

NOVEMBR 3 ROUG 3



RÈGLES DE JEU

INTRODUCTION

Alerte à bord du *BFGS Novembre Rouge*, sous-marin gnome de toute dernière génération. Les alarmes retentissent, les lumières clignotent, tous les voyants passent au rouge. Incendies et voies d'eau se multiplient, tandis que les systèmes de sécurité tombent en rade les uns après les autres. Des secours sont en route, mais parviendrez-vous à éviter la catastrophe jusqu'à leur arrivée ?

MATÉRIEL

Plateau de jeu



8 pions gnomes



9 marqueurs de temps



3 marqueurs de danger



4 jetons *danger imminent*



54 jetons *objet*



15 jetons *porte bloquée*



10 jetons *inondation* et 10 jetons *incendie*



dé d'action



8 cartes gnome



56 cartes événement

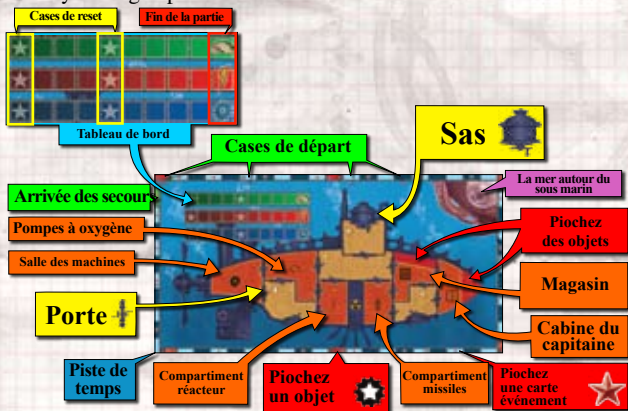


PIONS GNOMES ET MARQUEURS DE TEMPS

Chaque joueur déplace sa figurine de gnome dans le sous-marin, et décompte le temps passé en faisant avancer son marqueur de temps sur la piste qui fait le tour du plateau de jeu. Le marqueur de temps blanc, ou *marqueur fantôme* est utilisé pour décompter le temps qui s'écoule durant le tour d'un joueur.

PLATEAU DE JEU

On y distingue plusieurs zones :



Le sous-marin en plongée : Les pions gnomes peuvent se déplacer sur les 10 compartiments numérotés du *Novembre Rouge* ainsi que sur la mer à l'extérieur du navire (représentée avec le Kraken en arrière plan). Les compartiments communiquent par des portes, et trois d'entre eux (N°3, 6 et 9) disposent d'un sas donnant sur l'extérieur. Certains compartiments jouent un rôle particulier dans le jeu. Les pannes et problèmes techniques sont résolus dans *la salle des machines* (1), le *compartiment des pompes à oxygène* (2), le *compartiment réacteur* (4) et le *compartiment missiles* (7). Les objets qui constituent l'équipement des gnomes peuvent être trouvés dans le *magasin* (8) et la *cabine du capitaine* (0). Les zones en rouge dans le magasin et la cabine du capitaine sont les zones de pioches des jetons objets.

La piste de temps : La piste fait le tour du plateau de jeu, allant de la case 60 à la case verte 0, ou case d'arrivée des secours. Chaque case représente une minute. La case de départ des marqueurs de temps dépend du nombre de joueurs (3 à 5, 6, 7

ou 8), indiqué à côté de la case correspondante. Tout au long de la partie, les marqueurs de temps avancent vers la case d'arrivée des secours.

Le tableau de bord : Les trois compteurs du tableau de bord indiquent le niveau d'oxygène, la température du réacteur et la pression de l'eau sur la coque du sous-marin. Si un marqueur atteint la dernière case d'un compteur, la partie est perdue. Sur chaque piste se trouvent deux cases de reset, la première et la cinquième.

CARTES GNOME

Les cartes Gnome, recto-verso, rappellent en permanence les couleurs des joueurs, et indiquent également le niveau d'alcoolémie de leurs gnomes.

CARTES ÉVÈNEMENT

Un joueur doit généralement piocher un ou plusieurs événements, jamais favorables, durant son tour de jeu. Dans le coin inférieur droit de chaque carte événement se trouve un chiffre, utilisé pour les tests d'alcoolémie.

JETONS OBJET

Pour tenter de sauver le sous-marin, les gnomes utilisent les divers objets et équipements présents à bord. La plupart des objets aident à régler les différents problèmes qui peuvent se poser. Certains ont d'autres usages.





AUTRES JETONS

Les **jetons inondation**, avec leurs deux faces *partiellement inondé* et *entièrement inondé* indiquent le niveau d'eau dans les compartiments du sous-marin.

Les **jetons incendie** indiquent qu'un compartiment est en feu.

