Un jeu de Ludovic Roudy & Bruno Sautter édité par Serious Poulp

Bienvenue dans la démo « Print & Play » de The 7th Continent

The 7th Continent est un jeu coopératif d'exploration et de survie pour 1 à 4 joueurs.

Cette démo pour 1 à 3 joueurs introduit les principaux mécanismes du jeu. Néanmoins elle occulte de nombreux aspects de l'aventure réelle parmi lesquels les choix directionnels liés à l'exploration du continent, les malédictions et leurs indices, la chasse, la nourriture, le feu, les points d'expérience, la progression des personnages (idées avancées), la botanique, les quêtes secondaires, les compagnons, etc.

But du jeu

Dans cette démo, les joueurs remportent la partie **s'ils parviennent à rejoindre le septième continent !**

Préparation

Pour jouer à cette démo, vous avez besoin :

- d'une imprimante capable d'imprimer des pages recto/verso en couleur,
- de 8 feuilles de papier (idéalement papier photo recto/verso ou papier épais type Bristol) ,
- de 6 dés à 6 faces,
- d'un jeton ou d'une figurine pour représenter le personnage de chaque joueur,

Avant de jouer, vous devez :

- télécharger la version Alpha des règles du jeu disponibles sur la page Kickstarter du projet : https://www.kickstarter.com/projects/1926712971/the-7th-continent-explore-survive-you-are-the-hero
- imprimer les pages de ce document en couleur et en sélectionnant le mode d'impression recto/verso,
- découper les cartes et classer les cartes à dos vert et jaune numérotées de 001 à 017 , sans les regarder, pour former le *Deck d'Exploration*,

- donner une carte personnage à chaque joueur,
- mélanger les cartes à dos bleu pour former le *Deck d'Action* et retirer les cartes spécifiques aux personnages qui ne participent pas à la démo,
- former une pile avec les cartes *Événement aléatoire* (face « brouillard de guerre » visible),
- donner un nombre variable de dés à 6 faces à chaque joueur (4 d6 à 1 joueur, 3 d6 à 2 joueurs et 2 d6 à 3 joueurs) pour représenter les objets de leur inventaire,
- donner à chaque joueur le jeton ou la figurine représentant son personnage,

Plus d'infos sur www.the7thcontinent.com

001

Engourdi par le froid, vous émergez sur ce qui s'apparente à un petit ilot. Vous êtes convaincu que le septième continent ne doit pas être bien loin.

002

Une tombe a été creusée à cet endroit. Deux planches, attachées à l'aide d'un lacet, forment une croix sommaire.

002

Vous mettez à jour le squelette d'un individu dont les vêtements usés semblent d'origine occidentale.

003

004

005

En scrutant la plage sablonneuse, vous détectez d'étranges globes jaunâtres.

Les initiales du défunt ont été gravées sur une croix rudimentaire. Vous n'aviez jamais envisagé de déterrer un cadavre... jusqu'à maintenant !

1+1

La perspective de déterrer un cadavre en décomposition vous rebute.

Les participants doivent ***défausser*** une carte *Idée* de leur main au hasard.

Devant vous, une tortue de la taille d'une grosse dinde avance lentement le long de la plage. Allez-vous essayer de l'attraper ou poursuivre votre route ?

0+1 004

0+0 ***Défaussez*** cette carte et remplacez-la par une carte 013. Les participants déplacent leur figurine sur cette carte *Terrain*.

Vous trouvez un feuillet manuscrit dans une des poches de la veste du défunt. L'essentiel de son contenu est malheureusement devenu illisible.

...hante nos nuits. Nous avons suivi les mouettes et pensons avoir trouvé le moyen de quitter cet ilot. Pour cela nous devons **ATTRAPER QUATRE FOIS UNE TORTUE.** Malheureusement, il est trop tard pour notre confrère et ami le Professeur James W. Mitchum. Repose en paix. Nous avons commis un sacrilège en venant ici et il ne fait plus guère de doute que nous sommes maudits. Puisse Dieu nous venir en aide.

Jeffrey Sanders

Des œufs de tortue sont enfouis dans le sable. Ils sont trop fragiles pour être transportés mais rien ne vous empêche de les manger sur place.

0+1 Prenez 3 cartes au hasard dans la Défausse et mélangez-les dans le Deck d'Action. &

Les œufs se brisent lorsque vous les soulevez. Leur contenu appétissant se déverse sur le sable. &

Vous vous précipitez vers la tortue. Contre toute attente, elle fait preuve d'une vivacité étonnante et file un peu plus loin sans que vous ne parveniez à l'attraper.

