

TAPESTRY

MANŒUVRES ET MANIGANCES

1-5 joueurs ; 90-120 minutes ; 14 ans et + ; compétitif

Une extension créée par Jamey Stegmaier

Illustrations par Andrew Bosley • Sculptures par Rom Brown

Choisissez parmi une variété de nouvelles civilisations, remplissez des objectifs uniques pour construire des monuments sur votre capitale et interagissez sournoisement avec vos adversaires dans cette première extension de Tapestry.

MATÉRIEL

10 plateaux Civilisation asymétriques



7 figurines uniques de monuments peintes
(5 pour les cartes Monument, 1 pour une nouvelle carte Fresque et 1 pour une nouvelle tuile Espace)



Un côté du dessous de boîte vous indique comment les ranger dans la boîte.

5 cartes Monument



15 cartes Fresque



4 tuiles Espace et 1 tuile Espace de remplacement



12 jetons Monument



1 livret de règles

1 sac Exploration

PREMIÈRE MISE EN PLACE

Mélangez les nouveaux plateaux Civilisation et les nouvelles cartes Fresque aux éléments du jeu de base. Placez toutes les tuiles Territoire du jeu de base dans le sac Exploration (cette extension ne contient pas de nouvelles tuiles Territoire). Remplacez la tuile Espace du jeu de base par sa version corrigée fournie dans cette extension comme indiqué sur le punchboard. Mélangez-la, ainsi que les 4 nouvelles tuiles, aux tuiles Espace du jeu de base.

Optionnel : Placez les 12 jetons Monument sur les cases correspondantes des pistes de développement. Ils vous permettent de savoir quels Monuments sont encore disponibles.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

Cartes Monument : Après avoir choisi le 1^{er} joueur à la fin de la mise en place habituelle, le dernier joueur pioche autant de cartes Monument que de joueurs, en choisit une, et la place dans sa zone de jeu. Il donne ensuite le reste des cartes au joueur suivant dans l'ordre inverse du tour pour que ce dernier en choisisse une et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient une carte Monument. Tous les joueurs placent la figurine de monument correspondante à côté de la carte choisie.

Pendant la partie, si un joueur a rempli l'objectif de sa carte Monument à la fin de son tour, il remporte le Monument et le place sur sa capitale.



Note de l'auteur : Ces cartes Monument ont été créées pour donner à chaque joueur un objectif à court terme pour la première partie du jeu, plutôt que d'ajouter de nouveaux objectifs généraux. De toutes les options envisagées pour ajouter de nouveaux Monuments, il s'agissait de la plus équitable et équilibrée quel que soit le nombre de joueurs. Elle permet également l'ajout de nouvelles cartes Monument par la suite.

NOUVELLES CARTES FRESQUE

9 des 15 nouvelles cartes Fresque n'ont pas besoin d'explication. Parmi les autres, « Divertir la Foule » est la première carte Fresque associée à un Monument particulier. Les 5 autres sont des cartes sournoises similaires aux cartes Embuscade, et vous pouvez les jouer lors d'une action de conquête ou comme une carte Fresque habituelle.



Le livret de règles du jeu de base indique que « si un adversaire joue une carte Embuscade alors que vous essayez de conquérir l'île du centre, vous ne remplissez pas l'objectif » en référence à l'objectif « Conquérir l'île centrale ». Cette règle s'applique également à la nouvelle carte Fresque « Fête Surprise ».

Si la pioche Fresque est épuisée et qu'il y a des cartes Fresque dans la défausse, mélangez-les pour créer une nouvelle pioche. S'il n'y a pas de cartes dans la défausse, vous ne pouvez plus piocher.



Note de l'auteur : Ces nouvelles Cartes Fresque n'ont pas été ajoutées uniquement pour le plaisir d'ajouter de nouvelles cartes, elles permettent également de pimenter les conquêtes. Tapestry n'est pas un jeu de combat, mais je souhaite tout de même offrir aux joueurs la possibilité d'interagir sournoisement et intelligemment sur le plateau.