Les jetons **porte bloquée** sont placés sur les portes du sous-marin lorsqu'elles sont bloquées. Les portes recouvertes d'un tel jeton sont infranchissables.

Les quatre jetons **catastrophe imminente** sont placés sur la piste de temps suite à certains événements. Si les marqueurs de temps de tous les joueurs dépassent un tel jeton, la partie est perdue.



Avalé par
le kraken



Ecrasement



Mise à feu
missiles



Asphyxie

DÉ D'ACTION

Le dé de *Novembre Rouge* a dix faces. « 0 » doit se lire « 10 ».



MISE EN PLACE

1. Posez le plateau de jeu au centre de la table
2. Placez les marqueurs de danger sur la première case, la plus à gauche, de chaque compteur du tableau de bord.
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion gnome, le marqueur de temps et la carte gnome correspondants.
 - a. Chaque joueur lance le dé et place son gnome dans le compartiment correspondant au jet de dé.
 - b. Empilez les marqueurs de temps, dans un ordre aléatoire, face à la case de départ de la piste de temps correspondant au nombre de joueurs (3 à 5, 6, 7 ou 8)
 - c. Chaque joueur pose devant lui sa carte gnome, face sobre visible.
4. Jetons objets
 - a. Placez six bouteilles d'alcool, faces visibles, à côté de la cabine du capitaine.
 - b. Mélangez les objets restants pour constituer une pioche placée face cachée à côté du plateau de jeu.
 - c. Chaque joueur prend deux objets, au hasard, qui constituent sa main de départ.
5. Cartes événements
 - a. Retirez du paquet la carte « Kraken » et mettez-là de côté.
 - b. Mélangez les cartes restantes pour constituer une pioche placée face cachée à côté du plateau de jeu.
6. La partie peut alors commencer.



LE TEMPS QUI PASSE ET L'ORDRE DES TOURS

L'ordre des tours des joueurs est géré, dans *Novembre Rouge*, d'une manière assez originale. Les joueurs ne jouent pas dans le sens des aiguilles d'une montre, puisque le joueur dont c'est le tour (le joueur « actif ») est toujours celui dont le marqueur de temps est le plus en arrière sur la piste de temps (autrement dit, celui dont le marqueur est le plus proche de 60 et le plus éloigné de 0). Même si les actions du joueur vont faire avancer son marqueur sur la piste de temps, il peut arriver que le même joueur joue plusieurs fois avant que son marqueur ne dépasse celui d'un autre joueur.

Lorsque deux marqueurs de temps, ou plus, se trouvent sur la même case de la piste de temps, ils sont empilés l'un sur l'autre. Dans ce cas, le joueur qui joue le premier est celui dont le pion est au sommet de la pile.

Le temps disponible pour se déplacer ou agir est limité par le temps restant avant l'arrivée des secours. Autrement dit, un joueur ne peut effectuer une action qui ferait avancer son marqueur au delà de la case *arrivée des secours*.

LE TOUR D'UN JOUEUR

Dans un sous-marin en perdition, il ne faut ni paniquer, ni perdre de temps. Les joueurs doivent discuter des problèmes et envoyer leurs gnomes régler d'abord les plus gênants, en mettant toutes les chances de leur côté. Si tout devient vraiment trop préoccupant, il est alors temps de boire quelques bouteilles d'alcool pour se donner du courage, et de courir en tous sens en parant au plus pressé.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À son tour, un joueur commence par déplacer son gnome dans le *Novembre Rouge*. Ce déplacement prend du temps, et plus le temps passe, plus des événements désagréables et inattendus peuvent intervenir.

Après s'être éventuellement déplacé, le gnome peut effectuer une action. Cette action consiste généralement à tenter de régler l'un des nombreux problèmes du sous-marin. Cela aussi prend du temps, et plus le temps passe, etc...



Après que le gnome s'est déplacé et a agi, le joueur découvre tous les événements qui se sont produits pendant ce temps à bord du *Novembre Rouge*.

Les joueurs jouent ainsi tour après tour, jusqu'à ce que sous-marin soit sauvé par l'arrivée des secours, ou irrémédiablement perdu. La victoire ou la défaite est donc collective.

LES PHASES D'UN TOUR

Le tour d'un joueur comprend les phases suivantes :

1. Déplacement
2. Action
3. Test d'alcoolémie
4. Conséquences

JETONS OBJET

Chaque joueur commence la partie avec deux jetons objet, et peut en acquérir d'autres durant la partie. Un joueur ne peut jouer de jetons objet que durant son propre tour. Un jeton objet affectant un jet de dé doit toujours être joué avant de lancer le dé. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets, y compris d'objets identiques, pouvant être joués durant un tour. L'effet d'un objet persiste jusqu'à la fin du tour du joueur.

