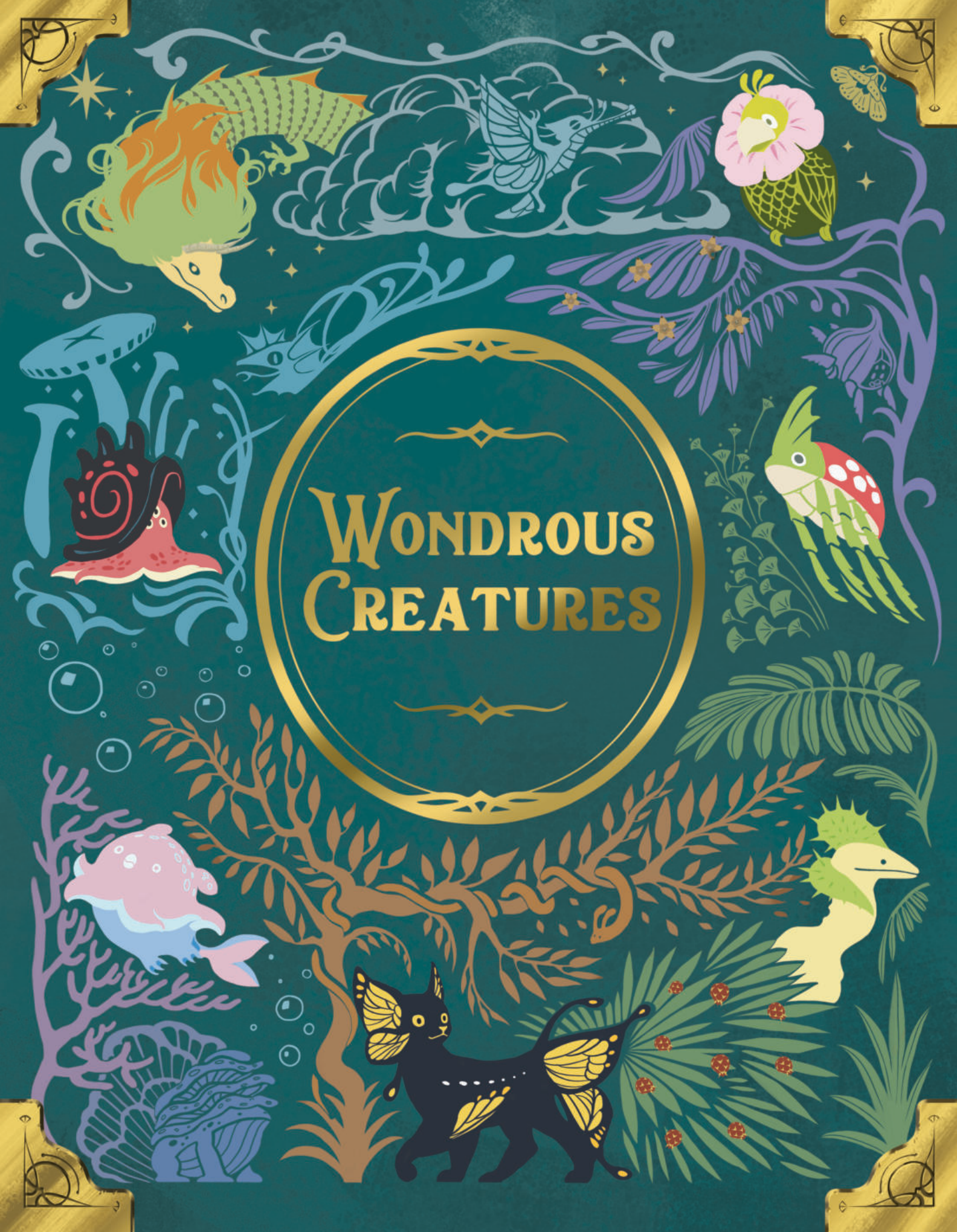




WONDROUS CREATURES



I. INTRODUCTION

C'est dans les brumes tourbillonnantes des océans qu'un navire de commerce à la dérive fit une rencontre des plus singulières : une sorte d'oiseau dont le bec doré, qui semblait animé d'une lueur surnaturelle, perçait les ténèbres les plus profondes. L'équipage intrigué entreprit de le suivre jusqu'à la terre, qu'il supposait proche ; et en effet, il ne tarda pas à découvrir une île mystérieuse où d'innombrables créatures mystiques avaient élu domicile – des créatures dont personne, jusque-là, n'avait supposé l'existence. Il y avait là de petites boules de poils inoffensives comme de gigantesques reptiles pourvus de crocs redoutables. La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre et bientôt, nombre d'explorateurs débarquèrent sur l'île. Animé par votre passion pour les animaux et le frisson de la découverte, vous vous joignez à l'aventure, prêt à explorer tous les recoins de ce nouveau monde.

CONCEPTION
C.W Yeom

ILLUSTRATIONS
Sophia Kang

DÉVELOPPEMENT
Jaewoo Bang
Gunho Kim

DIRECTION ARTISTIQUE
Hani Chang

RÉDACTION
Lucya Lee

TRADUCTION FRANÇAISE
Antoine Prono (Transludis)

RELECTURE
Ambre Poilvé

MAQUETTE FRANÇAISE
Morgane Clidi

TESTS

Nous adressons nos remerciements à Brett Thompson, Greg Sherman, H.C. Harrington, Jan Adam, Lola O'Brien, Matt Hillman & HP Gaming, Byeong Hak Jeon, Cheong Heo, Daun Jeong, Eun-Joo Kim, Geonhee Lee, Geonil, Hope S. Hwang, Hyunseo Kim, Jeongrak Yoon, Jieun Kang, Jin ho Sohn, John Yeo, Jong-Hyeok Hong, Joong Sun Park, Jun Bong Lee, Jun Young Jung, Kunkuk Kim, Kwangyong Na, Kyoung Won Kim, Seokju Jeong, Seong Jae Yu, Seong Woo Yun, Seongjun Hong, Seung Pyo Hong, Su Bin Kim, Sunhyuck Chae, Woojin Yang, Yong Jun Kim, Yoobin Jin, Yoonku Kang et les nombreux groupes de testeurs qui ont participé au développement du jeu.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX AUX BACKERS DE *WONDROUS CREATURES* SUR KICKSTARTER



 <https://badcomet.co>
 info@badcomet.co



 www.supermeeple.com
 info@supermeeple.com

CARTES



126 cartes Créature



19 cartes Objectif
5 principaux, 7 d'espèce unique et
7 multi-espèces

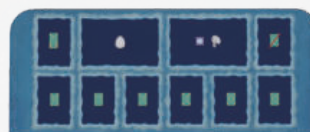


12 cartes Tingt
(mode Solo)



4 aides de jeu

PLATEAUX ET ACCESSOIRES



1 plateau Stock



4 plateaux Joueur



1 plateau principal



9 plateaux Capitaine



1 sachet d'oeufs

JETONS



4 jetons Verrou



14 tuiles Habitat



20 jetons Énergie



8 jetons Score



78 oeufs 11 crustacés,
11 mammifères, 11 oiseaux,
11 reptiles, 11 poissons,
12 insectes, 11 dragons



16 trophées



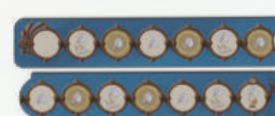
12 filets à papillons



3 jetons Cible
(mode Solo)



5 jetons Temps



2 pistes temporelles
(4J)

PIONS



12 explorateurs 1 aimanté et 2 standard pour chaque couleur



24 pions
Objectif



16 pions
Ressource



4 marqueurs
de score



1 sablier



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Tingt



Octavia



Marie



Samuel



Helena

9 capitaines tous aimantés

II. MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Exemple pour 3 joueurs



4



Piste temporelle



7

h

11



Piste de score



1 Le **plateau principal** est recto-verso. Le côté A est prévu pour 1-2 joueurs et le côté B pour 3-4 joueurs. Placez le plateau principal du côté qui correspond à votre nombre de joueurs.

2 Placez le **plateau Stock** à proximité.

3 Placez les **cartes Créature** sur le plateau Stock.

a **Pioche** : mélangez toutes les cartes Créature pour former une pioche face cachée.

b **Terres sauvages** : révéléz 6 cartes de la pioche et placez-les face visible dans les **Terres sauvages**.

4 Placez un total de 35 œufs, 5 de chaque espèce, dans le **sachet** prévu à cet effet. Placez-le ensuite à proximité du plateau principal.



NOTE Il y a 7 espèces d'œufs différentes, soit un total de 35 œufs dans le sachet.

5 Placez les jetons Énergie et Filet à papillons ainsi que les œufs restants sur le plateau Stock pour former le **stock**.

c **Oeufs** : placez-y les oeufs restants

d **Jetons Énergie**

e **Filets à papillons**

6 Placez les **tuiles Habitat** sur le plateau principal.

f **Pile de tuiles Habitat** : mélangez toutes les tuiles Habitat pour former une pile face cachée.

g **Réserve de tuiles Habitat** : révéléz 3 tuiles de la pile face visible.

7 À **4 joueurs**, placez les éléments supplémentaires comme suit. Ignorez cette étape pour les parties de 1 à 3 joueurs.

h Placez les 2 **pistes temporelles** par-dessus celle du plateau principal pour la remplacer.

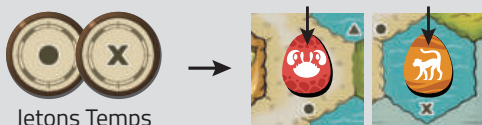
i Piochez 1 tuile Habitat de la pile et placez-la face visible sur l'icône du plateau.

j Piochez 2 œufs au hasard dans le sachet et placez-en 1 sur chaque icône du plateau.

8 Placez les **œufs** sur le plateau comme suit.

- Mélangez les 5 **jetons Temps** face cachée. Tirez-en 2 au sort et retournez-les face visible pour révéler leur symbole.
- Piochez au hasard des œufs dans le sachet et placez 1 œuf sur chaque hex (case hexagonale) correspondant aux symboles ainsi révélés.

Exemple : Les jetons Temps affichent les symboles et . Piochez des œufs dans le sachet et placez-les sur les symboles et du plateau.



9 Préparez la **piste temporelle** comme indiqué.

k Mélangez les 2 **jetons Temps** révélés lors de l'étape 8 et placez-les face cachée (de manière à cacher leur symbole) sur les cases encadrées de jaune les plus à droite de la piste temporelle.

l Mélangez les jetons Temps restants et placez-les face cachée sur les autres cases encadrées de jaune.

