



# LIVRET DE RÈGLES

---

# DEEP REGULAR BREATHS

[deepregularbreaths.com](http://deepregularbreaths.com)



# ATTENTION !

Si vous n'avez jamais joué à Deep Regular Breaths, vous pourriez préférer commencer à jouer avec le **mode histoire**. Trouvez quelqu'un qui désire être maître du jeu pour une partie (ou plus!) et laissez le se charger de la narration et des règles.

Le bon déroulement du jeu dépend des joueurs et de leur compréhension des éléments qui leurs sont personnels, sauf en mode histoire, où le maître du jeu peut suivre ces éléments et les clarifier au besoin. Il est donc conseillé de jouer votre première partie de Deep Regular Breaths en mode histoire.

Ceci est une version de test. Si vous le pouvez, après avoir terminé votre session de jeu, remplissez le questionnaire – et faites-le remplir par vos joueurs – à l'adresse suivante : <https://goo.gl/forms/Dy6pj7cnwOS7hNPf1>

*Il n'est pas autorisé de distribuer ou vendre cette version du jeu ou de s'en approprier la paternité intellectuelle.*

## //ILLUSTRATION

*Au beau milieu de la 153ème nuit de votre voyage pour Mars, le son d'une alarme vous réveille. Elle s'interrompt immédiatement et votre vaisseau est plongé dans la pénombre, visiblement à court de courant. Vous et vos coéquipiers vous raccordez à la réserve d'urgence. À partir d'ici, vous savez tous que chacune de vos actions aura un coût : de l'oxygène.*

Vous incarnez des astronautes qui, pour survivre, doivent rationner leur réserve d'oxygène. Alors qu'ils explorent leur vaisseau à la recherche de la raison de cette mystérieuse panne, ils plongent petit à petit dans une inquiétante folie...

Deep Regular Breaths est un jeu de gestion en coopération, de confiance et de trahison. Il se joue de **3 à 6 joueurs**, de 12 ans et plus.

Vous possédez actuellement la version du livret adaptée à la version print&play du jeu.

// Illustration

# SOMMAIRE

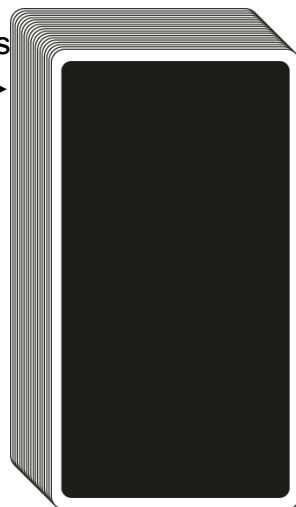
- 7** Matériel
- 8** Aborder Deep Regular Breaths
- 10** Préparer le plateau de jeu
- 12** Caractéristiques du personnage
- 14** L'oxygène et les tirages
- 19** Les tours de jeu
- 20** Les actions
- 23** Les situations
- 24** Les cartes connaissances
- 26** Les cartes secret
- 28** Phase finale
- 29** Préparer le plateau
- 31** Initier la partie
- 32** Détails sur les atouts et leur fonctionnement
- 35** Fonctionnement de face visible/face cachée
- 36** Mécaniques, mots et symboles clés



# MATÉRIEL

Un paquet de tarot marseillais  
pour représenter la réserve d'oxygène ►

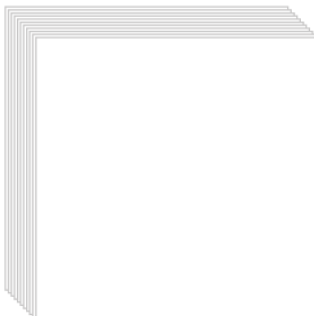
▼ les fiches Deep Regular Breaths



18 cartes secret ►

16 cartes connaissance ▼

8 cartes  
situation ▼



▲ Les jetons de point de vie, les jetons de réussite automatique et le jeton d'action

• La plaquette de la phase finale et (optionnel) le plateau

# ABORDER DEEP REGULAR BREATHS

Deep Regular Breaths comporte de nombreuses règles. Il n'est attendu d'aucun joueur débutant qu'il les connaisse toutes par cœur. Il est conseillé de se référer au livret de règles aussi souvent que nécessaire, pendant les parties. L'essentiel de ce livret se concentrera donc sur la précision et la réponse aux interactions particulières qui surviennent parfois.

Cependant, afin de faciliter l'apprentissage des règles, les mécaniques du jeu seront d'abord abordées de manière concise, ici. Elles interagissent entre elles et, avant de connaître le fonctionnement de chacune d'entre elles individuellement, il convient de savoir comment elles interagissent entre elles.

Dans Deep Regular Breaths, les joueurs jouent à tour de rôle, tout en ayant la possibilité de passer leur tour. Un tour se définit par une action.

Chaque joueur incarne un personnage qui possède 3 **caractéristiques** ; physique, volonté et social. Le joueur choisit ses **conditions de réussite** dans chaque caractéristique, se spécialisant ainsi. Ces caractéristiques définissent la consommation d'oxygène du personnage en fonction du type d'action qu'il effectuera.

La réserve d'oxygène est représentée par le paquet de tarot. Chacune des actions d'un personnage consomme de l'oxygène. La consommation d'oxygène d'un personnage qui effectue une action est alors représentée par un **tirage** : un joueur tire, une à une, des cartes depuis la réserve. Lorsqu'il tire une carte correspondant à sa condition de réussite dans cette caractéristique, le tirage est réussi et l'action prend lieu.



Les joueurs ont accès à de nombreuses **actions**, chacune étant associée à une caractéristique. Les actions sont donc réalisées par un tirage dans la caractéristique associée. Ces actions permettent aux joueurs de s'opposer les uns aux autres, de s'entraider et, pour faire progresser le jeu, d'explorer le vaisseau.

Explorer le vaisseau est une action qui déplace et révèle une situation depuis la pile de situations vers l'emplacement de la situation en cours.

Sur chaque **carte situation** est inscrit l'icône d'une caractéristique. Pour résoudre la situation en cours, un joueur doit effectuer une action dans cette caractéristique. Résoudre la situation en cours permet de piocher une carte connaissance.

