec un habitant de *Geynum* (les rencontres sont expliquées à la page 10), il arrivera que le personnage rencontré engage un combat avec vous. Le seul moyen de vous défendre est d'avoir des armes (les attaques sont expliquées à la page 12).



Ce qu'apporte la trouvaille. Certaines trouvailles peuvent être consommées ou utilisées par le joueur afin de gagner de la *Vie*, de l'*Énergie*, du *Moral* ou autre. Les trouvailles, ainsi consommées, doivent être défaussées (sauf quelques exceptions qui peuvent encore être troquées, voir page 23.) **Vous ne pouvez pas consommer une carte *Trouvaille* pendant la résolution d'une carte *Route* (ou *Fatalité*), mais uniquement avant ou après !**

Exemple :

Si vous décidez de consommer la *Conserve*, récupérez 1 point de *Vie* et 1 point d'*Énergie*. Puis, défaussez la carte. Sinon, il vous est possible de ne pas consommer la *Conserve* et de la troquer avec un personnage prêt à troquer avec vous durant votre partie. (Voir **Trocs** page 14)



Il existe plusieurs types de cartes *Trouvaille*.

- Les armes
- La nourriture
- Les objets de soins
- Les autres objets (tout ce qui n'est pas arme, nourriture ou objet de soins)

Les armes vous permettent de vous défendre contre les habitants de *Geynum*. Certaines sont plus puissantes et moins encombrantes que d'autres. Vous pouvez également les troquer.

La nourriture devient vite indispensable. Elle vous permet de gagner des points de *Vie*, des points d'*Énergie* et/ou des points de *Moral*.

Les objets de soins vous permettent de gagner des points de *Vie* et/ou d'*Énergie*. Ils ont souvent une valeur de troc importante.

Les autres objets ne sont parfois qu'utiles au troc. Sauf quelques exceptions, comme la *Corde*, le *Masque à Gaz* ou la *Torche*, qui eux, sont des objets qui vous aideront à passer certains obstacles sans encombre.

Lorsque le deck *Trouvaille* est vide, vous ne pouvez plus récupérer de trouvaille.

Les cartes Troc

Les cartes *Troc* sont des cartes *Trouvaille* très particulières. Vous ne pouvez les gagner qu'en troquant avec des rencontres (voir **Rencontres** page 10). Il existe 5 cartes **Troc Vert**, 5 cartes **Troc Orange** et 5 cartes **Troc Rouge**. Vous pouvez garder les 3 decks séparés ou bien en faire une pile. Ces cartes peuvent être consultées à n'importe quel moment durant la partie.

Les cartes « troc », une fois en votre possession deviennent des cartes Trouvaille.

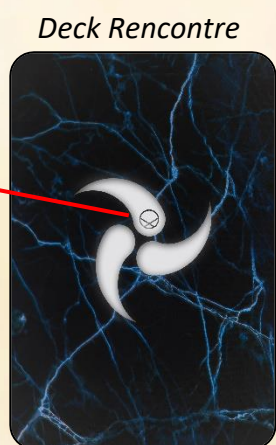
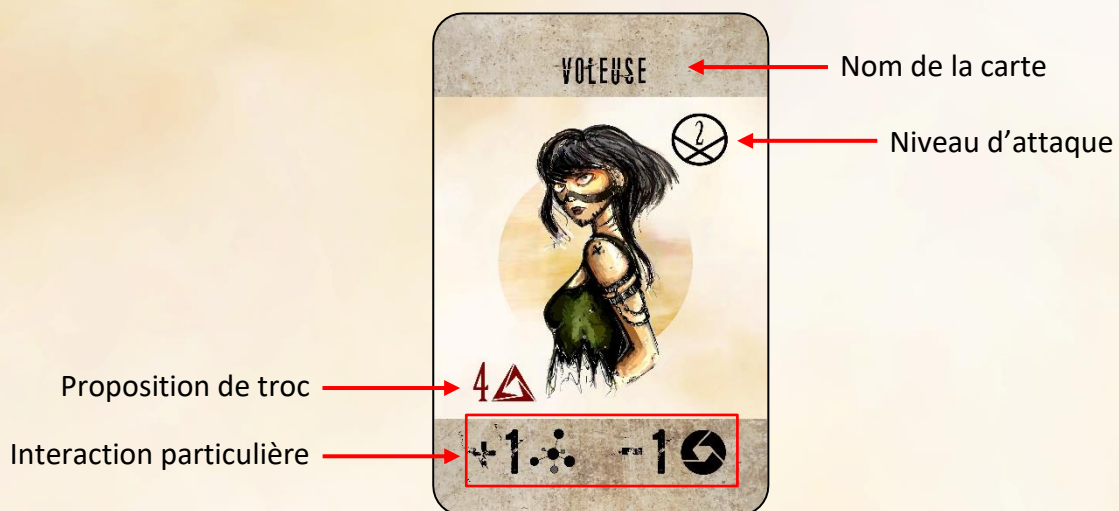


Résoudre une carte Rencontre

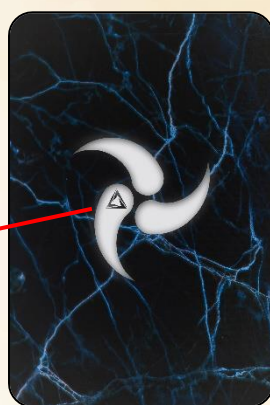
Lorsque vous devez résoudre une carte *Rencontre*, retournez la première carte du deck *Rencontre* et placez-la face visible près du deck. Le personnage rencontré va réagir à votre présence dans le lieu. Pour connaître la réaction de la rencontre, vous devez examiner le symbole dévoilé sur le dos de la prochaine carte *Rencontre* (celle qui est au-dessus du deck *Rencontre*, toujours face cachée). En fonction du symbole, vous savez si la rencontre vous attaque, troque avec vous ou interagit autrement.