NOTE À 3 joueurs, n'utilisez que 4 jetons Temps et rangez dans la boîte le jeton Temps inutilisé.

m Placez le **sablier** sur la première case de la piste temporelle.



10 Placez les **trophées** sur le plateau principal. Le nombre de trophées en jeu dépend du nombre de joueurs.

Nb de joueurs	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
	10	14	16

11 Placez les **jetons Score** à proximité de la piste de score.

12 Placez les **7 cartes Objectif** du côté correspondant au nombre de joueurs, face visible, sur le plateau. Attention cependant, une même espèce ne peut pas apparaître sur deux cartes Objectif multi-espèces. Procédez comme suit :

n **Objectifs principaux** (à bord marron)

- Mélangez toutes les cartes Objectif principal et placez-en une au hasard dans chacune des trois cases à bord marron.
- Pour la première partie, nous vous recommandons de commencer avec les objectifs principaux n° 1, 2 et 3 (voir page précédente).

o **Objectifs multi-espèces** (à bord jaune)

- Mélangez toutes les cartes Objectif multi-espèces et placez-en une au hasard sur l'une des cases à bord jaune.
- Choisissez au hasard une seconde carte Objectif multi-espèces pour l'autre case. Assurez-vous qu'il n'y a pas deux fois la même espèce sur les cartes : si c'est le cas, piochez une nouvelle carte à la place.



p **Objectifs espèce unique** (à bord turquoise)

- Commencez par éliminer toute carte Objectif espèce unique dont l'espèce apparaît déjà sur les cartes Objectif multi-espèces placées en o.
- Tirez au sort 2 cartes parmi les 3 restantes et placez-les dans les cases à bord turquoise.
- Vous avez maintenant placé 7 cartes Objectif en tout. Rangez toutes les autres cartes Objectif dans la boîte.

NOTE Les cartes Objectif multi-espèces et espèce unique doivent afficher un total de 6 espèces différentes.



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

- 13** Chaque joueur choisit une couleur. Une fois que vous avez choisi votre couleur, prenez les éléments correspondants :

- q** Un **plateau Joueur** que vous placez devant vous.
- r** 3 **explorateurs** que vous placez à proximité.
- s** 6 **pions Objectif** que vous placez à gauche de votre plateau.
- t** 4 **pions Ressource** que vous placez sur la case 1 de chacune de vos pistes de ressources.
Vous possédez donc au début de la partie 1 fruit, 1 corail, 1 fleur et 1 champignon.

- u** 1 **marqueur de score** que vous placez sur l'icône de bateau à côté de la piste de score (voir p.4).

- 14** Chaque joueur reçoit 2 **plateaux Capitaine** au hasard. Choisissez-en un à placer sur votre plateau Joueur et rangez l'autre.

NOTE Si vous connaissez bien le jeu, vous pouvez résoudre les étapes 14 et 15 simultanément.

- 15** Chaque joueur prend 8 **cartes Créature** de la pioche. Choisissez-en 4 à conserver en main et défaussez les autres (formez une défausse à côté de la pioche).

- v** **Défausse** : défaussez toujours vos cartes face visible.

CONSEIL Regardez les cartes Objectif en jeu pour choisir vos cartes. Si vous le pouvez, construisez votre main de manière à les accomplir rapidement.

NOTE Les cartes de votre main ne sont pas connues des autres joueurs. Toutefois, lors des premières parties, plutôt que de rester avec une carte que vous ne comprenez pas, n'hésitez pas à la révéler pour demander des précisions aux joueurs expérimentés.

- 16** Chaque joueur prend le **capitaine** correspondant au plateau Capitaine choisi. Placez le capitaine sur le dos de l'explorateur aimanté.

- 17** Chaque joueur prend le **jeton Verrou** correspondant à sa couleur et le place sur son plateau Capitaine.

- 18** Chaque joueur prend 1 **filet à papillons** (simplement appelé *filet* dans la suite de ces règles) et le place sur son plateau Joueur.

- 19** Gagnez des **ressources supplémentaires** en fonction de l'ordre du jeu.

Ordre du jeu : le dernier joueur à avoir apprivoisé un animal inhabituel devient Premier joueur (si cette consigne vous paraît absurde, tirez donc au sort). On joue ensuite dans le sens horaire.

- **1^{er} joueur** : ne recevez pas de ressources supplémentaires (commencez avec 1 ressource de chaque).
- **2^e joueur** : déplacez n'importe quel pion Ressource d'un cran vers la droite (commencez avec 2 ressources d'un type donné, et 1 ressource de chaque autre type).
- **3^e joueur** : déplacez deux pions Ressource d'un cran vers la droite (commencez avec 2 ressources de deux types donnés, et 1 ressource de chaque autre type).
- **4^e joueur** : déplacez trois pions Ressource d'un cran vers la droite (tous vos pions Ressource, sauf un, sont sur la case 2).

Vous êtes prêts à commencer.

III. COMMENT JOUER



BUT DU JEU

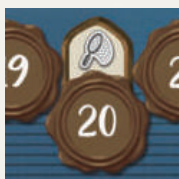
Le but du jeu est de remporter le plus haut total de points de victoire (PV) à la fin de la partie. Ces PV apparaissent sous la forme des icônes  et .

! Points de victoire

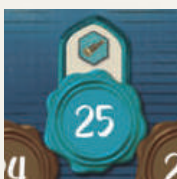
1. PV immédiats : indiqués par un sceau marron. Lorsque vous obtenez ces PV, avancez immédiatement sur la piste de score.

1

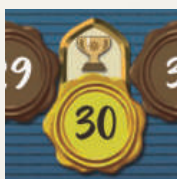
- **Récompenses de la piste de score :** 10 cases de la piste de score vous rapportent une récompense lorsque vous les atteignez ou dépassez. Touchez immédiatement la récompense indiquée.



Gagnez un filet du stock.



Gagnez une récompense Découverte (voir p.11).



Gagnez un trophée du plateau principal.

CONSEIL Les récompenses de la piste de score peuvent être d'une aide considérable. À vous de les décrocher au bon moment en gagnant des PV immédiats pour les atteindre sur la piste.

- Si vous dépassez 50 PV, prenez un jeton Score et placez-le près de votre plateau, côté 50 visible. Remettez votre marqueur de score sur la première case de la piste pour continuer de compter vos points.
- Vous ne touchez plus les récompenses de la piste de score une fois que vous avez dépassé 50 PV.

50

2. PV finaux : indiqués par un sceau rouge. Ces PV ne sont obtenus qu'à la fin de la partie (voir p.20-21), jamais avant.

1

- Lorsque vous procédez au décompte final, faites avancer votre marqueur de score sur la piste, mais n'en touchez pas les récompenses.

CONSTRUIRE VOTRE RÉSERVE

Pour obtenir un score élevé, vous devez créer la réserve la plus harmonieuse possible. Pour cela, vous devrez collecter différentes cartes Créature et œufs. Chaque créature dispose d'une capacité spécifique ; l'idéal est donc de parvenir à les combiner au sein de votre réserve pour optimiser votre stratégie. De plus, il est très important de créer une réserve qui vous aidera à accomplir les objectifs avant les autres joueurs.

Réserve

Se rapporte à vos cartes Créature et aux œufs que vous avez collectés.



PLACER VOS EXPLORATEURS

Pour construire une réserve harmonieuse, vous devez placer vos explorateurs de façon stratégique. Lorsqu'un explorateur est sur le plateau, il interagit avec les habitats adjacents pour acquérir des ressources, des cartes Créature ou des œufs, mais peut aussi activer des icônes Effet spécial. Le pion Explorateur représente sa monture.

! Explorateurs



Explorateurs

- Les explorateurs sont des ouvriers que vous devez placer sur le plateau pour interagir avec les habitats adjacents et obtenir des ressources, cartes, œufs, etc.
- Chaque joueur peut utiliser 3 explorateurs, dont un capitaine. Le terme « explorateurs » désigne tout le monde, capitaine inclus.
- Capitaine** : ce terme désigne l'assemblage du pion Explorateur aimanté avec le pion Capitaine. Chaque capitaine dispose d'un pouvoir spécifique qui, une fois déverrouillé, sert pour toute la partie (voir p.16).
- Les explorateurs sont représentés par les icônes suivantes :



! Ressources



Fruit



Corail



Fleur



Champignon

- Le jeu contient 4 types de ressources : fruits, coraux, fleurs et champignons.
- Lorsque vous collectez une ressource, déplacez le pion Ressource correspondant d'un cran vers la droite. Inversement, lorsque vous dépensez une ressource, déplacez le pion correspondant d'un cran vers la gauche.
- Vous ne pouvez pas posséder plus de 6 unités de chaque ressource. Tout gain excédentaire est perdu.



Pistes de ressources



L'icône ci-contre désigne une ressource de votre choix. Si un effet de jeu vous fait gagner une ressource sans préciser laquelle (par ex. *Élépharbre #021*), alors vous êtes libre de choisir celle que vous voulez.

STRUCTURE DU JEU

- Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.
- À votre tour, vous effectuez **1 action de base**. Choisissez parmi l'une des 4 actions de base suivantes :

1. Placer un explorateur
2. Jouer jusqu'à 2 cartes
3. Accomplir un objectif
4. Recharger

NOTE Vous **devez** accomplir 1 action de base à votre tour. Vous n'avez pas le droit de passer sans jouer d'action.

- Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions gratuites que vous le désirez, à tout moment de votre tour (avant, après ou même pendant une action de base).
- Ces actions gratuites sont au nombre de deux :
 1. Utiliser un jeton Énergie
 2. Utiliser un filet
- Lorsqu'un joueur récupère le dernier trophée du plateau principal, il déclenche la fin de la partie : les autres joueurs jouent chacun un dernier tour, puis la partie est terminée.
- Le joueur avec le plus de points de victoire (PV) gagne la partie.

! Trophées



- La fin de partie se déclenche lorsqu'il n'y a plus de trophée sur le plateau.
- Chaque trophée rapporte 3 PV à la fin de la partie.
- Les trophées s'obtiennent grâce aux objectifs et lorsque vous atteignez 30 et 50 PV sur la piste de score.
- S'il n'y a plus de trophées en jeu, vous ne pouvez plus en obtenir.

CONSEIL Surveillez bien le nombre de trophées restants pour prévoir la fin de la partie, et adaptez votre stratégie en fonction.



IV. ACTIONS DE BASE

Chaque joueur effectue 1 action de base lors de son tour.

Il existe 4 actions de base possibles :

Placer un explorateur, jouer jusqu'à 2 cartes, accomplir un objectif, et recharger.