NOUVELLES TUILES ESPACE

Une des nouvelles tuiles Espace est associée à un monument particulier, le Monolithe. Les autres indiquent « Gagnez 5 PV chaque fois que vous avancez sur la piste de ____ . ».

Note: Certaines capacités et cartes vous permettent d'avancer de plusieurs cases à la fois lors du même tour. Considérez alors que vous n'avez avancé qu'une fois, car vous avez avancé de plusieurs cases d'un coup.



NOUVELLES CIVILISATIONS

Comme tous les autres éléments de cette extension, les nouveaux plateaux Civilisation sont pensés pour être ajoutés et mélangés à ceux du jeu de base. Cependant, comme il y en a 10, vous pouvez aussi choisir de ne sélectionner vos plateaux de jeu que parmi ceux de l'extension, et ce même pour des parties à 5 joueurs.

Note de l'auteur : Si j'ai imaginé une partie des nouvelles civilisations pour ajouter des rebondissements au jeu, d'autres ont été créées avec un objectif spécifique relatif aux retours que j'ai eus sur le jeu de base. J'espère, par exemple, que les Chasseurs de Trésors sauront combler le désir de certains joueurs de pouvoir tirer parti des différents types de terrains. Les Utilitaristes quant à eux obtiennent des avantages grâce à leurs Monuments tout au long de la partie. En effet, bien que nous ayons remarqué lors des tests du jeu de base que les joueurs avaient souvent du mal à se souvenir d'utiliser des avantages obtenus en cours de partie, de nombreux joueurs souhaitaient avoir cette possibilité. Ainsi, j'invite les joueurs à choisir des civilisations qui leur correspondent, quitte à ne plus les prendre au hasard.

NOUVELLE FAÇON DE RÉSOUDRE LES ÉGALITÉS

En cas d'égalité, le joueur avec le Monument miniature le plus haut dans sa capitale remporte l'égalité. Cette règle remplace celle du jeu de base.

Note de l'auteur : Parmi les critiques constructives qui m'ont été transmises concernant Tapestry, vous avez mentionné le manque de bénéfices en cours de partie. Et vous aviez raison ! Surtout concernant les tuiles Espace : s'aventurer avec succès dans l'espace pour obtenir un bénéfice unique ?! Voilà pourquoi j'ai ajouté ces 3 tuiles. Aucune n'est liée à la piste d'exploration, car les joueurs obtiennent généralement des tuiles Espace à la fin de cette piste. Des bénéfices récurrents n'auraient donc pas été très utiles.




RÉÉQUILIBRAGE DES CIVILISATIONS

Appliquez ces règles de rééquilibrage au début de chaque partie, que vous jouiez avec l'extension ou non.
N'appliquez pas ces règles pour les civilisations obtenues pendant la partie.



ALCHIMISTES

Gagnez  si vous commencez la partie avec les Alchimistes.



ARCHITECTES

Gagnez 10 PV par adversaire si vous commencez la partie avec les Architectes et que vous êtes au moins 3 joueurs au total.



ARTISANS

Gagnez 1 ressource en moins lors de votre premier tour de revenus si vous commencez la partie avec les Artisans.



FUTURISTES

Perdez  et  de votre choix si vous commencez la partie avec les Futuristes.




HÉRAUTS

Perdez 15 PV si vous commencez la partie avec les Hérauts. Les Hérauts commencent donc la partie à -15 PV.



FÊTARDS

Gagnez  si vous commencez la partie avec les Fêtards.




LES ÉLUS

Gagnez 15 PV par adversaire si vous commencez la partie avec Les Élus.



NÉGOCIANTS

Gagnez  si vous commencez la partie avec les Négociants.



**ARTISTES, HISTORIENS, INVENTEURS,
ISOLATIONNISTES, DIRIGEANTS,
MILITANTS, MYSTIQUES, NOMADES**

Pas de changements

Ce rééquilibrage des Civilisations est susceptible d'évoluer ; n'hésitez pas à consulter la page stonemaiergames.com/games/tapestry (et à y répertorier vos victoires).