Lorsque le deck *Rencontre* est vide, rebrassez la défausse pour former un nouveau deck *Rencontre*.

Présentation des cartes *Rencontre*



Lorsque le dos de la carte suivante du deck *Rencontre* présente ce symbole, la rencontre vous attaque.

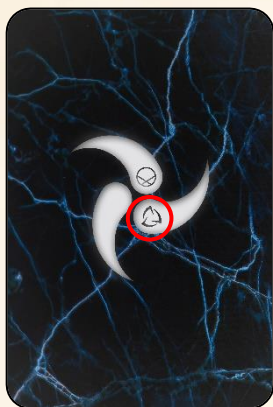


Lorsque le dos de la carte suivante du deck *Rencontre* présente ce symbole, la rencontre troque avec vous.





Lorsque le dos de la carte suivante du deck *Rencontre* ne présente aucun symbole. Vous devez résoudre l'interaction particulière qui est imprimée dans le bandeau du bas de la carte. Il s'agit d'une interaction « narrative » que le joueur peut imaginer durant sa partie. Par exemple, avec la « *Voleuse* », on peut imaginer qu'elle passe un bon moment avec vous (vous gagnez 1 point de *Moral*), mais durant ce moment, elle en profite pour vous dérober une trouvaille.



Lorsque le symbole *Fatalité* se trouve également sur la carte, en plus d'être attaqué ou de troquer, vous devez piocher une carte *Fatalité*. Les cartes *Fatalité* sont expliquées à la page 16.

La carte *Fatalité* doit être piochée même si vous remportez le combat ou si vous refusez le troc.

Les attaques

Lorsque la rencontre vous attaque, vous devez comparer votre niveau de **Force** à celui du personnage rencontré. Si votre niveau de **Force** est supérieur au niveau du personnage rencontré vous remportez le combat, s'il est inférieur vous perdez le combat.

Si vous remportez le combat, vous pouvez continuer la partie sans perdre de *Vie*.

Si vous perdez le combat, perdez 1 point de *Vie* (toujours un seul point de Vie, quel que soit l'écart des niveaux de **Force**), faites donc glisser le curseur de votre jauge de *Vie* d'un niveau en moins. Puis reprenez la partie.

Votre niveau de Force est égal à l'addition des niveaux de Force des armes qui se trouvent dans votre réserve d'objet(s). MAIS ATTENTION, vous ne pouvez cumuler la Force que de **2 armes maximum** lors d'un combat (une arme par main). Privilégiez les deux armes avec le niveau de **Force** le plus élevé de votre réserve d'objets, afin d'avoir le meilleur résultat d'attaque. Si vous avez plus de deux armes en votre possession, gardez-les pour d'éventuels trocs (voir les **Trocs** page 14). **Si vous n'avez aucune arme, votre niveau de Force est égal à zéro. Vous n'êtes pas obligé de vous battre, vous pouvez simplement accepter de perdre 1 point de Vie lors du combat.**

Si votre niveau de Force est égal au niveau de Force de la rencontre qui vous attaque, perdez 1 point d'Énergie. Considérez que le combat vous a épuisé sans pour autant vous blesser.

Cas de figure

Exemples

Dans la situation où vous rencontrez la *Voleuse* et qu'elle vous attaque, voici les conséquences de cette attaque en fonction de votre réserve d'objets :

Carte piochée



Deck Rencontre



Situation 1 : Votre réserve d'objets



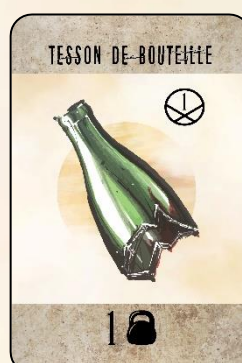
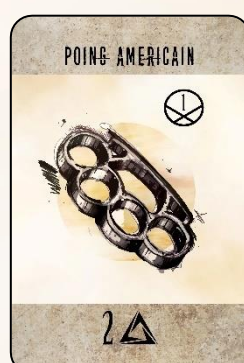
Dans cette situation, le *Marteau* vous donne un niveau de **Force** de 2. La *Voleuse* a également un niveau de **Force** de 2. À force égale, vous perdez 1 point d'**Énergie**. Puis, reprenez la partie. (Vous pouvez perdre 1 point de *Vie* à la place, en refusant de vous battre.) Exception : si vous et votre adversaire êtes à un niveau de **Force** égal à **zéro**, vous ne perdez pas de point d'**Énergie**, ni de point de *Vie*.

Situation 2 : Votre réserve d'objets



Dans cette situation, le *Poing Américain* vous donne un niveau de **Force** de 1. La *Voleuse* a un niveau de **Force** de 2. Ayant un niveau de **Force** inférieur à elle, vous perdez le combat. Vous perdez donc 1 point de *Vie*.

Situation 3 : Votre réserve d'objets



Dans cette situation, Le *Marteau* et le *Poing Américain* vous donnent un niveau de **Force** de 3. La *Voleuse* a un niveau de **Force** de 2. Ayant un niveau de **Force** supérieur à elle, vous gagnez le combat. Vous pouvez continuer la partie sans perdre de *Vie*.

Les trocs

Lorsque le personnage rencontré décide de troquer avec vous, vous devez vérifier ce qu'il vous propose.

Sur la carte, à côté du symbole *Troc*, est affichée une valeur accompagnée d'une couleur. Cette valeur correspond au prix demandé par la rencontre et la couleur correspond au deck *Troc* dont il est question pour cet échange.

Exemple 1 :

Ici, la *Voleuse* vous propose de troquer Rouge pour une Valeur de 4. C'est-à-dire que vous pouvez lui donner des objets de votre réserve qui ont un total de 4 ou plus en valeur, contre une carte au choix du deck *Troc Rouge*. Vous pouvez troquer plusieurs objets afin d'atteindre le niveau demandé.