Une **carte connaissance** donne à son propriétaire une nouvelle capacité ; une nouvelle action unique à sa disposition.

Lorsque toutes les cartes connaissances ont été piochées, la **phase finale** – un dernier challenge avant la victoire coopérative – est initiée.

Chaque joueur possède une **carte secret** qui a le potentiel d'influer grandement sur la partie. Certaines cartes secret sont **obsessionnelles** et stipulent que leur propriétaire ne peut pas remporter la partie par victoire coopérative ; qu'il joue secrètement contre les autres joueurs.

Enfin, chaque carte d'**atout** du jeu de tarot a un effet unique qui prend lieu pendant la résolution d'un tirage.

Lors d'une partie de Deep Regular Breaths, ne désespérez jamais. Même si vos possibilités semblent épuisées, chaque autre joueur a un potentiel caché !

# DÉROULEMENT DU JEU

## BUT DU JEU

Les joueurs essaient de préserver leur oxygène dans le but de survivre. Ultimement, afin de remporter une victoire coopérative, les joueurs devront piocher toutes les cartes connaissances, atteindre la **phase finale** et la surmonter.

Cependant, certains **secrets** sont **obsessionnels**. Un joueur qui possède un secret obsessionnel ne pourra pas gagner par victoire coopérative mais seulement *contre* les autres joueurs.

Si la réserve d'oxygène est vide, la défaite est déclarée.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À tour de rôle, les joueurs effectuent des **actions** pour progresser dans le vaisseau en l'explorant et en résolvant les situations qui en découlent, pour prévoir et optimiser les tirages à venir ou pour s'opposer les uns aux autres.

En résolvant les **situations**, les joueurs récoltent des connaissances et ont accès à plus de capacités, facilitant alors leur avancée.

Lorsque toutes les cartes **connaissances** ont été récoltées, les joueurs tentent de surmonter la phase finale : une série de situations et d'étapes uniques dans le jeu.

S'ils y parviennent, ils ont remporté une victoire coopérative.

Cependant, un joueur possédant un secret obsessionnel pourrait, tout du long, chercher à les en empêcher.

# MODES DE JEU

- **Le mode paranoïa**, qui se joue sans maître du jeu


C'est le mode de jeu par défaut.

Il nécessite que les joueurs connaissent bien les mécaniques du jeu. Il a une plus grande re-jouabilité.

Dans ce mode, les joueurs ont plus d'incitations à s'opposer les uns aux autres et à conserver en secret certaines de leurs informations.

Ce livret de règles se concentre sur ce dernier mode. Il devrait être laissé à la disposition des joueurs lors d'une partie en mode paranoïa.

- **Le mode coop**, qui se joue sans maître du jeu

Il est adapté pour les joueurs qui veulent une approche du jeu plus simple et plus conviviale. Il se joue sans les secrets, sans la phase finale, sans les tirages de résistance et sans les cartes connaissance marquée . Il est adapté aux joueurs qui cherchent une expérience de jeu de gestion en coopération pure ou aux joueurs qui veulent apprendre le jeu sans passer par le mode histoire.

- **Le mode histoire**, qui se joue avec un maître du jeu (*NON DISPONIBLE*)

Dans ce mode, les joueurs sont mis dans une situation très scénarisée. Pour préparer une partie dans ce mode de jeu, référez-vous à un des scénarios fournis avec le jeu ou disponibles sur [deepregularbreaths.com](https://deepregularbreaths.com).

# CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Chaque joueur incarne un personnage qui se définit par ses caractéristiques, que l'on indique sur une feuille de papier ou sur les fiches prévues à cet effet.

Un personnage a toujours trois caractéristiques :



## **Physique**

Un personnage orienté physique surmontera les obstacles qui se présentent à lui.



## **Volonté**

Un personnage orienté volonté essaiera de déterminer les obstacles à venir.



## **Social**

Un personnage orienté social essaiera de maintenir le groupe en bon ordre.

Certaines actions des joueurs requièrent un tirage dans une de ses caractéristiques (voir ACTIONS)

Chaque joueur choisit une caractéristique comme étant sa caractéristique **principale**, une comme sa caractéristique **secondaire** et enfin la dernière comme sa caractéristique **mineure**.

Les tirages dans la caractéristique principale et dans la caractéristique secondaire seront réussis rapidement mais les tirages dans la caractéristique mineure seront longs et coûteux.

## RÉPARTIR LES CARACTÉRISTIQUES

À sa caractéristique principale, chaque joueur associe **une catégorie de couleur** de son choix. (ex. : *trèfle*)

À sa caractéristique secondaire, chaque joueur associe **trois valeurs** - ou hauteurs - de son choix. (ex. : *3, 8 et valet*)

À sa caractéristique mineure, chaque joueur associe **trois cartes** de son choix. (ex. : *as de pique, huit de cœur et sept de carreau*)

Ces valeurs déterminent quand est réussi un tirage dans cette caractéristique.

### **Attention !**

Aucun atout ne peut être associé à une condition de réussite.

## LES POINTS DE VIE

Sur la fiche personnage sont représentés les emplacements des points de vie. Chaque joueur dépose une jeton de point de vie sur chaque emplacement. Lorsque les joueurs sont blessés ils retirent de leur fiche de personnage le nombre approprié de jetons de point de vie. Les points de vie ne peuvent être regagnés que grâce à certains atouts ou à certaines cartes connaissances.



