



OASIS

NEW HOPE

Un voyage pour 2 à 4 éclaireurs à partir de 10 ans
Durée du voyage : 25 minutes

CRÉDITS

Auteur : Monsieur V

Gestion de projet : Guillaume Virgery

Illustrateur : Samir Guessab

Game design : Jérémy Ducret, Guillaume Lecointre, Kaedama

Rédaction des règles : Murat Célébi, Manon Insergueix

Relecture : Alhéna Domela

Gestion des playtests : Guillaume Lecointre

Conception graphique : Leslie Fleche

Maquette et mise en page : Moonimoon Graphisme

REMERCIEMENTS

L'équipage d'Astro Éditions tient à remercier :

- toutes les personnes qui ont marché avec nous vers l'Oasis durant ces deux ans en commençant par Papi Virgery sans qui la fibre des jeux n'aurait pas été transmise à l'auteur ;
- tous les Explorateurs intrépides qui ont testé le jeu des dizaines et des dizaines de fois au fil des versions : Baptiste Amet, Valériane Desjardins, Suzanne le Glaunec, Maxime Tochon, Guillaume Vouters ;
- tous les Ferrailleurs débrouillards qui ont aidé à finaliser le gameplay et mis en image le jeu : Amélie Bortuzzo, Antoine Bauza, Murat Célébi, Jérémy Ducret, Leslie Fleche, Samir Guessab, Corentin Lebrat, Guillaume Lecointre, Ludovic Maublanc, Théo Rivière ;
- tous les malicieux Maraudeurs des festivals ludiques, des associations et des bars à jeux pour avoir essayé de trouver des failles dans le gameplay lors des tests publics. Un grand merci particulier à La Bonne Pioche Orléans pour les soirées tests ;
- Tribuo, pour la confiance qu'il nous accorde en distribuant notre premier jeu en France.

L'auteur remercie tous ses proches qui ont fondé avec lui Astro Éditions.

Enfin, nous VOUS remercions et espérons que votre quête vers l'Oasis vous plaira autant qu'il nous a plu de travailler sur ce projet ludique.



Édité par Astro Éditions
21 rue Étroite 74540 Alby-sur-Chéran

XXIII^e siècle

La Terre n'est plus qu'un immense désert. La surpopulation a entraîné, lors du siècle précédent, une guerre des ressources. La nourriture et l'eau sont devenues des denrées rares, obligeant les nations à s'affronter durant la Guerre de la faim.

L'arme atomique a été une nouvelle fois utilisée et a provoqué une augmentation de la température terrestre. Les radiations ont poussé les survivants à fuir les villes, en ruine.

Mais la folie des Hommes ne s'est pas arrêtée là. Depuis la chute des gouvernements, les survivants se livrent une guerre sans pitié pour récupérer les dernières ressources au lieu de s'organiser en vue de reconstruire le monde.

Après qu'un vieil homme ait révélé l'existence d'un Oasis, un Eden situé à 2 000 km à l'Est, des éclaireurs de tous horizons sont dépêchés pour confirmer la rumeur.

Trois clans décident de leur offrir leur soutien : les Explorateurs, les Ferrailleurs et les Maraudeurs. Ils ne le font pas par gentillesse, mais pour multiplier leurs chances de trouver l'Oasis en premier.

SOMMAIRE

PRÉAMBULE / BUT DU JEU	P.4
INVENTAIRE	P.5
PRÉPARATIFS	P.6
DESTINATION : O A S I S	P.8
→ ACTIONS	P.8
→ FIN DE TOUR	P.12
FIN DU VOYAGE	P.14
VARIANTE SPÉCIALISTES	P.15



PRÉAMBULE

Dans Oasis, chaque éclaireur (joueur) devra se battre pour être le premier à atteindre l'Oasis. Vous devrez récupérer des cartes Voyages de différentes manières (Explorer, Recycler) pour les jouer devant vous dans l'ordre décroissant, depuis votre cité de départ Khalla #13 jusqu'à l'Oasis #0 (Voyager).

