

# OUTRAN



C'est le soir d'Halloween, et vous avez rejoint vos amis au Musée du film d'horreur pour participer à une soirée déguisée. Vous vous émervez du réalisme de ces décors de cinéma, quand dehors un orage éclate. Soudain, l'un des monstres prend vie... Et se lance à votre poursuite !

Votre seule chance de survie : sortir du musée avant tout le monde !

## Les monstres



L'Ours n'a qu'une idée en tête : attraper sa proie. Pour gagner, il vous faudra sacrifier un ami... ou deux. Chaque joueur reçoit des cartes d'interférence qu'il peut utiliser pour freiner les autres.



Le Vampire utilise son pouvoir d'hypnose pour semer la confusion dans les esprits. Personne ne résiste à son charme dévastateur... Les cartes d'interférence sont placées au centre et affectent tous les joueurs en même temps. (C'est le plateau que nous recommandons pour démarrer.)



Le Zombie est infecté par un virus extrêmement contagieux, qui se propage parmi les joueurs. Seuls les joueurs contaminés sont affectés par les cartes d'interférence, mais chacun d'entre eux peut choisir de transmettre le virus. Utilisez la carte d'antidote pour guérir.



Le souffle ardent du Dragon brûle tout sur son passage... Il va falloir prendre ses jambes à son cou ! Le joueur le plus rapide progresse plus vite mais ne pioche aucune carte d'interférence. Les autres joueurs reçoivent des cartes d'interférence qu'ils peuvent jouer à chaque tour. Celles-ci sont défaussées automatiquement au tour suivant.

# Dans la boîte

- 60 cartes d'interférence (48 + 12 doublons spécifiques au Vampire) :



- 6 cartes légendes résumant les interférences

- 48 cartes parcours :



- 6 x 9 cartes flèches (+ 8 cartes « Finish ») :



- 6 cartes de personnages / d'infection
- 6 x 2 jetons de personnages
- 4 plateaux de jeu ou monstres (recto) / chemins vers la sortie (verso)
- 1 exemplaire des règles du jeu

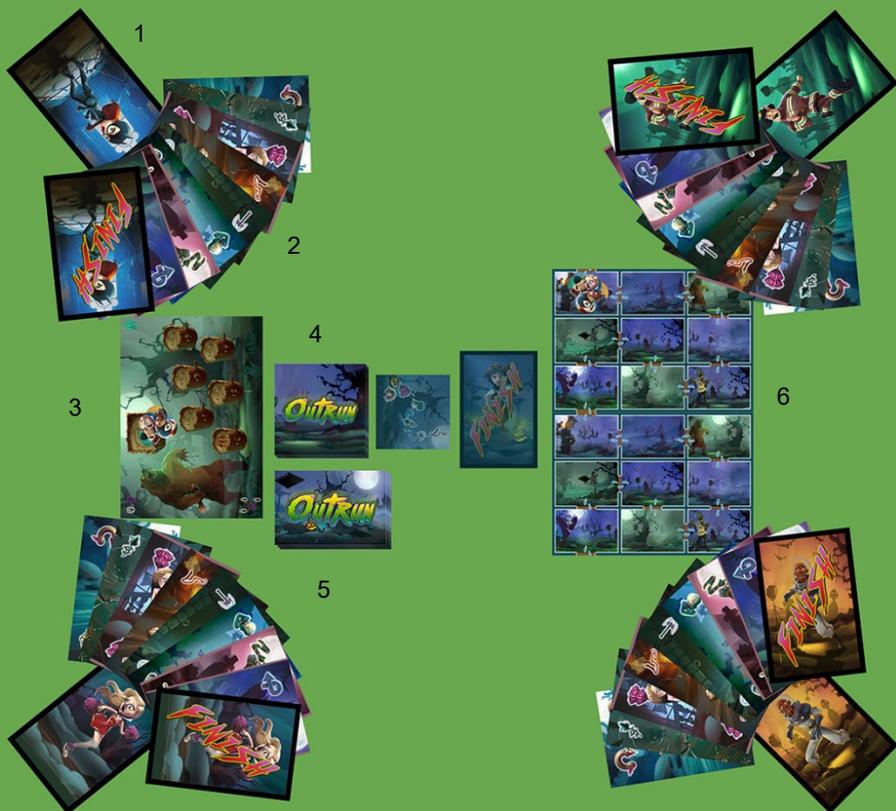
## Avant de commencer

- Chaque joueur choisit un personnage, puis :
  - reçoit ses 9 cartes flèches,
  - place sa carte de personnage / infection devant lui/elle, et
  - recupère ses 2 jetons de personnages.
- Installez le plateau de monstre que vous souhaitez jouer.
- Les plateaux sont conçus pour 2 à 6 joueurs. Si vous jouez à moins de 6 personnes, vous pouvez utiliser l'envers des jetons de personnages non utilisés pour combler les espaces superflus du plateau de jeu, conformément à la grille ci-dessous (qui est également disponible à la dernière page du manuel) :

