



THE DAWN OF PANGAEA

PAR THOMAS FRANKEN

2-4 JOUEURS, ÂGES 10+, 40-80 MINUTES

À L'AUBE DES TEMPS, LES PREMIERS ESPRITS NAQUIRENT, DOUX ET INFATIGABLES DANS LEUR MISSION DE RÉPANDRE LA VIE SUR LES TERRES ARIDES DE PANGAEA. EN TANT QUE JOUEURS, VOUS ENTREZ DANS CÉT ÂGE MYTHIQUE ET ACCOMPLISSEZ DES RITUELS POUR RÉVEILLER L'ÉNERGIE ENDORMIE DE GAÏA ET INVOQUER DES CRÉATURES ÉLÉMENTAIRES QUI ERRENT ET NOURRISSENT LE CONTINENT EN PLEINE EXPANSION. D'ANCIENS GARDIENS VOUS SOUTIENDRONT DANS VOTRE QUÊTE, SI VOUS PARVENEZ À GAGNER LEUR FAVEUR. À CHAQUE RITUEL, VOUS GRIMPEZ PLUS HAUT SUR LA MONTAGNE SACRÉE. ATTEIGNEZ LE SOMMET EN PREMIER POUR RECEVOIR LA HAUTE BÉNÉDICTION DE GAÏA.

MATÉRIEL

40 pions Arbre



1 plateau Montagne Sacrée



21 cartes Créature



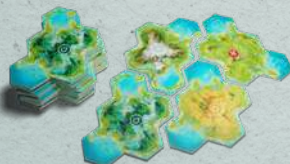
1 jeton Premier joueur



12 pions Graines



16 tuiles Biome



20 cartes Terrain



1 pion Majorité des arbres



4 pions Esprit



48 jetons Météo



9 cartes Aide de jeu



4 jetons Sommet



3 pions Ancien Gardien



33 jetons Faveur



32 jetons Bénédiction



2 sacs en tissu



SOLO / COOP

1 pion Ombre



3 jetons Ancien



2 feuilles de règles EN/DE



Pour les familles et les joueurs occasionnels, recherchez l'icône Famille pour un début simplifié.





MISE EN PLACE

- A** Chaque joueur choisit une couleur et prend les **10 pions Arbre**, les **3 pions Graine** et le **meeple Esprit** correspondant.
- B** Placez le plateau **Montagne Sacrée** sur le côté de l'aire de jeu. Placez en son sommet, un nombre de **jetons Sommet** égal au nombre de joueurs. Utilisez une jeton Graine de chaque joueur comme marqueur de score et placez-le à côté du plateau Montagne Sacrée. Chaque joueur conserve les 2 jetons Graine restants.
- C** Prenez **4 tuiles Biome** (une de chaque type) par joueur et remettez les autres dans la boîte (2 joueurs utilisent 8 tuiles, 3 joueurs utilisent 12 tuiles, 4 joueurs utilisent 16 tuiles). Mélangez toutes les tuiles ensemble et assemblez-les **aléatoirement** au centre de la table, rattachez-y le plateau Montagne Sacrée. Toutes les tuiles ne doivent former **qu'un seul continent**.
- D** Piochez du sac des **jetons Bénédiction** et placez-en un, face visible, sur chaque case d'eau du continent marquée de l'icône . Remettez les jetons Bénédiction restants dans la boîte.
- E** Mélangez les cartes **Terrain** et les cartes **Créature** séparément pour former deux pioches et placez les, face cachée, à côté de l'aire de jeu. Chaque joueur pioche et consulte une carte Terrain et une carte Créature sans les montrer aux autres joueurs.
- F** Créez le **Marché** en révélant 2 cartes de chaque pioche. Prenez le sac de **jetons Faveur** et placez un jeton, face inactive (symbole blanc) visible, sur chacune des 4 cartes du Marché.
- G** Placez les **jetons Météo**, le sac de **jetons Faveur** et les **3 meeples Ancien Gardien** à côté du Marché, ainsi que le **pion Majorité des arbres**.
- H** Déterminez au hasard le premier joueur, il reçoit le **jeton Premier joueur**.



Astuce : Pour une première partie, laissez de côté les meeples Anciens Gardiens et les jetons Faveur, ainsi que les sections marquées du symbole Famille.

ET AINSI NOUS PARTONS POUR LE ROYAUME SAUVAGE DE PANGAEA,
OÙ LE SOUFFLE DE LA PREMIÈRE TERRE MURMURE ENCORE, ET
OÙ LES SENTIERS DES ANCIENS ATTENDENT NOS PAS.



MARCHÉ



F



A

JOUEUR VERT

C

3 CASES TERRAIN



APERÇU DU JEU

À tour de rôle, vous plantez des graines, faites pousser des arbres et agrandissez votre forêt. Jouez des cartes pour marquer des points en faisant pousser vos arbres à travers le continent ou en attirant des créatures nécessitant des conditions météorologiques spécifiques. À chaque point gagné, vous grimpez sur la Montagne Sacrée. Le premier joueur à atteindre le sommet déclenche la fin de la partie. Terminez la manche en cours et procédez au décompte final. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

À votre tour, vous jouez **2 des 5 actions** disponibles (vous pouvez choisir la même action 2 fois). **À tout moment**, pendant votre tour, vous pouvez également jouer des **jetons Bénédiction ou Faveur** que vous avez collectés pendant la partie. Enfin, passez au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

APERÇU DES ACTIONS



GRAINE VOLANTE

Placez 1 pion Graine sur n'importe quelle case vide du continent.



AGRANDISSEZ LA FORÊT

Placez jusqu'à 2 pions Graine sur des cases vides adjacents à vos arbres.



CROISSANCE PAR L'ESPRIT

Déplacez votre pion Esprit sur une case Eau vide et transformez tous les pions Graines adjacents en pions Arbre.



INVOQUEZ LES ANCIENS

Utilisez le pouvoir de l'un des 3 pions Ancien Gardien et déplacez-le sur le continent.



JOUEZ UNE CARTE

Jouez une carte de votre main ou du Marché.