Durant votre périple, vous pourrez recruter de puissants Compagnons ou vous équiper d'objets qui vous aideront dans votre quête de l'Oasis.

Mais attention ! Vos adversaires ont le même but que vous et vont tout faire pour vous empêcher d'atteindre votre destination !

Bonne chance éclaireurs, que la voie du désert vous soit favorable.

BUT DU JEU

Le premier éclaireur à atteindre l'Oasis est déclaré vainqueur.

INVENTAIRE

1 LIVRET DE RÈGLES



136 CARTES

12 CARTES DE DÉPART



4 CARTES AIDE DE JEU
FACE A/B



4 CARTES ACTIONS DE
COMPAGNONS FACE A/B



4 CARTES
KHALLA #13

16 CARTES ÉQUIPEMENTS

69 CARTES VOYAGES



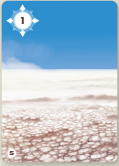
9 BOUSSOLES



5 BOULIERS



2 PLANS



49 DÉSERTS
(#12 À #1)



18 ÉTAPES
(#12 À #6)



2 OASIS
(#0)

39 CARTES COMPAGNONS

bannière d'actions



occurrence

27 COMPAGNONS DE BASE

nom

sigle Spécialiste

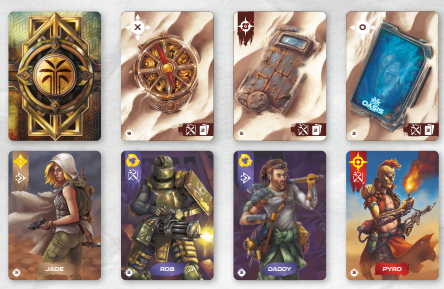


12 SPÉCIALISTES

PRÉPARATIFS

EXEMPLE D'UNE MISE EN PLACE À 3 ÉCLAIREURS

2. LE REPÈRE



3. ÉQUIPEMENTS



4. PIOCHE EXPLORATION ET RUINES



1. ZONE DE JEU D'UN ÉCLAIREUR




Emplacement des futures cartes Voyages jouées par l'éclaireur



Emplacement des futures cartes Compagnons recrutés par l'éclaireur

INSTALLATION

- 1 Distribuez 1 carte Aide de jeu (face A), 1 carte Actions de Compagnons (face A) et 1 carte Khalla #13 à chaque éclairéur.
- 2 Retirez les cartes Compagnons Spécialistes  de la partie et mélangez toutes les cartes Compagnons de base pour former une pioche face cachée. Révélez les 4 premiers Compagnons comme sur le schéma. Vous venez de former **le Repère**.
- 3 Organisez les cartes Équipements en trois piles distinctes face visible, en séparant les Boussoles x9, les Boucliers x5 et les Plans x2.
- 4 Placez une carte Oasis #0 face visible au centre de la table. Mélangez les cartes Voyages (Déserts, Étapes et l'Oasis restant) puis révélez 9 cartes à côté de l'Oasis pour former **les Ruines** de départ.

Distribuez 4 cartes Voyages à chaque éclairéur pour composer leur main de départ. Placez les cartes restantes face cachée au centre des Ruines. Ces cartes forment **la pioche Exploration**.

Lors des parties à deux uniquement, chaque éclairéur ajoute une carte Bouclier à sa main.

Le dernier éclairéur ayant bu de l'eau commence. Il choisit une carte Compagnon dans le Repère parmi les 4 cartes visibles ou la première carte de la pioche Compagnons. Puis tous les autres éclairéurs font de même dans le sens antihoraire.

→ **PRÉCISION** : les Compagnons ne sont pas renouvelés pendant cette phase de préparation.

Une fois que chaque éclairéur a choisi un Compagnon, remplissez le Repère. Le dernier éclairéur à avoir choisi un Compagnon démarre la partie.

DESTINATION : OASIS

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À son tour, l'éclaireur doit effectuer obligatoirement une action parmi les 5 proposées :



EXPLORER



RECYCLER



RECRUTER



VOYAGER



S'ÉQUIPER

À la fin de son tour, après avoir réalisé une seule des 5 actions disponibles, l'éclaireur peut effectuer l'action facultative Missionner puis il doit vérifier qu'il possède un maximum de 8 cartes en main (voir p.12 - Fin de tour).