STONEMAIER
GAMES



Matagot

Traduction française : Thais Aulnette
Relecture : Cédric Basso

Un grand merci à Sam Gray pour avoir inspiré la civilisation des Chasseurs de Trésors et à Jeremy Kaemmer pour son aide lors de l'analyse des données.

©2020 Stonemaier LLC. Tapestry est une marque déposée par Stonemaier LLC Tous droits réservés.

TAPESTRY

MANŒUVRES ET MANIGANCES

AUTOMA & EMPIRE DE L'OMBRE

Un jeu de Morten Monrad Pedersen

Avec Nick Shaw, David J. Studley et Lieve Teugels

RÈGLES DE LA VARIANTE POUR 2 JOUEURS DE L'EMPIRE DE L'OMBRE

Si vous jouez avec la variante pour 2 joueurs de l'Empire de l'ombre, l'Empire de l'ombre ne compte pas comme un joueur lors de la distribution de cartes Monument pendant la mise en place.

Lorsque vous jouez avec la civilisation des Conseillers, vous ne pouvez pas donner de carte Fresque à l'Empire de l'ombre.

Le reste des règles dans ce livret s'appliquent uniquement aux parties solo et non à cette variante.

MULTIJOUEURS ?

Nous proposerons probablement une version adaptée des scénarios pour les parties à plusieurs joueurs. N'hésitez pas à consulter régulièrement stonemaiergames.com pour pouvoir les télécharger gratuitement.

RÈGLES POUR LES PARTIES SOLO

MATÉRIEL

2 cartes Civilisation Automa
recto verso




2 cartes Aide de jeu recto verso




1 livret de règles

MISE EN PLACE

Retirez les civilisations Conseillers et Espions du jeu, en plus de celles indiquées dans les règles de l'Automa du jeu de base.

Attribuez une civilisation à l'Automa prise au hasard parmi toutes les civilisations Automa. Si la piste favorite indiquée est , lancez le dé de science pour connaître la piste favorite de l'Automa.

Au lieu de la mise en place habituelle des cartes Monument :

1. Piochez 2 cartes Monument et choisissez-en 1.
2. Placez le Monument de la carte que vous n'avez pas choisie sur la case  du plateau Revenus Automa puis défaussez la carte.

NOUVELLES CARTES « EMBUSCADE »

Cette extension contient 5 nouvelles cartes Fresque similaires aux cartes Embuscade. Lorsque vous retirez les cartes Embuscade lors de la mise en place, ne retirez pas ces cartes.

Entourloupe, Plans Dérobés et Capitulation : Lorsque vous piochez des cartes Fresque de la pioche Automa, considérez ces 3 cartes comme n'importe quelle carte qui ne soit pas une carte Embuscade.

Battre en Retraite et Fête Surprise :

- Si l'Automa en remplit les conditions, appliquez normalement l'effet de ces cartes. S'il y a plusieurs possibilités de Retraite, appliquez les règles de priorité d'hexagone.
- Si l'Automa n'en remplit pas les conditions, défaussez la carte et continuez à piocher des cartes Fresque comme d'habitude.



PISTES FAVORITES

Au lieu d'indiquer les pistes favorites de l'Automa et de l'Empire de l'ombre en utilisant un de leurs avant-postes, placez et déplacez 2 pions joueur en même temps.

Lorsqu'ils changent de piste favorite, placez le pion supplémentaire derrière leur pion déjà présent sur la nouvelle piste favorite.

Cela ne modifie pas le fonctionnement des pistes favorites. C'est juste une autre façon de les indiquer afin qu'il soit plus facile d'identifier les pistes favorites et de libérer des avant-postes pour d'éventuelles conquêtes supplémentaires.

Suivez également cette règle lorsque vous jouez au jeu de base.

RÉSoudre DES ÉGALITÉS SANS CARTE

Si l'Automa doit résoudre une égalité, mais qu'il n'a pas de carte Décision devant lui, piochez-en une de la pile de progrès.

MISE AU POINT POUR LES HISTORIENS

Pour la capacité des Historiens, l'Automa et l'Empire de l'ombre sont considérés comme deux joueurs indépendants. Ainsi, si seulement l'Automa possède un de vos pions Joueur, la compétence ne s'active pas si c'est l'Empire de l'ombre qui gagne un Monument.