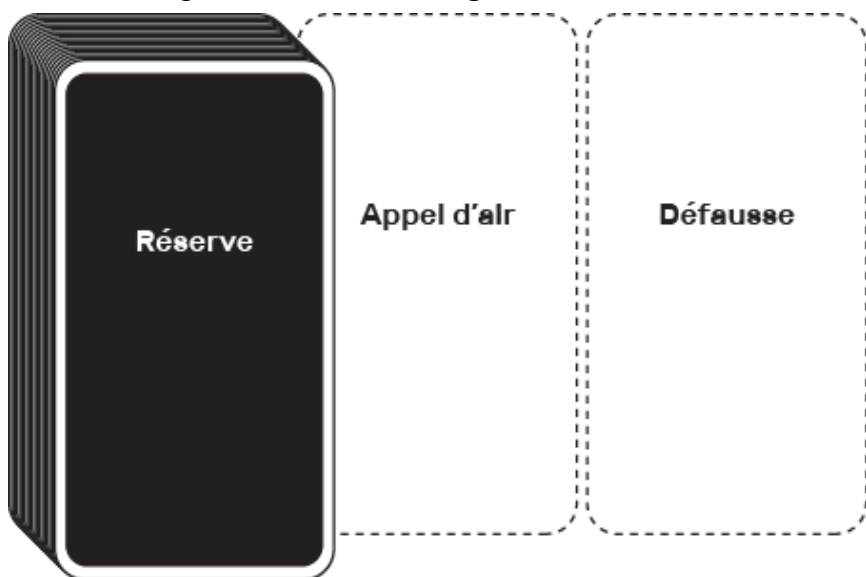
*Un personnage à 2 points de vie*

Si un personnage est à 0 points de vie, il est épuisé. Il ne peut réaliser aucun tirage. S'il est blessé alors qu'il est épuisé, il meurt et est hors-jeu.

# L'OXYGÈNE ET LES TIRAGES

*Première mesure en cas de shutdown : se raccorder à la réserve d'oxygène prévue pour les sorties spatiales. Les astronautes devront économiser leur souffle s'ils veulent parvenir à résoudre la panne.*

L'oxygène est représenté par les cartes de tarot. À chaque fois qu'un joueur agit, il réalise un **tirage** depuis la réserve.



Les piles de cartes de tarot se divisent en trois : **la réserve**, **l'appel d'air** et **la défausse**. L'emplacement de l'appel d'air est prévu à droite de la réserve et l'emplacement de la défausse à droite de l'appel d'air.

La défausse peut être consultée, à tout moment, par n'importe quel joueur. Il ne peut cependant pas consulter une carte qui aurait été défaussée face cachée. (voir FONCTIONNEMENT FACE VISIBLE/FACE CACHÉE)

# RÉALISER UN TIRAGE

Car les tirages représentent la dépense d'oxygène liée à une action, un joueur doit toujours annoncer son action **avant** d'initier son tirage.

Le tirage correspond aux étapes 3 à 8 du tour d'un joueur voir (TOURS DES JOUEURS).

Elles sont ici rédigées de manière à traiter seulement du fonctionnement du tirage :

## **Conseil**

Afin de bien saisir le fonctionnement du tirage, il est conseillé d'essayer, avec le livret de règles à portée, de faire un tirage dans la caractéristique de votre choix et un tirage de résistance s'opposant à celui-ci.

**3** – abandonner le tirage (sauter à l'étape 9) OU tirer une carte de la réserve.

**4** – Si la carte tirée correspond à la condition de réussite du tirage, la **défausser immédiatement** et passer à l'étape 5. Sinon la déplacer dans l'appel d'air et retourner à l'étape 3.

**5** – À cet instant, si un joueur désire résister il le déclare et initie un **tirage de résistance**. S'il réussit son tirage, sauter à l'étape 9.

**6** – Les effets du tirage se déclenchent.

**7** – Les effets des atouts dans l'appel d'air se déclenchent.

**8** – L'appel d'air est défaussé.

La partie du tirage qui commence dès que la condition de réussite est tirée et se termine dès que le jeton d'action est passé à un autre joueur est appelée la **phase de résolution** du tirage. Lorsque celle-ci est complétée intégralement, le tirage est considéré comme réussi.

Les atouts interagissent avec les tirages. Pour la plupart d'entre eux, leur effet prend lieu juste avant de défausser l'appel d'air. Il existe 3 atouts (le 6, le 8 et le 9) qui ont un effet **tant qu'ils sont dans l'appel d'air**. Ces atouts interdisent les tirages dans une caractéristique et, s'ils sont tirés pendant un tirage dans la caractéristique qui leur est associée, ils peuvent interrompre le tirage. (voir DÉTAILS DES ATOUTS ET LEUR FONCTIONNEMENT)

### ***Estimer l'ampleur d'un tirage***

Certains joueurs pourraient vouloir calculer le nombre moyen de cartes à tirer avant de réussir leur tirage. La formule est la suivante :  $(NbC + 1) \div (NbR + 1)$ ,  $NbC$  étant le nombre de cartes dans la réserve et  $NbR$  étant le nombre de cartes correspondantes à une condition de réussite dans la réserve.

Ainsi, le nombre moyen de cartes qu'un joueur tirera, **depuis un paquet plein** (78 cartes), jusqu'à avoir une carte correspondant à sa condition de réussite, celle-ci comprise, est :

Pour les atouts : 3,4 cartes

Pour une couleur (caractéristique principale) : 5,3 cartes

Pour trois hauteurs (caractéristique secondaire) : 6,1 cartes

Pour trois cartes (caractéristique mineure) : 19,8 cartes

Pour une carte spécifique : 39,5 cartes

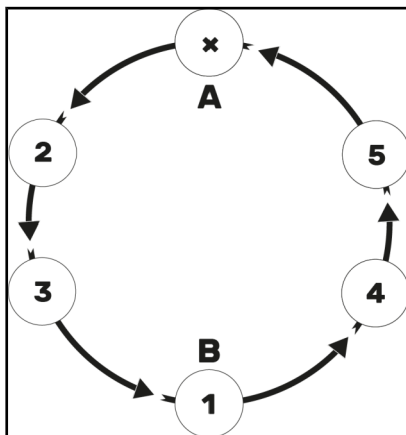
## **LES TIRAGES DE RÉSISTANCE**

Si un joueur souhaite s'opposer à l'action d'un autre joueur, (voir ACTIONS) il le déclare juste lorsque celui-ci a réussi son tirage. Les astronautes se mettent alors à lutter, consommant potentiellement une grande quantité d'oxygène.

N'importe quel joueur peut résister à n'importe quelle action d'un autre joueur mais il n'est pas possible de résister deux fois à une même action.