2	✓	⊘	⊘	⊘	⊘	✓
3	✓	⊘	⊘	✓	⊘	✓
4	✓	⊘	✓	✓	⊘	✓
5	✓	✓	✓	✓	⊘	✓

4. Placez 1, 2 ou 3 planches de jeu indiquant le chemin vers la sortie (l'envers des plateaux de monstre) près de la zone de jeu. Le nombre de planches détermine la durée de la partie.
5. Chaque joueur place un jeton correspondant à son personnage sur le plateau de monstre.
6. Le second jeton est placé sur le carreau de départ / 1er carreau du chemin vers la sortie.
7. Mélangez les cartes parcours, puis placez le tas de cartes face en bas près du plateau de monstre.
8. Mélangez les cartes d'interférence pour constituer une pioche, comme suit :
  - a. Ours / Dragon : toutes les cartes d'interférence sont mises en jeu.
  - b. Zombie : toutes les cartes d'interférence affichant un symbole de zombie  sont mises en jeu.
  - c. Vampire : toutes les cartes d'interférence affichant un symbole de vampire  sont mises en jeu.
9. Vampire uniquement : placez les 12 cartes « + » supplémentaires (ainsi que les 3 cartes « + » dotées d'un symbole de zombie) à proximité. À utiliser comme doublons lorsque les cartes de vampire « + » sont piochées.

## Exemple d'agencement pour 4 joueurs :



1 – Carte de personnage

2 – Main de chaque joueur : cartes flèches et carte Finish

3 – Plateau de jeu (monstre)

4 – Pioche de cartes parcours

5 – Pioche de cartes d'interférence

6 – Chemin vers la sortie

# Principes de jeu

Chaque partie comprend plusieurs tours, chacun composé des étapes suivantes :

1. C'est par où la sortie ?
2. Sauve qui peut !
3. Mais qui s'est perdu ?
4. Premier arrivé, premier sauvé.
5. Direction la sortie !
6. Attention aux effets spéciaux !
7. Petites interférences entre amis...

## C'est par où la sortie ?

1. À chaque tour, un joueur pioche une carte parcours et la retourne rapidement au centre de la zone de jeu.
  - a. Pour déterminer qui pioche la carte au premier tour, demandez à chacun de raconter le dernier film d'horreur qu'il a vu. Le joueur dont le récit est le plus effrayant commence.
  - b. Par la suite, le joueur le plus rapide parmi ceux qui ont remporté le tour précédent retourne la carte. Si aucun joueur n'a réussi à aligner la bonne combinaison de cartes, le même joueur pioche à nouveau la carte.

2. La carte parcours retournée indique l'ordre des flèches à aligner par chacun des joueurs. Suivez les empreintes de pas, en commençant par la flèche entourée de flammes rouges :



## Sauve qui peut !

1. Disposez les cartes flèches, face visible, devant vous dans l'ordre correspondant à celui de la carte parcours. Souvenez-vous d'appliquer les modifications imposées par les cartes d'interférence !

*Les joueurs sont libres d'aligner les cartes devant eux ou de les empiler, dans la mesure où elles sont dans l'ordre.*

2. Une fois que vous avez terminé, placez votre carte « Finish » sur la pile du même nom.

*Si un joueur prend beaucoup trop de temps, les autres joueurs peuvent décider de mettre fin au tour. Dans ce cas, le joueur est déclaré perdant du tour, à l'image de ceux qui ont aligné leurs cartes dans le mauvais ordre.*

# Mais qui s'est perdu ?

1. Vérifiez les cartes flèches de la personne à votre gauche, de façon à confirmer qu'elle a bien suivi l'ordre indiqué sur la carte parcours. Veillez à tenir compte des cartes d'interférence.
2. Si les cartes sont dans le bon ordre, placez le jeton de son personnage sur la case +0 du plateau de monstre.

## Premier arrivé, premier sauvé.

1. Retournez la pile de cartes « Finish ».
2. Redonnez la première carte « Finish » au joueur correspondant et déplacez son jeton de la case +0 vers la position disponible la plus à droite du plateau. Continuez ainsi pour chaque carte. Les jetons sont ordonnés du plus rapide au plus lent.
3. Le joueur arrivé en dernier peut choisir de poser son jeton sur la position libre la plus à gauche du plateau ou de rester où il se trouve (*la dernière place peut être utile, mais elle requiert parfois de ne pas avancer vers la sortie !*).