SCÉNARIOS

Si vous êtes en quête de nouveaux défis à relever afin de mettre à l'épreuve votre esprit stratégique, ces scénarios sont faits pour vous.

Vous pouvez jouer n'importe quel scénario indépendamment des autres pour une partie unique ou les enchaîner dans une campagne.

RÈGLES DES SCÉNARIOS

- Sauf mention contraire spécifique, vous et l'Automa obtenez votre civilisation normalement.
- Tous les scénarios ont des règles spécifiques qui prévalent sur les règles habituelles.
- Tous les éléments de jeu retirés lors de la mise en place d'un scénario le sont en plus des éléments habituellement retirés du jeu lors des parties solo.
- Pour gagner un scénario, vous devez remporter la partie normalement tout en respectant les règles du scénario et en accomplissant ses objectifs le cas échéant. Sinon, l'Automa remporte le scénario.

***Note de l'auteur :** Les scénarios peuvent être considérés comme des énigmes avec une fenêtre stratégique restreinte et sont conçus pour n'être joués que quelques fois chacun.*

CAMPAGNE : LE DESTIN DE L'ATLANTIDE

À la tête de votre civilisation, affrontez les tragédies qui ont bouleversé l'Atlantide et vivez des succès retentissants.

Vous pouvez jouer les scénarios 1 à 5 dans l'ordre lors de cette campagne :

- Vous pouvez choisir un niveau de difficulté d'Automa différent pour chaque scénario.
- Le joueur qui remporte le scénario (vous ou l'Automa) gagne autant de points de campagne (PC) que le chiffre du scénario multiplié par le niveau de difficulté de l'Automa.
- Les éléments de jeu retirés pour un scénario doivent être remis en jeu avant de commencer le scénario suivant.
- À la fin de la campagne, le joueur avec le plus de PC gagne la campagne. En cas d'égalité, l'Automa gagne la campagne.

SCÉNARIO 1 : CONCENTRATION

La suprématie de l'Atlantide est le résultat de la concentration de chaque civilisation sur un domaine de connaissances précis.

Mise en place et tour de revenus 1


Retirez du jeu :

Civilisations : Alchimistes, Extraterrestres, Les Élus, Bricoleurs.

Civilisations Automa : Niveleurs, Iconoclastes et Pionniers (vous pouvez toujours utiliser les Colporteurs, au dos des Pionniers).

Cartes Fresque : Traité de Paix et Socialisme.

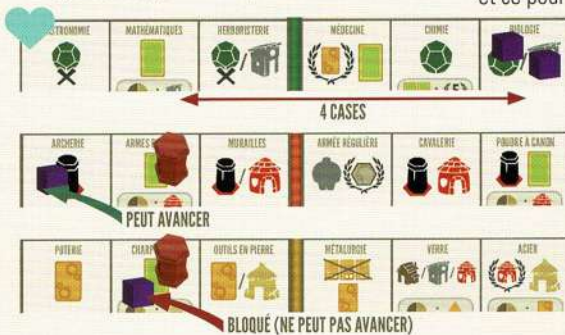
Après que l'Automa et l'Empire de l'ombre ont indiqué leurs pistes favorites :

1. Choisissez une des deux pistes restantes comme piste favorite.
2. Indiquez-la avec 2 pions joueur comme pour les bots.
3. Placez-les sur la 4ème case de votre piste favorite.
4. Choisissez entre obtenir les bénéfices (pas de bonus) de 1 des 4 premières cases de cette piste ou obtenir le premier monument de la piste. Si vous ne choisissez pas d'obtenir le monument, placez-le dans la case  du plateau Revenus Automa.
5. Placez un avant-poste d'une couleur inutilisée pour bloquer la case de départ des 3 pistes qui ne sont pas votre favorite.
6. Piochez 3 civilisations au lieu des 2 habituelles, choisissez-en 1 et défaussez les 2 autres. Si vous avez pioché les Militants ou les Nomades, vous pouvez piocher une autre civilisation à la place.
7. Lors du premier tour de revenus, les deux bots avancent d'une case sur la piste qui n'est la piste favorite d'aucun joueur. L'Automa ne gagne pas de bénéfice pour cette case.