2 CASES EAU

JOUEUR ROUGE



ACTIONS

VOUS ÊTES UN ESPRIT DE LA FORÊT, ENVOYÉ PAR LA DÉESE GAÏA POUR APPORTER LES PREMIERS SIGNES DE VIE AU MONDE. DÉVELOPPEZ ET AGRANDISSEZ VOTRE FORÊT ET DÉCOUVREZ D'ANTIENS SENTIERS ET DE MERVEILLEUSES CRÉATURES.



GRAINE VOLANTE

Les vents de Gaïa sont imprévisibles, mais ils vous aideront toujours à trouver votre chemin à travers les vastes terres.

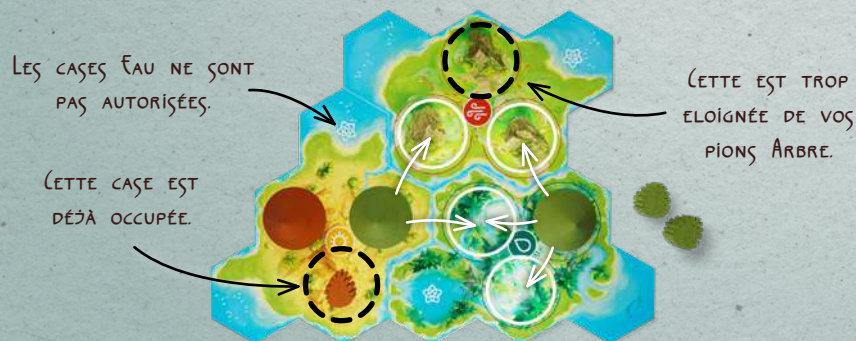
Placez 1 de vos pions Graines sur une case Terrain vide, n'importe où sur le continent. Vous ne pouvez pas placer une graine sur une case déjà occupée par un pion Arbre ou un autre pion Graine.



AGRANDISSEZ LA FORÊT

Vos arbres sont forts et vigoureux - agrandissez votre forêt existante et placez jusqu'à 2 graines sur des cases Terrain vides directement adjacentes à vos pions Arbres existants.

VOUS ÊTES LE JOUEUR VERT ET SOUHAITEZ PLACER VOS PIONS GRAINES AUTOUR DE VOS 2 ARBRES. TOUS LES ESPACES CERCLES DE BLANC SONT AUTORISÉS.



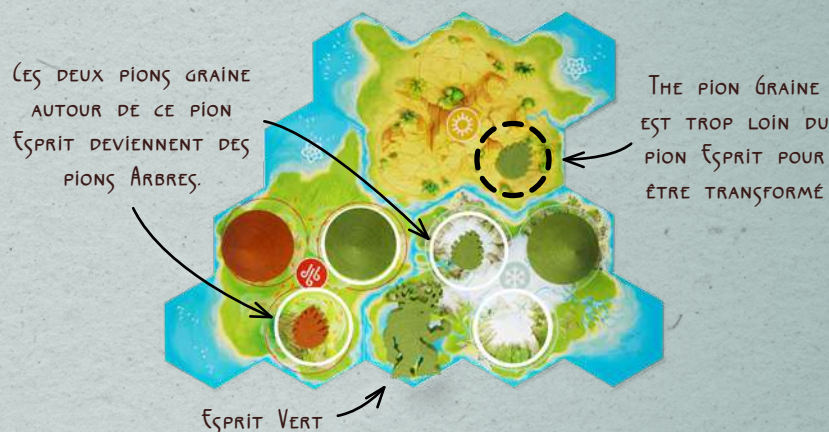
Remarque: Les pions Graines placées sur le continent vous réservent les cases où ils sont présents jusqu'à ce qu'ils deviennent des pions Arbre ou que vous décidiez de les reprendre. À tout moment pendant votre tour, vous pouvez reprendre vos pions Graines dans votre réserve (ceci n'est pas une action).



CROISSANCE PAR L'ESPRIT

Les esprits de la forêt sont des vagabonds intemporels qui apprécient les rives des nombreux lacs et rivières de Pangaea. Partout où ils vont, ils apportent la vie, encourageant vos petites graines à germer et à devenir de majestueux arbres.

Laissez votre pion Esprit sur la case où il se trouve ou déplacez-le sur n'importe quelle **case Eau** (non occupée par un autre Esprit). **Tous les pions Graine** entourant votre pion Esprit poussent immédiatement et deviennent des pions Arbre. Cela inclut également les pions Graine des autres joueurs. Chaque joueur **remplace ses pions Graine** concernés par **des pions Arbre** et récupère ses pions Graine dans sa réserve.



S'il ne vous reste plus de pion Arbres à cultiver (car vous avez déjà placé vos **10 pions Arbre** sur le continent), vous devez reprendre n'importe lequel de vos arbres existants et le placer sur la case où votre pion Graine a poussé. Remarque: **Déplacer** des arbres n'est autorisé que s'il ne vous reste plus d'arbres dans votre réserve.

Si vous déplacez votre Esprit vers une case Eau contenant un **jeton Bénédiction** (🍀), prenez-le et ajoutez-le à votre réserve (→ **JETONS BÉNÉDICTION** page 8).

GAGNER UN JETON MÉTÉO

Pour chaque nouvel arbre placé sur le continent, vous gagnez 1 **jeton Météo** du biome correspondant: Vent (🌀), Soleil (☀️), Pluie (💧) ou Neige (❄️) (qu'il soit cultivé par votre esprit ou celui d'un autre joueur). Utilisez les jetons Météo pour jouer des cartes Créature et attirer des créatures dans votre forêt.



JOUEZ UNE CARTE

Jouez une carte pour marquer des points et gravir la Montagne Sacrée. Jouez l'une des deux cartes de votre mains ou l'une des 4 du Marché.

ÉTAPE 1 : ACTIVER UNE CARTE



Les **Créature** se jouent en dépensant un certain nombre de jetons Météo. Vous marquez **le nombre de points indiqués** sur la carte.