Si plusieurs joueurs désirent résister à une même action, le joueur qui réalise le tirage de résistance est le joueur qui est la cible de l'action, si l'action a une cible OU le joueur qui devrait en premier recevoir le jeton d'action – c'est à dire le joueur le plus immédiatement à droite du joueur agissant.



*L'ordre d'action pour un tirage de résistance quand le joueur A cible le joueur B.*

Le tirage de résistance est un tirage de volonté 🧠 et coûte 1 point de vie – temporairement – lorsqu'il est réussi. Le tirage de

résistance doit être réussi en tirant autant ou moins de cartes que ne contient l'appel d'air au moment où le tirage initial est réussi ; au moment où le tirage de résistance est déclaré. Comme pour n'importe quel tirage, la condition de réussite est immédiatement défaussée ; elle ne passe pas par l'appel d'air.

Si l'appel d'air est vide lorsqu'un joueur réussit son tirage, alors son action est non-résistible. (lorsqu'elle est tirée, une carte correspondant à la condition de réussite du tirage ne passe pas dans l'appel d'air ; elle est immédiatement défaussée)

### **Exemple**

Un joueur A réalise un tirage de social pour consulter la carte connaissance d'un joueur B. Au moment où il initie ce tirage, 2 cartes sont déjà présentes dans l'appel d'air. Après avoir tiré 3 cartes de la réserve, il tire une carte correspondant à la condition de réussite de son tirage et la défausse immédiatement. Il a déplacé 3 cartes dans l'appel d'air en réalisant son tirage. Il y a donc, à cet instant, 5 cartes dans l'appel d'air. Si le joueur B désire résister, il devra réussir son tirage en 5 cartes ou moins.

Le tirage de résistance se comporte comme un tirage normal excepté que :

- il n'est pas effectué par un joueur en possession du jeton d'action.
- il n'est pas considéré comme une action. (mais néanmoins comme un tirage)
- quand il est réussi, les effets des atouts ne sont pas déclenchés et l'appel d'air n'est pas défaussé.
- il n'est pas résistible ; on ne résiste pas à un tirage de résistance.
- Il ne permet de tirer de la réserve qu'un nombre limité de cartes.

Pendant le tirage de résistance, le tirage initial n'est plus considéré comme étant en phase de résolution, celle-ci est différée.

Si le tirage de résistance est réussi, le joueur qui a résisté dépose 1 de ses points de vie près de l'appel d'air. La résolution du tirage initial est annulée et le joueur qui est en possession du jeton d'action passe celui-ci au joueur à sa droite. Le tirage initial est considéré comme un tirage qui a échoué. Le tirage de résistance est considéré comme réussi. Le jeton de point de vie près de l'appel d'air y reste jusqu'à ce que ce dernier soit défaussé. Auquel cas, le jeton revient à son propriétaire.

Si le tirage de résistance échoue, la résolution du tirage initial reprend normalement. (étape 6 du tour du joueur)

# LES TOURS DE JEU



*Le jeton d'action indiquant quel joueur agit*

Les joueurs agissent à tour de rôle ; le jeton d'action indique quel est le joueur agissant. Un tour se décompose comme suit :

- 1** - Recevoir le jeton d'action.
- 2** - Déclarer son action pour ce tour OU passer son tour. (sauter à l'étape 9)
- 3** - dépenser un jeton de réussite (sauter à l'étape 5) OU abandonner le tirage (sauter à l'étape 9) OU tirer une carte de la réserve.
- 4** - Si la carte tirée correspond à la condition de réussite du tirage, la **défausser immédiatement** et passer à l'étape 5. Sinon la déplacer dans l'appel d'air et retourner à l'étape 3.
- 5** - À cet instant, si un joueur désire résister il le déclare et initie un tirage de résistance. S'il réussit son tirage, sauter à l'étape 9.
- 6** - Les effets du tirage se déclenchent.
- 7** - Les effets des atouts dans l'appel d'air se déclenchent.
- 8** - L'appel d'air est défaussé.
- 9** - Passer le jeton d'action au joueur à sa droite.

Il est impératif de respecter l'ordre des tours. Même si les joueurs ont planifié et convenu de passer leur tour pour faire jouer un joueur immédiatement, ils doivent respecter le fait de passer consécutivement le jeton au joueur à leur droite puisque certains d'entre eux pourraient avoir secrètement besoin d'une opportunité de s'opposer aux autres.

# ACTIONS

Un joueur peut, s'il a le jeton d'action (voir LES TOURS DE JEU), réaliser spontanément une action parmi celles décrites ci-dessous. Pour cela, il doit effectuer un **tirage** dans la caractéristique indiquée à gauche.



Explorer le vaisseau.



Combattre.



Interroger.



Galvaniser.



Planifier.



Manigancer.



Résoudre la situation en cours.



Déclencher l'effet d'une carte connaissance.



Hyperventiler.



Passer son tour. (*pas de tirage*)

Un tirage ne correspond toujours qu'à une seule action. Il n'est pas possible de réaliser un tirage pour deux actions.

Chacune de ces actions consomme le tour du joueur qui l'exécute.

**Explorer le vaisseau** : piocher la carte situation sur le dessus de la pile de situation. Cette situation devient la situation en cours. Lorsqu'il y a déjà une situation en cours, explorer le vaisseau échange la situation en cours avec celle sur le dessus de la pile des situations. Voir LES SITUATIONS.

**Combattre** : Cette action retire 1 point de vie à un autre personnage. Il est possible de tuer un personnage de cette manière.

**Interroger** : Le joueur qui exécute cette action choisit un joueur et consulte, secrètement, son secret. Il n'a pas le droit de révéler ce qu'il apprend aux autres joueurs.

**Galvaniser** : Donner le jeton d'action à un autre joueur. Permet de faire « sauter » le tour d'un ou plusieurs autre•s joueur•s. C'est le joueur qui a réalisé cette action qui choisit à quel joueur il donne le jeton d'action.