005

006

De gros rouleaux viennent s'écraser bruyamment à vos pieds.

007

Les vagues viennent mourir à vos pieds.

008

Un scintillement au pied des rochers attire votre attention.

009

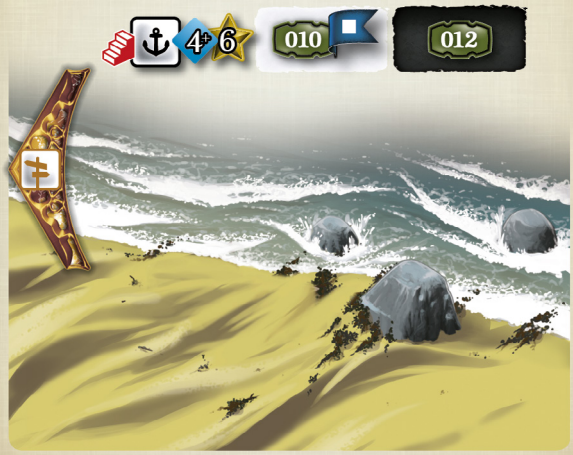
En dépit de son état de délabrement, la statue a de quoi inspirer un certain effroi.

010

Un groupe de tortues de mer se faufile entre les récifs à une cinquantaine de mètres du rivage. En les observant, vous méditez sur l'éventualité de quitter l'ilot à la nage et vous vous demandez combien de temps vous seriez capable de nager dans ce courant puissant avant que vos forces ne vous abandonnent.

De nombreux morceaux de coquilles d'œuf de tortue sont répandus sur le sable. Vous devriez être alerté si quelqu'un ou quelque chose s'approche de vous.

Vous scrutez la mer en vous demandant combien de temps vous pourrez nager avant que vos forces ne vous abandonnent...



En route pour le septième continent

Porté par des courants favorables, vous progressez vers le large à un rythme soutenu. Au bout d'un long moment, vous commencez à distinguer la côte sauvage du septième continent...

Les participants subissent **Fatigué**.

Défaussez toutes les cartes du plateau.

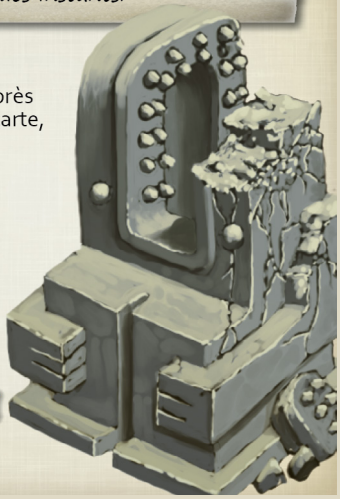
Félicitations ! Vous avez triomphé de cette démo et êtes en chemin vers le point d'arrivée n°3 sur le septième continent.

Pour rester informé : www.the7thcontinent.com

Vous décidez de surmonter le malaise que l'idole vous inspire et vous vous recueillez quelques instants.

Immédiatement après avoir révélé cette carte, prenez une carte

014



011

012

013
Une imposante statue de pierre à l'apparence menaçante trône à l'extrémité Est de l'ilot. Elle n'a visiblement pas résisté aux affres du temps.

014

014

015

Vous progressez à bonne allure vers le large jusqu'au moment où les premières crampes se font sentir. Vous commencez à paniquer ! Par chance, vous apercevez une petite île au loin. Un dernier effort devrait vous permettre d'y parvenir sain et sauf.

Les participants subissent **Terrifié** **Fatigué**

Défaussez toutes les cartes du plateau.
Mettez une carte **001** en jeu.

Les participants y placent la figurine de leur personnage.

Galápagos express

Vous vous éloignez de l'ilot, entouré par plusieurs tortues de mer sur lesquelles vous prenez appui lorsque la fatigue se fait sentir. Au bout d'un long moment, vous commencez à distinguer la côte sauvage du septième continent...

Défaussez toutes les cartes du plateau.

Félicitations ! Vous avez triomphé de cette démo et êtes en chemin vers le point d'arrivée n°2 sur le septième continent.

Pour rester informé : www.the7thcontinent.com

Alors que vous êtes agenouillé devant cette imposante masse de pierre, un frisson vous parcourt l'échine. Vous êtes persuadé que l'idole a esquissé un geste dans votre direction !

Les participants qui sont **Fatigué** subissent **Terrifié**.

Si cela est possible, prenez une carte *Malédiction* dans la Défausse et mélangez-la dans le Deck d'Action.