1. PLACER UN EXPLORATEUR

Placez un explorateur sur le plateau pour obtenir des ressources ou des cartes Créature des habitats adjacents et/ou acquérir des œufs. Cette action permet notamment de construire progressivement votre réserve.

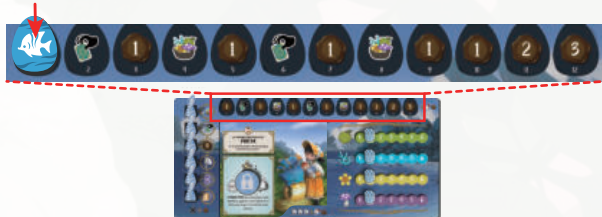
- 1 Choisissez un explorateur de votre plateau Joueur et placez-le sur le plateau principal en observant les règles de placement données page suivante.

- Si vos 3 explorateurs sont déjà sur le plateau principal, vous ne pouvez pas faire cette action.



- 2 S'il y a un œuf sur l'hex (case hexagonale) où vous avez placé votre explorateur, récupérez cet œuf et placez-le sur la piste de stockage de votre plateau Joueur.

- Les œufs ainsi collectés doivent être placés dans l'ordre indiqué de gauche à droite.
- S'il y a une récompense sur une case d'œuf, recevez-la immédiatement.



- 3 L'explorateur interagit avec tous les habitats adjacents.

Pour chaque habitat adjacent, gagnez la ressource correspondante ou une carte Créature des Terres sauvages marquée de l'icône de ce même habitat.

Exemple : vous placez votre explorateur dans un hex adjacent à un habitat Fruit et un habitat Champignon. Pour l'habitat Fruit, vous pouvez gagner 1 Fruit **ou** prendre une carte Créature des Terres sauvages marquée de l'icône Habitat Fruit. Pour l'habitat Champignon, vous pouvez gagner 1 Champignon **ou** prendre une carte Créature des Terres sauvages marquée de l'icône Habitat Champignon.

! Habitats



Habitat Fruit



Habitat Corail



Habitat Fleur



Habitat Champignon

- Il existe 4 types d'habitats sur le plateau. Chaque habitat affiche 1 des 4 ressources disponibles dans le monde que vous explorez.

- Certains habitats affichent une icône **Effet spécial** qui fournit des capacités spécifiques. Vous pouvez activer une icône Effet spécial en utilisant un **filet** (voir p.19).



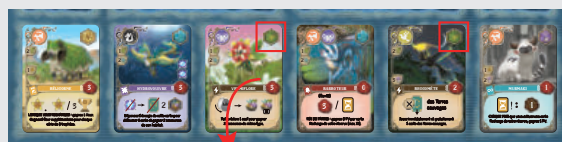
- Lorsque vous obtenez une ressource d'un habitat adjacent, faites avancer le pion Ressource correspondant d'un cran vers la droite sur votre plateau Joueur.
- Lorsque vous obtenez une carte Créature d'un habitat adjacent, prenez 1 carte Créature marquée de cette icône Habitat dans les Terres sauvages.



Icône Habitat

- Apparaît en haut à droite des cartes Créature.
- Ici, il s'agit d'un habitat Fruit - le régime de base de ce Tilitchi.

Exemple : vous voulez récupérer une carte Créature via un habitat Fruit adjacent. 2 des cartes des Terres sauvages sont marquées de l'icône correspondante. À vous de choisir celle que vous souhaitez récupérer.



- Si aucune carte Créature des Terres sauvages ne correspond à un habitat adjacent, vous ne pouvez pas prendre de carte Créature.

! Votre main

Lorsque vous obtenez une carte grâce à un habitat, vous **ajoutez cette carte à votre main**, et non à votre réserve. Pour jouer la carte dans votre réserve, vous devrez payer le coût requis (voir p.12-13). De même, lorsque des effets de cartes ou de capitaine vous font piocher ou prendre des cartes des Terres sauvages, vous devez toujours les ajouter à votre main.



Prenez 1 carte de la pioche des cartes Créature et ajoutez-la à votre main.



Prenez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main.

Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le désirez. Cependant, lorsque vous faites une action *Recharger*, vous devez retomber à une main de 5 cartes maximum (défaussez l'excédent). Surveillez bien votre nombre de cartes en main avant de décider d'effectuer une telle action (voir p.17).

- Un même habitat peut vous rapporter 1 ressource **ou** 1 carte Créature, mais jamais les deux.
- Si l'un de vos explorateurs est adjacent à plusieurs habitats, vous pouvez choisir une récompense différente pour chacun d'entre eux.



Exemple : vous avez placé votre explorateur à côté d'un habitat Fruit et de deux habitats Corail. Pour l'habitat Fruit **a**, vous décidez de prendre une carte marquée de l'icône Fruit dans les Terres sauvages **f**. Pour l'habitat Corail de droite **b**, vous décidez de gagner 1 ressource Corail, que vous marquez sur votre plateau Joueur **d**. Enfin, pour l'habitat Corail restant **c**, vous prenez 1 carte Créature marquée de l'icône Corail **e** dans les Terres sauvages. Avec cette action, vous avez donc gagné 1 Corail et ajouté 2 cartes Créature à votre main.

! Placement des explorateurs

1. Le plateau principal est constitué de cases hexagonales ou hex. Lorsque vous placez un explorateur, il doit être à cheval sur deux hex adjacents.



NOTE L'orientation de l'explorateur n'a aucune importance (sauf pour le capitaine Macus, voir p.27).

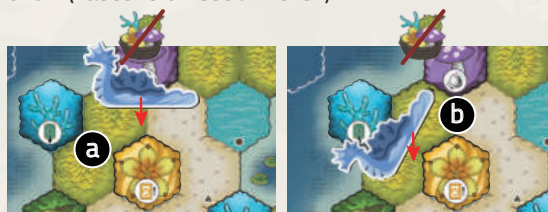
2. Chaque hex ne peut accueillir qu'un seul explorateur. 2 explorateurs ne peuvent donc pas partager le même hex, même partiellement.



3. Il existe 4 types d'hex, chacun avec ses spécificités :

Plaine	Montagne	Lac	Habitat
Aucun coût de placement	Payez 1 ressource	Placement interdit	

- Vous n'avez rien à payer pour placer un explorateur sur une plaine.
- Pour placer un explorateur sur une montagne (même partiellement), vous devez payer 1 ressource de votre choix (l'ascension est difficile !).



Ici, en **a** (plaine+montagne) comme en **b** (montagne+montagne), vous devez payer 1 ressource pour placer l'explorateur.

NOTE Si le **seul** emplacement disponible pour votre explorateur comporte un hex de montagne et que vous n'avez pas de quoi payer, vous pouvez malgré tout placer votre explorateur sur cet emplacement.

- Un explorateur ne peut jamais être placé sur un lac ou un habitat. Au fil du jeu, les lacs seront progressivement recouverts par les habitats.



! Découverte

À mesure que le jeu progresse, les récompenses Découverte de la piste de score vont transformer les hex de lac en hex d'habitat. Le plateau va donc progressivement se couvrir d'habitats.

- 1 Lorsque votre marqueur de score atteint ou dépasse une icône Découverte, vous recevez immédiatement la récompense Découverte.



NOTE

Il y a des icônes Découverte sur les cases 5, 25 et 40 PV de la piste.

- 2 Choisissez une tuile Habitat parmi les trois tuiles disponibles de la réserve de tuiles Habitat.
- 3 Placez la **tuile Habitat** choisie sur l'**hex de lac** de votre choix sur le plateau.



- S'il y a un œuf sur cet hex de lac, vous récupérez cet œuf.
- Vous ne pouvez pas ajouter une tuile Habitat sur un hex de lac qui comporte déjà une tuile Habitat.

- 4 Piochez immédiatement une nouvelle tuile Habitat pour compléter la réserve.

NOTE Si vous devez placer deux tuiles Habitat lors du même tour (par ex. parce que vous franchissez deux cases Découverte sur la piste), complétez la réserve immédiatement après avoir placé la première.

- 5 Ce nouvel habitat obéit aux mêmes règles que tous les autres. Tous les joueurs peuvent maintenant interagir avec.

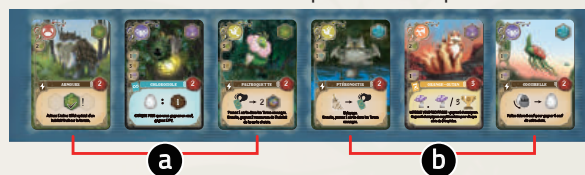
CONSEIL Réfléchissez bien au moment de placer une nouvelle tuile Habitat ! Utilisez-les pour gagner des œufs ou placez-les à proximité de vos explorateurs. À mesure que votre exploration progresse, vous découvrirez les secrets de l'île, et ce que vous aviez pris pour un lac n'était en fait qu'une vaste étendue de brume inexploree...

! Terres sauvages

1. À la fin de votre tour, s'il manque une ou des cartes dans les Terres sauvages, complétez les espaces vacants **avant que le joueur suivant ne débute son tour**. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
2. La capacité **Balayage** présente chez certaines créatures ou que certains effets de jeu (voir p.19) peuvent vous rapporter vous permet de renouveler l'offre des Terres sauvages pendant votre tour si les cartes proposées ne vous plaisent pas.



Balayage : défaussez les cartes présentes sur les 3 emplacements de gauche **a** ou sur les 3 emplacements de droite **b**. Piochez 3 nouvelles cartes pour les remplacer.



Exemple : vous jouez le *Ptérinoctis* alors qu'il n'y a plus que 4 cartes dans les Terres sauvages.



Le *Ptérinoctis* vous permet de faire un Balayage puis de prendre 1 carte des Terres sauvages. Vous décidez de défausser les cartes des 3 emplacements de droite et placez donc les 2 cartes concernées dans la défausse. Vous piochez immédiatement 3 nouvelles cartes pour compléter ces emplacements (un Balayage fait toujours revenir 3 cartes, quel que soit le nombre de cartes défaussées).



Enfin, vous prenez 1 carte parmi les 5 disponibles dans les Terres sauvages. Vous mettez ensuite un terme à votre tour. Comme il reste des emplacements vacants dans les Terres sauvages, vous révélez 2 cartes de la pioche pour les combler.