PHASE 1 : DÉPLACEMENT

Le marqueur de temps fantôme, de couleur blanche, est tout d'abord placé au dessus du pion du joueur dont le tour commence. Ce marqueur fantôme avancera sur la piste de temps lorsque le gnome se déplacera ou agira, indiquant ainsi le temps qui passe durant



le tour du joueur, et les événements qui interviendront en phase de conséquences.

Le joueur actif déplace son gnome (le gnome « actif ») sur le plateau de jeu, ouvrant des portes et passant de compartiment en compartiment. Le déplacement est facultatif, mais rester sur place est souvent dangereux.

Le déplacement d'un gnome d'un compartiment à un autre se déroule comme suit, ces trois étapes pouvant être répétées autant de fois que le souhaite le joueur.

1 – Ouverture de la porte (1mn)

2 - Inondation (0mn)

3 – Entrée dans le compartiment (non obligatoire, 0 – 1mn)

(ou sortie du sous-marin) (1mn)

OUVRIR UNE PORTE (1MN)

Un gnome peut ouvrir une porte non bloquée du compartiment où il se trouve, généralement pour aller dans le compartiment voisin, mais parfois pour d'autres raisons, notamment laisser entrer l'eau afin d'éteindre un incendie. Ouvrir une porte prend toujours 1 minute. Une porte bloquée ne peut être ouverte qu'après avoir été débloquée.

Les trois sas sont considérés comme des portes (qui ne peuvent pas être bloquées) donnant sur la mer, à l'extérieur du sous-marin.

INONDATION

Lorsqu'une porte est ouverte, l'eau peut s'écouler de l'un à l'autre des deux compartiments. Cela est instantané.

Si l'un des deux compartiments de part et d'autre de la porte qui a été ouverte est entièrement inondé, et s'il n'y a pas de jeton inondation dans l'autre compartiment, de l'eau s'écoule du compartiment inondé à l'autre. Le jeton « entièrement inondé » est retourné face « partiellement inondé », et un jeton « partiellement inondé » est placé dans l'autre compartiment.

Si un jeton inondation est mis dans un compartiment en feu, le feu est éteint et le jeton incendie retiré.

L'eau ne s'écoule jamais, que ce soit vers l'intérieur ou l'extérieur du sous-marin, par les sas.



LE TEMPS QUI PASSE

Au début du tour du joueur actif, le marqueur de temps fantôme est placé sur son marqueur de temps. Pour chaque minute de temps passé durant la phase de mouvement, que ce soit pour ouvrir une porte, se déplacer ou quitter le sous-marin, le marqueur fantôme est avancé d'une case.

Le marqueur fantôme est ensuite avancé de la même manière pour chaque minute passée à effectuer des actions.

À la fin du tour du joueur, durant la phase 4 (conséquences), son marqueur de temps est avancé pour rattraper le marqueur fantôme.

ENTRER DANS UN COMPARTIMENT (0 OU 1MN)

Un gnome ne peut entrer dans un compartiment qu'après en avoir ouvert la porte. Un gnome qui a ouvert une porte n'est pas obligé d'entrer dans le compartiment voisin. La porte se referme ensuite automatiquement, que le gnome l'ait franchie ou non.

Le déplacement d'un compartiment à un compartiment voisin prend généralement 0mn, mais il peut demander plus de temps, voire même être impossible, dans les cas suivants :

Un gnome ne peut entrer dans un compartiment **en feu** qu'après avoir joué une bouteille d'alcool ou un extincteur. Un gnome ne peut pas entrer dans un compartiment **entièrement inondé**. Entrer dans un compartiment **partiellement inondé** prend 1mn.

SORTIR DU SOUS-MARIN (1MN)

Pour pouvoir sortir du sous-marin, un gnome doit avoir d'une part ouvert le sas, d'autre part joué un Scaphandre.

Le déplacement depuis le compartiment où se trouve le sas vers l'extérieur du sous-marin prend 1mn. Un gnome qui regagne le sous-marin peut le faire par n'importe quel sas, pas nécessairement celui par lequel il est sorti.

Les joueurs doivent prendre garde à ne pas laisser leurs gnomes trop longtemps hors du sous-marin, la réserve d'air du scaphandre étant limitée (voir p.16, casser sa pipe).

PHASE 2 : ACTIONS

Le gnome actif ne peut effectuer qu'une seule action à son tour de jeu. Les principaux types d'action sont les résolutions de problèmes et la pioche ou l'échange d'objets, auxquelles s'ajoutent quelques actions particulières.

RÉGLER DES PROBLÈMES

La plupart des actions entre lesquelles un joueur peut choisir consistent à tenter de régler l'un des nombreux problèmes auxquels fait face le *Novembre Rouge*. Toutes ces actions obéissent pour l'essentiel aux mêmes règles. Le joueur commence par choisir le temps, entre 1 et 10 minutes, que son gnome va passer à tenter de résoudre le problème. Il y ajoute ensuite les bonus dus aux objets qu'il a joués auparavant et qui peuvent aider à résoudre ce problème particulier. Le joueur lance ensuite le dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la somme du temps passé et des bonus, l'action est un succès et le problème est réglé, du moins provisoirement. Sinon, le gnome échoue.