Traversée en solitaire

Vous mettez votre embarcation à l'eau et vous vous éloignez progressivement de l'ilot. Porté par des courants favorables, vous progressez à un rythme soutenu. Au bout d'un certain temps, vous commencez à distinguer la côte sauvage du septième continent.

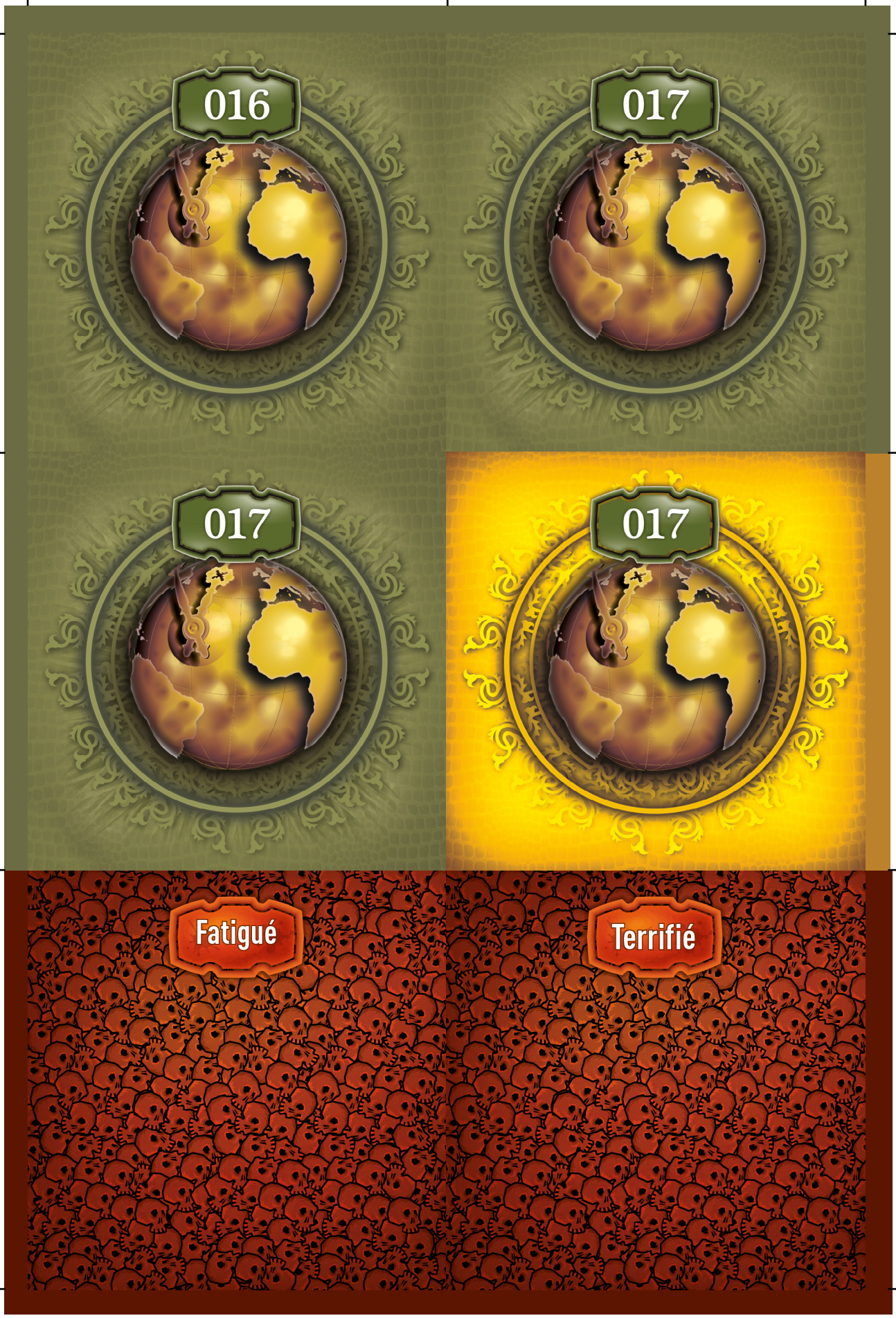
Défaussez toutes les cartes du plateau.

Félicitations ! Vous avez triomphé de cette démo et êtes en chemin vers le point d'arrivée n°1 sur le septième continent.

Pour rester informé : www.the7thcontinent.com

Alors que vous méditez en silence d'étranges visions se forment dans votre esprit, comme si la statue cherchait à communiquer avec vous.

Regardez les 3 cartes au sommet du Deck d'Action et replacez-les dans l'ordre de votre choix.


