



# THE LAST GLOW



# THE LAST GLOW

Survie, Placement d'ouvriers.

1 joueur, 20 min, Complexité : 2/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Gabriela, Wil, Faustine, Cécile, Jérémie, Ghislaine et Rémy.

## LA PETITE HISTOIRE



Un jour, alors que je travaillais avec Vianney sur Bonnie and Clyde, j'ai vu passer l'illustration du Phare volant qui m'a tout de suite attirée et je lui ai demandé de pouvoir en faire un jeu.

J'ai toujours adoré les symboles du voyage, comme les phares ou les caravanes. C'était l'occasion rêvée !

## SYNOPSIS

À bord du dernier phare, sauvez les derniers habitants de Myiemord des mortels cauchemars. Bravez les dangers des tempêtes perpétuelles afin de récupérer des Apaise-Rêves, seul remède pour préserver la vie sur Myiemord.

## MATÉRIEL

- 4 cubes (A) pour le positionnement du Phare, sa luminosité, sa structure et les points de victoire

- 5 cubes (A) pour l'équipage
- 8 cubes (B) pour les Cœurs de Tempête
- 6 cubes (C) pour les Apaise-Rêves
- 1 dé à 6 faces (d6)
- La carte postale du jeu
- La carte « Coeur de Tempête ». Aide de jeu fournie dans le livret des impressions. (Optionnel).

## BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le but du jeu est de naviguer avec votre phare dans les Tempêtes perpétuelles afin de débusquer des Apaise-Rêves dans les Cœurs de Tempêtes avant de les envoyer sur la planète Myiemord et permettre aux habitants de se protéger des cauchemars qui dévorent la vie.

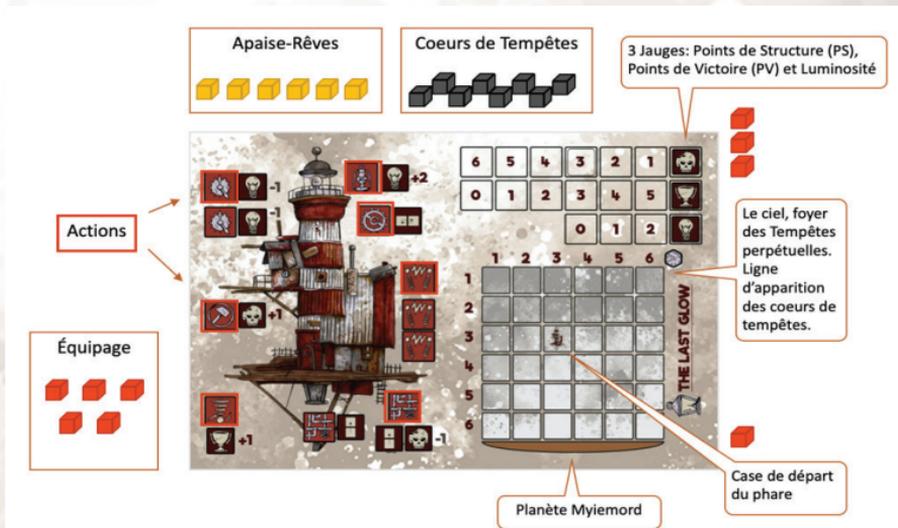
Pour gagner, il faut obtenir 6 points de victoire en envoyant au moins 6 Apaise-Rêves sur Myiemord, le tout avant qu'une condition de défaite ne soit activée.

Il existe trois manières de perdre :

- le Phare arrive à 0 Points de Structure
- le Phare sort du quadrillage de localisation par le bas et s'écrase sur la planète.

Dans ces deux cas, le Phare est détruit et les cauchemars détruisent toute vie sur Myiemord.

- La troisième possibilité est qu'un Cœur de Tempête atteigne le sol de Myiemord alors que vous êtes à « 0 » Points de victoire. Dans ce cas-là, les cauchemars détruisent toute vie sur Myiemord avant que le Phare ne soit un jour ou l'autre détruit.



## MISE EN PLACE

1- Placez le phare sur la case de départ correspondante du quadrillage de localisation. Tout en bas, la planète Myiemord, en haut le ciel d'où se développent les tempêtes perpétuelles.

2- Posez les 5 membres d'équipages à gauche de votre carte, les cubes de tempête au-dessus avec les cubes d'apaise rêve.