Les **Terrains** se jouent en créant un chemin d'arbres entre deux biomes. Plus vous incluez d'arbres dans ce chemin, plus vous marquez de points.

CRÉATURE



TERRAIN



CRÉATURE



Lorsque la vie est apparue sur les rivages de Pangaea, les créatures étaient attirées par des climats lointains, chacune guidée par l'instinct vers la terre qui les appelait.

Placez la carte devant vous et **dépensez le nombre de jetons Météo**     indiqué en bas de la carte.

Un  peut être utilisé pour remplacer n'importe quel autre jeton. Marquez le nombre de points (3, 4 ou 5) indiqué en haut à droite de la carte.

DÉPENSEZ 2 JETONS
PLUIE ET UN AUTRE
JETON DE VOTRE CHOIX,
PAR EXEMPLE :



MARQUEZ 3 POINTS EN
DÉPLAÇANT VOTRE MAR-
QUEUR DE 3 CASES VERS LE
HAUT DE LA MONTAGNE.



TERRAIN



L'essence de Gaïa est enfouie dans les racines du monde, respirant à travers les arbres anciens. Lorsque les terres dispersées sont reliées par un seul chemin, son pouvoir s'éveille pour façonner à nouveau le monde.

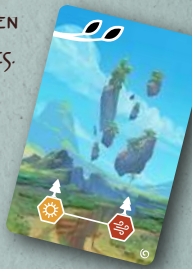
Placez la carte devant vous et **sélectionnez deux de vos pions Arbre** comme point de départ et d'arrivée d'un chemin. Vos arbres doivent se trouver sur les types de biomes indiqués par la carte. Déterminez ensuite un **chemin continu** constitué de pions Arbre et Esprit (de votre couleur ou de celles de vos adversaires) entre vos arbres de départ et d'arrivée. Les pions Graine ne peuvent pas servir de connexion. S'il existe plusieurs façons de relier les arbres, choisissez **le chemin le plus court**.

En suivant le chemin du début à la fin, vous **marquez 1 point pour chaque pion Arbre et pion Esprit de votre couleur**. Gagnez **+1 point** pour chaque autre couleur incluse (la quantité de pion de chaque couleur n'a pas d'importance).



LE CHEMIN CONTIENT VOTRE PION ESPRIT.
LES DEUX CHEMINS RAPPORTENT 3 POINTS.

SCÉNARIO 1 : SÉLECTIONNEZ DEUX DE VOS ARBRES DANS UN BIOME SOLEIL  ET  ET TROUVEZ LE CHEMIN LE PLUS COURT POUR LES RELIER. LES DEUX CHEMINS SURLIGNÉS (EN BLANC) SONT POSSIBLES. LE CHEMIN SOMBRE, QUANT À LUI, EST UN DÉTOUR ET NE PEUT PAS ÊTRE EMPRUNTÉ.



SCÉNARIO 2 : CETTE FOIS, L'ARBRE DE DÉPART EST PLUS ÉLOIGNÉ ET LE CHEMIN COMPREND LES PIONS ARBRE D'UN AUTRE JOUEUR. VOUS MARQUEZ 4 POINTS POUR VOS ARBRES (ET VOTRE ESPRIT) ET 1 POINT SUPPLÉMENTAIRE POUR AVOIR INCLUS LE JOUEUR ROUGE.



Enfin, **retirez vos propres pions Arbre** impliqués et remettez-les dans votre réserve. Les pions Esprits et les Arbres des autres joueurs ne sont pas affectés et restent sur le continent.

ÉTAPE 2: CHÂÎNES



Sautez cette étape si vous avez décidé de jouer sans les pions Gardien Ancien et les jetons Faveur.

Chaque carte jouée pendant la partie rend hommage aux trois Anciens Gardiens. Chaque carte Créature est dédiée à un ancien spécifique, chacun représenté par son symbole ,  et . Les cartes Terrain ne sont associées à aucun ancien en particulier. Après avoir joué une carte, placez-la à côté d'une de vos cartes précédemment jouées en **connectant le ruban blanc** situé en haut de la carte. Une fois qu'une carte fait partie d'une chaîne, elle **ne peut plus** être retirée. S'il s'agit de votre première carte ou qu'aucune connexion n'est possible, placez-la devant vous, ce qui commence une nouvelle chaîne.

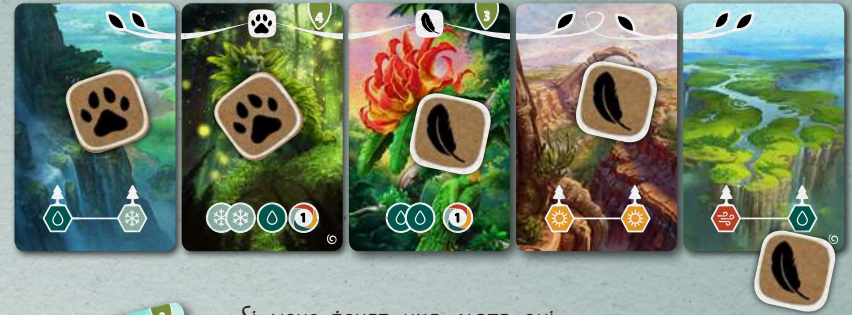


ACTIVER LES JETONS FAVEUR

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez placer un jeton Faveur, de votre réserve sur une carte dont le symbole correspond et le retourner (symbole noir visible) pour activer son pouvoir. Sur chaque carte, vous ne pouvez placer et activer qu'un seul jeton. Les cartes Terrain n'ont pas de symbole spécifique, mais copie le type d'une carte adjacente.



CEtte chaîne est complète et ne peut plus être agrandie.

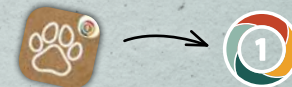


Si vous jouez une carte qui ne peut pas être ajoutée à une chaîne existante, commencez-en une nouvelle.

Cette carte Terrain copie le type de la carte Terrain adjacente.

Lorsque vous activez un jeton de faveur, vous invoquez les pouvoirs de l'ancien gardien correspondant. Pour les règles concernant l'invoquer des anciens, reportez-vous page 7 (→ INVOQUER LES ANCIENS).

