

ENCYCLOPEDIA

MAGNA ITINERA



LIVRET DE RÈGLES

MAGNA ITINERA

Cette boîte contient 3 micro-extensions destinées à enrichir vos parties d'*Encyclopedia* :

- Animaux Légendaires - 15 cartes
- Événements - 45 cartes
- Experts supplémentaires - 10 cartes

Pour vous aider à les distinguer des cartes du jeu de base, les cartes Animal et Expert de cette boîte disposent d'une icône  dans leur coin inférieur droit.

ANIMAUX LÉGENDAIRES



Au cours de vos voyages à travers le monde, vous entendez des récits évoquant des animaux fabuleux. Aurez-vous le courage de mener des expéditions vers ces créatures de légendes ?

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Animal Légendaire avec les cartes Animal du jeu de base.

RÈGLES

Si un Animal Légendaire est présent sur l'emplacement Académie du plateau central, vous pouvez prendre sa carte comme vous le feriez pour un Animal classique, puis placez-la devant votre plateau individuel.

Pour ensuite faire des recherches sur un Animal Légendaire, vous devez lancer une Expédition vers le Continent correspondant. Vous devez impérativement avoir une valeur d'Expédition égale ou supérieure à la valeur indiquée sur la carte Animal Légendaire. Si c'est le cas, dépensez cette valeur d'Expédition et placez un de vos cubes sur cette carte. Vous pouvez maintenant utiliser la Capacité de cet Animal Légendaire.

PRÉCISIONS

Vous n'êtes pas limités à rechercher uniquement sur l'Animal Légendaire. Lors d'une Expédition vers un Continent, vous pouvez mener des recherches sur un Animal Légendaire et d'autres Animaux du même continent.

Vous pouvez effectuer une Action Publication incluant un Animal Légendaire, mais ce dernier ne peut pas être un Animal de Référence.

Il y a 3 types de Capacités, disponibles après avoir posé un cube sur la carte :



Utilisez immédiatement cette Capacité.



Cette Capacité est active tout le long de la partie.



Cette Capacité est activée en fin de partie.

Si vous effectuez une Publication sur un Animal Légendaire, vous ne pouvez plus utiliser la capacité de ce dernier.

Pour les cartes vous demandant d'ajouter des cartes de Continent à vos Collections Continentales, vous pouvez utiliser les cartes Continent du Mode Solo, disponibles dans le jeu de base.

CAPACITÉS DES ANIMAUX LÉGENDAIRES

- **Architeuthis dux** : Une fois par manche, vous pouvez changer la valeur d'un de vos dé en 6.
- **Bunyip** : En fin de partie, ajoutez 2 cartes Océanie à votre Collection Continentale Océanie.
- **Cerberus** : Gagnez immédiatement 2 cartes Expert parmi celles disponibles du plateau central.
- **Draco mirabilia** : Gagnez immédiatement 12 Écus.
- **Fenghuang** : En fin de partie, ajoutez 4 cubes à votre Collection Oiseaux.
- **Meh-teh** : En fin de partie, ajoutez 2 cartes Asie à votre Collection Continentale Asie.
- **Mngwa** : Piochez un dé dans le sac, lancez-le puis placez-le sur la carte du Mngwa.

À votre tour, vous pouvez utiliser ce dé pour effectuer une Action supplémentaire.

- **Nandi** : En fin de partie, ajoutez 2 cartes Afrique à votre Collection Continentale Afrique.
- **Nessiteras rhombopteryx** : En fin de partie, ajoutez 2 cartes Europe à votre Collection Continentale Europe.
- **Pegasus** : Ajoutez +3 à la valeur de toutes vos Expéditions.
- **Physeter macrocephalus** : Gagnez immédiatement 2 cartes Animal du plateau central.
- **Sasquatch** : En fin de partie, ajoutez 2 cartes Amérique à votre Collection Continentale Amérique.
- **Unicornis** : En fin de partie, ajoutez 4 cubes à votre Collection Mammifères.
- **Yara-ma-yha-who** : Gagnez immédiatement 5 jetons Expédition.
- **Yurlungur** : En fin de partie, ajoutez 4 cubes à votre Collection Reptiles.