**Planifier** : Piocher une carte situation sur le dessus de la pile, la consulter et la réintégrer, au choix du joueur, n'importe où dans la pile. En piocher une deuxième, la consulter et la réintégrer, au choix du joueur, n'importe où dans le pile.

**Manigancer** : Échanger son secret personnel avec un sur le plateau. Un joueur qui s'est retrouvé sans secret peut effectuer cette action pour s'emparer, de la même manière, d'une carte secret sur le plateau. Un joueur qui possède un secret obsessionnel ne peut pas effectuer cette action.

**Résoudre la situation en cours** : En réalisant un tirage dans la caractéristique représentée sur la carte situation, réintégrer la situation en cours en dessous de la pile de situations et piocher une carte connaissance. Voir LES SITUATIONS.

**Déclencher l'effet d'une carte connaissance** : En réalisant un tirage dans la caractéristique indiquée sur une carte connaissance dans la main du joueur, Déclencher l'effet indiqué sur celle-ci. Voir LES CARTES CONNAISSANCE

**Hyperventiler** : Tirer 4 cartes et les déposer dans l'appel d'air, sans défausser celui-ci.

**Passer son tour** : Passer son tour ne consomme aucune carte. Le joueur donne le jeton d'action au joueur à sa droite. Lorsque les joueurs décident qu'ils consommeront moins d'oxygène si certains joueurs font certaines actions dans un certain ordre, passer son tour devient crucial.

# LES SITUATIONS


*Désorientés et plongés dans la pénombre du vaisseau en panne, les astronautes se retrouvent nez à nez avec leurs propres peurs.*

Les cartes situations sont le moyen de piocher des cartes connaissances et se rapprocher de la fin du jeu.

Elles décrivent les situations difficiles dans lesquelles les astronautes se retrouvent alors qu'ils **explorent le vaisseau** en panne (voir ACTIONS).

Seule la situation en cours peut être résolue et il ne peut y avoir qu'une situation en cours à la fois. Pour la résoudre, un joueur doit effectuer l'action résoudre la situation en cours dont le tirage se fait dans la caractéristique indiquée sur la carte situation.

Si un joueur explore le vaisseau alors qu'il y a déjà une situation en cours, il tire une nouvelle situation puis remet la situation en cours sur le **dessus** de la pile.

Une situation peut être urgente. Elle comporte alors le symbole . Le seul moyen de renvoyer une situation urgente dans la pile de situation est de la résoudre.

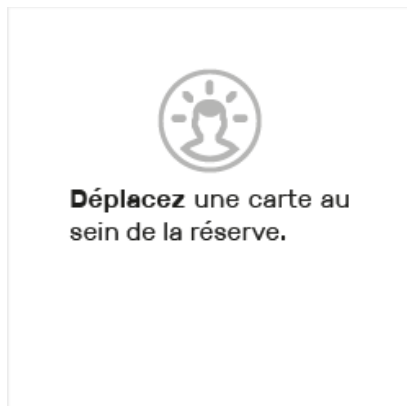
Lorsqu'une situation est résolue, sa carte est remise en dessous de la pile de situations et le joueur qui l'a résolue pioche une carte connaissance.



*Une carte situation*

# CARTES CONNAISSANCES

*Au fil de leur enquête sur la panne, les astronautes comprennent... D'autres choses.*



*Une carte connaissance*

Les cartes connaissance octroient chacune une action supplémentaire à leur propriétaire. Ces actions sont décrites directement sur la carte. Il existe 16 cartes connaissance. Les joueurs peuvent parler librement de leurs cartes connaissances.

Les cartes connaissances sont constituées de deux éléments. Sur la partie supérieure est représenté l'icône correspondant à la caractéristique de cette carte. En dessous est inscrit l'effet de la carte. Pour déclencher l'effet d'une carte connaissance, son propriétaire doit réaliser un tirage dans la caractéristique indiquée. Voir ACTIONS.

Certaines cartes connaissances sont des actions rapides notées ⚡. Ces cartes peuvent être utilisées sans réaliser de tirage et sans même posséder le jeton d'action. Elles peuvent



être utilisées pendant les tirages des autres joueurs, mais pas pendant que les tirages sont résolus (à partir du moment où une condition de réussite est tirée et jusqu'à ce que le jeton d'action soit passé)


Au début de la partie, le plus jeune joueur s'empare du paquet de cartes connaissances et en distribue 6, une à une, en commençant par le joueur à sa droite et en continuant dans le sens anti-horaire.

Ainsi, lors des parties à 3 joueurs, chaque joueur commence la partie avec 2 cartes.

À 6 joueurs, chacun avec 1 carte. Par contre, à 4 et 5 joueurs, tous les joueurs n'auront pas autant de cartes connaissance !

Résoudre une situation confère une carte connaissance au joueur qui a résolu l'action indiquée sur la carte situation.

Lorsque toutes les cartes connaissances ont été piochées, la phase finale est initiée. (voir PHASE FINALE) En mode coop, la partie est remportée lorsque la dernière carte connaissance est piochée.

Les cartes connaissance notées  ne sont qu'en mode paranoïa et en mode histoire.

# LES CARTES SECRET

## CRAINTE JUSTIFIÉE

Tant que vous tenez cette carte et si vous avez 2 points de vie ou moins, il vous est interdit d'utiliser vos cartes connaissances.

**Condition :** Si 3 valets ou plus sont dans la réserve,

**Effet :** Révélez cette carte. Retournez l'intégralité de la réserve.

Vous tirez une carte connaissance.

Défaussez-vous de cette carte secret.

Emparez vous d'une des cartes secret sur le plateau.

### *Une carte secret*

Les cartes secret indiquent au joueur une mission qui, s'il la complète, aura de puissants effets.

Il existe 18 cartes secret de base. Ils ne sont pas tous utilisés lors d'une partie. Au début d'une partie, il y a 3 secrets sur le plateau et 1 auprès de chaque joueur.

Une carte secret comporte toujours un texte descriptif divisé en deux : la ou les condition•s et le ou les effet•s. Lorsque la condition décrite dans la partie condition est remplie, suivez les instructions décrites dans la partie effet.