Remarque : Tant qu'un jeton Faveur n'a pas été utilisé, il peut remplacer n'importe quel jeton Météo. Dans ce cas, il est défaussé après utilisation.



ÉTAPE 3: PIOCHER UNE CARTE

Enfin, vérifiez les deux cas suivants :

- 1) Si vous avez joué une carte **de votre main**, sélectionnez-en une nouvelle du Marché et ajoutez-la à votre main. Prenez également le jeton Faveur présent sur la carte et ajoutez-le à votre réserve. Vous pouvez également piocher à l'aveugle dans l'une des 2 pioches, prenez alors un jeton Faveur au hasard dans le sac.
- 2) Si vous avez joué une carte **du Marché**, prenez simplement le jeton Faveur de cette carte et ajoutez-le à votre réserve.

Dans les deux cas, vous terminez avec **2 cartes en main**.

Ne rechargez pas le Marché avant la fin de votre tour.



INVOQUER LES ANCIENS



Sautez cette étape si vous avez décidé de jouer sans les pions Gardien Ancien et les jetons Faveur.

Invoquez l'un des trois Gardiens Anciens et placez-le sur le continent pour soutenir vos actions. Les Gardiens Anciens sont des créatures indépendantes et **n'appartiennent à aucun joueur**.

L'invocation d'un Gardien Ancien a deux effets : **l'effet direct** ⚡ s'active lorsque l'action est jouée, ne bénéficiant qu'au joueur actif. **L'effet passif** ⌚, quant à lui, est actif en permanence et peut être utilisé par n'importe quel joueur pendant son tour.

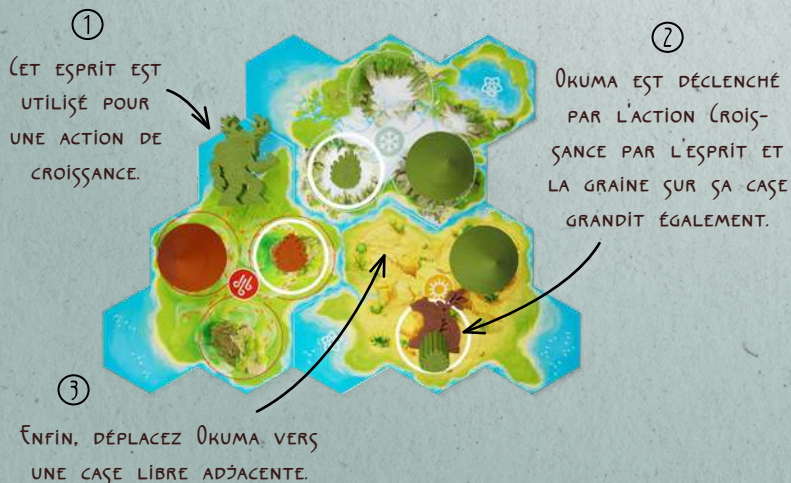


OKUMA

L'ours Okuma **aide à la croissance des graines**.

⚡ : Placez le pion Ours sur n'importe quelle case de votre choix. De plus, placez une graine à côté de l'un de vos arbres (sur la même case qu'Okuma ou une autre).

⌚ : Lorsqu'un joueur effectue une action Croissance par l'esprit, si un pion Graine est présent sur la case d'Okuma, celle-ci pousse également. Lorsque cette graine pousse, le joueur actuel déplace l'Ours d'une case vers une case Terrain adjacente vide (ou une case contenant simplement un pion Graine). S'il n'y a pas de case adjacente vide, laissez Okuma sur sa position actuelle.



CHELON

La tortue Chelon **relie les terrains à travers l'eau**.

⚡ : Placez le pion Tortue sur n'importe quelle case Eau (la Tortue peut partager une case Eau avec un Esprit). Prenez ensuite un jeton Météo dans l'un des biomes adjacents.

⌚ : Les joueurs peuvent l'utiliser comme pont entre les biomes et gagner +1 point lorsqu'ils l'utilisent comme connexion lorsqu'ils jouent une carte Terrain.

UTILISEZ CHELON COMME PONT ET MARQUEZ 4 POINTS + 1 POINT SUPPLÉMENTAIRE. SI UN ESPRIT SE TROUVE SUR CHELON, MARQUEZ 1 AUTRE POINT SUPPLÉMENTAIRE.



THORONDAL

L'aigle Thorondal **protège les arbres** et attire les créatures.

⚡ : Placez le pion Aigle sur un pion Arbre pour le protéger jusqu'à la fin du tour. Si vous impliquez cet Arbre dans la pose d'une carte Terrain ce tour-ci, il ne sera pas retiré.

⌚ : Selon le biome sur lequel l'arbre est placé, le coût de pose d'une carte Créature est réduit d'un jeton Météo de ce type (1 ne sont jamais réduits).

EN SUPPOSANT QUE THORONDAL SOIT SUR UN ARBRE D'UN BIOME ⌚ :

LE COÛT POUR JOUER CETTE CRÉATURE EST RÉDUIT DE 1 ⌚.



CETTE CRÉATURE NE NÉCESSITE PAS DE VENT, SON COÛT RESTE LE MÊME.

Si l'arbre de Thorondal est retiré lors d'un tour ultérieur, déplacez l'Aigle vers l'arbre le plus proche de n'importe quel joueur. S'il ne reste plus d'arbre, placez Thorondal hors du continent jusqu'à sa réinvocation.

FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, remplacez toutes les cartes manquantes sur le Marché qu'il y ait toujours 2 cartes Terrain et 2 cartes Créature. Placez un jeton Faveur aléatoirement sur chacune des cartes nouvellement placées.

FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque **le premier joueur atteint le sommet de la Montagne Sacrée**. Une fois le sommet franchi, prenez un marqueur de sommet et continuez à marquer les points restants en repartant de 1.



CONTINUEZ LA MANCHE EN COURS JUSQU'À CE QUE TOUS LES JOUEURS AIENT JOUÉ LE MÊME NOMBRE DE TOURS. PROCÉDEZ ENSEMBLE AU SCORING FINAL.