Ensuite, c'est au tour de l'éclaireur à sa gauche de jouer (sens horaire).



EXPLORER

L'éclaireur pioche 2 cartes Voyages de la pioche Exploration et les ajoute à sa main.



RECYCLER

L'éclaireur récupère 1 carte des Ruines et l'ajoute à sa main. Il ne peut Recycler que des cartes Voyages issues des Ruines. La défausse Compagnons n'est pas accessible lors de l'action Recycler.



RECRUTER

L'éclaireur peut soit :

- prendre une carte Compagnon du Repère et l'ajouter à sa main

L'éclaireur a le choix entre les 4 cartes Compagnons révélées du Repère ou la 1^{ère} carte de la pioche Compagnons. S'il prend un Compagnon visible, il le remplace immédiatement par la 1^{ère} carte de la pioche Compagnons. Si celle-ci est vide, il mélange la défausse de cartes Compagnons pour reformer une pioche.

- poser une carte Compagnon de sa main dans sa Zone de jeu et effectuer immédiatement les 2 actions de sa bannière

Les Compagnons sont disposés dans trois piles distinctes, par clan, comme ci-dessous. Il est autorisé de posséder plusieurs exemplaires du même Compagnon.



L'ÉCLAIREUR DOIT VEILLER À
TOUJOURS LAISSER VISIBLE LA
BANNIÈRE D'ACTIONS DES CARTES.



COMPAGNONS

Lors de la pose d'une carte Compagnon, l'éclaireur effectue dans l'ordre les actions inscrites sur sa bannière. Certaines actions de la bannière sont des actions de base (voir p.8 - Actions), deux autres sont des actions réservées aux Compagnons, expliquées ci-après :



PILLER

L'éclaireur cible un adversaire et lui prend, au hasard, 2 cartes de sa main. Il choisit une de ces 2 cartes qu'il ajoute à sa main. Puis, il rend la seconde carte à son propriétaire.

- PRÉCISIONS :

- si parmi ces 2 cartes un Bouclier est révélé, le pillage échoue. Les 2 cartes restent dans la main de leur propriétaire ;
- il n'est pas possible de Piller un éclaireur qui n'a plus qu'une seule carte en main.



S'ÉQUIPER « AMÉLIORÉ »

L'éclaireur peut S'équiper en défaussant 1 carte de moins que le coût habituellement requis.



VOYAGER

L'éclaireur pose **une ou plusieurs cartes Voyages** dans sa Zone de jeu. Les cartes Voyages se posent de gauche à droite par ordre de valeur décroissant en partant de la carte #13. Lors d'une même action Voyager, l'éclaireur peut jouer autant de cartes Voyages qu'il le souhaite tant qu'il respecte les conditions suivantes :

- la carte jouée doit suivre, sans sauter de numéro, la dernière carte de sa Zone de jeu dans un ordre décroissant ;
- la pose d'une carte Étape met fin à l'action Voyager en cours.

Il existe 3 types de cartes Voyages :



DÉSERT

Une carte Désert permet à l'éclaireur d'avancer dans son Voyage sans avantages particuliers. Une carte Désert peut être remplacée par une carte Boussole (voir p.11 - Action S'équiper).



ÉTAPE

Une carte Étape permet à l'éclaireur d'avancer dans son Voyage et de bénéficier des 2 effets de sa bannière à résoudre immédiatement après avoir posé la carte :



STOP

L'éclaireur met fin à son action Voyager. Il ne peut pas jouer d'autres cartes Voyages lors de cette même action.



RECRUTER

L'éclaireur joue immédiatement l'action Recruter.

→ PRÉCISION :

Grâce à l'effet Recruter d'une étape, l'éclaireur peut jouer un Compagnon possédant une compétence de Voyage. Lors de son tour, il a donc la possibilité de Voyager, d'être stoppé par une Étape puis d'exécuter une nouvelle action Voyager.