Un échec n'entraîne pas de conséquences particulières (autre que la perte du temps passé à effectuer l'action et les événements qui en découlent). Les conséquences d'un succès diffèrent, bien sûr, selon l'action effectuée.

PROBLÈMES LIÉS À LA PRÉSENCE D'UN JETON : INCENDIE, INONDATION, PORTE BLOQUÉE

Pour **débloquer une porte**, le gnome actif doit se trouver dans un compartiment dont l'une des portes est bloquée. Si l'action réussit, le jeton « porte bloquée » est retiré.

Si plusieurs portes du compartiment sont bloquées, un seul jeton est retiré.

Pour **éteindre un incendie**, le gnome actif doit se trouver dans un compartiment en feu. C'est même la seule action qu'un gnome puisse effectuer dans un compartiment en feu. Si l'action réussit, le jeton incendie est retiré. Si l'action échoue, le gnome actif doit faire un déplacement supplémentaire





pour quitter le compartiment en feu et entrer dans un compartiment voisin, en respectant les règles normales de déplacement. S'il ne peut pas quitter le compartiment, les portes étant bloquées ou les compartiments voisins en feu, il mourra à la fin du tour.

Pour **écoper**, le gnome actif doit se trouver dans un compartiment partiellement inondé. Si l'action réussit, le jeton inondation est retiré.

PROBLÈMES GRAVES DEVANT ÊTRE RÉGLÉS DANS UNE SALLE PARTICULIÈRE

Si ces actions ne sont pas effectuées à temps, le *Novembre Rouge* est perdu. Chacune de ces actions ne peut être effectuée que si le gnome actif se trouve dans le compartiment correspondant.

Le tableau de bord. Les trois compteurs du tableau de bord correspondent chacun à un problème devant être réglé dans un compartiment particulier. Le compteur de niveau d'oxygène correspond au compartiment des pompes à oxygène (2). Le compteur de température du réacteur correspond au compartiment réacteur (4). Le compteur de pression extérieure correspond à la salle des machines (1). Les événements font avancer les marqueurs sur ces compteurs, jusqu'à la catastrophe.

Si un marqueur atteint la dernière case d'un compteur du tableau de bord, une catastrophe se produit et la partie se termine immédiatement. Le *Novembre Rouge* sombre corps et biens, et les joueurs ont perdu.

Si un joueur réussit l'action **refroidir le réacteur**, **réparer le moteur** ou **réparer les pompes à oxygène**, le marqueur correspondant est ramené à la case de reset précédente, c'est à dire sur la cinquième case s'il était déjà sur la sixième case ou

au delà, sur la première case s'il était sur la cinquième case ou en deçà.

Catastrophe Imminente: Certains événements peuvent amener à placer l'un des quatre jetons « catastrophe imminente » sur une case de la piste de temps. L'**écrasement** du sous-marin dû à la pression sur la coque peut être évité en **réparant le moteur**. L'**asphyxie** peut être évitée en **réparant les pompes à oxygène**. La **mise à feu des missiles** peut être évitée en **stopnant le compte à rebours** dans le compartiment missiles (7). En **tuant le Kraken**, on peut éviter au sous-marin d'être **avalé par le Kraken**.

Si les marqueurs de temps de tous les joueurs passent au delà d'un jeton Catastrophe Imminente sur la piste de temps, la catastrophe se produit et la partie se termine immédiatement, les joueurs ayant perdu. Un joueur dont le marqueur de temps est passé au delà d'un jeton catastrophe ne peut plus tenter d'éviter cette catastrophe. Un joueur ne peut pas tenter d'éviter une catastrophe si sa tentative fait passer son marqueur de temps au delà du jeton catastrophe correspondant.

Les actions **réparer le moteur** et **réparer les pompes à oxygène** permettent d'agir à la fois sur un jeton catastrophe imminente et sur un compteur du tableau de bord. Lorsqu'une telle action réussit, la catastrophe est évitée et le marqueur du tableau de bord est reculé.

PRENDRE OU ÉCHANGER DES OBJETS

Si le gnome actif se trouve dans le magasin (compartiment 8) ou la cabine du capitaine (compartiment 10), il peut **prendre des objets**. Cela prend 1mn par objet ainsi pioché.

Un gnome dans la cabine du capitaine peut prendre, s'il en reste, 1 ou 2 bouteilles d'alcool de la réserve du capitaine, y passant donc 1 ou 2 minutes.