Carte piochée



Deck Rencontre



Exemple 2 :

Ici, le *Prêtre* vous propose de troquer Vert pour une Valeur de 1. C'est-à-dire que vous pouvez lui donner des objets de votre réserve qui ont un total de 1 ou plus en valeur, contre une carte au choix du deck *Troc Vert*.



Exemple 3 :

Sur certaines cartes *Rencontre*, comme *L'enfant Vagabond*, au lieu de trouver une proposition de troc, il y a le symbole Allié (bouclier). Dans ce cas, la rencontre ne troque pas avec vous, mais devient votre allié. Vous pouvez ajouter la carte *Rencontre* à votre réserve d'objets. Lors d'un combat, vous pouvez ajouter la **Force** de vos alliés à celle de vos armes afin d'avoir une **Force** totale plus importante.



Vous pouvez avoir autant d'alliés que possible. Les alliés ne sont pas considérés comme des trouvailles. Les alliés ne sont pas comptabilisés dans votre limite d'arme lors d'un combat.

Vous pouvez sacrifier un allié afin d'éviter de perdre un combat. Pour cela, défaussez l'allié à sacrifier lorsqu'une rencontre avec une Force supérieure à la vôtre vous attaque. Une fois l'allié défaussé, ne perdez pas de point de Vie après l'attaque et continuez la partie.

Important

- La valeur d'un objet de votre réserve est non divisible.
- Vous pouvez donner des objets pour un total supérieur à la valeur demandée, mais le surplus est perdu. Vous pouvez cumuler plusieurs cartes *Trouvaille* pour atteindre le niveau de valeur demandé.
- Les cartes *Trouvaille* utilisées pour le troc sont défaussées.
- Vous pouvez donner le double de la valeur demandée, afin de prendre deux objets du deck *Troc* en question (jamais plus de 2). *Exemple* : la rencontre vous propose de troquer Vert pour une valeur de 2, vous pouvez lui donner un total de valeur égal à 4 contre 2 cartes au choix du deck *Troc Vert*. *Exception* : si une rencontre vous propose de troquer pour une valeur de zéro, vous ne pouvez prendre qu'un objet du deck *Troc*.
- Si vous n'avez pas d'objet avec une valeur suffisamment élevée pour le troc proposé, continuez la partie en ignorant le troc.
- Il est impératif de respecter la couleur du paquet *Troc* inscrite sur la carte rencontre.
- Les cartes « Troc » défaussées, sont retirées de la partie. Si un deck *Troc* est vide, considérez que la Rencontre n'a rien à troquer avec vous.
- **Lorsqu'une rencontre troque avec vous, vous pouvez troquer avec elle tant que vous trouvez dans son lieu.** Très utile dans le cas où vous faites une trouvaille après une rencontre sur une même carte Route.
- Sur certaines cartes *Rencontre* il n'y pas de symbole *Troc* ni de valeur. Cela signifie qu'aucun Troc n'est possible avec la rencontre (une croix noire est affichée à la place).

Les interactions particulières

Lors d'une rencontre, s'il n'y a aucun symbole sur le dos de la carte suivante, vous devez résoudre une interaction particulière propre à chaque personnage rencontré.

Même si la plupart des interactions particulières auront une conséquence positive sur votre partie, elles pourront parfois avoir une conséquence négative.

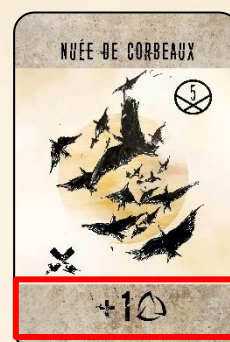
Quelques informations sur les interactions particulières :

- Parfois, vous gagnerez du *Moral* et/ou de la *Vie* et/ou de l'*Energie*.
- Parfois, la rencontre vous offrira un objet d'un des decks *Troc*. Il sera présenté par une lettre. Récupérez la carte du deck correspondant à la lettre. Si l'objet n'est pas disponible dans le deck *Troc*, vous ne pouvez pas en bénéficier.

Quelques exemples d'interactions particulières :



Le Prêtre vous offre l'objet **B** du deck *Troc Vert*. (*Vieille Bible*)



La Nuée de Corbeaux vous oblige à piocher une carte *Fatalité*. Les cartes *Fatalité* sont expliquées à la page 16.



Le Shaman vous offre une Vision.

Les Visions vous permettent de dévoiler une carte *Fatalité*. Soit une carte *Fatalité* qui se trouve dans votre journée, soit la première carte *Fatalité* du deck *Fatalité*. Vous devez utiliser votre Vision immédiatement après l'avoir gagné.



Vous pouvez retirer la dernière carte *Route* de votre journée et la reposer face cachée sur le deck *Route* (la *Survivante* vous donne un raccourci.)

S'il s'agit déjà de la dernière carte *Route* de la journée, rien ne se passe.



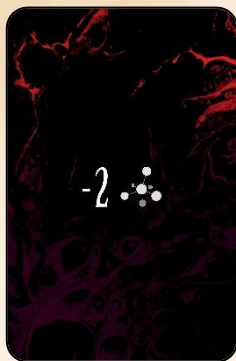
Résoudre une carte *Fatalité*

Les cartes *Fatalité* sont des cartes qui compliqueront votre voyage. Il y en a 9 au total. Lorsque vous devez piocher une carte *Fatalité*, piochez la première carte *Fatalité* du deck *Fatalité*. Ne la dévoilez pas immédiatement. Placez-la à la fin de votre journée. Vous devez la résoudre dès qu'il n'y a plus de cartes *Route* à résoudre dans votre journée. Si votre journée est rallongée par d'autres cartes *Route*, la carte *Fatalité* est déplacée à la suite des nouvelles cartes *Route*.