1



EXEMPLE :

2



3

1. À son tour, Max voyage. Il pose les cartes #12, #11 et #10 Étape.
2. Il s'arrête et recrute Jade : il la joue de sa main.
3. Jade lui permet d'Explorer (piocher 2 cartes de la pioche Exploration) et de Voyager. Max pose alors les cartes Voyages #9 et #8.



OASIS #0

Un éclaireur qui pose une carte Oasis #0 remporte immédiatement la partie. L'Oasis #0 ne peut pas être remplacée par une carte Boussole. L'Oasis #0 peut être remplacée par une carte Équipement Plan #0.



S'ÉQUIPER

L'éclaireur choisit une carte Équipement disponible. Il défausse le nombre de cartes de sa main correspondant au coût de l'Équipement, puis l'ajoute à sa main. Si la réserve d'un Équipement est épuisée, les éclaireurs n'ont plus accès à cet Équipement.

ÉQUIPEMENTS



BOUSSOLE (COÛT : 2 CARTES)

La Boussole est considérée comme une carte Voyage. Lors de l'action Voyager, l'éclaireur peut la poser à la place de n'importe quel numéro (hormis le #0).



BOUCLIER (COÛT : 2 CARTES)

Le Bouclier est un Équipement permettant uniquement de se protéger de l'action Piller. Cette carte est passive, elle reste dans la main de son propriétaire (voir p.9 - Action Piller).



PLAN (COÛT : 3 CARTES)

Le Plan s'utilise lors d'une action Voyager et remplace **uniquement** la carte Oasis #0. Un éclaireur qui pose une carte Plan remporte immédiatement la partie.

→ FIN DE TOUR ←

Après avoir réalisé son action obligatoire, l'éclaireur PEUT effectuer l'action facultative Missionner.

MISSIONNER

L'éclaireur envoie en mission un ou plusieurs Compagnons d'un même clan présents dans sa Zone de jeu. Les Compagnons missionnés vont dans la défausse Compagnons. L'éclaireur exécute ensuite l'action en surbrillance de chaque carte Compagnon ainsi défaussée.

Missionner un Compagnon du clan des **Explorateurs** permet de réaliser l'action **Explorer**.



Missionner un Compagnon du clan des **Ferrailleurs** permet de réaliser l'action **Recycler**.



Missionner un Compagnon du clan des **Maraudeurs** permet de réaliser l'action **Piller**.



→ PRÉCISIONS :

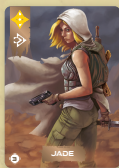
- si l'éclaireur a recruté un Compagnon pendant son tour, il ne peut pas Missionner de Compagnons du même clan ce tour-ci ;
- l'éclaireur n'est pas obligé de Missionner tous les Compagnons d'un clan pour réaliser l'action Missionner ;
- l'éclaireur ne peut pas choisir des Compagnons de clans différents.



EXEMPLE :

Après avoir effectué son action obligatoire, Max décide de réaliser l'action facultative Missionner.

Parmi ses 3 Compagnons Ferrailleurs, il décide d'en Missionner 2. Il place les 2 Compagnons dans la défausse Compagnons puis réalise chaque action en surbrillance.



MISSIONNER



Dans ce cas précis, il exécute 2 fois l'action Recycler, puis son tour est terminé.

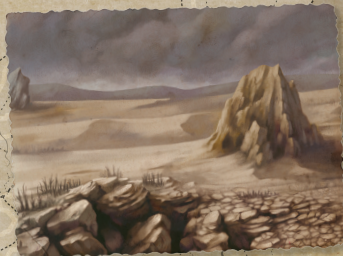
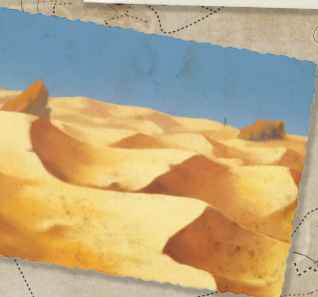


À la fin de son tour de jeu, l'éclaireur **doit avoir un maximum de 8 cartes en main**. S'il en a plus que la limite autorisée, il doit se défausser d'autant de cartes que nécessaire pour ne conserver que 8 cartes.