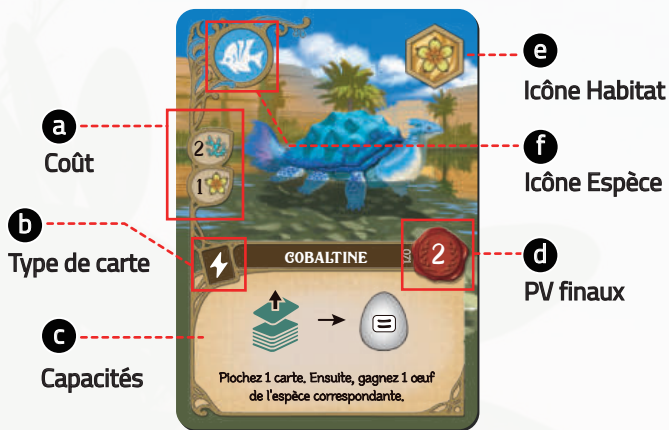
! Habitat Filet



- Il y a 1 habitat Filet sur le plateau principal.
- Lorsqu'un de vos explorateurs est adjacent à cet habitat, vous gagnez 1 filet du stock, et non une ressource ou une carte Créature. Voir p.19 pour plus de détails sur les filets.

2. JOUER JUSQU'À 2 CARTES

Vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes Créature de votre main vers votre réserve. Une carte Créature obtenue grâce à l'action *Placer un explorateur* ne compte pas comme créature de votre réserve. Pour jouer une carte, vous devez payer le coût indiqué en ressources (à gauche de la carte). Ce n'est qu'ensuite que la carte rejoint votre réserve et que vous pouvez profiter des capacités imprimées dessus.



- 1 Choisissez une carte :** choisissez une carte Créature de votre main pour la jouer.
- 2 Payez le coût requis :** payez le coût **a** indiqué sur le bord gauche de la carte. Il s'agit en fait de son régime alimentaire.
- 3 Installez la créature :** placez la carte dans votre réserve, face visible.

- 4 Gagnez de l'énergie :** si vous venez de jouer une carte Énergie, prenez dans le stock le nombre de jetons Énergie indiqué sur le bord droit de la carte **g** et placez-les sur la carte. Voir p. 18 pour plus de détails sur l'énergie.



Exemple : si vous venez de jouer le Pheoxi, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur la carte.

NOTE Les jetons Énergie sont illimités. Si vous tombez à court de jetons Énergie, utilisez un équivalent.

- 5 Capacité d'activation :** selon le type de la carte jouée **b**, activez l'effet indiqué en **c**. Cet effet peut entrer en jeu dès que la carte est jouée ou ultérieurement. Voyez la rubrique ci-contre pour plus de détails.
- 6 Jouez une carte supplémentaire :** vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes lors d'une même action *Jouer jusqu'à 2 cartes*. Si vous jouez une deuxième carte, répétez les étapes 1 à 5.

CONSEIL Pour une efficacité maximale, essayez de jouer 2 cartes à chaque fois que vous utilisez cette action.

! Cartes Créature

- a Coût :** ressources requises pour jouer cette carte Créature.

Le **coût d'une carte** désigne le nombre total de ressources requises pour pouvoir la jouer.



Exemple : lorsqu'il est dans votre réserve, le Crabilazuli vous rapporte 2 PV à chaque fois que vous jouez une carte qui coûte au moins 4 ressources.

Le coût de la Dracouleuvre est de 2 fruits et 2 fleurs, ce qui est égal à 4 ressources et déclenche donc la capacité du Crabilazuli. Vous gagnez donc 2 PV à cette occasion.

- b Type de carte :** une fois que vous avez joué une carte Créature dans votre réserve, vous pouvez activer ses capacités **c**. On distingue 5 types de cartes, selon le moment où leurs capacités s'activent.



Carte Instantanée : la capacité de cette carte s'active immédiatement.



Carte Recharge : la capacité de cette carte s'active à chaque fois que vous faites une action *Recharger* (voir p.17).



Carte Fin de partie : la capacité de cette carte s'active à la fin de la partie. Sa valeur finale dépend des conditions spécifiées sur la carte (voir p.20).



Carte Énergie : la capacité de cette carte s'active lorsque vous utilisez un jeton Énergie depuis cette carte. Utiliser de l'énergie est une action gratuite ; vous pouvez donc le faire à n'importe quel moment de votre tour (voir p.18).



Carte Permanente : la capacité de cette carte s'active lorsque les conditions indiquées sont réunies.

Exemple : à partir du moment où cette carte est en jeu, sa capacité vous rapporte 2 PV à chaque fois que vous gagnez un trophée.



c Capacités : chaque carte Créature dispose de capacités spécifiques. Pour plus d'informations sur ces capacités, voir p.28 à 31.

- Les cartes Créature apportent leur effet uniquement au joueur qui les a jouées dans sa réserve.
- Lorsque vous activez plusieurs cartes simultanément, vous pouvez utiliser les capacités dans l'ordre de votre choix.
- Lorsqu'une capacité fait référence au nombre d'icônes de votre réserve, vous devez prendre en compte ses propres icônes si elles correspondent au type demandé.
- Lorsque vous jouez une carte, vous avez le droit de choisir de ne pas activer son effet. Toutefois, si vous activez sa capacité, vous devez procéder comme suit :
 - Si une carte a plusieurs capacités, résolvez-les dans l'ordre.
 - Si deux éléments sont reliés par une flèche, vous devez accomplir ce qui est indiqué à gauche de la flèche pour produire l'effet à droite. Vous pouvez malgré tout décider de renoncer à tout ou partie de cet effet.
 - S'il y a plusieurs effets sans flèche, vous pouvez les résoudre intégralement, en partie, ou pas du tout.



Exemple : lorsque vous activez la Coccirelle, vous devez faire éclore un de vos œufs pour obtenir un œuf de votre choix. Vous ne pouvez pas gagner un œuf sans faire éclore l'un des vôtres. Lorsque vous activez le Ticoon, vous gagnez 1 ressource de votre choix et pouvez retourner jusqu'à 2 de vos œufs. Dans ce cas, vous pouvez choisir de recevoir la ressource sans retourner d'œufs, ou même de ne pas recevoir la ressource et de retourner un ou deux œufs, etc.

d PV finaux : le nombre de PV que la carte rapporte à la fin de la partie.

e Icône Habitat : représente l'habitat de l'espèce, donc le type d'hex où vous pouvez la récupérer lorsqu'un de vos explorateurs lui est adjacent.

- Les icônes des habitats sont les suivantes :



Habitat Fruit



Habitat Corail



Habitat Fleur



Habitat Champignon

Exemple : lorsque vous jouez le Bernamite, vous gagnez 2 PV pour chaque icône Habitat Corail de votre réserve, dont lui-même. Ici, vous marquez 4x2 PV = 8 PV.



*** Ressources de l'habitat**. Les ressources de l'habitat d'une carte sont les ressources qui correspondent à cet habitat (ex. 1 fruit pour un habitat Fruit).

Exemple : lorsque vous jouez la Paltrouquette, vous prenez 1 carte des Terres sauvages et gagnez 2 ressources de l'habitat de la carte choisie. Si par exemple vous avez choisi de prendre la Gigantule, vous gagnez 2 fleurs (habitat de la Gigantule).



f Icône Espèce : chaque carte Créature affiche 1 ou 2 icônes Espèce.

- Il en existe 7 différentes.



Crustacés Mammifères Oiseaux Reptiles Poissons Insectes Dragons

- Certaines créatures sont biclassées, par exemple la Gigantule qui est à la fois un reptile et un insecte. Ces créatures mystiques inconnues ne correspondent pas vraiment à nos standards...

CONSEIL Se spécialiser dans une espèce donnée et collecter de nombreuses cartes de cette espèce peut vous rapporter beaucoup de PV, soit grâce aux objectifs, soit grâce aux capacités de certaines créatures.

! Organiser votre réserve

Au fil du jeu, vous allez placer des cartes dans votre réserve. Nous vous recommandons de ranger vos cartes Instantanées en colonne, en laissant visible la dernière carte jouée, car c'est la seule susceptible d'être réutilisée (par d'autres effets de cartes). Cela vous donne aussi un aperçu rapide des espèces et habitats de toutes vos cartes instantanées. Nous vous recommandons en revanche de laisser toutes les autres cartes bien visibles car il est important que vous puissiez garder leurs effets à l'œil.



En colonne



Organisées de manière visible



! Œufs

1. Œufs : les jetons Œuf sont recto-verso avec un côté non-éclos (coloré) et un côté éclos (noir et blanc).



Œuf non-éclos



Œuf éclos

- Un œuf **compte** comme une icône de son espèce.
- Un œuf **éclos ne peut pas être utilisé** pour un objectif.

2. Éclosion

- Pour faire éclore un œuf, retournez-le du côté éclos.
- Vous pouvez faire cela uniquement si les capacités d'une créature ou un objectif vous le permettent (voir p.15).



Éclosion

3. Retourner un œuf

- Retournez un œuf sur son côté opposé. Vous pouvez ainsi retourner un œuf éclos du côté non-éclos et inversement.
- Vous pouvez faire cela uniquement si les capacités d'une créature, une icône Effet spécial ou un pouvoir de capitaine vous le permettent.



Retourner

4. Collecter des œufs

- Les œufs viennent principalement du plateau principal. Lorsque vous faites l'action *Placer un explorateur*, si vous placez votre explorateur dans un hex qui contient un œuf, vous récupérez cet œuf (voir p.9).
- Vous pouvez utiliser une action gratuite pour collecter un œuf depuis un hex adjacent (voir p.19).
- Certaines capacités de créature, icônes Effet spécial et pouvoirs de capitaine vous permettent aussi de collecter des œufs.

NOTE Dans le rare cas où vous ne pourriez pas obtenir un œuf d'une espèce donnée parce qu'il n'y en a plus, vous n'obtenez rien.

5. Stocker des œufs : une fois que vous avez collecté un œuf, stockez-le sur votre plateau Joueur, côté non-éclos visible.



- Stockez les œufs sur votre piste de stockage, dans l'ordre, de gauche à droite.
- Si vous recouvrez une icône de récompense, touchez immédiatement cette récompense : ci-dessus, +1 PV (voir p.32).

6. Limite de stockage : vous pouvez collecter jusqu'à 12 œufs. Si vous obtenez un œuf supplémentaire alors que vous ne pouvez pas le stocker, **gagnez 2 PV à la place.**



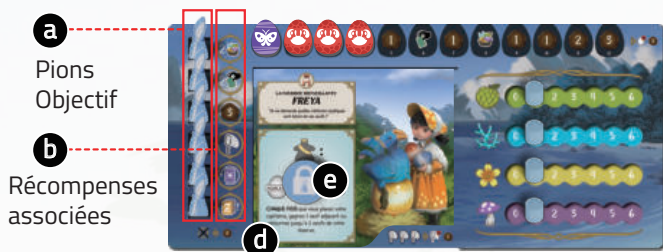
NOTE Un œuf ne peut jamais être retiré de votre plateau Joueur.