Vous pouvez cumuler autant que possible les cartes *Fatalité* à la fin de votre journée. Une fois résolues, les cartes *Fatalité* sont défaussées. **Si le deck *Fatalité* est vide, ignorez les *Fatalité* jusqu'à la fin de la partie.**

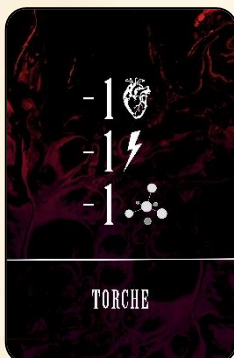
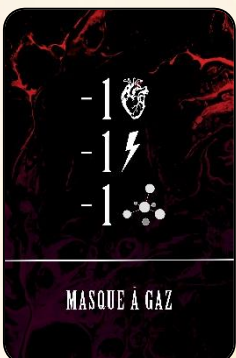
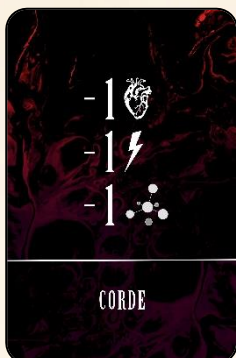


Présentations et explications des cartes *Fatalité* :

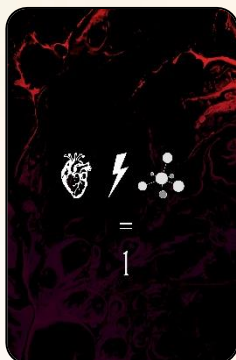


Perdez 2 points de *Moral*.

Perdez 2 points d'*Énergie*.



Perdez 1 point de *Vie*, d'*Énergie* et de *Moral*, sauf si vous avez dans votre réserve, l'objet inscrit sous le trait blanc. L'objet n'est pas défaussé.



Vos jauges de *Vie*, d'*Énergie* et de *Moral* sont réduites au niveau 1. Si l'une de vos jauges est déjà au niveau 1, elle y reste. Si l'une de vos jauges est au niveau zéro (zone limite), elle y reste.



Retirez et défaussez à l'aveugle, 2 cartes de chaque deck *Troc*. Les trocs à venir seront moins variés.



Fausse piste !

Ajoutez 3 cartes *Route* à votre journée.

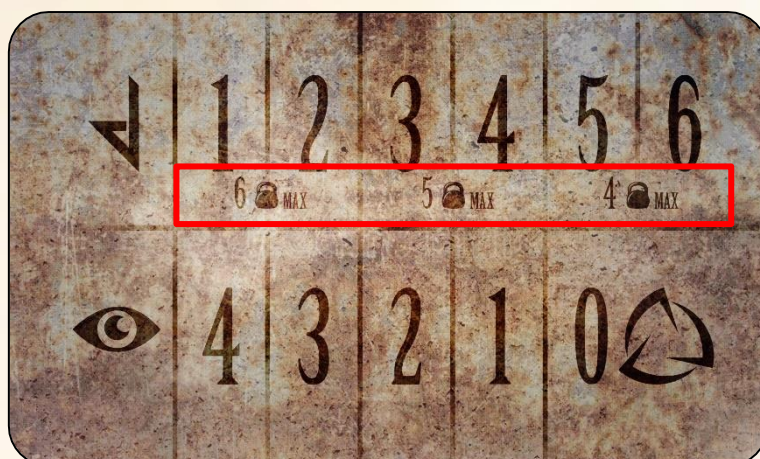


Vous perdez « ? » point(s) de *Vie*. Vous pouvez sacrifier un allié au lieu de subir cette *Fatalité*. Le « ? » est expliqué à la page 21.

Présentation détaillée des plateaux de jauges

Il y a deux plateaux de jauges. L'un pour le suivi des jours ainsi que votre piste *Destin*, l'autre avec vos jauges de *Vie*, *Énergie* et *Moral*.

Dans le premier plateau, sur la piste des jours se trouvent des symboles « *Poids* » accompagnés d'un chiffre.



Il s'agit du poids maximum autorisé dans votre réserve d'objets.

Lors des jours 1 et 2, votre poids maximum autorisé est de 6.

Lors des jours 3 et 4, votre poids maximum autorisé est de 5.

Lors des jours 5 et 6, votre poids maximum autorisé est de 4.

Dès qu'une trouvaille vous fait dépasser le poids autorisé, vous devez défausser un objet afin d'avoir un poids total égal ou inférieur au poids autorisé. Plus vous avancez dans votre périple, plus votre capacité à porter du poids s'amenuise.

Sous la piste des jours se trouve **la ligne *Destin***. C'est une jauge particulière. Elle vous permet de modifier votre destin.

Les chiffres 4 à 0 ne sont pas des niveaux, mais des crédits. Durant une partie vous avez le droit d'utiliser vos crédits "*Destin*" afin de modifier une interaction avec une carte *Rencontre*.

Après avoir retourné une carte *Rencontre* vous devez vérifier le symbole du dos de la prochaine carte *Rencontre* pour connaître l'interaction que vous réserve la rencontre. Si l'interaction ne vous convient pas, vous pouvez la modifier en utilisant 1 crédit *Destin*. Lorsque vous utilisez 1 crédit *Destin*, déplacez le marqueur d'un cran et placez la première carte du deck *Rencontre* en dessous de la pile, sans la regarder. Vous devez donc considérer le symbole de la carte suivante pour connaître la nouvelle interaction avec la rencontre.

Vous pouvez utiliser vos crédits *Destin* plusieurs fois de suite. Attention, si vous utilisez votre dernier crédit *Destin* vous devez piocher une carte *Fatalité*.

Exemple :



Dans ce cas de figure, la *Voleuse* doit m'attaquer et je dois piocher une carte *Fatalité*.