Il n'est pas possible pour l'éclaireur de se défausser jusqu'à se retrouver à moins de 8 cartes en main pour s'en débarrasser.

Les cartes défaussées vont dans leur défausse respective, face visible :

- les cartes Voyages vont dans les Ruines et sont accessibles à tous grâce à l'action Recycler ;
- les cartes Compagnons forment une défausse à côté du Repère ;
- les Équipements retournent sur la pile des cartes Équipements correspondante.



FIN DU VOYAGE

Le Voyage se termine immédiatement dès que l'une des conditions suivantes est remplie :

UN ÉCLAIREUR ATTEINT L'OASIS

Lorsqu'un éclaireur pose une carte Oasis #0 ou Plan #0, cela signifie qu'il a trouvé l'Oasis en premier. Il remporte immédiatement la partie.

LA PIOCHE EXPLORATION EST ÉPUISÉE

Lorsque la pioche Exploration est épuisée, l'éclaireur finit son tour de jeu puis chaque éclaireur rejoue un tour (y compris celui qui a déclenché la fin de la partie).

L'éclaireur le plus proche de l'Oasis gagne la partie.

En cas d'égalité, celui qui trouve et touche une source d'eau en premier (fontaine, robinet, gourde, bouteille, lac, rivière..) remporte la victoire.

ÉPILOGUE

Félicitations, vous voici arrivé à l'Oasis, cet Eden dans l'apocalypse ! Prévenez votre clan et amenez-le vers ce havre de paix.

L'emplacement de l'Oasis ne pourra plus être tenu secret. Un clan entier qui part s'y installer se remarquera forcément...


Que la voie du désert vous soit favorable éclaireur, vous et votre clan en aurez grand besoin...

Ce nouveau chapitre de l'histoire sera disponible dans « OASIS : THE LONG ROAD »

VARIANTE SPÉCIALISTES

Cette variante est réservée aux éclaireurs ayant déjà plusieurs parties du jeu Oasis New Hope à leur actif. Plus agressive, elle pénaliserait les nouveaux participants lors d'une première partie face à des joueurs expérimentés.

Si vous souhaitez renouveler votre expérience de jeu, la variante Spécialistes vous offre de nouvelles possibilités et davantage d'interactions.

Lors de la mise en place, chaque éclaireur retourne son Aide de jeu et sa carte Actions de Compagnons sur leur face B. Ajoutez les 12 cartes Compagnons Spécialistes  à la pioche Compagnons : Ka, Médée et Prescia.

Suivez toutes les règles précédentes en prenant en compte les 2 ajouts suivants :

TAILLE DE MAIN DE 7 CARTES

Dans cette variante, votre main est limitée à 7 cartes à la fin de votre tour.

COMPAGNONS SPÉCIALISTES

Ces Compagnons suivent les règles de Recrutement standard mais offrent 3 nouvelles actions de Compagnons qui ne peuvent pas être contrées par un Bouclier :



ÉLIMINER

L'éclaireur choisit un Compagnon adverse ou un Compagnon visible du Repère. Le Compagnon ciblé est défaussé et l'éclaireur dont c'est le tour réalise immédiatement l'action en surbrillance du Compagnon ainsi défaussé.

→ **PRÉCISION** : il n'est pas autorisé d'éliminer ses propres Compagnons.



ESCROQUER

L'éclaireur cible un adversaire et lui donne une carte de sa main. Sans regarder la carte reçue, son adversaire lui donne en échange 2 cartes de son choix provenant de sa main.

→ **PRÉCISIONS** :

- il n'est pas possible d'escroquer un éclaireur qui n'a plus qu'une seule carte ;
- un Bouclier peut être échangé lors de cette action.



RALENTIR

L'éclaireur cible un adversaire et lui prend la dernière carte Voyage de sa Zone de jeu (Désert, Étape ou Boussole) pour l'ajouter à sa main.



Édité par Astro Éditions
21 rue Étroite 74540 Alby-sur-Chéran