016
017
017
017
Fatigué
Terrifié

Boite de conserve

Une vieille boite de conserve vide et cabossée.

-1

-3

Bannissez cette carte.

endurance

Vous contournez la tortue en essayant d'échapper à sa vigilance. Au dernier moment vous vous jetez sur elle et parvenez à saisir ses pattes arrière. Surprise, elle vous traîne sur quelques mètres avant que vous ne lâchiez prise.

Tortue de mer :

Cette expérience ouvre de nouvelles perspectives ! Désormais, lorsqu'une tortue de mer est présente sur le terrain où vous êtes, vous pouvez appliquer l'effet suivant :

Vous fouillez les environs depuis un long moment à la recherche d'autres objets utiles. Soudainement, vous ressentez une faiblesse et vous vous effondrez sur le sol rocailleux.

Immédiatement après avoir révélé cette carte, le joueur actif subit

Fatigué & -

Whisky irlandais

Une bouteille d'un vieux whisky irlandais fort appétissant.

Quand vous êtes sur un terrain de la zone II ou plus:

0+ 0

152 389 et ***rangez*** vos états

Fatigué Frigorifié Effrayé

Bannissez cette carte.

sérénité

Terrifié

1 3 ***Rangez*** cette carte.

Défaussez toutes les cartes *Idée* que vous avez en main.

Fatigué

0+ 2 ***Rangez*** cette carte.

Dimitri Gorchkov

Lorsque vous faîtes l'acquisition d'un *état*, vous pouvez défausser 2 cartes ou qui ont le mot-clef **agressivité**. Dans ce cas, ne défaussez pas de cartes du Deck d'Action.

Les participants déplacent leur personnage sur le terrain ciblé, qui doit être relié au terrain d'origine par une série continue de cartes *Terrain*.

Ferdinand Lachapellière

Défaussez 2 cartes ou qui ont le mot-clef **discrétion** pour transformer une action que vous devez réaliser en action normale.

Les participants déplacent leur personnage sur le terrain ciblé, qui doit être relié au terrain d'origine par une série continue de cartes Terrain.

explorateur

Déterminé

Perdu au milieu de nulle part, vous prenez conscience de la valeur de votre vie.

Défaussez cette carte pour appliquer l'effet suivant :

-1 ou

explorateur

Keelan McCluskey

Défaussez 2 cartes ou qui ont le mot-clef **volonté** pour ignorer l'étape de Conséquence de votre action. Dans ce cas, vous devez immédiatement recommencer cette action.

Les participants déplacent leur personnage sur le terrain ciblé, qui doit être relié au terrain d'origine par une série continue de cartes *Terrain*.

volonté

Maudit

Un sentiment angoissant vous assaille. En dépit du froid ambiant vous transpirez et êtes pris de tremblements incontrôlables.

0+3

Vous parvenez à vous maîtriser.

Au prix d'un effort important, vous parvenez à retrouver votre calme.
Les participants subissent **Fatigué**

explorateur

Oursins

Des centaines de petites créatures rougeâtres ressemblant à des oursins sont disséminées sur le sol. Il va falloir vous faufiler si vous souhaitez poursuivre dans cette direction.

1+1

Défaussez cette carte.

Un piquant s'enfonce douloureusement dans votre talon.
Les participants doivent ***défausser*** une carte *Idée* de leur main.

Défaussez cette carte.

Ferdinand Lachapellière

Aventurier français plus à son aise dans la jungle tropicale que dans les cocktails mondains, Ferdinand arpente depuis plus de trente ans les terres encore inexplorées de la planète.

Par deux fois, il a été l'unique survivant d'expéditions malheureuses, témoignant ainsi de ses extraordinaires capacités de survie. Des circonstances tragiques qui lui valent, encore aujourd'hui, une certaine suspicion de la part de ses pairs et questionnent sur les extrémités auxquelles il a été poussé pour sauver sa peau.

Dimitri Gorchkov

Dimitri n'a pas pour habitude de s'épancher sur ses origines ni sur ses motivations. D'après la rumeur, il se serait échappé de la forteresse Pierre-et-Paul de Saint-Pétersbourg, où il était emprisonné pour « activités et propagande anarchiste ». Il aurait rejoint l'expédition en qualité d'expert sécurité pour fuir son passé trouble.

Les cicatrices qu'il arbore et les cris qu'il pousse chaque matin lorsqu'il émerge du sommeil en disent plus long que lui sur son parcours et sur sa capacité à faire face à l'adversité lorsqu'elle se présente.

