Don’t Starve: The Board Game



FR Français

GUIDE ET RÈGLEMENT

Invoqué à travers un portail par un lanceur de cartes inconnu, vous atterrissez la tête la première dans un monde qui veut clairement votre mort. Attendez... tout cela vous semble familier... Il semble qu'on vous ait encore piégé et, cette fois, votre destin semble scellé à jamais. Quel bazar !

Don’t Starve: The Board Game est un jeu de survie coopératif pour 1 à 4 joueurs. Chacun d'entre vous incarne un personnage unique, collaborant pour survivre dans une contrée sauvage remplie de créatures bizarres, de dangers changeants et de ressources rares.

Au cours de la partie, vous explorerez des biomes inexplorés, récolterez de la nourriture et des matériaux, fabriquerez des outils et des structures, et combattrez des monstres bien décidés à gâcher votre journée. En même temps, vous devrez gérer vos niveaux de faim, de santé et de santé mentale, sous peine de voir votre voyage toucher à une fin rapide.

Le jeu se déroule à travers une série de scénarios. Chaque scénario présente une carte différente, des objectifs uniques et ses propres défis. Accomplir un scénario débloque de nouveaux objets, recettes et structures, offrant à votre groupe plus d'outils pour les défis futurs.

La tâche est simple à expliquer mais beaucoup moins à réaliser :

- Explorez.
- Combattez.
- Survivez.

Mais surtout... **NE MUREZ PAS DE FAIM**.

📦 LISTE DES COMPOSANTS

Composants Généraux

- 1× Livret de règles
- 1× Livre de fabrication
- 5× Feuilles de déblocage
- 1× Plateau de manche
- 1× Plateau du camp de base
- 13× Plateaux sac à dos
- 48× Tuiles de carte
- 16× Tuiles de besoin
- 72× Cartes lieu
- 128× Cartes objet
- 40× Cartes capacité
- 48× Cartes créature de l'ombre
- 32× Cartes objet personnel
- 17× Cartes météo
- 4× Cartes structure
- 4× Cartes personnage
- 10× Cartes de mise en place de la saison
- 18× Cartes de disposition de la carte
- 4× Cartes de personnalisation de biome
- 4× Brochures d'objets et d'aide
- 7× Boîtes de scénario (avec composants dédiés)

Jetons et Marqueurs

- 1× Ensemble de jetons d'activation
- 1× Ensemble de silhouettes de personnages (Standees)
- 4× Plateaux de personnage (avec molettes)
- 12× Jetons de nourriture crue
- 78× Jetons de nourriture cuite
- 16× Jetons de ressource
- 36× Jetons de ressource personnelle

- 16× Jetons d'effigie de viande
- 4× Jetons de tonneau spécial
- 6× Jetons de monstre
- 1× Jeton de concentration (Focus)
- 1× Jeton de monstre vaincu
- 1× Marqueur de tempête
- 4× Dés de personnage
- 12× Dés de monstre
- 1× Silhouette du portail en acrylique
- 1× Silhouette marqueur de manche en acrylique
- 1× Molette d'actions
- 40× Cubes en acrylique

Sets de Personnage (×4)

- 1× Silhouette en acrylique (Wilson, Willow, Wendy, Webber)
- 1× Jeton d'activation
- 1× Plateau de personnage avec molettes
- 1× Carte personnage
- 2–3× Cartes capacité
- 1–3× Cartes objet personnel (spécifiques au personnage)
- 2× Ressources personnelles

⚙ MISE EN PLACE DE LA PARTIE

1. Choix du Scénario

- Sélectionnez un scénario et rassemblez tous ses composants.
- Suivez les instructions de mise en place supplémentaires figurant sur la carte Scénario #S00A.

2. Configuration du Monde

- **A.** Placez la tuile du Portail au centre.
- **B.** Rassemblez le nombre requis de tuiles de carte de chaque biome (indiqué sur le côté gauche de la carte Scénario) et mélangez-les.
- **C.** Placez les tuiles de carte face cachée selon le schéma de la carte Scénario.

💡 **Mise en place aléatoire :** La version finale introduit des cartes de Mise en place aléatoire permettant de jouer n'importe quel scénario avec une disposition de carte et une saison différentes.

3. Saisons et Difficulté

- Prenez la carte de Mise en place de la saison correspondant à la saison indiquée.
- Choisissez le niveau de difficulté : Classique (recommandé pour la première partie), Survie ou Cauchemar.
- Placez les tuiles de besoin selon le schéma et placez le marqueur Tempête sur l'emplacement indiqué.
- Mélangez les cartes Météo de la saison en cours, placez le pioche et révélez la première carte Météo. Remettez les autres saisons dans la boîte.