Continuez la manche en cours jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Procédez ensuite au scoring final.

SCORING FINAL

Lors le décompte final, vous pouvez **jouer une dernière carte** de votre main ou du Marché. S'il s'agit d'une carte de main, vous ne piochez pas de nouvelle **carte de main** du Marché. Si vous jouez une **carte du Marché**, ne le réapprovisionnez pas après votre tour (le nombre de cartes disponibles peut donc diminuer d'un joueur à l'autre). Si vous jouez **une carte Terrain**, **ne retirez aucun pion Arbre**, conservez-les sur le continent. Lors de ce dernier tour, vous **ne pouvez jouer aucune autre action**, mais vous pouvez utiliser vos jetons Météo, Bénédiction et Faveur restants.

Si un joueur détient actuellement l'objectif **MAJORITÉ DES ARBRES**, il gagne +2 points supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie et obtient la grande bénédiction de Gaïa.

En cas d'égalité, le joueur à égalité possédant le plus de jetons Météo restants l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

JETONS BÉNÉDICTION

Les jetons Bénédiction vous offrent une action gratuite supplémentaire et peuvent être joués à tout moment pendant votre tour. Ils ne peuvent être joués qu'une seule fois et sont défaussés après activation.



GRAINE VOLANTE

Jouez l'action **GRAINE VOLANTE** (→ page 4) comme action supplémentaire.



GRAINE VIGOUREUSE

Cultivez une graine placée sur le continent, même si la graine appartient à un autre joueur.



INVOQUER LES ANCIENS

Jouez l'action **INVOQUER LES ANCIENS** (→ page 7) comme action supplémentaire.



MÉTÉO JOKER

Jouez ce jeton Bénédiction en remplacement de n'importe quel jeton Météo.

OBJECTIF: MAJORITÉ DES ARBRES

À chaque fois qu'un joueur possède la majorité des arbres avec **au moins 5 pions Arbre en jeu**, il reçoit immédiatement le marqueur Majorité des arbres.

En cas d'égalité ou si aucun joueur ne remplit les conditions, le marqueur est replacé dans la réserve générale jusqu'à ce qu'un joueur le récupère.

Si vous possédez le marqueur Majorité des arbres, vous pouvez **échanger 1 jeton Météo** contre n'importe quel autre jeton Météo et ce, **une fois par tour**. Vous pouvez également le faire si vous avez obtenu le marqueur Majorité des arbres durant ce tour.

UTILISEZ CE MARQUEUR POUR INDiquer QUEL JOUEUR POSSÈDE LE PLUS D'ARBRES.



Auteur: Thomas Franken

Éditeur: Treeceratops

Testeur: Martin Mader

Couverture: Johanna Tarkela

Créatures et biomes: Nina Pommelin

Terrains: Chris Karbach, Florian Moncomble

Traduction: Michael Derobertmasure



Treeceratops

info@treecer.com
www.treecer.com

The Dawn of Pangaea © Treecer GmbH Tous droits réservés.
Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit ou utilisé à des fins commerciales sans autorisation spéciale.



THE DAWN OF PANGAEA

— WILD WOODS —

PAR THOMAS FRANKEN

2-4 JOUEURS, ÂGES 10+, 40-80 MINUTES

À MESURE QUE LE TEMPS S'ÉCOULE À PANGAEA, LES FORÊTS S'ÉPAISSISSENT ET LES ARBRES GRANDISSENT, LEURS RACINES S'ENCHEVÊTRANT DANS LE SOL ANCESTRAL. À CHAQUE NOUVELLE GRAÎNE, LA VIE SE PROPAGE D'AVANTAGE, MAIS À MESURE QUE LA CANOPÉE S'ÉPAISSIT, LA LUTTE POUR L'ESPACE COMMENCE. GAGNEZ LA FAVEUR DES ANCIENS GARDIENS ET GUIDEZ VOS CRÉATURES POUR RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE ET LA VIE À PANGAEA. BIEN QUE LE MONDE AIT CHANGÉ, VOTRE MISSION DEMEURE : SOYEZ LE PREMIER À GRAVIR LA MONTAGNE SACRÉE ET À OBTENIR LA BÉNÉDICTION DE GAÏA

MATÉRIEL

24 pions Cime



12 pions Graines



4 plateaux Joueur



5 Aide de jeu



20 jetons Bénédiction



MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base et ajoutez les étapes suivantes.

A Choisissez le plateau Joueur de votre Esprit et placez les **6 pions Cime** et les **3 pions Graine** supplémentaires de votre couleur sur les emplacements correspondants.

B Placez les **jetons Bénédiction** sur chaque emplacement indiqué du plateau Joueur, en suivant la mise en place ci-contre. Les jetons Bénédiction **Prévoyance** et **Canopée Vivace** ne doivent être disponibles que sur le plateau Joueur. Ils ne sont jamais utilisés lors de la mise en place sur le continent.





QUOI DE NEUF?

THE DAWN OF PANGAEA - WILD WOODS s'appuie sur le principe du jeu de base et y ajoute une nouvelle dimension.

Sauf indication contraire, toutes les règles du jeu de base s'appliquent et restent inchangées.

Vous pouvez utiliser votre plateau Joueur pour ajouter des cimes à vos arbres et marquer des points supplémentaires.



En fonction de leur hauteur, les arbres augmentent votre portée et vous permettent de placer des graines sur plusieurs cases.



Durant la partie, vous pouvez débloquent plus de pions Graine, que vous pourrez utiliser pour vous étendre plus vite ou disputer des cases Terrain avec d'autres joueurs.



Enfin, vous pouvez collecter des jetons Bénédiction depuis votre plateau Joueur, afin d'effectuer de puissantes actions.



APERÇU DU JEU

À votre tour, vous jouez **2 des 6 actions** disponibles (**vous pouvez choisir la même action 2 fois**).

Comme dans le jeu de base, à tout moment pendant votre tour, vous pouvez également jouer des jetons Bénédiction ou Faveur que vous avez collectés pendant la partie.