Règles pour la partie

Les avant-postes qui bloquent les cases des pistes suivent les mouvements de votre pion joueur sur votre piste favorite afin de limiter la progression de vos pions sur les autres pistes.

- Chaque fois que vous déplacez votre pion joueur sur votre piste favorite, ajustez les avant-postes qui vous bloquent. Ils doivent toujours être 4 cases moins avancées sur leurs pistes que votre pion joueur sur votre piste favorite (si possible).
- Si vous avez plus d'un pion joueur sur votre piste favorite, seul le pion le plus avancé sert de comparaison.
- Vos pions joueurs ne peuvent jamais dépasser l'avant-poste qui bloque une case sur une piste.
- Vos pions joueurs bloqués ne peuvent pas avancer tant que les avant-postes qui les bloquent n'ont pas avancé.



- Si un lancer de dé de science devait faire avancer un pion joueur bloqué, relancez-le jusqu'à ce que vous obteniez une piste où votre pion n'est pas bloqué.

Lorsque vous arrivez à la dernière case de votre piste favorite, changez de piste favorite de la manière suivante avant d'obtenir les bénéfices correspondants :

- Votre nouvelle piste favorite est votre piste la plus avancée que vous n'avez pas encore complétée (vous pouvez choisir en cas d'égalité). Déplacez votre pion joueur de « piste favorite » sur la case de votre pion joueur le plus avancé sur votre nouvelle piste favorite pour l'identifier comme telle.
- Déplacez l'avant-poste de votre nouvelle piste favorite sur l'ancienne et ajustez les 3 avant-postes qui bloquent les pistes selon votre position sur votre nouvelle piste favorite.
- Votre pion restant sur votre ancienne piste favorite n'est plus soumis aux règles de pistes favorites ou bloquées, et ce pour le reste de la partie.

- Vous ne pouvez changer de piste favorite d'aucune autre façon.
- Ces règles ne s'appliquent pas aux bots.

Conseil de l'auteur :

Assurez-vous d'être dans la meilleure position stratégique possible avant de changer de piste favorite.

SCÉNARIO 2 : GUERRE MONDIALE

Après des siècles de querelles et d'escarmouches, une guerre totale entre les deux civilisations Atlantéennes les plus puissantes est inévitable.

Mise en place et tour de revenus 1

Avant les étapes de mise en place habituelles :

- Retirez ces cartes Fresque du jeu : Astronomie, Traité de Paix, Cartographie, Exploitation, Militarisme, Pillage et Saccage, Loi des Pirates et 1 carte Embuscade.
- L'Automa et vous recevez tous les avant-postes d'une couleur inutilisée. Utilisez ces avant-postes comme les vôtres de manière à pouvoir en placer plus que d'habitude.
- Placez une tuile Territoire aléatoire face visible sur chaque hexagone vide. Le sens n'a pas d'importance.
- Prenez une carte Embuscade de la pioche.

Au lieu de piocher une civilisation de départ, vous jouez avec les Dirigeants et l'Automa joue avec les Niveleurs.

La piste favorite de l'Automa est la piste militaire.

Ne gagnez pas de carte Fresque lors de votre premier tour de revenus.

Règles pour la partie

- L'Automa ne peut avoir que les pistes Militaire et Exploration comme piste favorite à moins d'avoir fini les deux.
- Si l'Automa ou vous deviez faire une action Exploration, effectuez une action Conquête à la place. Si l'exploration pouvait être faite n'importe où sur le plateau, c'est le cas aussi de la conquête.
- Dès que tous les avant-postes de l'Empire de l'ombre sont placés sur la carte, ignorez  sur les cartes qui résolvent les égalités.

Objectif

À la fin de la partie, vous devez contrôler plus de Territoires que l'Automa.