ÉVÉNEMENTS



De nombreux événements bousculent le monde ! Qu'il s'agisse de nouvelles contraintes ou de surprises bienvenues, saurez-vous vous adapter ?

MISE EN PLACE

Mélangez le paquet de cartes Événement, puis formez une pioche face cachée à côté du plateau central.

RÈGLES

Décidez du niveau de difficulté que vous souhaitez appliquer pour cette partie. Selon le niveau, vous piocherez plus ou moins de cartes Événement à chaque manche.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	NOMBRE DE CARTES À PIOCHER
Modéré	1
Amateur	2
Expert	3
Extrême	4

Au début de chaque manche, piochez 1 à 4 cartes Événement (selon le niveau de difficulté choisi) et placez-les à côté du plateau central afin que tous les joueurs puissent les voir.

Durant la manche, appliquez les effets de ces cartes Événement. Tous les joueurs profitent de ces effets. Certaines cartes ont des effets positifs, d'autres des effets négatifs. En fin de manche, défaussez les cartes Événement jouées, puis piochez-en de nouvelles pour la manche suivante.

EFFETS DES ÉVÉNEMENTS

- **01** : -3 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Amérique.
- **02** : -3 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Océanie.
- **03** : -3 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Asie.
- **04** : -3 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Europe.
- **05** : -3 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Afrique.
- **06** : Gagnez 3 Écus au lieu de 5 quand vous placez un dé à la Banque.
- **07** : Gagnez 1 jeton Expédition de moins quand vous placez un dé à l'Ambassade.



- **08** : Gagnez 1 Réputation en moins quand vous placez un dé à l'Académie.
- **09** : Vous ne pouvez plus gagner de jeton Expédition quand vous placez un dé à l'Université (même si le dé est de la même couleur que l'Expert gagné).
- **10** : Payez 2 Écus quand vous faites une Action Publication.
- **11** : Les Expéditions en Amérique ne sont pas possibles.
- **12** : Les Expéditions en Europe ne sont pas possibles.
- **13** : Les Expéditions en Asie ne sont pas possibles.
- **14** : Les Expéditions en Afrique ne sont pas possibles.
- **15** : Les Expéditions en Océanie ne sont pas possibles.
- **16** : Il n'est pas possible d'aller à la Banque.
- **17** : Il n'est pas possible d'aller à l'Ambassade.

- 18 : Gagnez 8 Écus au lieu de 5 quand vous placez un dé à la Banque.
- 19 : +2 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Amérique.
- 20 : +2 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Océanie.
- 21 : +2 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Asie.
- 22 : +2 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Europe.
- 23 : +2 sur vos valeurs d'Expédition lors des Expéditions en Afrique.
- 24 : Gagnez 1 jeton Expédition supplémentaire quand vous placez un dé à l'Ambassade.
- 25 : Gagnez 1 Réputation supplémentaire quand vous placez un dé à l'Académie.
- 26 : Gagnez 1 Écu quand vous placez un dé à l'Université.
- 27 : Gagnez 2 Écus quand vous faites une Action Publication.

- **28** : Lors d'une Action Publication, gagnez 2 PV supplémentaires par Animal d'Asie.
- **29** : Lors d'une Action Publication, gagnez 2 PV supplémentaires par Animal d'Amérique.
- **30** : Lors d'une Action Publication, gagnez 2 PV supplémentaires par Animal d'Europe.
- **31** : Lors d'une Action Publication, gagnez 2 PV supplémentaires par Animal d'Afrique.
- **32** : Lors d'une Action Publication, gagnez 2 PV supplémentaires par Animal d'Océanie.
- **33** : À tout moment, vous pouvez défausser 1 jeton Expédition pour gagner 3 PV.
- **34** : Lors d'une Action Publication, gagnez 1 PV par cube publié
- **35** : Piochez autant de cartes Animal que de joueurs. Chaque joueur choisit un

Animal (du joueur au score le plus faible jusqu'au joueur au score le plus élevé).

