

Voici quelques variantes à tester pour modifier de façon plus ou moins important l'expérience de jeu. En-dehors des règles explicitement modifiées, le fonctionnement du jeu reste identique.

Aller plus loin

Avec cette variante, la marge devient plus importante, ce qui augmente la tentation de choisir des dés rouges. Elle repose sur deux modifications :

- Le seuil à obtenir pour réussir une action passe à 8.
- Le nombre de jetons reçus dépend du résultat obtenu :

Résultat	Nombre de jetons obtenus
8-9	1
10-11	2
12	3

Ces jetons s'ajoutent à ceux obtenus en mettant des dés blancs de côté.

Prise de risque

Dans cette variante, on modifie le principe de base pour augmenter le Danger plus rapidement.

- Le seuil pour réussir une action passe à 8.
- Les jetons de nourriture obtenus sont déterminés de la façon suivante :
 - on obtient de base un jeton de nourriture en réussissant l'action,
 - on en obtient un de plus par dé blanc mis de côté,
 - on en obtient un de plus par dé rouge parmi les deux dés sélectionnés.

Générosité

Cette variante joue sur les conditions de victoire. Elle peut donc se combiner avec le jeu de base comme avec l'une des deux précédentes variantes.

Un joueur obtient des points de victoire (PV) de la façon suivante :

- 1 PV si son personnage a le plus de jetons de nourriture à la fin de la partie,
- 1 PV à chaque fois qu'il dépensé un jeton de nourriture pour sauver un autre personnage.

Pour rappel, un personnage sans jeton de nourriture peut se retrouver dans une situation où son jet de dés fait pousser la jauge de Danger au-delà du seuil maximal. Dans ce cas, deux possibilités : sacrifier le personnage en question pour faire diminuer la jauge de 3 points ou

laisser les autres personnages dépenser des jetons de nourriture pour faire diminuer la jauge de Danger. Ici, les jetons dépensés alors que la jauge est déjà en-dessous du seuil maximal ne comptent pas. Si vous n'avez jamais vu des joueurs se précipiter pour sauver leurs petits camarades, c'est l'occasion de le faire. N'oubliez pas pour autant qu'il y a un certain nombre de jetons à réunir pour que le groupe survive.

Exemple : Quatre joueurs sont réunis autour de la table. Le seuil maximal pour la jauge de Danger est donc 40. Le personnage de Louis n'a plus de jetons de nourriture et, ça cause de son jet, la jauge de Danger passe de 39 à 44. Plutôt que de le laisser se sacrifier, le personnage de Marc dépense un jeton, ramenant la jauge à 41. Le personnage de Stéphane fait de même, ramenant la jauge à 38. Les autres points dépensés ne comptent plus car la jauge est déjà revenus à la normale. Les personnages de Marc et de Stéphane gagnent un PV chacun. Si Marc avait directement dépensé deux jetons de nourriture, il aurait pu être le seul à gagner des PV, en l'occurrence deux.

Survie du plus apte

Cette variante est également compatible avec les précédentes. Le principe est simple : le nombre de jetons de nourriture à obtenir pour que le groupe survive est égale à :

$$6 \times \text{nb de survivants}$$

Elle amène des choix intéressants combinée avec la variante précédente.