Une carte connaissance peut comporter plusieurs couples de conditions et d'effets. Ils sont alors notés « **Condition 1** : ... » associée à « **Effet 1** : ... », « **Condition 2** : ... » associée à

« **Effet 2** : ... », etc. La condition 1 ne déclenche que l'effet 1 et la condition 2 ne déclenche que l'effet 2.

Il est interdit de chercher à révéler, de n'importe quelle manière, le contenu (sa ou ses conditions ou son ou ses effets) de sa carte secret, d'une carte secret d'un autre joueur ou d'une carte secret sur le plateau. Il convient de prétendre que les cartes secret n'existent pas.

Chaque joueur pioche une carte secret au début de la partie.

Lorsqu'un effet de carte secret est déclenché, celle-ci est révélée. Lorsqu'elle est révélée, elle se comporte de la même manière, excepté que les joueurs peuvent en parler librement.

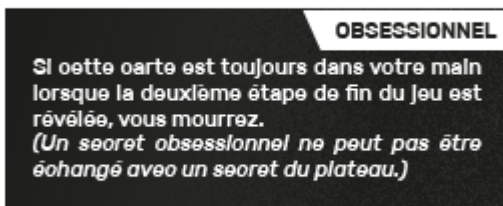
Lorsqu'une carte secret est défaussée, elle est hors jeu et ne peut plus prendre effet.

Une carte secret peut être **obsessionnelle**. Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé. Les secrets

obsessionnels fonctionnent en pratique comme des cartes de « traître ». Un joueur qui a un secret obsessionnel ne peut pas profiter d'une victoire coopérative ; il doit empêcher, d'une manière décrite sur sa carte, les autres joueurs de gagner.

Sur les cartes secret sont utilisés les mêmes mots-clés et symboles que dans ce livret. Ceux-ci sont détaillés dans la section MÉCANIQUES, MOTS ET SYMBOLES CLÉS.

Les secrets ne sont pas utilisés en mode co-op.



# PHASE FINALE

Lorsque toutes les cartes connaissances ont été piochées, la phase finale commence. Les joueurs retournent la plaquette de la phase finale.

Sur chacune des trois cases-étapes, les joueurs placent, en une petite pile, deux situations piochées au hasard. Pour les révéler et pouvoir les résoudre, ils doivent toujours explorer le vaisseau. Lorsqu'ils les résolvent, ils les défaussent. Lorsque toute les situations d'une case étape ont été résolues et que cette dernière est donc rendue visible, elle est lue et appliquée.

La première étape est appelée **le rituel**. Chaque joueur en vie vote, à bulletin secret, pour un joueur qui sera sacrifié. Le rituel exige un tirage de physique, lorsque celui-ci est réalisé, les joueurs révèlent leurs votes. Si des joueurs arrivent à égalité, le joueur qui a le moins de connaissances est sacrifié.

La seconde étape est appelée **l'émancipation**. Chaque joueur en vie vote, à bulletin secret, pour un joueur qui devra surmonter la dernière étape seul. Si des joueurs arrivent à égalité, le joueur qui a le plus de connaissances est choisi.

Lorsque la troisième case-étape est révélée, la victoire coopérative est déclarée.

## PHASE FINALE

Placez 2 cartes situation sur chaque emplacement.  
Résolvez-les de haut en bas.  
Lorsqu'un emplacement est révélé, effectuez les actions indiquées.

### I - Rituel

À bulletin secret, indiquez le nom d'un joueur.



Lorsque ce tirage est réalisé, le joueur qui a le plus de votes meurt.

### II - Émancipation

À bulletin secret, indiquez le nom d'un joueur.

Le joueur qui a le plus de votes devient le seul joueur encore consistant et capable d'effectuer des tirages.



Petit à petit, votre esprit salue les inexplicables bizarreries de ce qui est arrivé à l'équipage et à vous. Ce vaisseau est maintenant l'entre d'une orature dérangée, dérivant à travers l'espace. Dans moins d'un mois, vous arriverez à votre destination : Mars.

Félicitations, vous avez survécu et accompli une victoire coopérative.