3. ACCOMPLIR UN OBJECTIF

Si vous remplissez les conditions indiquées sur une carte Objectif, vous pouvez accomplir cet objectif. Pour vaincre vos adversaires, vous devrez remporter des objectifs qui correspondent à votre stratégie... et les accomplir avant eux.

- 1 **Choisissez un pion Objectif** : une fois que vous avez rempli les conditions d'un objectif, choisissez un pion Objectif parmi ceux qui sont encore sur votre plateau Joueur **a**.

- S'il ne vous reste aucun pion Objectif, vous ne pouvez plus accomplir d'objectif. Vous êtes donc limité à 6 objectifs pendant la partie.



- 2 **Placez ce pion** : placez le pion Objectif choisi sur l'emplacement correspondant de la carte Objectif.



- Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul pion ; aussi, le premier joueur à s'y placer empêche les autres de le faire. Si vous remplissez les conditions d'un objectif mais que vous ne pouvez plus y placer de pion, vous devrez vous rabattre sur un emplacement inférieur – s'il y en a un.
- Vous ne pouvez pas placer plus d'un pion par carte Objectif. Si votre pion s'y trouve déjà, vous ne pouvez pas en placer un autre, même sur un autre emplacement.
- Une fois qu'un pion Objectif est sur un emplacement, il n'en bouge plus, ni pour revenir sur votre plateau, ni pour aller sur un autre emplacement.



- 3 **Faites éclore les œufs utilisés** : si vous avez utilisé des œufs pour accomplir un objectif (pour rappel, chaque œuf compte comme une icône Espèce), faites éclore ces œufs. Ces œufs ne peuvent plus être utilisés pour d'autres objectifs, sauf si vous parvenez à les retourner du côté opposé.
- Si vous avez plus d'icônes que nécessaire pour un objectif, déterminez quelles icônes vous utilisez sur les cartes et les œufs, et faites uniquement éclore les œufs nécessaires.



- 4 **Touchez votre récompense** : obtenez immédiatement la récompense **b** associée au pion Objectif utilisé (voir p.32).

- Vous pouvez décider de renoncer à la récompense et gagner 2 PV **d** à la place.



- 5 **Recevez un trophée** : prenez un trophée sur le plateau principal et placez-le sur votre plateau Joueur.

- S'il n'y a plus de trophées, vous pouvez encore accomplir des objectifs, mais ne recevrez pas de trophée.

NOTE Les points associés à chaque emplacement d'objectif ne sont pas accordés immédiatement : vous les ajouterez à votre score final à la fin de la partie.

- 6 **Déverrouillez votre pouvoir de capitaine** : votre pouvoir de capitaine se déverrouille automatiquement lorsque vous accomplissez votre premier objectif. Retirez le jeton Verrou **e** de votre plateau Capitaine pour indiquer que son pouvoir est maintenant disponible.

Exemple : avec 7 icônes Espèce Oiseau **f**, vous remplissez la condition de l'objectif Oiseaux (qui en demande 6). Vous faites l'action Accomplir un objectif, choisissez 1 pion Objectif **g** et le placez dans l'emplacement le plus élevé de la carte Objectif correspondante **h**.



Vous avez utilisé 3 œufs pour remplir les conditions requises. Vous devez donc faire éclore ces 3 œufs en les retournant côté éclos **i**. Vous auriez également pu faire éclore 4 œufs et utiliser 2 icônes de carte au lieu de 3. En récompense d'objectif, vous prenez 1 filet du stock **j** et le placez sur votre plateau Joueur. Vous prenez également 1 trophée du plateau principal. Comme il s'agit de votre premier objectif, vous retirez le jeton Verrou **k** de votre plateau Capitaine. Cet objectif vous rapportera 12 PV à la fin de la partie.



! Les 3 types d'objectifs

1. Objectif principal

- Contrairement aux autres cartes Objectif, les objectifs principaux n'ont qu'une seule condition. Plus tôt vous remplissez cette condition, meilleur sera votre score.



Par exemple, vous pouvez accomplir l'objectif ci-contre dès que vous avez au moins 8 oeufs non-éclos dans votre réserve. Si vous êtes le premier à le faire, vous occuperez

l'emplacement à 15 PV. Si vous êtes le second, il vous restera l'emplacement à 9 PV.

2. Objectif espèce unique

- Votre réserve doit abriter au moins autant d'icônes Espèce qu'indiqué. Ces icônes doivent être du type demandé.
- Plus ce nombre est élevé, plus vous marquerez de points.



Par exemple, cet objectif vous demande d'avoir des icônes Poisson dans votre réserve. Vous pouvez occuper l'emplacement à 12 PV si vous avez au moins 6 icônes Poisson, ou

l'emplacement à 6 PV si vous en avez au moins 3. Les oeufs éclos ne comptent pas.

3. Objectif multi-espèces

- Votre réserve doit abriter au moins autant d'icônes Espèce qu'indiqué. Ces icônes doivent être des types demandés.
- Le nombre d'icônes est calculé en faisant la somme des deux types d'icônes de votre réserve.
- Vous n'êtes pas obligé de collecter les deux types d'icônes demandés : un seul peut suffire si vous en avez assez.
- Plus le nombre d'icônes en réserve est élevé, plus vous marquerez de points.



Par exemple, cet objectif vous demande d'avoir des icônes Mammifère et/ou Poisson dans votre réserve. Vous pouvez occuper l'emplacement à 12 PV si vous avez un

total d'au moins 8 icônes Mammifère et/ou Poisson, ou l'emplacement à 6 PV si vous en avez au moins 5. Vous pouvez accomplir cet objectif avec uniquement des icônes Mammifère ou Poisson, ou un mélange des deux. Les oeufs éclos ne comptent pas.

CONSEIL Pour les objectifs espèce unique ou multi-espèces, il est parfois préférable de viser l'emplacement du bas. En effet, en accomplissant des objectifs rapidement, vous toucherez plus vite vos récompenses d'objectifs et déverrouillerez plus vite votre pouvoir de capitaine, ce qui vous donnera un certain avantage.

! Pouvoir de capitaine



- Chaque plateau Capitaine vous apporte un pouvoir spécifique différent.
- Les pouvoirs de capitaine sont verrouillés au début de la partie. Pour déverrouiller votre pouvoir de capitaine, vous devez accomplir un objectif.
- Une fois déverrouillé, le pouvoir de capitaine s'active chaque fois que vous placez votre capitaine sur le plateau. Vous pouvez l'utiliser à tout moment de votre tour lors de l'action *Placer un explorateur*. Vous pouvez donc placer le capitaine sur le plateau, acquérir les ressources et/ou cartes des habitats adjacents, puis utiliser son pouvoir, **ou** commencer par activer son pouvoir avant d'acquérir les ressources et/ou cartes des habitats adjacents.
- Même si vous avez déverrouillé son pouvoir et placé son pion sur le plateau, vous n'êtes jamais obligé d'utiliser un pouvoir de capitaine.
- Placer sur le plateau un capitaine dont le pouvoir est verrouillé n'active pas son pouvoir.
- Placer sur le plateau un explorateur non-capitaine n'active pas le pouvoir du capitaine.
- Pour plus de détails sur le pouvoir du capitaine, voir p.27-28.

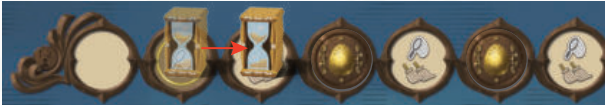
4. RECHARGER

Vous pouvez effectuer l'action *Recharger* uniquement lorsque vos 3 explorateurs sont sur le plateau. Si c'est bien le cas et que vous ne voulez ou ne pouvez faire aucune autre action de base, vous devez faire l'action *Recharger* pour les reprendre.

- 1 **Récupérez vos explorateurs** : reprenez vos 3 explorateurs et placez-les à côté de votre plateau Joueur. **Vous pouvez effectuer l'action *Recharger* uniquement lorsque vos 3 explorateurs sont sur le plateau.**



- 2 **Faites avancer le sablier** d'un cran vers la droite sur la piste temporelle.



- S'il y a un **jeton Temps** sur la case d'arrivée, retournez-le et placez les œufs sur le plateau comme suit :



- Le symbole indiqué au recto du jeton vous indique où vous devez placer les œufs.
- Repérez les symboles correspondants sur le plateau. Pour chaque hex vide marqué de ce symbole, piochez un œuf au hasard dans le sachet et placez-le dessus.
- Les hex déjà occupés par un œuf, un explorateur ou une tuile Habitat ne peuvent pas recevoir de nouvel œuf.

NOTE Au fur et à mesure que le jeu progresse, le nombre d'hex disponibles pour les œufs diminue, car le nombre de tuiles Habitat augmente.



Exemple : vous effectuez une action *Recharger* et faites avancer le sablier d'un cran **a**. S'il y a un jeton Temps sur la case d'arrivée, retournez-le **b** et consultez son symbole. Ici, le symbole est ●.



Placez un œuf sur tous les hex vides marqués d'un ● sur le plateau. C'est le cas des hex **c**, **d** et **e**. Il y a déjà un œuf en **c** donc aucun nouvel œuf n'y est placé. Il y a un explorateur en **e** donc là encore, vous n'y placez pas d'œuf. En revanche, l'hex **d** est vide : vous piochez donc un œuf au hasard dans le sac et le placez côté non-éclos visible dans cet hex.

- S'il y a une **icône** sur la case d'arrivée du jeton Temps, résolvez son effet immédiatement.



Le joueur qui a effectué l'action *Recharger* (et déplacé le sablier) gagne un filet du stock.



Grand balayage : défaussez toutes les cartes des Terres sauvages et révélez-en 6 pour les remplacer.



Retirez 1 trophée du plateau principal. S'il s'agissait du dernier trophée, le joueur qui a fait l'action *Recharger* déclenche la fin de partie (voir p.20).

- La partie ne se termine pas immédiatement lorsque le sablier atteint la dernière case de la piste temporelle. Le sablier reste à cet endroit. Le joueur qui fera la prochaine action *Recharger* appliquera à nouveau les effets de cette case (recevoir un filet et retirer un trophée du plateau), et ainsi de suite.



- 3 **Revenez à un maximum de 5 cartes en main.**

- Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes Créature en main après une action *Recharger*. Si vous en avez davantage, défaussez l'excédent.

- 4 **Activez les cartes Recharge** de votre réserve dans l'ordre de votre choix.