SCÉNARIO 3 : UTOPIE

Après avoir failli anéantir toute civilisation Atlantéenne, profitez de la paix et commencez à reconstruire.

Mise en place

Ne placez pas de pions joueur sur la première case de la piste Militaire.

Retirez du jeu :

Civilisations : Isolationnistes et Militants.

Cartes Monument : Ferme Urbaine.

Cartes Fresque : Traité de Paix, Dystopie, Exploitation, Relancer l'Industrie, Destinée Manifeste, Militarisme, Pillage et Saccage, Loi des Pirates, Révolution, toutes les cartes Embuscade et celles qui y ressemblent (Entourloupe, Battrer en Retraite, Plans Dérobés, Fête Surprise et Capitulation).

Cartes Technologie Radio et Engins de Siège.

Au lieu de piocher une civilisation de départ, vous jouez avec les Insulaires et l'Automa joue avec les Explorateurs.

Règles pour la partie

L'Automa et l'Empire de l'ombre ne peuvent jamais poursuivre la piste Militaire. Si vous deviez avancer ou reculer sur cette piste, ignorez cet effet.

- Si un lancer de dé de science indique la piste Militaire relancez-le jusqu'à obtenir une autre piste.
- Si l'Automa devait avancer sur la piste Militaire grâce à la capacité de sa civilisation, lancez le dé de science pour choisir une autre piste à la place.
- Ignorez les conditions des cartes Technologie relatives à la piste Militaire.
- Chaque fois que vous piochez une carte ou une tuile qui fait référence à votre position sur la piste Militaire ou au nombre de territoires que vous contrôlez vous pouvez la défausser et en piocher une autre.

Si vous ou l'Automa deviez conquérir un territoire (ou un hexagone vide pour l'Automa), effectuez l'action Exploration à la place.

L'Automa et vous pouvez tous deux explorer n'importe quel hexagone vide connecté à votre propre capitale par une série de territoires adjacents. Pour l'Automa seulement, utilisez pour cela la règle de priorité d'hexagone même si sa piste favorite n'est pas la piste militaire.

Si l'Automa devait avancer sur une piste, mais qu'il a achevé les 3 pistes, il remporte (5).

Fin de la Partie

À la fin de la partie, l'Automa et vous gagnez (10) pour chacun de vos Monuments obtenus grâce aux pistes de développement. Cela inclut pour l'Automa les Monuments gagnés par l'Empire de l'ombre.



SCÉNARIO 4 : LA CHUTE DE L'ATLANTIDE

Alors que la paix régnait, Atlantide est ravagée par des tremblements de terre et sombre au fond de l'océan, menant des civilisations à leur perte.

Mise en place et tour de revenus 1

Retirez du jeu :

Civilisations : Extraterrestres, Peuple de la Rivière, Bricoleurs et Utilitaristes.

Les tuiles Exploration Espace qui donnent des bénéfices en cours de partie.

Cartes Fresque : Âge Sombre, Statu Quo et Exposition Universelle.

Cartes Technologie Batterie Lithium-Ion et Radio.

Au lieu de placer 1 pion joueur sur la première case de chaque piste de développement, les bots et vous placez :

- Un pion joueur sur l'avant-dernière case de la piste Militaire (Drones Assassins).
- Un pion joueur sur la dernière case des autres pistes (aucun bénéfice n'est gagné grâce à ces cases).
- Dans ce scénario, vous reculez sur les pistes de développement au lieu d'avancer.

Au lieu de piocher une civilisation de départ, vous jouez avec les Historiens et l'Automa joue avec les Iconoclastes.



Au lieu de suivre votre premier tour de revenus, effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

1. Gagnez 1 ressource de chaque.
2. Piochez 2 civilisations, choisissez-en 1 et défaussez l'autre. Considérez que cette civilisation a été gagnée lors de la mise en place et non en cours de partie. Vous jouez avec cette civilisation en plus des Historiens.
3. Piochez 3 cartes Fresque, choisissez-en 2 et défaussez l'autre.
4. Piochez 3 cartes Technologie une par une. Vous pouvez les prendre parmi les 3 cartes face visible comme d'habitude. Choisissez-en 2 et défaussez la troisième.
5. Effectuez 1 amélioration, mais n'en obtenez pas le bénéfice.