Un gnome dans le magasin peut prendre 1 à 4 objets, au hasard, parmi les équipements disponibles, y passant donc 1 à 4 minutes. Les objets sont pris dans la pioche face cachée, et ajoutés par le joueur à sa main.



Un gnome ne peut pas prendre de nouveau des objets dans le même compartiment avant d'avoir effectué une action dans un autre compartiment. Pour cette raison, un gnome qui vient de prendre des objets est placé sur la zone rouge du compartiment, où il reste jusqu'à ce qu'il quitte le compartiment.

Si le gnome actif se trouve dans le même compartiment qu'un autre gnome, il peut **échanger des objets avec lui**. Le joueur actif peut donner un ou plusieurs jetons objets à l'autre joueur, et l'autre joueur peut donner un ou plusieurs objets au joueur actif. Cette action prend 1 minute (pour le gnome actif seulement).

AUTRES ACTIONS

Un gnome peut n'effectuer **aucune action**, ce qui prend quand même une minute. Cela peut être utile, par exemple, pour permettre à un autre gnome d'agir avant lui.

Lorsque le marqueur de temps d'un joueur a dépassé la case « 10 » de la piste de temps, l'action **abandonner le navire** devient possible. Si le gnome parvient à sortir du sous marin par l'un des sas, ce qui nécessite un Scaphandre, il peut s'enfuir et remonter à la surface. Cette action prend tout le temps qu'il restait au gnome actif. Les conditions de victoire pour le joueur sont alors inversées – si le *Novembre Rouge* est sauvé, il est fusillé pour désertion et perd. Si le *Novembre Rouge* est perdu, il est le seul survivant et gagne.








SITUATIONS PARTICULIÈRES

En feu : *Éteindre l'incendie* est la seule action possible dans un compartiment en feu.

Partiellement inondé : Toutes les actions autres que *Écoper* et *aucune action* demandent 2mn supplémentaires dans un compartiment partiellement inondé.

Entièrement inondé : Aucune action ne peut être effectuée dans un compartiment entièrement inondé. Un gnome qui se trouve dans un compartiment entièrement inondé au moment d'effectuer une action mourra à la fin du tour (voir *casser sa pipe*, p.16).

TABLER DES ACTIONS

ACTION	DURÉE
Débloquer une porte	1-10mn +2mn 
Éteindre un incendie	1-10mn
Écoper	1-10mn
Réparer le moteur	1-10mn +2mn 
Réparer les pompes à oxygène	1-10mn +2mn 
Refroidir le réacteur	1-10mn +2mn 
Stopper le compte à rebours des missiles	1-10mn +2mn 
Tuer le Kraken	1-10mn
Prendre des objets	1-4mn +2mn 
Échanger des objets	1 mn +2mn 
Aucune action	1 mn
Abandonner le navire	Tout le temps restant

PHASE 3 : TEST D'ALCOOLÉMIE

Si le joueur actif a joué une ou plusieurs bouteilles d'alcool durant son tour, son gnome doit maintenant tester sa résistance à l'alcool. Le joueur pioche une carte événement et regarde son coin inférieur droit. S'il y voit un tiret ou un chiffre strictement supérieur au niveau d'alcoolémie du gnome, le test est réussi et rien ne se passe. S'il y voit un chiffre inférieur ou égal au niveau d'alcoolémie, le test échoue et le gnome perd connaissance. Dans les deux cas, la carte événement est ensuite défaussée, sans que l'événement qui s'y trouve fasse effet.

Lorsqu'un gnome s'évanouit, sa figurine est placée en position couchée, et le marqueur de temps fantôme est avancé de 10 minutes. Le gnome sera remis debout lorsque reviendra le tour du joueur.

Un gnome évanoui court de grands risques. Si le compartiment dans lequel il se trouve est entièrement inondé ou prend feu avant qu'il ne soit revenu à lui, il meurt immédiatement. Voir *casser sa pipe*, p.16.

Un gnome qui revient à lui conserve son niveau d'alcoolémie. Seul le jeton objet *café* peut diminuer le niveau d'alcoolémie.

NIVEAU D'ALCOOLÉMIE

Chaque joueur utilise sa carte gnome pour indiquer son niveau d'alcoolémie. Tant que le gnome n'a pas bu d'alcool, la carte reste face sobre visible. Les niveaux d'alcoolémie 1 à 4, correspondant au nombre de bouteilles d'alcool bues, figurent au verso de la carte. Le côté de la carte le plus près du joueur indique alors le niveau d'alcoolémie du gnome.

PHASE 4 : CONSÉQUENCES

Durant cette phase, le marqueur de temps du joueur est avancé pour « rattraper » le marqueur fantôme, ce qui entraîne un certain nombre de conséquences.