NOTE L'effet de ces cartes Recharge **peut** vous faire remonter au-delà de 5 cartes en main. Cela n'a pas d'importance car l'étape 3 est déjà terminée.

V. ACTIONS GRATUITES

Il n'existe que 2 actions gratuites : utiliser un jeton Énergie et utiliser un filet. À votre tour, vous pouvez accomplir autant d'actions gratuites que vous le souhaitez.



1. UTILISER UN JETON ÉNERGIE



a Jetons Énergie

NOTE Lorsque vous placez des cartes Énergie dans votre réserve, prenez le nombre de jetons Énergie indiqués à droite de la carte **b** dans le stock et placez-les sur la carte (voir p.12).

b Limite d'énergie

c Capacités de la carte

- À tout moment de votre tour, vous pouvez dépenser 1 jeton Énergie d'une carte **a** pour activer la capacité de cette carte **c**.

Exemple : pour une action gratuite, vous pouvez dépenser 1 jeton Énergie de la carte ci-dessus pour activer 1 carte Recharge de votre réserve.

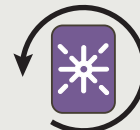
- Tout jeton Énergie dépensé est renvoyé dans le stock.
- Si une carte Énergie donne d'autres conditions que la simple dépense de jetons Énergie pour être activée, alors vous devez remplir toutes les conditions indiquées pour utiliser sa capacité.



Par exemple, le Bahamut impose une condition pour dépenser 1 jeton Énergie. Vous pouvez le faire uniquement si vous n'avez plus de cartes en main. Si c'est bien le cas, vous pouvez dépenser 1 jeton Énergie pour piocher 4 cartes et gagner les ressources de leur habitat. Sinon, vous ne pouvez pas dépenser le jeton Énergie de cette carte.

- Vous ne pouvez pas utiliser les jetons Énergie d'une carte pour activer la capacité d'une autre carte. Les jetons Énergie d'une carte servent exclusivement à activer sa propre capacité.
- Vous pouvez utiliser plusieurs jetons Énergie lors du même tour, mais **pas depuis la même carte** ; en effet, même s'il y a plusieurs jetons Énergie sur une carte, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à chaque tour.
- Une carte dépourvue de tout jeton Énergie ne peut plus activer ses capacités jusqu'à ce que vous l'ayez restaurée.

! Restaurer une carte Énergie



- Choisissez 1 carte Énergie et restaurez-la au maximum de sa limite d'énergie **b**.
- Une carte ne peut pas avoir plus de jetons Énergie que sa limite.
- Vous pouvez restaurer une carte Énergie grâce à des icônes Effet spécial, des capacités de carte ou des récompenses d'objectif.

2. UTILISER UN FILET

- À tout moment de votre tour, vous pouvez dépenser un filet pour **collecter un œuf adjacent OU activer l'icône Effet spécial d'un habitat adjacent**.
- Vous ne pouvez pas utiliser un filet pour collecter un œuf **ET** activer une icône Effet spécial.
- Vous pouvez cependant utiliser plusieurs filets lors du même tour.
- Les filets utilisés sont renvoyés dans le stock.
- Il existe plusieurs moyens d'obtenir des filets : piste de score, piste temporelle, récompenses d'objectif, pouvoirs de capitaine, habitat Filet et capacités de créature. Lorsque vous gagnez un filet, prenez-le dans le stock et placez-le sur votre plateau Joueur.
- Vous pouvez avoir jusqu'à 3 filets maximum.** Si vous possédez 3 filets et profitez d'un effet de jeu qui vous en rapporte un quatrième, ne gagnez pas ce filet, mais gagnez 1 PV à la place.



CONSEIL Surveillez bien votre limite de filets !

1 Collecter un œuf adjacent

- Vous pouvez utiliser un filet pour prendre 1 œuf adjacent à l'un de vos explorateurs sur le plateau et le stocker, côté non-éclos visible, sur la piste de stockage de votre plateau Joueur.
- Dès que vous placez cet œuf sur votre piste de stockage, recevez la récompense correspondant à la case où vous l'avez stocké.

Exemple : vous pouvez ici obtenir un œuf de Poisson **a** ou de Crustacé **b** puisque les deux sont adjacents à votre explorateur. L'œuf de Dragon **c** est trop loin. Vous utilisez un filet pour collecter l'œuf de Poisson **a**. Vous placez donc cet œuf sur votre piste de stockage, côté non-éclos visible, et touchez la récompense indiquée : +1 PV.



2 Activer une icône Effet spécial adjacente

- Vous pouvez utiliser un filet pour activer une icône Effet spécial adjacente à l'un de vos explorateurs sur le plateau.
- Les effets spéciaux vous donnent accès à des capacités très intéressantes. Par exemple, ils peuvent vous permettre de jouer une carte dans votre réserve, activer une carte, retourner vos œufs, etc. Voyez p.32 pour plus de détails à ce sujet.



Exemple : vous pouvez ici activer une icône Effet spécial parmi **d**, **e** et **f**. Si vous utilisez un filet pour activer l'icône **d**, piochez 2 cartes.

CONSEIL Vous pouvez construire de puissantes combinaisons d'effets spéciaux en vous appuyant sur les bonnes icônes. Prenez le temps de bien analyser le plateau lorsque vous placez vos explorateurs !

- Chaque icône Effet spécial ne peut être activée qu'une seule fois par tour avec un filet.** Même si vous utilisez plusieurs filets, vous ne pouvez pas activer la même icône plusieurs fois lors du même tour.

NOTE Même si deux de vos explorateurs sont adjacents à la même icône Effet spécial, vous ne pouvez pas utiliser des filets pour l'activer plusieurs fois dans le même tour.

- La restriction ci-dessus ne s'applique qu'à l'utilisation de filets. Certains pouvoirs de capitaine ou capacités de cartes peuvent permettre d'activer une même icône Effet spécial plusieurs fois dans le même tour.



Exemple : vous avez joué le Coquiphant à ce tour, ce qui vous a permis d'activer une icône Effet spécial du plateau **g**. Lors du même tour, vous utilisez un filet pour activer à nouveau cette même icône **g**. Comme il ne s'agit pas de deux utilisations de filet, cette manœuvre est permise.

VI. FIN DE LA PARTIE



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Lorsque tous les trophées du plateau ont été pris, le joueur actif termine son tour, puis chaque **autre** joueur joue un dernier tour, dans le sens horaire. Ensuite, la partie est terminée.

Soit une partie à 3 joueurs, dans l'ordre A>B>C.
B accomplit un objectif et prend le dernier trophée du plateau. C joue un dernier tour, suivi de A.
La partie est alors terminée.



DÉCOMPTE FINAL

Procédez au décompte final comme suit :

1. PV des cartes Fin de partie de votre réserve,
 2. PV finaux des cartes Créature de votre réserve,
 3. PV des objectifs accomplis,
 4. 3 PV par trophée,
 5. 1 PV par groupe de 4 ressources et/ou filets.
- Lorsque vous calculez le score final, avancez votre marqueur de score sur la piste, comme vous le feriez avec des PV immédiats. Vous ne gagnez **aucune récompense de la piste** à cette occasion.
 - Si votre score dépasse les 50 PV, prenez un **jeton Score**, placez-le côté 50 PV visible près de votre plateau Joueur, et repartez du début de la piste. Si votre score dépasse les 100 PV, retournez votre jeton 50 PV côté 100 PV visible. Si votre score dépasse 150 PV, prenez un nouveau jeton 50 PV.



NOTE Le calcul du score final revient en fait à faire le total de tous les PV imprimés sur sceau rouge et à ajouter cette somme aux PV à fond marron déjà marqués au fil du jeu. Vous ne marquez pas à nouveau les PV à fond marron.

1. PV des cartes Fin de partie de votre réserve



Fin de partie : les cartes Fin de partie ont une icône de cloche sur fond rouge.

PV des cartes Fin de partie : ici, gagnez 1 PV pour **chaque** icône Crustacé de votre réserve.

2. PV finaux des cartes Créature de votre réserve



PV finaux

3. PV des objectifs accomplis



4. 3 PV par trophée

5. 1 PV par groupe de 4 ressources et/ou filets

- Faites la somme des ressources et filets qu'il vous reste et marquez 1 PV pour chaque groupe de 4 éléments.

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur qui a le total de PV le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a le plus de trophées, puis le plus de ressources. S'il reste des joueurs à égalité, ils partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Prenons un exemple pour expliquer le décompte final. Vous disposez de la réserve ci-dessous à la fin de la partie. Vous avez marqué 27 PV **a** au fil du jeu. Calculons maintenant votre score final.



1. PV des cartes Fin de partie de votre réserve

Vous avez une seule carte Fin de partie **b**. Celle-ci vous rapporte 1 PV pour chaque icône Crustacé de votre réserve, soit 8 en tout (5 depuis les cartes Créature et 3 œufs de Crustacé, dont 1 éclos). Vous déplacez votre marqueur de score **a** de 8 PV et atteignez $27+8 = 35$ PV, mais ne prenez pas de récompense de la piste de score.

2. PV finaux des cartes Créature de votre réserve

Faites la somme des PV finaux **c** de vos 14 cartes en réserve. Vous obtenez 25 PV. Ceci vous amène à $35+25 = 60$ PV. Vous prenez un jeton Score 50 PV **d** et reprenez à partir de la case 10 de la piste de score.

3. PV des objectifs accomplis

Vous avez accompli un total de 5 objectifs **e**, gagnant respectivement 15 PV, 12 PV, 6 PV, 12 PV et 6 PV, soit un total de 51 PV d'objectifs, et un total cumulé de 111 PV. Vous retournez votre jeton Score côté 100 PV **f** et reprenez le compte à partir de la case 11 de la piste.

4. 3 PV par trophée

Vous avez un total de 5 trophées **g**, ce qui, à raison de 3 PV par trophée, vous rapporte 15 PV supplémentaires. Vous en êtes à 126 PV (votre marqueur avance sur la case 26).

5. 1 PV par groupe de 4 ressources et/ou filets

Enfin, après tout cela, il vous reste 6 ressources (2 fruits et 4 coraux **h**) et aucun filet. Seule une tranche complète de 4 ressources et/ou filets compte, et vous marquez donc 1 PV supplémentaire pour un score final de 127 PV. Cela suffira-t-il à battre vos adversaires ?