# Direction la sortie !

1. Sous chaque position du plateau de jeu est indiqué le nombre de décors de cinéma que vous avez traversés. Déplacez votre jeton du nombre de cases correspondant sur la planche de chemin vers la sortie.

*Assurez-vous de déplacer les personnages en commençant par le joueur le plus rapide et en terminant par le plus lent. Cela peut faire la différence entre remporter la partie et la perdre !*

## Attention aux effets spéciaux !

Certains plateaux de monstre sont accompagnés d'effets spéciaux. C'est à cette étape qu'ils interviennent, soit une fois les jetons déplacés :

- Ours  : le joueur griffé se débarrasse de toutes les cartes d'interférence qui l'empêche d'avancer.
- Dragon  : les joueurs en feu se débarrassent de toutes les cartes d'interférence qui les empêchent d'avancer.
- Zombie  : chaque joueur qui tombe sur un symbole de danger biologique est contaminé. Retournez la carte de son personnage du côté rouge. S'il est déjà infecté, ce dernier doit choisir un joueur se trouvant à ses côtés sur le plateau de jeu pour le contaminer à son tour.

## Petites interférences entre amis...

*Rendez-vous à la fin du manuel pour découvrir comment fonctionne chaque carte d'interférence.*

Avant de piocher de nouvelles cartes d'interférence, défaussez toutes

les cartes portant le symbole  qui ont été jouées (cela ne s'applique pas lors du premier tour).

## Ours



Chaque joueur pioche une carte de la pile d'interférence.



L'ordre de pioche correspond à l'ordre d'arrivée des joueurs, du plus rapide au plus lent, avec en dernier les joueurs ayant aligné leurs cartes dans le mauvais ordre.

Chaque joueur peut alors décider de jouer une ou plusieurs de ses cartes d'interférence contre les autres joueurs ou contre lui-même, ou de les conserver pour plus tard. Bien jouées, certaines cartes vous permettent d'aller plus vite !

## Dragon



Chaque joueur se trouvant sur une tourelle marquée d'une carte pioche deux cartes de la pile d'interférence.



En partant du joueur le plus rapide jusqu'au joueur le plus lent, les joueurs peuvent jouer une ou plusieurs des cartes d'interférence qu'ils détiennent (contre eux-mêmes ou contre d'autres joueurs). Ils peuvent également les conserver pour les utiliser lors des tours suivants ou à un moment du jeu indiqué sur la carte.

## Vampire



Piochez une carte et placez-la au centre de la zone de jeu. Elle s'applique à tous les joueurs. Lorsqu'une carte « + » est piochée, chaque joueur doit prendre une carte équivalente dans la pile de cartes « + » supplémentaires, afin de la conserver dans sa main et de pouvoir l'aligner en temps voulu.

## Zombie



Chaque joueur contaminé pioche une carte et la place devant lui. Il doit alors tenir compte de cette interférence au prochain tour.

Cartes  : Un joueur (ou l'ensemble des joueurs, sur le plateau Vampire) ne peut être affecté que par une seule des cartes portant cette icône à tout moment. Lorsqu'une nouvelle carte est piochée, elle remplace la précédente.

Cartes  : Ces cartes ne durent qu'un tour. Elles sont défaussées avant de tirer d'autres cartes d'interférence au tour suivant.

Doublons : Un joueur ne peut pas avoir deux fois la même carte d'interférence devant lui.

## Règles spécifiques au Zombie

Antidote : lorsque l'icône  apparaît sur une carte parcours, jouez votre carte d'antidote après votre dernière carte (avant le « Finish ») pour traiter l'infection et défausser toutes les cartes d'interférence devant vous. Vous êtes également immunisé.e jusqu'à la fin de ce tour.

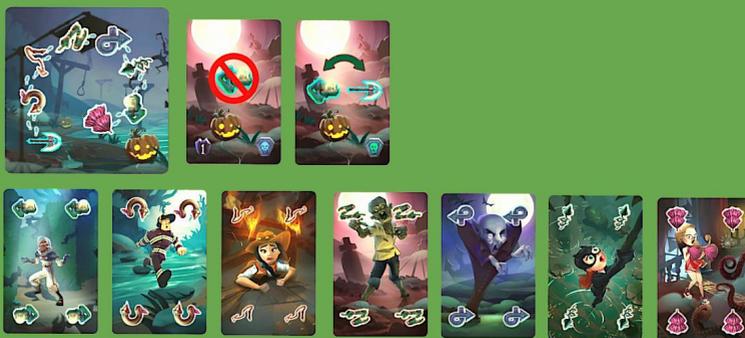
## Qui remporte la partie ?

La première personne à atteindre la sortie sur la planche remporte la partie. Félicitations ! Vous avez réussi à semer les autres joueurs.