GRAINE VOLANTE

Placez 1 pion Graine sur n'importe quelle case vide du continent.



AGRANDISSEZ LA FORÊT

MODIFIÉ

Placez toutes vos graines sur les cases Terrain situées à portée de vos arbres.



CROISSANCE PAR L'ESPRIT

Déplacez votre pion Esprit sur une case Eau vide et transformez tous les pions Graines adjacents en pions Arbre.



INVOQUEZ LES ANCIENS

Utilisez le pouvoir de l'un des 3 pions Ancien Gardien et déplacez-le sur le continent.



PLACEZ UNE CIME

NOUVEAU

Dépensez des jetons Météo pour placer un pion Cime sur l'un de vos arbres.



JOUEZ UNE CARTE

Jouez une carte de votre main ou du Marché.

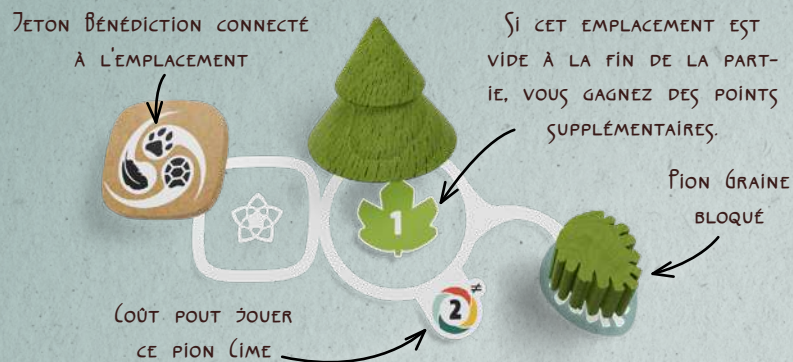
À MESURE QUE VOS ARBRES PRENNENT RACINE ET S'ÉTENDENT, D'ANCIENS SENTIERS SE RÉVÈLENT ET UNE VIE MERVEILLEUSE S'ÉVEILLE.





PLACEZ UNE CIME

Placez une cime depuis votre plateau Joueur pour faire pousser vos arbres à des niveaux supérieurs et débloquent de nouveaux jeton Bénédiction et pions Graine.



Le coût pour prendre un pion Cime est indiqué sur les emplacements individuels du plateau et est de 0, 1, 2 ou 3 jetons Météo. Le coût en jetons Météo (2) ou (3) doit être une combinaison de jetons **différents**.

Après avoir payé le coût, placez le pion Cime sur n'importe lequel de vos arbres. Un arbre ne peut pas avoir plus de deux cimes (niveau 3 maximum).

Si un **jeton Bénédiction** est associé à l'emplacement du pion Cime, ajoutez-le à votre réserve et jouez-le durant n'importe lequel de vos tours.

Si vous avez retiré toutes les pions Cimes adjacents à un pion Graine, celui-ci est débloqué, ajoutez-le à votre réserve. Ce pion Graine est désormais disponible **pour le reste de la partie**.

IL Y A UN PION GRAINE DU JOUEUR ROUGE. VOUS DEVEZ EN PLACER AU MOINS 2 À VOTRE COULEUR POUR CONTRÔLER CETTE CASE.



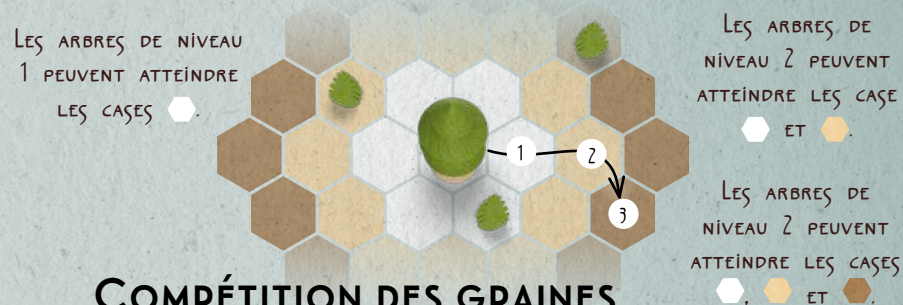
VOUS POSSÉDEZ DÉSORMAIS LA MAJORITÉ. LA PROCHAINE FOIS QU'UN ESPRIT POUSSERA ICI, VOUS AUREZ L'AVANTAGE.

3



AGRANDISSEZ LA FORÊT

Vous commencez avec 2 pions Graines et pouvez en débloquent **3 supplémentaires** au cours de la partie. L'action Agrandir la Forêt vous permet de placer **toutes** vos graines disponibles (**5 maximum**) sur les cases Terrain situées à portée de vos pions Arbre. Plus vos arbres sont hauts, plus ils peuvent répandre leurs graines loin: un arbre normal, sans cime supplémentaire (niveau 1), ne peut répandre ses graines que sur les cases Terrain adjacentes. Un arbre avec une cime supplémentaire (niveau 2) peut atteindre les cases adjacentes situées à 1 ou 2 cases. Un Arbre de niveau 3 peut atteindre les cases adjacentes situées de 1 à 3 cases. Vos arbres de niveau 3 peuvent également répandre leurs graines sur les cases Eau.

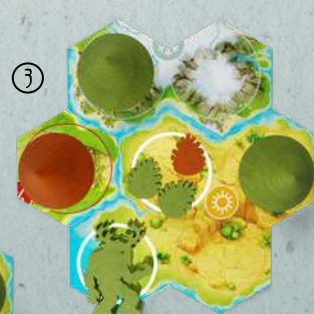


COMPÉTITION DES GRAINES

Contrairement au jeu de base, vous pouvez désormais **placer vos pions Graine sur des cases déjà occupées** par d'autres pions Graine (de votre couleur ou non). Si vous vous placez sur une case occupée par un autre joueur, vous devez placer **suffisamment** de pions Graine que pour récupérer la majorité.

Toutes les graines restent en place jusqu'à la prochaine action Croissance par l'esprit ou si un jeton Bénédiction affecte cette case. Ensuite, tous les joueurs récupèrent leurs pions Graines de la case, mais seul le joueur majoritaire fera pousser un arbre.