VII. MODE SOLO

Explorez en solo l'île mystérieuse et ses créatures fantastiques. Mais attention ! La Société des Royaumes Occidentaux a elle aussi dépêché un explorateur sur place : Tingtent, un robot scientifique. Nous vous conseillons de commencer par le niveau Novice puis de jouer avec une difficulté plus élevée à chaque nouvelle partie pour corser le défi qui vous attend.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

En mode Solo, vous affrontez *Tingtent*, un automa. Tingtent n'utilise ni plateau Joueur, ni plateau Capitaine, ni filet, ni jeton Verrou, ni ressources. De plus, il ne reçoit pas de cartes Créature au début de la partie. **Installez le jeu pour 2 joueurs avec les ajustements suivants :**

- 1 Placez **8 trophées** au lieu de 10 sur le plateau principal.
- 2 Choisissez votre plateau Capitaine **parmi tous ceux disponibles** (même Tingtent !).
- 3 Déterminez la difficulté de Tingtent et prenez le **plateau Tingtent** correspondant. Placez-le à proximité du plateau principal.

TITRE	Novice	Confirmé	Expert	Légende
DIFFICULTÉ	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

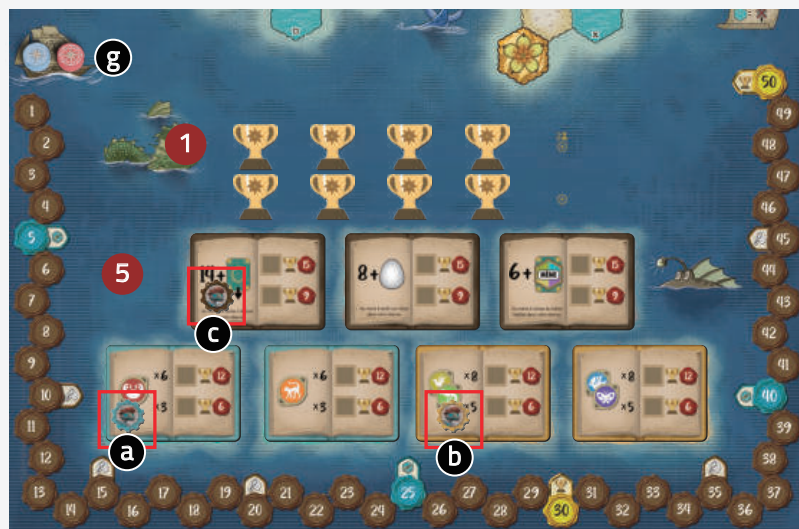
NOTE Vous trouverez les plateaux Tingtent au dos des plateaux Capitaine. Il y en a deux de chaque, ce qui signifie que quel que soit le capitaine choisi, vous trouverez un plateau Tingtent adapté à la difficulté que vous voulez.

- 4 Mélangez toutes les **cartes Tingtent** et placez-les face cachée à côté du plateau Tingtent choisi.

- 5 Placez un **jeton Cible** turquoise sur la carte Objectif espèce unique la plus à gauche **a**, un jeton Cible jaune sur la carte Objectif multi-espèces la plus à gauche **b** et un jeton Cible marron sur la carte Objectif principal la plus à gauche **c**.
- 6 Choisissez une couleur pour Tingtent. Placez les éléments de cette couleur comme indiqué :
 - d Placez **2 explorateurs** (1 aimanté et 1 normal) à côté du plateau Tingtent.
 - e Placez **6 jetons Objectif** à côté du plateau Tingtent.
 - f Placez 1 pion Ressource sur la première case du plateau Tingtent. En mode Solo, ce pion est appelé le **pion Tingtent**.
 - g Placez **1 marqueur de score** sur l'icône du bateau à côté de la piste de score.
- 7 Placez le pion Capitaine de Tingtent sur le dos de l'explorateur aimanté.

NOTE Si vous avez pris Tingtent comme capitaine, utilisez n'importe quel autre pion Capitaine pour représenter votre adversaire.

Vous jouez en premier.



BUT DU JEU EN MODE SOLO

Vous devez terminer la partie avec un score plus élevé que Tingtent.

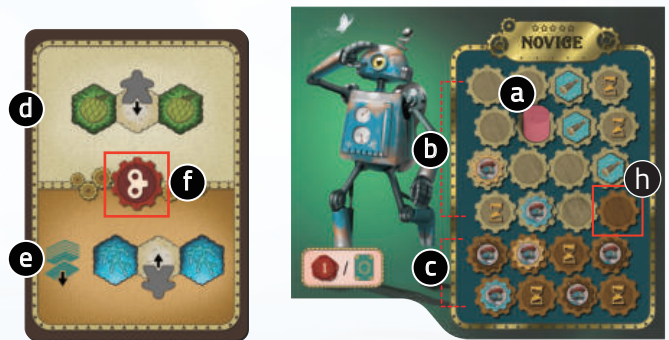
TINGTENT. L'AUTOMA

Pour jouer en mode Solo, vous devez déjà connaître les règles du jeu de base. Notez cependant que l'automa obéit à ses propres règles :

- Tingtent n'acquiert ni ressources, ni filets, ni jetons Énergie.
- Il ne paie pas le coût des cartes Créature.
- Il n'active pas les capacités des cartes Créature. Les cartes Créature qu'il collecte lui rapportent simplement des PV à la fin de la partie.
- Il n'utilise que 2 explorateurs et non 3. Ces 2 explorateurs ne quittent jamais le plateau principal.
- Il collecte des œufs sur le plateau mais ne touche pas de récompenses de piste de stockage.
- Il peut utiliser des œufs pour accomplir des objectifs **sans** les faire éclore.
- Il peut posséder plus de 12 œufs à la fois.
- Il ne reçoit aucune récompense de la piste de score.

ACTIONS DE TINGTENT

Vous et Tingtent alternez les tours jusqu'à la fin de la partie. À son tour, Tingtent agit dans l'ordre suivant :



Carte Tingtent

- 1 Piocher une carte Tingtent :** révéléz une carte de la pioche Tingtent et placez-la face visible sur la dernière carte révélée.

NOTE S'il ne reste plus de carte à révéler, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
- 2 Activer la carte Tingtent :** selon l'endroit où se trouve le pion Tingtent, vous devez activer la partie jaune ou marron de la carte Tingtent.
 - Si le pion Tingtent **a** est sur une case d'engrenage jaune **b** de son plateau, activez la partie jaune de la carte **d**.
 - Si le pion Tingtent **a** est sur une case d'engrenage marron **c** de son plateau, activez la partie marron de la carte **e**.

NOTE Voyez page suivante pour plus d'informations sur les icônes des cartes.

- 3 Déplacer le pion Tingtent :** s'il y a une icône d'engrenage rouge **f** au milieu de la carte Tingtent, déplacez le pion Tingtent sur la case suivante.
 - S'il y a une icône sur la case d'arrivée, son effet s'exerce immédiatement (voir p.25).
 - Une fois que le pion arrive sur la première case d'engrenage marron **h** du plateau Tingtent, mélangez toutes les cartes Tingtent et retournez-les **g**. Dès le tour suivant, lorsque vous piochez une carte Tingtent, activez la partie marron et non la partie jaune.



ICÔNES DES CARTES TINGENT

Placer le capitaine

Placez le capitaine de Tingt sur le plateau de telle sorte qu'il soit adjacent au plus grand nombre d'habitats du type indiqué sur sa carte. Tingt gagne immédiatement 1 PV par habitat du type correspondant adjacent à son capitaine.



Exemple : avec l'icône ci-dessus, vous devez placer le capitaine en **a**, là où il sera adjacent au plus grand nombre d'hex d'habitat Fruit. Tingt marque aussitôt 2 PV.



NOTE

Tingt ne collecte pas 1 PV par habitat adjacent, mais simplement par habitat adjacent correspondant au type indiqué sur sa carte.

! Règles de placement des explorateurs de Tingt

- Les explorateurs de Tingt obéissent aux mêmes règles que les vôtres (voir p.10), à la différence qu'ils ne peuvent jamais être placés en montagne.
- Si un explorateur de Tingt se place directement sur un œuf, Tingt récupère cet œuf. Placez-le à côté de son plateau.
- Si un explorateur de Tingt occupe déjà le meilleur emplacement au moment où vous devez le placer, déplacez-le si possible vers le deuxième meilleur emplacement après celui-ci (il doit occuper deux nouvelles cases).
- Si Tingt ne peut pas se déplacer, piochez une nouvelle carte Tingt et résolvez les capacités de cette nouvelle carte.
- Si plusieurs endroits sont éligibles pour le placement d'un explorateur, placez-le selon les priorités suivantes :
 - le plus grand nombre d'habitats adjacents (et non uniquement ceux du type indiqué sur sa carte)
 - le plus grand nombre d'icônes Effet spécial adjacents,
 - le plus grand nombre d'œufs adjacents*,
 - un hex de votre choix.

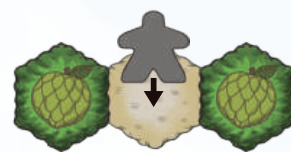
***NOTE** Un œuf qui se trouverait directement sur l'hex où vous placez l'explorateur compte parmi les œufs « adjacents ».

Exemple : les trois placements ci-dessous sont possibles si la carte Tingt vous demande de placer l'explorateur de manière à ce qu'il soit adjacent à des habitats Corail.



Placer un explorateur

Placez l'explorateur de Tingt sur le plateau de telle sorte qu'il soit adjacent au plus grand nombre d'habitats du type indiqué sur sa carte. Les règles de placement sont identiques au placement du capitaine.



Piocher 1 carte face cachée

Piochez 1 carte Créature et stockez-la **face cachée** dans la zone de jeu de Tingt. À la fin de la partie, Tingt gagnera des PV en fonction du nombre de cartes collectées.



Révéler 1 carte des Terres sauvages

Prenez 1 carte d'une espèce indiquée sur la carte Objectif marquée du jeton Cible de la couleur correspondante puis placez-la face visible dans la zone de jeu de Tingt.



- S'il y a plusieurs cartes éligibles dans les Terres sauvages, Tingt prend la carte **rapportant le plus de PV finaux**, ou la plus à gauche s'il y a égalité.
- Si aucune carte n'est éligible, Tingt prend 1 carte dans la pioche des cartes Créature et la stocke **face cachée** dans sa zone de jeu.

Obtenir un œuf

Prenez un œuf du stock correspondant à l'espèce de la carte qu'il a obtenue et placez-le côté non-éclos visible dans la zone de jeu de Tingt. Si Tingt a obtenu une carte face cachée, il récupère un œuf correspondant à l'espèce de la carte Objectif ciblée (l'espèce supérieure, s'il y en a plusieurs).