# FAQ

Q : Que suis-je censé.e faire lorsque j'ai devant moi à la fois une carte Échangeur (les symboles A et B doivent être intervertis) et une carte Sens interdit mentionnant le symbole A.

R : Le sens interdit s'applique aux éléments de la carte parcours. Donc, lorsque vous arrivez au symbole A sur la carte parcours, vous devez veiller à ne pas jouer cette carte. Et lorsque vous arrivez au symbole B sur la carte parcours, l'échangeur s'applique et vous devez jouer le symbole A à sa place. Par exemple :



Q : Puis-je utiliser la carte Boost deux fois dans un même tour ?

R : Vous n'êtes pas autorisé.e à jouer deux cartes d'interférence semblables et ne pouvez donc jouer qu'une carte Boost à la fois.

# Aperçu du plateau de jeu

## Zones clés des plateaux de jeu (monstres)

1. Case +0 : elle accueille les jetons de ceux qui ont aligné leurs cartes dans le mauvais ordre ou n'ont pas terminé à temps.
2. Positions
  - a. Case inactive
  - b. Joueur le plus lent sur la gauche
  - c. Joueur le plus rapide sur la droite
3. En haut à gauche : qui pioche une carte d'interférence, combien de cartes
4. En bas à gauche : contre qui les cartes d'interférence peuvent / doivent être jouées
5. En haut à droite : ce qui permet de défausser les cartes d'interférence



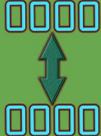
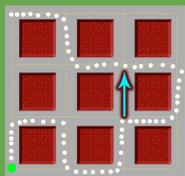


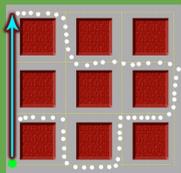
# Merci

Nous souhaiterions remercier tout particulièrement les personnes suivantes, sans lesquelles ce jeu n'aurait jamais vu le jour :

- Ian Barrow : concept initial et mécaniques de jeu
- Syzmon Stuglik : mécaniques de jeu et relation avec les fournisseurs
- Paul Hunter : mécaniques de jeu et réseaux sociaux
- Nos designers graphiques : Pablo Blayker et Kamila Szutenberg
- Nos testeurs :
  - Les employés de Conversis
  - Les joueurs du Library Pot (Richmond, Angleterre)
  - Les joueurs de Thirsty Meeples (Oxford, Angleterre)
  - Le crew de Cracovie
  - Les participants à Essen Spiel
- Nos fournisseurs de prototypes : BoardGamesmaker.com
- Les familles de Paul, Ian et Szymon (pour leur patience et leur compréhension)

# Descriptions des cartes d'interférence

	<b>Marche arrière</b> Alignez les cartes dans le sens inverse de l'ordre indiqué.
	<b>Boost</b> Doublez le nombre de décors que vous traversez sur le chemin vers la sortie, lors de ce tour uniquement.
	<b>On troque ?</b> Échangez les cartes d'interférence placées devant vous avec celles d'un autre joueur.
	<b>Libération</b> Vous pouvez défausser toutes les cartes d'interférence devant vous.
	<b>Pour toi</b> Donnez les cartes d'interférence devant vous à un autre joueur (remplacez toutes les cartes  de ce joueur par les vôtres).
	<b>Raccourci</b> Choisissez une carte flèche que vous ne souhaitez pas jouer durant ce tour.
	<b>Détour</b> Jouez cette carte entre deux cartes flèches. Les icônes dans les coins supérieurs indiquent entre quelles cartes les placer. Lorsque cette carte est tirée sur le plateau Vampire, chaque joueur doit incorporer un doublon de cette carte à sa main.



### Raccourci express

Au lieu d'aligner vos cartes flèches, jouez cette carte, suivie de la carte « Finish ». Elle n'est valable qu'un tour.



### Pas par là !

Ignorez cette flèche lorsqu'elle apparaît sur la carte parcours.



### Bouclier

Aucune autre carte d'interférence ne peut être jouée contre vous.



### Chapardeur

Subtilisez toutes les cartes d'interférence de la main d'un autre joueur.



### Ricochets (cartes paires, puis impaires)

Jouez les cartes flèches indiquées en commençant par les cartes paires, puis les cartes impaires (par exemple, sur 6 cartes flèches, commencez par la 2e, la 4e et la 6e cartes avant de jouer la 1ère, la 3e et la 5e cartes).



### Ricochets (cartes impaires, puis paires)

Jouez les cartes impaires puis les cartes paires (par exemple, la 1ère, la 3e et la 5e cartes, puis la 2e, la 4e et la 6e cartes).



### Échangeur

Lorsque l'une de ces flèches se présentent, vous devez jouer l'autre.

2



3



4



5