*Plaquette de la phase finale recouverte de situations*

# PRÉPARER LE PLATEAU DE JEU

*Référez-vous à cette page lorsque vous mettez en place le plateau.*

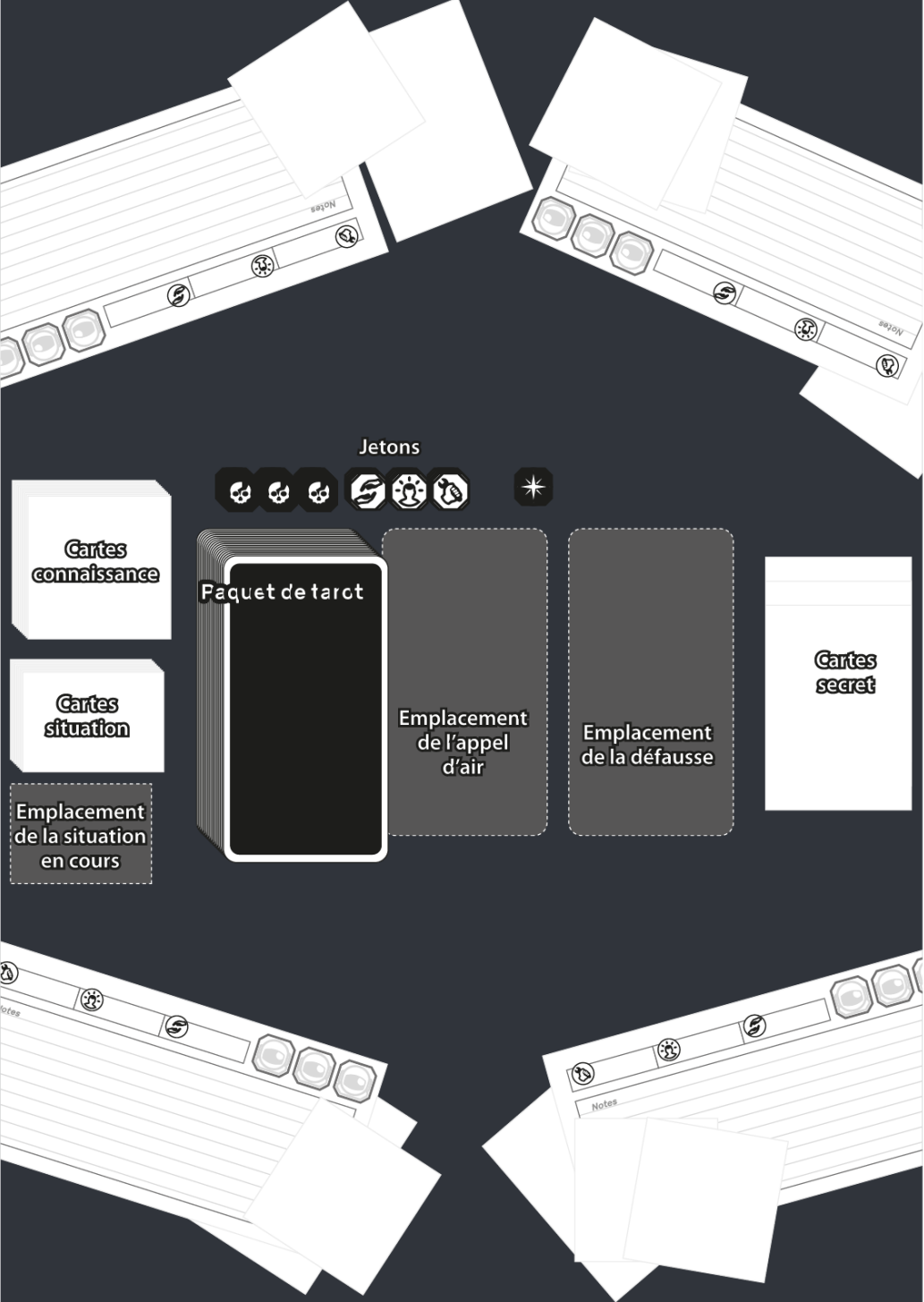
- **Constituez le paquet de cartes secret** : Constituez un paquet avec les 18 cartes secret du jeu. Mélangez-le puis piochez, sans les consulter, 3 cartes de plus que le nombre de joueurs (pour 4 joueurs, piochez donc 7 cartes).

- **Préparez la réserve** : assurez-vous que le paquet de tarot est mélangé. Saisissez-le face cachée et présentez-le en éventail à un joueur. Celui-ci choisit 3 cartes au sein de la réserve, les retourne face visible et les remet au même endroit, en les laissant dépasser un peu. Déposez le paquet de tarot à son emplacement et révélez les 2 cartes sur le dessus.

- **Constituez le paquet de connaissances** : Si vous jouez en mode co-op, retirez les cartes connaissance marquées d'un . Mélangez toutes les cartes connaissance et posez-les sur le plateau.

- **Distribuez les fiches de personnage (vierges)**

*Disposez les éléments de jeu comme sur l'image ci-contre.*



# INITIER LA PARTIE

*Référez-vous à cette page lorsque vous commencez une nouvelle partie.*

Lorsqu'une partie est initiée, les prémices se produisent dans cet ordre :

- Le plus jeune joueur s'empare du paquet de cartes connaissances et en distribue 6, une à une, en commençant par le joueur à sa droite et en continuant dans le sens anti-horaire. Les joueurs peuvent consulter leurs cartes connaissances et en parler s'ils le désirent.
- Chaque joueur pioche 1 carte secret. Il peut la consulter mais il ne peut pas la révéler ou en parler.
- Chaque joueur attribue ses caractéristiques et y associe des conditions de réussite (voir CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE). Il les note sur sa fiche.
- Le plus jeune joueur s'empare du jeton d'action. C'est alors son tour.

# DÉTAILS SUR LES ATOUTS ET LEUR FONCTIONNEMENT

Les cartes d'atout ont toutes un effet sur le jeu qui se déclenche pendant la résolution d'un tirage (voir LES TIRAGES). Lorsqu'ils sont dans l'appel d'air, laissez les atouts dépasser du paquet pour faciliter la lisibilité.

- 0 – le Fou** Le joueur qui défausse cet atout **consulte** le secret d'un autre joueur. Il n'obtient pas le droit de parler du secret qu'il a consulté.
- 1 – le Bateleur** Le joueur qui défausse cet atout désigne une carte connaissance dans la main d'un autre joueur. Celle-ci déclenche son effet.
- 2 – la Papesse** Le joueur qui défausse cet atout s'empare d'un jeton de réussite en social et le place devant lui. Le joueur peut, lorsqu'il a le jeton d'action, remettre ce jeton près de la réserve et accomplir un tirage de social sans tirer de carte. Cette action compte comme un tirage, défausse l'appel d'air et consomme le tour du joueur.
- 3 – l'Impératrice** Juste avant de défausser l'appel d'air, le
- 4 – l'Empereur** joueur **recycle 3** cartes depuis celui-ci.
- 5 – le Pape** Même effet que la Papesse (2) en remplaçant le social par de la volonté.



- 6 – les Amants** Tant que cet atout est dans l'appel d'air, il n'est plus possible de réaliser un tirage de volonté. Un jeton de réussite de volonté automatique **ne permet pas** d'outrepasser cet effet. Si cet atout est tiré pendant un tirage de volonté, celui-ci échoue immédiatement. Si les Amants (6), la Justice (8) et l'Ermite (9), sont tous dans l'appel d'air, tous les atouts dans celui-ci déclenchent leur effet pour le joueur a avoir tiré la dernière carte. L'appel d'air est ensuite défaussé.
- 7 – le Chariot** Le joueur qui défasse cet atout **recycle** les 2 cartes sur le dessus de la défausse. (avant d'avoir défaussé l'appel d'air)
- 8 – la Justice** Même effet que les Amants (6), en remplaçant la volonté par le physique.
- 9 – l'Ermite** Même effet que les Amants (6), en remplaçant la volonté par le social.
- 10 – la Roue de la Fortune** Le joueur qui défasse cet atout peut échanger, s'il le désire, son secret avec un des secrets du plateau, qu'il choisit mais qu'il ne consulte pas. Un joueur qui possède un secret obsessionnel ne peut pas l'échanger et devrait déclarer qu'il ne *désire* pas l'échanger.