Le joueur actif avance son marqueur sur la piste de temps, en direction de la case *arrivée des secours*, s'arrêtant à chaque case où se trouve une étoile pour piocher un événement ou un objet. Chaque fois que le marqueur atteint une case avec une étoile rouge, le joueur pioche un événement et en applique immédiatement les effets. Si le joueur joue un jeton *porte bonheur*, les trois premières étoiles rouges sont ignorées. Chaque fois que le marqueur atteint une case avec une étoile blanche entourée de noir, le joueur pioche un jeton objet et l'ajoute à sa main.

Sur les cases où le joueur doit piocher à la fois un événement et un objet, il commence par piocher l'événement et en appliquer les effets, puis pioche l'objet ensuite.

Lorsque la pioche d'événements est épuisée, la défausse est mélangée pour créer une nouvelle pioche, en rajoutant, la première fois que cela se produit, la carte *Kraken* qui avait été mise de côté au début de la partie.

CASSER SA PIPE

Le *Novembre Rouge* est un endroit dangereux, très dangereux. Il peut donc arriver qu'un ou plusieurs des héroïques marins gnomes décèdent avant que n'arrivent les secours, ou que le navire ne sombre.

Si, lors de la phase de conséquences, un gnome évanoui quelconque (pas uniquement le gnome actif) se trouve dans un compartiment en feu ou entièrement inondé, ce gnome meurt brûlé ou noyé.

Le gnome **actif** court, en outre, quelques autres risques :

- Si la compartiment où se trouve le gnome actif est en feu ou entièrement inondée **au début** de la phase de conséquences, c'est à dire s'il n'a pas pu durant son tour sortir de ce compartiment, le gnome actif meurt brûlé ou noyé.
- Si le gnome actif a débuté et terminé son tour à l'extérieur du sous-marin, la réserve d'air du scaphandre est épuisée et il meurt asphyxié.

Lorsqu'un gnome meurt, le joueur retire immédiatement sa figurine du plateau de jeu et son marqueur de temps de la piste de temps, et ne prend plus part au jeu. Si le gnome actif est tué, le marqueur de temps fantôme est également retiré et le tour du joueur suivant commence, sans piocher d'événements supplémentaires.

Si vous avez opté pour la règle optionnelle *Revenir en jeu*, appliquez-là en lieu et place de ce qui précède.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Vous trouverez un exemple de tour de jeu, en anglais, sur le site de l'éditeur, Fantasy Flight Games.

<http://www.fantasyflightgames.com>



ÉVÈNEMENTS

Voici quelques précisions concernant certains événements.

TABLEAU DE BORD

Certains événements font avancer le marqueur de l'un des compteurs du tableau de bord d'une ou deux cases.

Les événements *Descente* et *Descente rapide* font augmenter la pression de l'eau sur la coque du sous-marin, tandis que les événements *Réacteur Instable* et *Surchauffe du Réacteur* font monter la température du réacteur nucléaire.

Les choses sont un peu plus complexes en ce qui concerne le niveau d'oxygène. L'événement *Incendie* fait baisser le niveau d'oxygène si le compartiment concerné n'est pas inondé. Voir plus loin, *Incendie*.

Si un marqueur atteint la dernière case de l'un des compteurs du tableau de bord, la partie se termine immédiatement, les joueurs ont perdu et le *Novembre Rouge* sombre corps et biens.

CATASTROPHES IMMINENTES

Certains événements entraînent le placement d'un jeton *catastrophe imminente* sur la piste de temps. Le jeton indiqué est alors placé 10 ou 15 cases, selon les indications de la carte, après la case où l'événement a été pioché. Si cela devrait conduire à placer le jeton *catastrophe imminente* au delà de la case *arrivée des secours*, le jeton n'est pas placé et la catastrophe est évitée.

Si les marqueurs de temps de tous les joueurs passent au delà d'un jeton catastrophe imminente sur la piste de temps, la catastrophe se produit et la partie se termine immédiatement, les joueurs ayant perdu. Un joueur ne peut pas tenter d'éviter une catastrophe si sa tentative fait passer son marqueur de temps au delà du jeton catastrophe correspondant.



ÉVÉNEMENTS AFFECTANT LES COMPARTIMENTS

Ces événements affectent généralement un compartiment précis du sous-marin.

FEU

Le lieu où un *Incendie* se déclare doit d'abord être déterminé, généralement en lançant un dé. Si le compartiment indiqué par le dé est inondé, rien ne se passe et l'événement *Incendie* est sans effet.

Si le compartiment indiqué par le dé n'est pas inondé, le marqueur de niveau d'oxygène est avancé d'une case sur le tableau de bord (ce qui indique en fait une **baisse** du niveau d'oxygène dans le sous-marin), et ce même si le compartiment était déjà en feu.

Enfin, si le compartiment indiqué n'est pas déjà en feu, on y place un jeton incendie.