TOUS LES JOUEURS REPRENENT LEURS PIONS GRAINES. VOUS SEUL PLACEZ UN PION ARBRE ET OBTENEZ UN JETON MÉTÉO.



VOUS JOUEZ L'ACTION CROISSANCE PAR L'ESPRIT ET VOS GRAINES REMPORTENT LA COMPÉTITION.

GRANDS ARBRES ET CARTES TERRAIN

Lorsque vous jouez une carte Terrain incluant vos arbres de niveau supérieur, leur taille **diminue d'un niveau** (sauf si l'Arbre est protégé par Thorondal). Retirez le pion Cime des arbres concernés et remettez-les sur les emplacements vides, **au choix**, votre plateau Joueur.

Lorsque d'autres joueurs jouent une carte Terrain incluant vos arbres de **niveau supérieur** (niveau 2 ou 3), vous gagnez +1 jeton Météo du type correspondant pour chaque arbre de niveau supérieur impliqué.

Vous jouez une carte Terrain et marquez 3 points.



FIN DE PARTIE

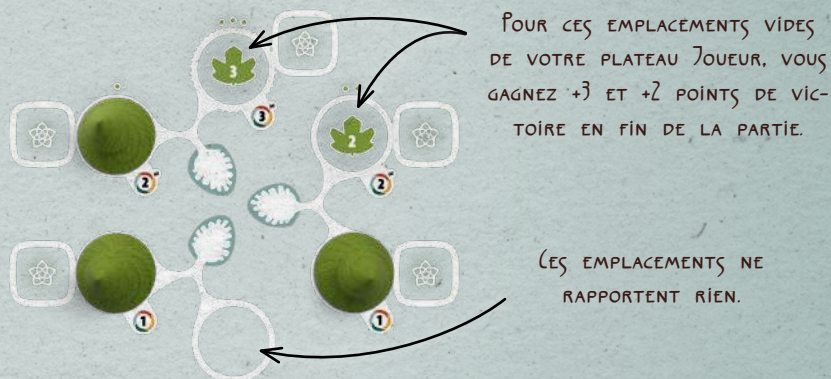
La fin de la partie est déclenchée lorsque le premier joueur atteint le sommet de la Montagne Sacrée. Continuez la manche en cours jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Procédez ensuite au scoring final.

SCORING FINAL

La phase de scoring finale est identique à celle du jeu de base Gagner des points supplémentaires en fonction de votre plateau Joueur. Les cimes des arbres, comme les arbres, présents sur le continent y restent.



Consultez les emplacements de votre plateau Joueur. Pour certains emplacements vides, vous gagnez les points de victoire qui y sont indiqués.



NOUVEAUX JETONS BÉNÉDICTION



CANOPÉE VIVACE

Jouez une action **PLACEZ UNE CÎME** comme action supplémentaire. Comme d'habitude, choisissez un emplacement de cime d'arbre et payez le coût correspondant pour placer la cime sur l'un de vos arbres.



PRÉVOYANCE

Sélectionnez l'une des cartes du Marché et ajoutez-la à votre main. Ajoutez le jeton Faveur correspondant à votre réserve. Jusqu'à la fin de la partie, vous jouez avec 3 cartes de main au lieu de 2.

AU SOMMET SACRÉ, LA VICTOIRE EST RÉCOMPENSÉE PAR LA BÉNÉDICTION ULTIME DE GAÏA : LE POUVOIR PRIMORDIAL DE LA TERRE S'ÉVEILLE ET SE RÉPAND À TRAVERS LES ÉLUS.

Auteur: Thomas Franken
Éditeur: Treeceratops
Testeur: Martin Mader
Couverture: Johanna Tarkela
Créatures et biomes: Nina Pommelin
Terrains: Chris Karbach, Florian Moncombe
Traduction: Michael Derobertmasure



Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

The Dawn of Pangaea © Treecer GmbH Tous droits réservés.
Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit ou utilisé à des fins commerciales sans autorisation spéciale.



THE DAWN OF PANGAEA

RETTUNG DER WÄCHTER

PAR THOMAS FRANKEN SOLO / COOP FOR 1-4 JOUEURS

UNE OMBRE S'EST ABATTUE SUR LA MONTAGNE SACRÉE. LES ANCIENS GARDIENS, AUTREFOIS PUISSANTS ET ÉTERNELS, SONT AFFAIBLIS, FRAPPÉS PAR UNE MYSTÉRIEUSE MALADIE. LEUR ASCENSION VACILLE, ET AVEC ELLE, L'ÉQUILIBRE DE PANGAEA. SEULE L'ÉNERGIE PURE DE GATA PEUT LES RESTAURER. DANS CE VOYAGE COOPÉRATIF, VOUS ET VOS COMPAGNONS SPIRITUELS DEVREZ ACCOMPLIR LES RITUELS SACRÉS POUR AIDER LES GARDIENS DANS LEUR ASCENSION. LA TÂCHE EST IMMENSE, MAIS LE CHEMIN EST CLAIR : UNISSEZ VOS FORCES, LIBÉREZ LE POUVOIR DE GATA ET SAUVEZ LES ANCIENS AVANT QUE LA LUMIÈRE NE S'ÉTEIGNE.

APERÇU DU JEU

Comme dans le jeu de base, vous plantez tour à tour des graines, faites pousser des arbres et agrandissez votre forêt. Mais cette fois, les Anciens sont en danger. À la fin de chaque tour, tous les Anciens descendent d'une case sur la **Montagne Sacrée**. Jouez des cartes pour les aider à remonter. Lorsqu'un ancien gardien atteint le sommet, il est soigné et entre en jeu. **Soignez les 3 anciens gardien-spour gagner la partie et sauver Pangaea.** Mais attention, l'Ombre s'élève. À chaque carte jouée, elle gravit la montagne. Si l'Ombre atteint les anciens gardiens avant qu'ils ne soient soignés, tout est perdu et Pangaea sombre dans les ténèbres.