3- Placez un cube sur la case « 3 » de la Jauge de luminosité ; un sur la case « 0 » des points de victoire ; un sur le « 6 » des points de structure.

4- Choisissez votre niveau de difficulté (nous recommandons pour la première partie de choisir le mode Tempête, puis lorsque vous le maîtriserez, de passer au mode Cauchemar).

### Mode Perturbation (initiation)

Jouez de la même manière qu'en mode tempête mais retirez les Coeurs de Tem-

pêtes du quadrillage lorsqu'ils explosent.

### Mode Tempête

lancez 1d6 à chaque tour

### Mode Cauchemar

suivez cette suite pour connaître le nombre de d6 à lancer à chaque tour.

2/1/2/1/3/2/1/1/2/3/1

5- Tirez le dé une fois et placez un cube Tempête sur la case correspondante de la 1ère ligne du quadrillage de localisation.

## NOTIONS

**Cœurs de Tempête** : Situés au centre des tempêtes perpétuelles, ce sont les espaces les plus dangereux pour le Phare qui mettent à mal la structure et les éclairs. Mais c'est aussi là que l'on trouve les Apaise-Rêves qui permettent de protéger la vie sur Myiemord des cauchemars.

*Un Cœur de Tempête bouge sur le quadrillage de localisation et le Phare ne*

*peut jamais se déplacer sur sa case. Un Coeur ne peut pas non plus se déplacer sur un autre Coeur, si c'est le cas, relancer le dé. Si le problème subsiste, le Coeur en question reste sur place.*

*Le nombre de Coeur est limité à 8 en même temps sur le plateau quadrillé, ce qui signifie que l'on ne peut jamais en mettre un neuvième, mais aussi que lorsqu'un Coeur quitte le plateau quadrillé, son cube redevient disponible.*

**Apaise-Rêves** : C'est ce que doit trouver et capturer l'équipage du Phare afin de les envoyer sur Myiemord et de protéger la population. Ils représentent les points de victoire (PV ) , si vous arrivez à 6, vous avez gagné la partie et réussi à créer un dôme protecteur qui permettra à votre population de survivre.

*Un Apaise-Rêve ne bouge jamais, il peut être capturé et le Phare peut se déplacer sur sa case. Si un Coeur de Tempête se déplace sur une case où se trouve un Apaise-Rêve, alors ce dernier est détruit et retiré du quadrillage de localisation.*

**Phare** : C'est le vaisseau dont vous êtes le capitaine et que vous maniez dans la tempête avec les 5 membres de votre équipage. Il représente le dernier espoir de la vie sur Myiemord. Ce phare est éclairé et protégé grâce à sa propre Luminosité, elle lui permet de naviguer au plus près des tempêtes.

!! Lorsque la Luminosité  du Phare atteint « 0 », alors perdez Point de Structure  -1 !!

**Points de structure** (PS ): Ces points représentent la solidité du Phare, s'ils

arrivent à zéro, le Phare est détruit et vous perdez immédiatement la partie.

*Lorsque le Phare n'à plus que 3PS, alors un membre de l'équipage est dédié au colmatage et ne peut plus agir. Vous n'avez donc plus que 4 actions par tour jusqu'à ce que vous reveniez à 4+PS.*

*Notez que dans ce cas, votre membre d'équipage ne redevient disponible que le tour suivant.*

## TOUR DE JEU

### Phase du Phare

1/Effectuez toutes les actions des membres d'équipage disponibles.

2/Gérer le Phare

### Phase des Tempêtes

1/Gérer Coeurs de Tempête

2/Faites apparaître les nouveaux Coeurs de Tempête

## PHASE DU PHARE

Lors de cette phase, vous allez gérer le Phare.

### Actions de l'équipage

Comptabilisez vos membres d'équipage disponibles puis, **vous devez tous les placer** sur les actions de votre choix. Résolez au fur et à mesure les actions correspondantes.

ECLAIRE  → Luminosité  +2

MANŒUVRE  → Déplacez votre phare sur le quadrillage de localisation d'une case vers la gauche ou vers la droite .

CHASSE  → Baissez la luminosité de

 -1 puis lancez 1D6. Puis soustrayez au résultat la distance orthogonale entre le Phare et le Cœur de Tempête. Si  $\geq 3$ , alors un Apaise-Rêves remplace le Cœur (remplacez le cube Cœur de Tempête par le cube Apaise Rêve).