Le compartiment affecté par l'incendie est déterminé différemment pour l'événement *Le feu gagne*. Le joueur actif choisit le compartiment gagné par l'incendie parmi les compartiments voisins d'un compartiment incendié qui ne sont ni inondés, ni déjà en feu. Il avance le marqueur de niveau d'oxygène et place un jeton incendie dans le compartiment choisi. S'il n'y a aucun compartiment vers lequel l'incendie puisse s'étendre, l'événement est ignoré.

EAU

Lorsqu'une voie d'eau se produit, le compartiment concerné est déterminé en lançant un dé. Qu'il y ait ou non déjà de l'eau dans ce compartiment, il devient *totalelement inondé*, et un jeton est placé dans le compartiment pour l'indiquer. Si le compartiment était en feu, le feu est éteint et le jeton *incendie* est retiré.

En cas de *courant sous marin* tous les compartiments *partiellement inondés* deviennent *totalelement inondés*.

PORTES BLOQUÉES

Lorsqu'un événement *Porte bloquée* est pioché, un compartiment est déterminé par un lancer de dé. Le joueur actif choisit alors l'une des portes non encore bloquées de ce compartiment et y place un jeton *porte bloquée*. Les sas ne peuvent pas être bloqués. Si toutes les portes du compartiment désigné par le dé sont déjà bloquées, l'événement est sans effet.

DÉFAUSSE D'OBJETS

Lorsqu'un événement indique une limite au nombre d'objets en main, tous les joueurs doivent défausser des objets de leur choix pour n'en garder que le nombre indiqué. L'événement *Faux pas* n'affecte que le joueur actif.

AUTRES ÉVÉNEMENTS

L'événement *Coup de chaleur* oblige tous les joueurs qui le peuvent à boire une bouteille d'alcool. Ils n'en tirent aucun avantage particulier, mais leur niveau d'alcoolémie augmente.

L'événement *Répit* permet aux joueurs de souffler un peu, puisqu'il est défaussé sans produire aucun effet.

OBJETS

Tout reste possible, ne perdez pas espoir ! Le *Novembre Rouge* est abondamment fourni en équipements de haute technologie qui vous permettront sinon de sauver le sous-marin, du moins de bien vous amuser pendant les quelques minutes qu'il vous reste à vivre. Voici les principaux objets que vous pouvez vous procurer à bord du navire. Les objets ayant plusieurs effets produisent tous leurs effets lorsqu'ils sont utilisés. Ainsi, par exemple, une bouteille d'alcool permet à la fois d'entrer dans un compartiment en feu et de bénéficier d'un bonus de +3 pour tenter de résoudre n'importe quel problème.

Note : tous les jetons objets joués sont défaussés. Lorsque la pioche de jetons objet est épuisée, tous les jetons objets défaussés, y compris toutes les bouteilles d'alcool, sont mélangés pour constituer une nouvelle pioche.

BOUTEILLE D'ALCOOL

Le gnome actif peut entrer dans un compartiment en feu.



Le gnome actif a un bonus de +3 pour toute action de résolution d'un problème.

Le niveau d'alcoolémie du gnome actif augmente de 1, et il devra faire un test d'alcoolémie après la phase d'action.

BOITE À OUTILS

Le gnome actif a un bonus de +3 pour les actions *Réparer le moteur*, *Réparer les pompes à oxygène* et *Refroidir le réacteur*.



MANUEL DU MOTEUR

Le gnome actif a un bonus de +4 pour l'action *Réparer le moteur*.



MANUEL DES POMPES À OXYGÈNE

Le gnome actif a un bonus de +4 pour l'action *Réparer les pompes à oxygène*.



MANUEL DU RÉACTEUR

Le gnome actif a un bonus de +4 pour l'action *Refroidir le réacteur*.



CODE DE DÉSACTIVATION

Le gnome actif a un bonus de +4 pour l'action *Stopper le compte à rebours des missiles*.



PIED DE BICHE

Le gnome actif a un bonus de +3 pour l'action *Débloquer une porte*.



EXTINCTEUR

Le gnome actif peut entrer dans un compartiment en feu.

Le gnome actif a un bonus de +3 pour l'action *Éteindre un incendie*.



POMPE À EAU

Le gnome actif a un bonus de +3 pour l'action *Écoper*.



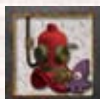
CAFÉ

Le niveau d'alcoolémie du gnome actif est diminué de 2.



SCAPHANDRE

Le gnome actif peut quitter le sous-marin par l'un des sas et effectuer une plongée autour du sous-marin.



Le scaphandre contient juste assez d'air pour effectuer une action hors du sous-marin (voir *Casser sa pipe*, p.16).

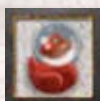
HARPON

Le gnome actif a un bonus de +4 pour l'action *Tuer le Kraken*.