Sauf indication contraire, toutes les règles du jeu de base s'appliquent et restent inchangées.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend 10 pions Arbre, 3 pions Graine et 1 pion Esprit de la couleur correspondante.

Placez la plateau Montagne Sacrée sur la table et placez **les 3 pions Ancien** sur la case 29. Selon le nombre de joueurs, le **pion Ombre** commence sur une marche différente de la Montagne Sacrée.

Nombre de joueurs	1	2	3	4
Case du pion Ombre	6	4	2	0



Prenez 4 tuiles Biome pour chaque joueur (une de chaque type) et remettez le reste dans la boîte (**en solo, utilisez 4 tuiles**).

Mélangez toutes les tuiles et assemblez-les aléatoirement sur la table, en les rattachant à la Montagne Sacrée. Placez ensuite un jeton Bénédiction face visible sur chaque case Eau du continent marquée de l'icône

Prenez toutes les cartes marquées d'un  et remettez les autres dans la boîte. Mélangez les 12 cartes Créature et les 6 cartes Terrain séparément, puis placez chaque pioche face cachée sur la table. Créez le Marché en révélant **3 cartes Créature et 1 carte Terrain**. Placez 1 jeton Bénédiction sur chaque **carte Créature** du Marché (**pas des jetons Faveur comme dans le jeu de base**).

Pour chacune des trois cartes Créatures du Marché, vérifiez les symboles des anciens ,  ou  en haut. Déplacez le pion Ancien correspondant d'un nombre de case vers le bas correspondant au nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	1	2	3	4
Nombre de cases	5	4	3	2



Les **jetons Faveur** et le objectif **Majorité des arbres** ne sont pas nécessaires dans cette variante. Remettez-les dans la boîte de jeu. À la différence du jeu de base, les joueurs ne reçoivent aucune carte.

Jouez à tour de rôle **2 actions parmi les 5 disponibles**.



JOUER UNE CARTE

Sans carte en main, vous ne pouvez jouer que celles du Marché. Lorsque vous en jouez une, évaluez son score et déplacez l'un des pions Ancien vers le sommet de la montagne d'un nombre de case équivalent.

Créature: Faites monter le pion Ancien correspondant au symbole ,  ou  de la carte.

Terrain: Faites monter le pion Ancien de votre choix.

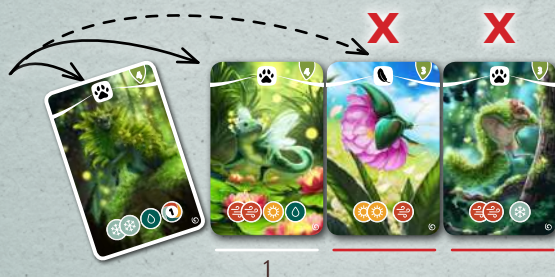
Si vous jouez cette carte Créature , faites monter l'Aigle Thorondal de 4 cases.



Si vous marquez 4 points avec cette carte Terrain, vous pouvez choisir l'un des pions Anciens et le faire progresser de 4 cases.

Comme dans le jeu de base, placez vos cartes jouées devant vous, formant une chaîne de symboles connectés (chaque joueur individuellement). Lorsque vous placez une carte Créature, si son symbole correspond à celui de la Créature directement connectée, vous marquez **+1 point pour chaque symbole identique contigu**. Les chaînes doivent être ininterrompues pour être comptabilisées.

Lorsque vous placez cette carte Créature, marquez +1 point supplémentaire pour chaque Créature connectée sans interruption avec le même symbole . Avancez Okuma de 5 cases.



Lorsqu'un pion Ancien atteint le sommet, il est soigné et vous pouvez le placer sur le continent et utiliser son effet **passif**. Cet Ancien Gardien peut désormais être utilisé régulièrement avec l'action Invoquer les Anciens.

Si vous jouez une carte Créature correspondant à un Ancien Gardien **déjà soigné**, le score est ignoré. À la place, vous **descendez le pion Ombre** d'un nombre de cases égal à la longueur de la chaîne créée (le carte jouée compte déjà comme une chaîne de 1).



Vous obtiendriez 4+1 points pour votre Rituel de Créature, mais Okuma est déjà soigné. À la place, vous comptez la longueur de votre chaîne et abaissez le marqueur d'Ombre de 2 crans.



CROISSANCE PAR L'ESPRIT

L'action Croissance par l'esprit reste inchangée, sauf que le pion Esprit est désormais **limité dans ses déplacements**. Lorsque vous placez votre pion Esprit, vous ne pouvez le déplacer que sur une case Eau située à **2 cases maximum** (les trous dans le continent doivent être contournés). **Remarque :** vous devez maintenant collaborer pour permettre aux pions Graine lointains de pousser.

PARTAGE DES JETONS MÉTÉO

Une fois par tour, vous pouvez **donner 1 jeton Météo** à un joueur dont les arbres sont **adjacents** aux vôtres.

FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, **descendez chaque pion Ancien** d'une case, **sauf** s'il a été déplacé vers le haut par une carte ce tour-ci.

Si vous avez joué une **ou plusieurs cartes** durant ce tour, **faites monter le pion Ombre** d'un certain nombre de cases :

Anciens Gardiens guéris	0	1	2
Nombre de marches	2	3	3



Enfin, remplacez toutes les cartes manquantes du Marché pour avoir 3 cartes Créature et 1 carte Terrain, puis placez au hasard **un jeton Bénédiction** sur chaque nouvelle carte Créature.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le dernier pion Ancien atteint le sommet de la montagne (ou le dépasse). Les anciens gardiens sont soignés, le monde de Pangaea est sauvé et vous gagnez tous la partie !

La partie se termine également immédiatement si le pion Ombre dépasse celui d'un Ancien Gardien, ou si une pioche de cartes est épuisée et que vous ne pouvez pas remplacer les cartes manquantes du Marché à la fin de votre tour. Dans ce cas, vous perdez tous et Pangaea sombre dans un âge de ténèbres, jusqu'à ce que le voile se lève et que Gaïa envoie à nouveau ses esprits réveiller les étendues sauvages oubliées.