Carte piochée



Deck Rencontre



J'utilise un crédit *Destin* afin de placer la carte du deck *Rencontre* sous la pile de cartes. Le dos de la carte suivante m'annonce que la *Voleuse* m'attaque. Mais je ne dois pas piocher de carte *Fatalité*. Mon crédit *Destin* aura été utile.

Carte piochée



Deck Rencontre



Note : lorsque votre curseur *Destin* se trouve sur la case 0 (zéro), piochez une carte *Fatalité*. En d'autres termes, utiliser votre dernier crédit ne sera pas sans conséquence. À chaque fois que vous placez votre curseur sur cette case, piochez une carte *Fatalité*.

Le second plateau vous permet de suivre vos niveaux de *Vie*, d'*Énergie* et de *Moral*.

La jauge de Vie représente votre santé physique. Il y a le niveau 4, 3, 2, 1, 0 (zone limite) et le *Crâne* (mort).

La jauge d'Énergie représente votre énergie. Il y a le niveau 4, 3, 2, 1, 0 (zone limite) et le *Crâne* (épuisement).

La jauge de Moral représente votre état mental. Il y a le niveau 4, 3, 2, 1, 0 (zone limite) et le *Crâne* (abandon).

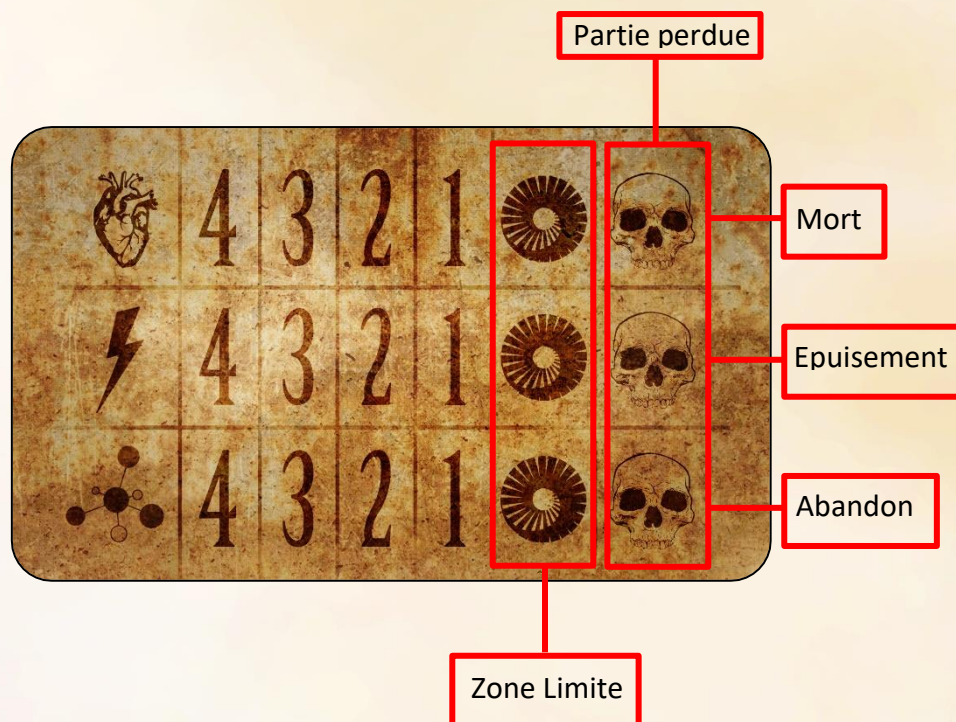
Ces trois jauges fonctionnent de la même manière.

Si l'un de vos curseurs est amené à se poser sur l'une des cases *Crâne* du plateau, la partie est perdue.

Lorsque l'un de vos curseurs est sur une case zéro (zone limite), vous pouvez poursuivre la journée en cours. Mais attention, **si vous terminez la journée avec au moins l'un de vos curseurs sur la case zéro (zone limite), vous perdez la partie.** Vous devez donc tout faire pour sortir de la *Zone Limite* avant la fin de la journée. Une journée se termine lorsqu'elle ne contient plus aucune carte *Route* ou carte *Fatalité* à résoudre.

Il est donc parfois préférable de chercher un autre chemin afin de rallonger la journée et de tenter de quitter une Zone Limite.

Si vous terminez le jour 6 et que l'un de vos curseurs se trouve dans une *Zone Limite* vous perdez la partie.

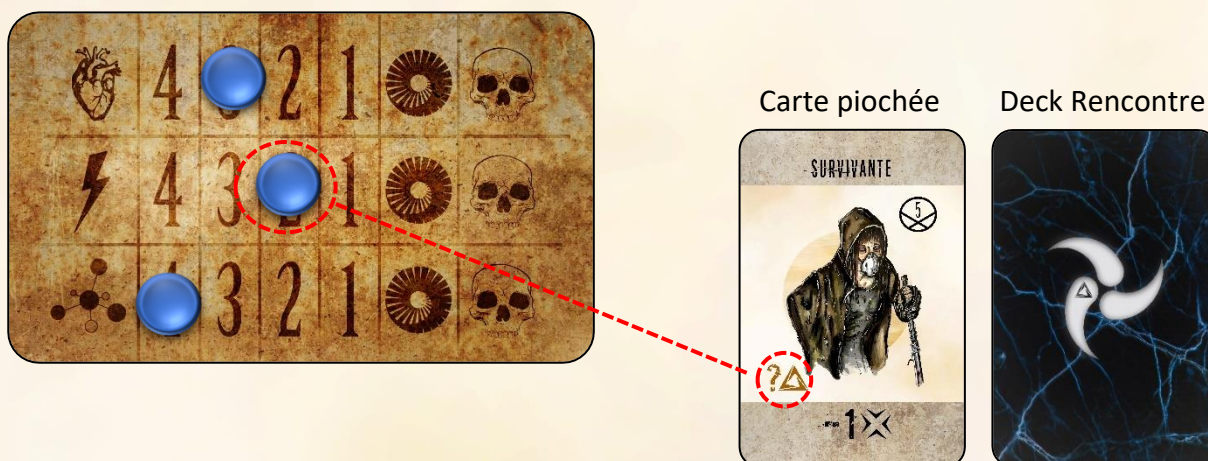


Le « ? »

Certaines cartes *Route*, *Rencontre*, *Fatalité* ou *Trouvaille* présentent une information accompagnée d'un « ? ». Pour résoudre ce « ? » il suffit de le remplacer par la valeur numérique de votre niveau de jauge le plus bas, parmi les jauges de *Vie*, d'*Énergie* et de *Moral*.