PORTE BONHEUR

Le joueur actif peut ignorer les trois premières étoiles rouges *Piocher un événement* rencontrées en avançant son marqueur de temps sur la piste de score.



FIN DU JEU

Il y a beaucoup de manières de perdre le *Novembre Rouge* et, en principe, une seule manière de le sauver et de remporter la partie. La partie est perdue si l'un des marqueurs du tableau de bord atteint la dernière case de son compteur, si une catastrophe imminente ne peut pas être évitée à temps, ou si tous les gnomes meurent héroïquement en tentant de sauver le sous-marin. La partie est gagnée si tous les marqueurs de temps des gnomes survivants atteignent la case *Arrivée des secours* et tous les événements ont fait effet sans provoquer la perte du navire.

N'oubliez pas qu'un joueur dont le gnome a abandonné le navire perd si les autres joueurs gagnent, et gagne si les autres joueurs perdent (voir *Autres actions*, p.14).

RÈGLES OPTIONNELLES

REVENIR EN JEU

Si vous souhaitez que tous les joueurs puissent participer jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez appliquer la règle suivante :

Lorsqu'un gnome meurt, sa figurine est retirée du plateau de jeu, mais le marqueur de temps du joueur et le marqueur fantôme restent sur la piste de temps. Le joueur dont le gnome est mort défasse tous ses objets et retourne sa carte gnome face sobre. Le joueur lance ensuite un dé pour désigner un compartiment. Un gnome frais, sobre, mais les mains vides de tout équipement sort de sa cachette dans le compartiment indiqué et, courageusement, se joint aux héros qui tentent de sauver le *Novembre Rouge*. La partie se poursuit ensuite normalement.

LA CONFIANCE RÉGNE

Si vous voulez plus d'action, où si vous souhaitez simplement disposer d'un moyen de vous débarrasser des gnomes suspectés de se préparer à abandonner lâchement le navire, vous pouvez appliquer la règle suivante :

Si le gnome actif joue un *Pied de biche* et se trouve dans le même compartiment qu'un autre gnome, il peut attaquer ce dernier. L'action **Attaquer un gnome** prend 1 minute, plus 2 minutes supplémentaires si le compartiment est partiellement inondé.

Le gnome attaqué peut, bien que ce ne soit pas son tour, jouer lui aussi un pied de biche pour se défendre. S'il ne le fait pas, il est immédiatement tué. S'il joue un pied de biche, chacun des deux joueurs concernés lance un dé, et soustrait eau résultat son niveau d'alcoolémie. Le gnome ayant le résultat le plus élevé est vainqueur du combat et tue son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant remporte le combat.

Le vainqueur prend tous les objets du vaincu. La mort du gnome vaincu est traitée normalement, comme indiqué à la p.16 (*Casser sa pipe*).

LA SITUATION S'AGGRAVE

Pour rendre le jeu plus difficile et augmenter la tension, vous pouvez, au lieu de mettre les cartes événement *Répit* dans la défausse lorsqu'elles sont piochées, les retirer du jeu et les ranger dans la boîte. Ainsi, lorsque le paquet de cartes événement sera remélangé pour constituer une nouvelle pioche, la succession des événements prendra un tour encore plus dramatique.

Pour rendre le jeu *encore* plus difficile, vous pouvez, avant le premier tour de jeu, piocher autant de cartes événements qu'il y a de joueurs.

GÉNÉRIQUE

Conception du jeu: Bruno Faidutti et Jef Gontier

Développement: Matt Anderson

Rédaction: Mark O'Connor et Jeff Tidball

Design graphique: Wil Springer

Un peu plus de design graphique: Brian Schomburg

Illustration de couverture: Christophe Madura

Illustrations: Christophe Madura

Direction artistique: Zoë Robinson

Testeur en chef: Mike Zebrowski

Testeurs: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia and Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille & Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi & Nadine, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Roullet, Anne Saunders, Quentin Serrurier, Cédric Siderakis, Arjan Snippe, Wil Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher, et tous ceux qui se sont joints à des parties au week-end d'Anse et au salon d'Essen

Production: Rich Spicer

Direction du développement: Christian T. Petersen

Éditeur: Christian T. Petersen

Merci à Serge Laget et Bruno Cathala, auteurs des Chevaliers de la Table Ronde, et à Peter Prinz, auteur de Jenseits von Theben. Novembre Rouge ne serait pas ce qu'il est si nous n'avions pas joué à ces deux fabuleux jeux.

CRÉDITS DE LA ÉDITION FRANÇAISE

Traducción: Nicolás Tamargo • Maquetación: José Luis Herrera

Coordinación: Darío Aguilar Pereira • Edición: Jose M. rey

Más borrachera de las profundidades en www.edgeent.com.