- 11 – la Force** Même effet que la Papesse (2) en remplaçant le social par du physique.
- 12 – le Pendu** Le joueur qui défausse cet atout perd **1** point de vie.
- 13 – la Mort** Le joueur qui défausse cet atout perd **2** point de vie.
- 14 – Tempérance** Le joueur qui défausse cet atout regagne **1** point de vie. Si cet atout est présent dans l'appel d'air en même temps que le Pendu ou la Mort, il annule la perte d'**1** point de vie.
- 15 – le Diable** Les 4 cartes sur le dessus de la réserve sont défaussées sans être retournées. Si certaines de ces cartes ont été révélées au préalable, elles restent face visible. Cet effet survient toujours **après** celui de la Tour, l'Étoile, la Lune, le Soleil ou le Monde.
- 16 – la Tour**  
**17 – l'Étoile**  
**18 – la Lune**  
**19 – le Soleil** Lorsque l'un de ces atouts est défaussé, les trois cartes sur le dessus de la réserve sont révélées. Leur ordre est maintenu. Cet effet est cumulable ; si des cartes sont déjà révélées, ce sont les suivantes qui sont révélées.
- 20 – l'Ange** Même effet que Tempérance (14)
- 21 – le Monde** Même effet que la Tour (16)

# FONCTIONNEMENT DE FACE VISIBLE/FACE CACHÉE

Lors de la partie, de nombreuses cartes de la réserve d'oxygène seront révélées par certains atouts, cartes connaissances ou cartes secret. La réserve d'oxygène se constitue principalement de cartes face cachée mais peut comporter des cartes faces visibles sur le dessus de la pile ou en son sein. La défausse, elle, comporte principalement des cartes face visible mais peut comporter des cartes faces cachées sur dessus de la pile ou en son sein suite à l'effet de certains atouts, certaines cartes connaissances ou certaines cartes secret.

Il est interdit de consulter une carte face cachée. Une carte face cachée ne peut pas être utilisée comme une condition, ni pour un tirage ni pour déclencher l'effet d'une carte secret.

# MÉCANIQUES, MOTS ET SYMBOLES CLÉS

Dans le livret de règles, sur les cartes connaissance et sur les cartes secret, certains mots sont indiqués en gras. Il s'agit de mots faisant référence à des mécaniques utiles tout au court du jeu. Ils sont décrits ici.

## OXYGÈNE

**Tirer** : une carte est tirée lorsqu'elle est tirée du dessus de la réserve. Elle est rendue visible si elle ne l'était pas déjà. Sa destination (l'appel d'air ou la défausse) n'influe pas.

**Défausser** : une carte est défaussée lorsqu'elle est déplacée sur le dessus de la défausse.

**Recycler** : Sélectionner une carte et l'ajouter en bas de la réserve. Si la source de l'effet ne l'indique pas, le joueur choisit la carte et s'il l'intègre face cachée ou face visible.


**Révélér** : Retourner une carte pour la rendre face visible, si elle ne l'est pas déjà. Ce processus ne doit pas déplacer la carte.

**Retourner** : Retourner une carte indique de la retourner face visible si elle est face cachée et de la retourner face cachée si elle est face visible. Ce processus ne doit pas changer l'emplacement de la carte.

Retourner un paquet de cartes indique de saisir le paquet entier, le retourner et le reposer. Ce processus ne doit pas changer l'emplacement du paquet.

**Déplacer** : Lorsqu'un joueur déplace une ou plusieurs cartes, il ne la ou les retourne pas.

## CARTES CONNAISSANCE ET CARTES SECRET

 : action rapide : peut être utilisée sans le jeton d'action et sans réaliser de tirage. Ne peut être utilisé qu'une fois.


**De votre choix** : la mention « de votre choix » signifie toujours que c'est au propriétaire de la carte sur laquelle est indiquée cette mention de faire le choix en question.

**Consulter** : Pour consulter la carte secret d'un autre joueur, un joueur la désigne, verbalement ou physiquement, puis son propriétaire la lui prête.

**Condition** : La plupart des cartes secret comportent des conditions et des effets. L'intitulé « Condition : » indique les éléments qui doivent être vrais pour que l'effet associé se déclenche. Voir LES CARTES SECRET.

**Effet** : La plupart des cartes secret comportent des conditions et des effets. L'effet correspond à ce que le joueur fait lorsque la condition associée est remplie. Voir LES CARTES SECRET.

## CARTES SITUATION

 : Sur une carte situation, celle-ci peut être résolue grâce à un tirage de (dans cet exemple) volonté OU social.

**ET** : Sur une carte situation, deux éléments séparés par la mention « ET » concernent le même joueur.

**PUIS** : Sur une carte situation, deux éléments séparés par la mention « PUIS » indiquent qu'ils doivent être résolus dans l'ordre indiqué. Il peuvent être résolus par des joueurs différents.



## MERCI D'AVOIR JOUÉ ET TESTÉ !

Si vous en avez le temps, veuillez remplir le questionnaire de playtest à l'adresse suivante :

<https://goo.gl/forms/Dy6pj7cnwOS7hNPf1>

Pour obtenir une autre version imprimable du jeu ou un nouveau livret de règles au format numérique, adressez votre demande à [erwan.fons@gmail.com](mailto:erwan.fons@gmail.com)

Enfin, si vous voulez être tenu à jour des nouveautés retrouver sur Deep Regular Breaths sur Facebook : [fb.me/deepregularbreaths](https://fb.me/deepregularbreaths) ou sur [www.deepregularbreaths.com](http://www.deepregularbreaths.com)

**version de test 0.7.4**



Deep Regular Breaths est une œuvre enregistrée à l'Institut National pour la Propriété Intellectuelle. Erwan Fons 2018, tous droits réservés.

Crédit photo : © Robert Gendler 2017



**DEEP REGULAR  
BREATHS**