Règles pour la partie

Si vous avez l'occasion de jouer une carte Fresque lors de la première ère, jouez-la par-dessus Maîtrise du Feu.

Toutes les règles relatives au sens des pistes et à votre progression sur celles-ci restent identiques, le sens est simplement inversé.




Exemple : Le , qui donne des PV pour chaque case sur laquelle vous avancez sur la piste Militaire, donne  à un pion joueur sur l'avant-dernière case de la piste Militaire (Drones Assassins).





Exemple : Vous complétez une piste lorsque vous atteignez la case qui est habituellement la première sur cette piste.

Vous obtenez un monument lorsque vous arrivez sur la case sur laquelle il se trouve et non lorsque vous atteignez un nouveau niveau.

Les cases de départ habituelles des pistes de développement ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Déplacement sur les pistes :

- Ignorez les effets vous faisant reculer sur des pistes. Par exemple, la case Neurosciences de la piste de science n'a pas d'effet.
- Le coût pour avancer sur des cases selon le niveau inscrit sur le plateau est le suivant :
Niveau 4 : 1 ressource spécifique à cette piste et 
Niveau 3 : 1 ressource spécifique à cette piste et 
Niveau 2 : 2 ressources spécifiques à cette piste.
Niveau 1 : 1 ressource spécifique à cette piste et 

Vous avancez dans les ères dans l'ordre habituel. Par exemple, si vous êtes le premier à effectuer un tour de revenus et à commencer une nouvelle ère, vous gagnez  et non 

Cartes Technologie : Ignorez toutes les conditions d'amélioration.

Objectif et Fin de la Partie

Vous devez avoir tous les bâtiments de revenus d'au moins 2 types (ex : toutes les maisons et tous les arsenaux).

Conseil de l'auteur : Si vous le souhaitez, vous pouvez noter les cartes Fresque que vous avez jouées et l'ordre dans lequel elles étaient jouées afin de les réutiliser dans le Scénario 5. S'il y en avait plus d'une sur une case, choisissez-en une et ne notez pas les autres. Ignorez celle(s) jouée(s) sur Maîtrise du Feu.

SCÉNARIO 5 : LE PRÉSAGE

La seule voie vers la réussite est dans les traces de vos ancêtres Atlantéens.

Mise en place et tour de revenus 1

Au lieu de piocher une civilisation de départ, vous jouez avec les Mystiques et l'Automa joue avec les Colporteurs.

À la fin du premier tour de revenus, vous effectuez une prédiction mystique.

Lors de votre premier tour de revenus :

- Piochez 9 cartes Fresque au lieu de 1.
- Jouez des cartes sur les 3 cases vides de votre plateau Revenus comme si vous effectuiez l'étape 🗺️ des tours de revenus 2, 3 et 4.
- Vous pouvez aussi utiliser à la place les cartes jouées lors du Scénario 4 « La Chute de l'Atlantide ».
- Les effets des cartes Fresque ne se déclenchent pas.
- Retournez les cartes de façon à ce qu'elles soient face cachée sur votre plateau et mélangez le reste des cartes à la pioche.

Règles pour la partie

Cartes Fresque :

- Vous pouvez regarder les cartes Fresque face cachée de votre plateau Revenus qui ne sont pas encore visibles.
- Les pistes de ressources de votre plateau Revenus ne vous font pas gagner de cartes Fresque.
- Au lieu de jouer une carte Fresque lors des phases de revenus 2 à 4, retournez la carte Fresque face cachée la plus à gauche de votre plateau Revenus. Suivez les instructions de la carte comme si vous veniez de la jouer.

Fin de la Partie

Vous devez gagner au moins 30 PV grâce à vos prédictions mystiques.



Matagot

Traduction française : Thaïs Aulnette
Relecture : Cédric Basso



STONEMAIER
GAMES

©2020 Stonemaier LLC.

Tapestry est une marque déposée par Stonemaier LLC
Tous droits réservés.