- **36** : Gagnez 2 PV quand vous placez un dé sur une Expédition.
- **37** : À tout moment, vous pouvez défausser 1 Sceau royal pour gagner 6 PV.
- **38** : Faites une Action Expédition en Europe, en plaçant 1 dé sur cette carte au lieu du plateau central (4 cases disponibles). Si le dé est bleu, sa valeur est multipliée par 2.
- **39** : Faites une Action Expédition en Amérique, en plaçant 1 dé sur cette carte au lieu du plateau central (4 cases disponibles). Si le dé est rouge, sa valeur est multipliée par 2.
- **40** : Faites une Action Expédition en Asie, en plaçant 1 dé sur cette carte au lieu du plateau central (4 cases disponibles). Si le dé est violet, sa valeur est multipliée par 2.

- **41** : Faites une Action Expédition en Afrique, en plaçant 1 dé sur cette carte au lieu du plateau central (4 cases disponibles). Si le dé est jaune, sa valeur est multipliée par 2.
- **42** : Faites une Action Expédition en Océanie, en plaçant 1 dé sur cette carte au lieu du plateau central (4 cases disponibles). Si le dé est vert, sa valeur est multipliée par 2.
- **43** : Placez un dé sur cette carte (4 cases disponibles) et gagnez immédiatement 1 Sceau Royal.
- **44** : Placez un dé sur cette carte (3 cases disponibles) et, selon sa valeur, gagnez autant d'Écus et jetons Expédition indiqué selon sa valeur.
- **45** : Placez un dé sur cette carte (pas de limite de nombre) et gagnez autant d'Écus qu'indiqué selon sa valeur.

EXPERTS SUPPLÉMENTAIRES

L'excitation est à son comble dans les couloirs de l'Université ! Les expéditions scientifiques ont le vent en poupe et créent des vocations. Les nouveaux arrivants comptent bien faire partie de votre équipe.

MISE EN PLACE

Mélangez les nouvelles cartes Expert avec les cartes Expert du jeu de base.

RÈGLES

Les règles concernant les Experts sont les mêmes que celles du jeu de base. Ces nouveaux Experts vous apporteront encore plus de variété durant vos parties.

CAPACITÉS DES NOUVEAUX EXPERTS

- **Mariam Al-Ansari** : Une fois par manche, vous pouvez relancer 1 de vos dés.
- **Bassel Fakhoury** : Gagnez immédiatement 1 carte Animal du plateau central.
- **Gestur Kamban** : Gagnez immédiatement 1 carte Animal du plateau central.
- **Yasumi Mitsuyo** : Une fois par manche, vous pouvez relancer 1 de vos dés.
- **Cheng Ning** : Gagnez immédiatement 1 carte Animal du plateau central.
- **Juanito Palermo** : Gagnez immédiatement 1 carte Animal du plateau central.
- **Tibor Polák** : Gagnez immédiatement 1 carte Animal du plateau central.
- **Jules Rapace** : Ajoutez +2 à votre dé lorsque vous prenez une carte Animal.

- ♦ **Radian Scarlov** : Ajoutez +1 à la valeur de vos Expéditions.
- ♦ **Tupuasa Silao** : Ignorez les effets d'une carte Événement de votre choix.

L'Expert Tupuasa Silao interagit avec la mini-extension Événements. Retirez-le du jeu si vous jouez sans les cartes Événement.

COMPATIBILITÉ AVEC LE MODE SOLO :

Toutes ces extensions sont compatibles avec le mode solo du jeu de base. L'Automa peut prendre les cartes Animal Légendaire ainsi que les nouveaux Experts, mais ne profite pas de leurs effets. Également, l'Automa n'est pas affectée par les cartes Événement.