Exemples :

Dans ce cas de figure, la *Survivante* troque Orange avec une valeur de 2.



Dans ce cas de figure, l'*Homme Ivre* vous attaque avec une **Force** égale à zéro.



Remarque : vous devez remplacer le « ? » par la valeur numérique au moment même de le résoudre.

Clarifications de certaines cartes et symboles

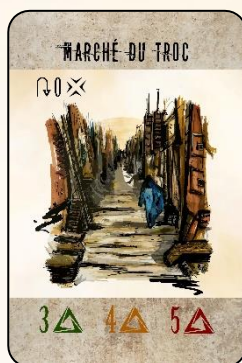
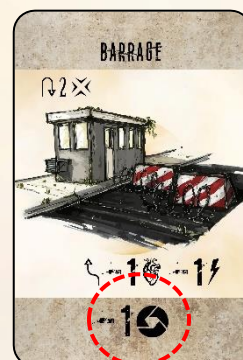
Lorsqu'une interaction particulière d'une carte Rencontre vous demande de défausser l'une de vos trouvailles, vous devez en défausser une de manière aléatoire. Si vous n'avez aucune cartes *Trouvaille* dans votre réserve d'objet, rien ne se passe.

Les cartes « Troc » en votre possession sont considérées comme des cartes « Trouvaille ».



Lorsqu'une action d'une carte Route vous demande de défausser l'une de vos trouvailles, vous devez en défausser une de manière aléatoire. Si vous n'avez aucune carte *Trouvaille* dans votre réserve d'objet, vous ne pouvez pas entreprendre l'action qui vous le demande. Il faudra donc choisir de **Trouver un autre chemin** ou bien **Contourner**.

Il existe une exception pour la carte Route **Fuite**. Vous pouvez fuir, même si vous n'avez aucune Trouvaille dans votre réserve d'objet.



La carte Route « *Marché du Troc* » est une carte particulière. Lorsque vous arrivez sur cette carte, vous avez la possibilité de troquer autant que vous voulez avec les deck Troc Vert, Orange et Rouge. Cette carte fonctionne comme un troc classique. Pour une valeur de 3, vous pouvez récupérer une carte du deck Vert. Pour une valeur de 4, vous pouvez récupérer une carte du deck Orange. Pour une valeur de 5, vous pouvez récupérer une carte du deck Rouge.

La Torche ajoute +1 à la valeur numérique de vos « ? » lorsqu'il est suivi du logo *Trouvaille*. Vous gagnez donc une trouvaille supplémentaire à chaque fois que vous devez résoudre un « ? » devant le logo *Trouvaille*.





La *Vieille Bible* vous permet d'annuler une carte *Route* qui vient d'être dévoilée. La carte *Route* annulée est défaussée et n'est pas remplacée. Lorsque la *Vieille Bible* a été utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser. Faites-la pivoter à 90° pour vous en rappeler. Cependant, vous pouvez toujours la troquer.

Contrairement aux autres cartes *Trouvaille*, le *Roman* et la *Vieille Bible* ne sont pas défaussés une fois utilisés. Car même si elles ne peuvent plus être utilisées, elles peuvent encore être troquées.



Le *Porte Bonheur* vous permet d'annuler une carte *Fatalité*. Lorsqu'une carte *Fatalité* est placée à la fin de votre journée, vous pouvez défausser le *Porte Bonheur* afin de défausser la carte *Fatalité* sans la résoudre.

Le *Sac à Dos* vous permet d'avoir du poids supplémentaire autorisé. Tant que vous le possédez, vous pouvez avoir 2 poids supplémentaires. Par exemple, si vous possédez le *Sac à Dos* et que vous êtes au jour 5, vous pouvez porter 6 poids au lieu de 4.



Conditions de victoire et défaite

Victoire

Vous gagnez si :

- Vous survivez au 6 jours de voyage sur la Route. Le sixième jour se termine après avoir résolu la dernière carte *Route* et l'éventuelle dernière carte *Fatalité* de la journée 6.

Défaite

Vous perdez si :

- Le deck de carte Route est vide et que vous devez piocher une carte Route.
- L'un de vos curseurs de jauges se trouve sur un crâne.
- L'un de vos curseurs de jauges se trouve sur une Zone Limite et que votre journée est terminée.

Modes de jeu

Il existe trois façons de jouer à THE ROAD. Trois modes de jeu afin de découvrir le jeu de manière progressive. Définissez en début de partie avec quel mode vous souhaitez jouer. Ces modes de jeu semblent apporter peu de modifications, mais elles sont significatives pour votre survie !

Mode « Équipé »

Démarrez la partie avec la *Corde* et le *Masque à gaz*.

Démarrez la partie avec une carte **Trouvaille** aléatoire.

Retirez le *Gang Punk* du deck Rencontre.

Mode « Voyageur »

Démarrez la partie avec la *Corde* ou le *Masque à gaz*.

Démarrez la partie avec une carte **Trouvaille** aléatoire.

Mode « Survivant »

Démarrez la partie sans aucune carte dans votre réserve d'objet.

Jouer à plusieurs

The Road est un jeu exclusivement solo, mais l'expérience d'une partie peut se vivre à plusieurs à la façon d'un jeu coopératif. Tous les joueurs autour de la table peuvent se mettre d'accord sur les actions à entreprendre afin de remporter la partie.