4. Éléments de Jeu et Pioches

- **Plateau de manche :** Placez-le au-dessus de la carte avec le marqueur de manche sur la première case.
- **Molette d'actions :** Choisissez un joueur pour la gérer ; réglez-la sur 6.
- **Ressources et Monstres :** Placez les réceptacles de ressources et de monstres à portée de main.
- **Pioches Lieu :** Triez les cartes Lieu en quatre pioches de Biome (Forêts, Prairies, Terres arides, Zones humides), mélangez-les et placez-les dans le réceptacle.
- **Recettes de Cuisine :** Placez les 3 recettes de base (ou jusqu'à 6 si débloquées) dans le réceptacle.
- **Livre de Fabrication :** Placez-le avec les cartes objet à portée de main de tous.
- **Créatures de l'Ombre :** Triez les cartes en 3 pioches selon leur dos et mélangez-les.

5. Camp de Base (Uniquement si débloqué)

- Placez le plateau du Camp de base et réglez le marqueur Essence sur 6.
- Choisissez jusqu'à 3 cartes Structure construites et placez-les dans les emplacements disponibles.

6. Mise en place du Personnage Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Placez un plateau sac à dos devant vous.
2. Choisissez un personnage et prenez les composants associés :
    - **Figurine :** Placez-la sur la tuile du Portail.
    - **Plateau de personnage :** Réglez les molettes (Santé, Faim, Santé mentale) sur les valeurs initiales et placez-le au-dessus du sac à dos.
    - **Cartes et Jetons :** Prenez les cartes capacité, 1 jeton d'activation (côté actif), les objets personnels et les ressources personnelles.
3. Placez 1 dé de personnage devant vous.
4. Placez les jetons de concentration indiqués sur la carte personnage dans l'emplacement de concentration du sac à dos (côté actif). *Remarque : Lors de la première manche, la Phase de Préparation est ignorée.*

📜 CONCEPTS FONDAMENTAUX

- **Priorité des Règles :** Les règles figurant sur les composants spécifiques l'emportent toujours sur le livret de règles général.
- **Prise de Décision :** Pour les choix de groupe non définis, le joueur actif décide (ou le gestionnaire de la molette d'actions en dehors de son tour).
- **Gagner et Perdre :**
    - Vous **gagnez** si la carte Scénario déclare la victoire.
    - Vous **perdez** s'il n'y a plus de jetons Effigie de viande pour réanimer les tombés, si les manches disponibles sont épuisées (dernière tuile de besoin défaussée) ou si la carte Scénario déclare la défaite.

🔄 STRUCTURE DE LA MANCHE

Chaque partie se déroule sur un maximum de 6 manches. Chaque manche est divisée en 6 phases séquentielles :

1. **Phase de Préparation :** Résolvez les effets entre les manches, tirez une nouvelle carte Météo, rafraîchissez les jetons d'activation et la concentration, et résolvez les capacités de préparation.
2. **Phase d'Action :** À tour de rôle, les joueurs effectuent un déplacement optionnel et une action principale (en plus d'un nombre illimité d'actions gratuites).
3. **Phase de l'Ombre :** Résolvez les effets de toutes les créatures de l'ombre révélées à côté du plateau de personnage.
4. **Phase des Besoins :** Chaque personnage satisfait ses exigences en Lumière, Faim et Santé mentale.
5. **Phase Météo :** Résolvez les événements météo et les besoins météo en fonction de la position du marqueur Tempête.
6. **Phase de Scénario :** Résolvez les événements de la carte Scénario active avant de passer à la manche suivante.

⚔️ LES ACTIONS PRINCIPALES

Pendant son tour dans la Phase d'Action, un personnage peut effectuer un déplacement optionnel et l'une des actions principales suivantes :

- **Déplacement :** Déplacez la figurine sur une tuile de carte adjacente (en la révélant si elle est cachée).
- **Exploration :** Révélez une nouvelle carte Lieu sur le biome actuel, obtenez la récompense et activez l'hostilité si le monstre est agressif.
- **Interaction :** Interagissez avec des cartes Lieu, Structure ou Scénario pour obtenir des ressources, de la nourriture ou activer des effets (en consommant des outils ou en subissant l'hostilité des monstres).

- **Combat :** Affrontez un monstre du lieu, du scénario ou une créature de l'ombre pour obtenir des récompenses et éviter des dégâts.
- **Échange :** Échangez librement des ressources et des objets avec d'autres personnages présents sur la même tuile de carte.

INVENTAIRE, RESSOURCES ET OBJETS

- **Sac à dos :** Peut contenir un maximum de 10 ressources (1 par emplacement).
- **Main :** Vous pouvez tenir un maximum de 8 cartes objet en même temps.
- **Types d'Objets :** Armes, Armures, Outils, Objets de Survie et Objets Personnels.
- **Durabilité :** De nombreux objets subissent un contrôle de durabilité avec les dés après utilisation. S'ils sont endommagés deux fois, ils sont défaussés.
- **Nourriture :** Peut être crue (vulnérable au détérioration) ou cuite (via l'action gratuite Cuisiner).