*Exemple : Si le CdT est à une case en diagonale, alors comptez une distance de deux cases (une horizontale puis une verticale).*

**CAPTURE**  → Nécessite 1 action pour capturer un Apaise-Rêves qui est sur la même case que le Phare; et/ou 2 actions pour capturer un Apaise-Rêve qui est à une case orthogonale de distance.

Stockez les Apaise-Rêves sur le Phare. Attention, vous ne pouvez en stocker que deux en même temps.

**REPAIRE**  → PS  +1. Si vos PS passent de 3 à 4, vous ne récupérez votre membre d'équipage qu'au début du prochain tour.

**METTRE LES GAZ**  → Déplacez votre phare sur le quadrillage de localisation d'une case vers le haut . Si vous effectuez la seconde action identique, déplacez le d'une seconde case mais subissez  -1.

**SOMMEIL**  → Après avoir capturé un Apaise-Rêves (action de chasse), vous devez l'envoyer sur la surface de la planète, ce qui vous rapporte  +1.

*Note : vous ne pouvez en envoyer qu'UN seul par action.*

Une fois toutes vos actions réalisées, passez à la gestion du Phare.

## Gestion du Phare

Tout d'abord, faites descendre le cube représentant le phare d'une case sur le quadrillage de localisation, puis subissez luminosité  -1 (Si celle-ci est déjà à 0, subissez  -1).

Si le Phare sort du quadrillage par le bas, il s'écrase sur la surface de la planète Myiemord, le dernier éclat disparaît et plus rien ne protège la population, vous perdez immédiatement la partie.

Une fois la gestion terminée, passez à la phase des Tempêtes.

## PHASE DES TEMPÊTES

Lors de cette phase, vous allez gérer les aléas auxquels est confronté le Phare.

### Gestion des Cœurs de Tempête

Gérez les Cœurs de Tempête présents sur le quadrillage de localisation (les Apaise-Rêves ne bougent pas tant qu'ils ne sont pas captés par le Phare). Lancez 1d6 par Coeur en commençant par la ligne la plus basse, de droite à gauche. Ajoutez-y le chiffre correspondant à la ligne sur laquelle est placé le cube et reportez-vous au tableau ci-dessous.

*Notez que dans le cas où la destination d'un Coeur est déjà occupée par un autre Coeur, alors il descend vers le bas. Si c'est la case juste en dessous qui est déjà occupée par un Coeur, alors il ne bouge pas.*

**Attention.** Si vous devez placer un Coeur mais que vous n'avez plus de cube disponible (c'est-à-dire que vous essayez de poser un neuvième Coeur sur le quadrillage), vous devez à la place prendre le Coeur le plus en bas à droite du qua-

Résultat Dé	Effets
1-3	Le cube se déplace en diagonale vers le bas-gauche. Si le cube sort du quadrillage, alors il se déplace vers le bas.
4-5	Le cube se déplace vers le bas
6-7	Le cube se déplace en diagonale vers le bas-droite. Si le cube sort du quadrillage, alors il se déplace vers le bas.
8+	Explosion (cf. ci-dessous).

drillage et le faire tomber sur la planète : vous récupérez donc un cube mais subissez  -1 (si vous aviez déjà  =0, alors les cauchemars se répandent dans la population, vous perdez immédiatement la partie.

Explosion : Si un cœur explose, évaluez la distance qui sépare l'explosion du Phare.

Si le phare est à 1 case :  -2

S'il est à 2 cases orthogonales :  -1.

Le Coeur reste sur le quadrillage de localisation et descend d'une case vers le bas. S'il y a déjà un Coeur sur la case, alors il ne bouge pas.

Collision : Si un Coeur se trouve sur la même case que le Phare :  -3. Le Coeur est retiré du jeu et son cube redevient disponible.

*Notez que si vous n'êtes pas détruit, vous passez forcément sous la barre des 3  et perdez donc l'utilisation d'un membre d'équipage (cf. notions).*

Contact : Si un Coeur atteint la surface de la planète en sortant du quadrillage par le bas :  -1 (si vous aviez PVà  =0, alors les cauchemars se répandent dans la population, vous perdez immédiatement la partie.

## Apparition de Cœurs de Tempête

Enfin, faites apparaître les nouveaux Cœurs de Tempête. Lancez 1 ou plusieurs dé(s) (selon le niveau de difficulté choisi au début de la partie), et placez un cube tempête sur la case correspondante de la première ligne du quadrillage de localisation.

**FIN**