TROPHÉES



- ☐ **VICTOIRE !**
Remportez une partie en mode Survivant.
- ☐ **MEME PAS PEUR !**
Remportez une partie avec deux de vos jauges au niveau 4. (Parmi les jauges de santé, moral et énergie)
- ☐ **CORIACE !**
Remportez une partie en ayant gagné 10 combats.
- ☐ **INVINCIBLE !**
Remportez une partie en ayant un minimum de 7 en Force.
- ☐ **ZOOLOGISTE**
Remportez une partie en ayant rencontré tous les animaux. (Chat, Chien blessé, Corbeaux, Ours)
- ☐ **PETITE FAMILLE**
Remportez une partie en terminant avec le *Chien Blessé* et l'*Enfant Vagabond*.
- ☐ **DESTIN !**
Remportez une partie avec votre jauge de destin au niveau 4.
- ☐ **BIEN CUIT MON STEAK !**
Remportez une partie avec la *Casserole* et la *Viande Crue* en votre possession.
- ☐ **DANS LE GENRE BIEN LOURD !**
Remportez une partie avec la *Bouteille de Gaz* en votre possession.
- ☐ **LITTERAIRE**
Remportez une partie avec en votre possession la *Vieille Bible* et le *Roman* (vous avez le droit de les utiliser mais pas de les troquer).
- ☐ **POISSARD !**
Perdre une partie à cause de la dernière carte *Route* de la dernière journée (jour 6).
- ☐ **FATALITY !**
Perdre une partie à cause de la dernière carte *Fatalité* du dernier jour (jour 6).



TROPHEES

☐ **LA PEAU DE L'OURS !**

Rempportez une partie en ayant vaincu l'*Ours*.

☐ **ATHEE DE BONNE FOI !**

Troquez la *Vieille Bible* sans l'avoir utilisé.

☐ **ENTRE LES MAILLES !**

Rempportez une partie en ayant survécu, au moins, à 7 cartes *Fatalité*.

☐ **COLLECTIONNEUR**

Durant une partie, ayez en votre possessions au moins 10 trouvailles en même temps.

☐ **SURVIVRE !**

Sacrifiez un allié.

☐ **TOURISTE DE L'APOCALYPSE !**

Perdre 1 point Vie à cause du *Chat*.

☐ **RESISTANCE !**

Apportez une machine à écrire à la Résistance afin de les aider à fabriquer des tracts contre le pouvoir en place. Rempportez une partie en ayant en votre possession la machine à écrire.

☐ **WAY OF THE SAMURAI !**

Rempportez une partie avec le *Sabre* en votre possession.

☐ **PYTHEAS**

Rempportez une partie avec Pytheas.

☐ **LEOPOLDINE**

Rempportez une partie avec Léopoldine.

☐ **HESTER**

Rempportez une partie avec Hester.

☐ **SAYADAW**

Rempportez une partie avec Sayadaw.

Jouer avec des personnages

Vous avez la possibilité de jouer avec quatre personnages.

Chaque personnage a des caractéristiques propres et une mise en place différente.

PYTHEAS

Pytheas est un véritable solitaire. Il est persuadé que pour survivre dans *Geynum*, il ne faut se fier à personne. Lorsqu'il avait 13 ans, son père a essayé de le vendre à un gang de rebelles en échange d'un peu de marchandises. Heureusement que ce jour-là, il avait un couteau sur lui...

Après avoir erré, seul, durant des années. Il est enfin devenu un survivant respecté par les voyageurs et par certains gangs dangereux.

Il est toujours à la recherche de son père pour lui présenter Diego...

Diego, c'est son poing américain. Il aime le faire briller en le frottant avec un vieux chiffon. Il s'est juré qu'il brillera de mille feux le jour où il achèvera son géniteur.

Mise en place :

Vous démarrez la partie avec la *Corde* et le *Poing Américain*.

Capacité spéciale : Pytheas gagne une *Trouvaille* après chaque combat qu'il remporte.

Faiblesse : Pytheas ne peut pas avoir d'allié. Si une rencontre « Allié » se déroule lors de votre partie, il ne se passe rien.



LEOPOLDINE

Abandonnée à l'âge de 5 ans, l'avant-bras dévoré (par un loup ?), Léopoldine, a été recueillie et élevée par une vieille dame. À l'aube de ses 20 ans, Léopoldine dû enterrer sa mère adoptive. Cette mère lui a tout enseigné sur *Geynum* avant de quitter ce monde.

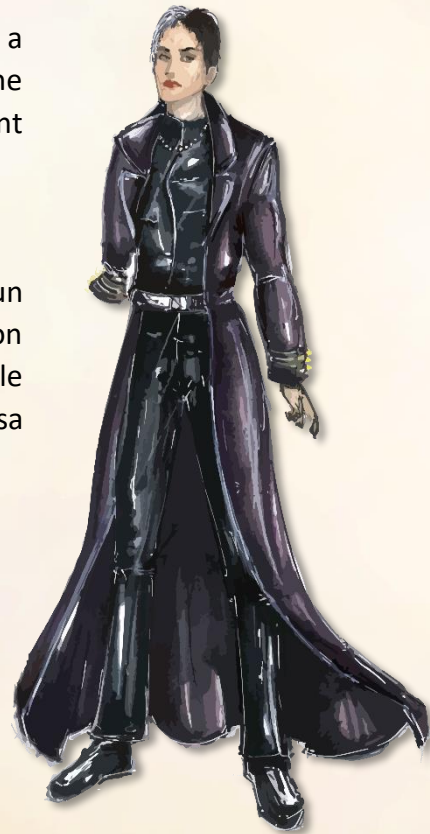
À la suite de cela, Léopoldine a souhaité explorer *Geynum* à la recherche d'un havre de paix. Sa mère adoptive lui a souvent raconté l'histoire d'une civilisation cachée au sein de *Geynum*. Un groupe de personnes qui chercherait à fonder le nouveau monde. Léopoldine les cherche depuis des années. Trouvera-t-elle sa nouvelle famille ?