Keelan McCluskey

Héritière d'un richissime industriel, Keelan a toujours cultivé une passion pour les herbes et les plantes. Ses connaissances en botanique lui ont d'ailleurs permis de survivre à un empoisonnement perpétré par un époux indélicat que la cupidité aura mené à la potence.

Libérée de ses obligations maritales, Keelan a participé à la première expédition sur le septième continent, qu'elle a contribué à financer. Elle a prévu de donner le nom de son ex-mari à la première plante carnivore qu'elle y découvrira.

the 7th continent

the 7th continent

the 7th continent

the 7th continent

the 7th continent

the 7th continent

Nerfs d'acier

0 1

Rangez vos états

Fatigué ou Terrifié

Défaussez cette carte.

Défaussez cette carte.

volonté

3+ 0 -3

Perche

et/ou

-1

adresse

Erudite

L'effet suivant s'applique tant que vous avez cette carte en main.

et/ou

-1

sérénité

3+ 0 -1 -2

Pelle

et/ou

-2

endurance

A cœur vaillant rien d'impossible

Défaussez cette carte pour appliquer l'effet suivant :

Fatigué

volonté

Un homme averti en vaut deux

Défaussez cette carte pour appliquer l'effet suivant :

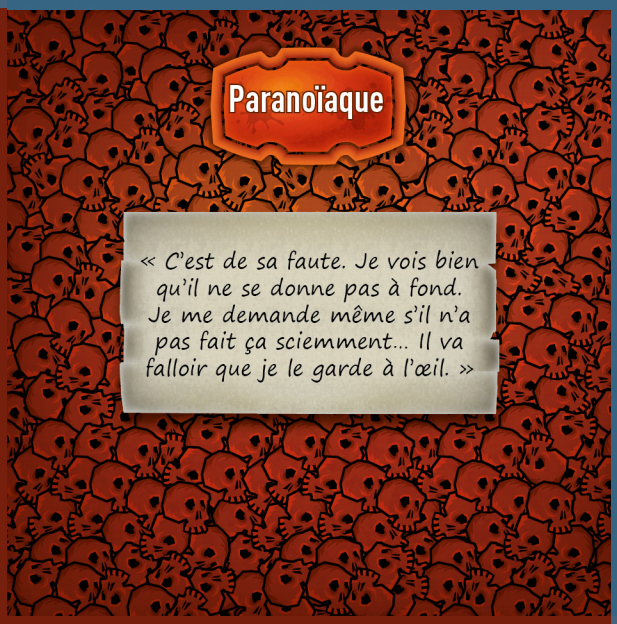
vigilance

7th
the
continent

7th
the
continent

7th
the
continent

7th
the
continent


Paranoïaque
« C'est de sa faute. Je vois bien qu'il ne se donne pas à fond. Je me demande même s'il n'a pas fait ça sciemment... Il va falloir que je le garde à l'œil. »

7th
the
continent

5+ 0
-2
-3
Radeau
+5
adresse
Réfléchir
0+ 0
Prenez 5 cartes au hasard dans le Deck d'Action. Vous pouvez ajouter une carte à votre main et mélanger les 4 autres cartes dans le Deck d'Action et/ou la Défausse.
Défaussez cette carte.
sérénité
Me souvenir
0+ 0
Prenez la carte de votre choix dans la Défausse et ajoutez-la à votre main.
Défaussez cette carte.
vigilance
C'est en forgeant...
Défaussez cette carte pour appliquer l'effet suivant :
-3
volonté
Malédiction
La mort vous guette !
Paranoïaque
Si votre personnage est seul sur un terrain, rangez cette carte.

Paranoïaque

« C'est de sa faute. Je vois bien qu'il ne se donne pas à fond. Je me demande même s'il n'a pas fait ça sciemment... Il va falloir que je le garde à l'œil. »

Paranoïaque

« C'est de sa faute. Je vois bien qu'il ne se donne pas à fond. Je me demande même s'il n'a pas fait ça sciemment... Il va falloir que je le garde à l'œil. »

Terrifié

Terrifié

Fatigué

Fatigué

Paranoïaque

Si votre personnage est seul sur un terrain, ***rangez*** cette carte.

Paranoïaque

Si votre personnage est seul sur un terrain, ***rangez*** cette carte.

Terrifié

1 3

Rangez cette carte.

Défaussez toutes les cartes *Idée* que vous avez en main.

Terrifié

1 3

Rangez cette carte.

Défaussez toutes les cartes *Idée* que vous avez en main.

Fatigué

0+ 2

Rangez cette carte.

Fatigué

0+ 2

Rangez cette carte.