Mise en place :

Vous démarrez la partie avec la *Corde* et l'*Elixir Artisanal*.

Capacité spéciale : Vous ne défaussez pas l'*Elixir artisanal* après l'avoir utilisé. Vous pouvez l'utiliser une fois par jour. Vous ne pouvez pas le troquer.

Faiblesse : Léopoldine n'a qu'un bras. Par conséquent, elle ne peut se battre qu'avec une arme maximum. Cependant elle peut en posséder plusieurs.



HESTER

Hester est la cheffe de tout un clan.

Elle est le pilier d'une centaine de survivants, qui vivent dans des réseaux souterrains.

Depuis quelques mois, le niveau de toxicité de ces souterrains ne fait qu'augmenter. On déplore déjà quelques morts au sein du clan.

Hester leur a fait une promesse, celle de trouver une nouvelle terre où ils pourront vivre sereinement.

Seule, elle va prendre la Route, en espérant revenir avec de bonnes nouvelles.

Elle se prépare pour cette ultime mission. La vie de son clan en dépend.

Mise en place :

Vous démarrez la partie avec le *Porte-bonheur* et la *Corde*.

Capacité spéciale : Hester ne peut pas se faire attaquer par les animaux.

Faiblesse : Hester est une guerrière entêtée. Elle ne veut jamais faire « demi-tour ». Tout au long de la partie, considérez la flèche « Trouver un autre chemin » comme si elle était rouge.



SAYADAW

Il n'y a plus de foi sur *Geynum*. La seule croyance est un cœur qui bat.

Mais il existe encore quelques exceptions.

Sayadaw a gardé les coutumes et les rites de ses ancêtres. Après 18 ans de labeur, il a réussi à faire éclore un monastère sur *Geynum*. Soixante fidèles méditaient et se recueillaient chaque jour.

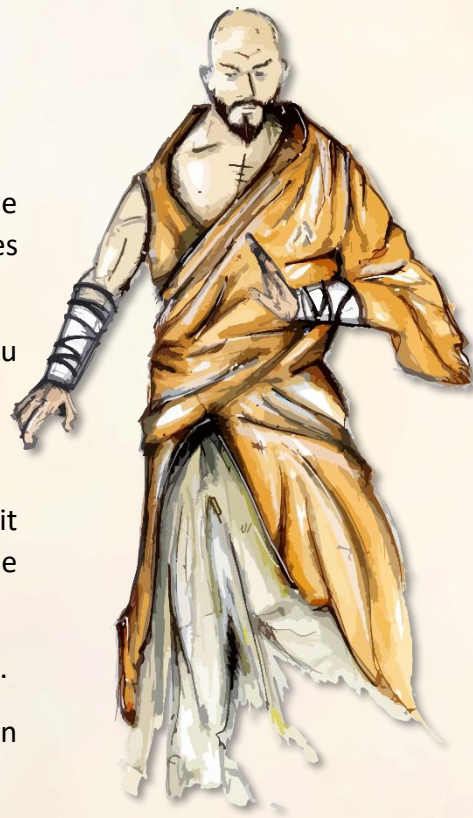
À l'aube d'un jour de sang, une bande de cannibales s'est emparée du monastère et a assassiné et dévoré chaque être vivant.

Des bras, des jambes, des flammes et du sang...

Sayadaw réussit à fuir ce massacre. Incapable de se retourner, il lui était impossible de dire adieu à ses frères. Mais il le sait, il n'y a de foi entière que brisée...

Sayadaw se prépare à un long voyage. Un voyage où la destination est la mort.

Il part en quête d'un endroit sacré afin de répondre aux réclamations de son âme. L'immolation par le feu sera son dernier acte.



Mise en place :

Vous démarrez la partie avec deux cartes du deck *Trouvaille* prises au hasard.

Capacité spéciale : Sayadaw peut offrir une carte de sa main afin d'éviter les dégâts d'une attaque. (Cartes *Trouvaille* ou *Troc*)

Faiblesse : Fidèle à ses principes, Sayadaw refuse d'utiliser des armes. Vous pouvez posséder des armes, les troquer ou les offrir, mais jamais les utiliser pour vous défendre.

Créer votre propre personnage

Pour créer votre propre personnage, rien de plus simple. Imaginez un personnage ou bien inspirez-vous d'un personnage fictif ou réel existant.

Offrez-lui une quête/histoire pour que le joueur puisse s'identifier.

Réfléchissez à une **mise en place** en lui accordant des cartes de départ.

Donnez-lui une capacité spéciale et une faiblesse.

Testez-le et partagez-le sur la page Facebook officielle « The Road – Alone Editions » ou sur BGG.

À vous de jouer !

Mode scénario

Le mode scénario vous permet de vivre une véritable histoire.

3 scénarios sont en préparations. Ils seront disponibles directement sur le site www.aloneeditionsgames.com très prochainement.

The Road Project

Rendez-vous sur la page <https://www.aloneeditionsgames.com/the-road-project-fr> pour avoir les détails du The Road Project.

N'hésitez pas à participer à ce concept unique pour une expérience participative exceptionnelle.

Rappel des symboles



ROUTE



FATALITÉ



TROUVAILLE



TROC



RENCONTRE



VIE



ENERGIE



MORAL



TROC IMPOSSIBLE



JOUR



DESTIN



ALLIÉ



POIDS



TROUVER UN AUTRE
CHEMIN



CONTOURNER



FORCE



À REMPLACER PAR LA
PLUS PETITE VALEUR
DU PLATEAU DE JAUGES
VIE, ÉNERGIE, MORAL.