Exemple : vous activez la carte Tingt ci-dessous **b**. La carte Objectif marquée de la cible jaune affiche une icône Oiseau et une icône Reptile. Plusieurs cartes des Terres sauvages sont éligibles : Tingt récupère celle qui rapporte le plus de PV finaux **c** et la place face visible dans sa zone de jeu. Il récupère ensuite un œuf de l'espèce de cette carte (ici, un œuf d'Oiseau) depuis le stock et le place côté non-éclos dans sa zone de jeu.



NOTE Il peut arriver que la carte récupérée affiche deux icônes Espèce. Dans ce cas, Tingt obtient l'œuf de l'espèce de la carte Objectif marquée de son jeton cible.

ICÔNES DE LA PISTE DE TINGENT

Découverte

Piochez une tuile dans la pile des tuiles Habitat et placez-la sur l'hex de lac le plus à gauche qui contient un œuf sur le plateau principal. Tingtent récupère cet œuf et le place côté non-éclos visible dans sa zone de jeu.

- S'il y a plus d'un hex de lac avec un œuf éligible, choisissez le plus haut.
- S'il n'y a aucun hex de lac avec un œuf, placez la tuile Habitat sur le lac le plus haut, en partant de la gauche.



Avancer sur la piste temporelle

Faites avancer le sablier d'un cran et exercez l'effet de sa case d'arrivée sur la piste temporelle.

- Tingtent ne gagne pas de filet et ne retire jamais ses explorateurs du plateau.



Accomplir un objectif principal

- 1 Placez un pion Objectif de Tingtent dans l'emplacement du haut d'une carte Objectif principal marquée de son jeton Cible. Si vous avez déjà accompli cet objectif, Tingtent occupe l'emplacement du bas.
- 2 Ensuite, Tingtent prend un trophée et le place dans sa zone de jeu.
- 3 Déplacez le jeton Cible sur la prochaine carte Objectif vers la droite. S'il ne reste plus de cartes Objectif principal à accomplir, le jeton Objectif reste sur place.



Accomplir un objectif espèce unique / multi-espèces



Accomplir un objectif multi-espèces



Accomplir un objectif espèce unique

- 1 Appliquez les règles de placement d'un pion Objectif de Tingtent pour placer le pion Objectif de Tingtent sur la carte Objectif marquée du jeton Cible de la couleur indiquée.

! Règles de placement d'un pion Objectif de Tingtent

Tingtent est **toujours** capable d'occuper l'emplacement du bas d'une carte Objectif, **sans conditions**, sauf si vous-même occupez cet emplacement. Si la **somme des icônes des cartes face visible et des œufs de Tingtent** dépasse le seuil requis pour l'emplacement du **bas**, il occupe l'emplacement du haut.



Plus de 3



3



ou moins

Si Tingtent dispose de plus de 3 icônes Poisson sur ses cartes face visible et ses œufs, il occupe l'emplacement du haut **a**. Sinon, il occupe l'emplacement du bas **b**.

NOTE Tingtent ne fait jamais éclore ses œufs.

- Si vous occupez déjà l'emplacement du haut d'une carte Objectif, Tingtent ne peut occuper que l'emplacement du bas.



Tingtent dispose de 4 icônes Oiseau sur ses cartes face visible et ses œufs. Il est en mesure d'occuper l'emplacement du haut, mais vous y êtes déjà (en bleu). Il ne lui reste donc que l'emplacement du bas (en rouge).

- Si vous occupez déjà l'emplacement du bas d'une carte Objectif et que Tingtent ne peut pas accomplir celui du haut, il n'accomplit pas l'objectif.



Tingtent n'a ici aucune icône Poisson sur ses cartes face visible et ses œufs. Il ne peut donc occuper que l'emplacement du bas (voir premier point). Or, comme vous l'occupez déjà (en bleu), aucun emplacement n'est disponible pour lui. Tingtent n'accomplit donc aucun objectif.

- 2 Ensuite, Tingtent prend un trophée et le place dans sa zone de jeu.
- 3 Déplacez le jeton Cible sur une autre carte Objectif du même type. S'il ne reste plus de cartes Objectif de même type à accomplir, le jeton Objectif reste sur place.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Comme en partie classique, la partie se termine lorsqu'il n'y a plus de trophées sur le plateau.

- Si vous prenez le dernier trophée, Tingtent joue un dernier tour, puis la partie est terminée.
- Si Tingtent prend le dernier trophée, la partie se termine immédiatement après son tour.

DÉCOMPTE FINAL

Une fois que la partie est terminée, calculez votre score final comme en partie classique. Le score de Tingtent est calculé dans l'ordre suivant :

1. Tingtent n'active pas ses cartes Fin de partie. **À la place, toute carte Fin de partie visible lui rapporte 5 PV.**
2. **PV finaux** des cartes visibles de sa zone de jeu.
3. **PV finaux** des emplacements d'objectif qu'il occupe.
4. **3 PV** par trophée.
5. **1 PV** par œuf collecté.
6. Selon la difficulté choisie, Tingtent gagne des PV pour les cartes **face cachée** qu'il a collectées.
 - Novice : **1 PV** par carte
 - Confirmé : **2 PV** par carte
 - Expert ou Légende : **3 PV** par carte

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité, vous gagnez si vous avez plus de trophées que Tingtent. Sinon, c'est Tingtent qui gagne la partie.

[FACULTATIF] SCÉNARIOS

Pour un défi plus corsé, vous pouvez jouer un scénario spécial au lieu de jouer le mode Solo standard. Nous vous proposons 3 scénarios, chacun disposant de ses règles et restrictions spécifiques. Chaque scénario se décline en plusieurs niveaux de difficulté. À vous de doser la difficulté du scénario et de Tingtent selon l'expérience que vous souhaitez vivre !

NOTE Si la difficulté combinée dépasse 5 étoiles, sachez que vous tentez de relever un défi particulièrement difficile !

#1. L'aventure du pauvre

Aucun mécène n'a accepté de financer votre expédition, et vos maigres ressources vous permettent tout juste d'arriver sur l'île. Il va falloir faire avec ce que vous trouverez sur place.

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Facile + ★☆☆☆☆

Remettez toutes vos pistes de ressources à 0 et prenez 3 filets au lieu de 1. Au lieu de piocher 8 cartes Créature et d'en choisir 4, piochez-en 6 et gardez-les toutes.

Moyen + ★☆☆☆☆

Remettez toutes vos pistes de ressources à 0. Prenez 1 filet. Au lieu de piocher 8 cartes Créature et d'en choisir 4, piochez-en 5 et gardez-les toutes.

Difficile + ★☆☆☆☆

Remettez toutes vos pistes de ressources à 0 et ne prenez aucun filet. Au lieu de piocher 8 cartes Créature et d'en choisir 4, piochez-en 4 et gardez-les toutes.

#2. Sans foi ni loi

Tingtent est programmé pour exploiter les ressources de l'île quoi qu'il en coûte, et a pour ordre d'évincer quiconque se mettrait sur son chemin. Vos explorateurs pourraient faire les frais de cette approche agressive.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

Facile + ★☆☆☆☆

Lorsque Tingtent place un explorateur, il ne tient pas compte du placement de vos explorateurs. Il cherche donc toujours à placer ses explorateurs sur les hex adjacents au plus grand nombre d'icônes Habitat de sa carte. Si cela le conduit à occuper un ou deux hex déjà occupés par l'un de vos explorateurs, Tingtent renvoie cet explorateur sur votre plateau Joueur. Vous pouvez réutiliser l'explorateur ainsi chassé à votre tour.

Moyen + ★☆☆☆☆

Appliquez la règle du niveau *Facile*, mais en plus, lorsque Tingtent chasse l'un de vos explorateurs, il pioche une carte et la place face cachée dans sa zone de jeu.

#3. Une brume suspecte

Tingtent a reçu des instructions pour entraver votre expédition. Il a répandu sur l'île un brouillard surnaturel qui rend l'observation et l'étude des créatures locales beaucoup plus difficile.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

Facile + ★☆☆☆☆

- Lorsque Tingtent prend une créature des Terres sauvages, il prend la carte rapportant le plus de PV finaux, quel que soit son objectif. En cas d'égalité, il prend la carte à égalité la plus à gauche.
- Une fois que Tingtent a pris une carte, remplacez-la dans les Terres sauvages par une carte face cachée et non face visible. Tout espace occupé par une carte face cachée est verrouillé et ne peut plus accueillir de carte face visible. Vous ne pouvez pas acquérir les cartes face cachée.
- Une fois qu'il y a 4 cartes face cachée dans les Terres sauvages, retournez-les toutes. Tingtent marque aussitôt 4 PV.
- L'effet *Balayage* est modifié comme suit : au lieu de défausser des cartes depuis les 3 emplacements de gauche ou de droite, retournez face visible jusqu'à 3 cartes des Terres sauvages. 
- L'effet *Grand balayage* de la piste temporelle est modifié comme suit : défaussez toutes les cartes face visible des Terres sauvages et complétez les Terres sauvages. Les cartes face cachée ne sont pas affectées. 

Moyen + ★☆☆☆☆

Appliquez la règle du niveau *Facile*. Ajoutez-y les modifications suivantes :

- Au début de la partie, retournez face cachée les 2 cartes les plus à gauche des Terres sauvages.
- Lorsqu'il y a 4 cartes face cachée dans les Terres sauvages, retournez toutes ces cartes face visible. Tingtent marque aussitôt 7 PV au lieu de 4.

Difficile + ★☆☆☆☆

Appliquez la règle du niveau *Facile*. Ajoutez-y les modifications suivantes :

- Au début de la partie, retournez face cachée les 2 cartes les plus à gauche des Terres sauvages.
- Lorsqu'il y a 4 cartes face cachée dans les Terres sauvages, retournez toutes ces cartes face visible. Tingtent marque aussitôt 10 PV (!) au lieu de 4.

VIII. GLOSSAIRE

Vous n'avez pas besoin de lire ce glossaire avant de commencer à jouer. Consultez-le lorsque vous avez besoin de précisions sur un point de règle ou une capacité. S'il y a conflit entre le livret de règles et une carte ou un plateau Capitaine, la carte ou le plateau a priorité sur le livret.



PLATEAUX CAPITAINES

La description des pouvoirs ci-dessous part du principe que vous avez accompli au moins un objectif et ainsi déverrouillé votre pouvoir de capitaine. Si votre pouvoir de capitaine n'a pas encore été déverrouillé, vous ne pouvez pas l'utiliser.

1. Cabot, le vagabond nonchalant

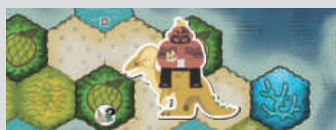
- Lorsque vous placez Cabot sur le plateau principal, activez immédiatement 1 carte Recharge de votre réserve.
- Si vous n'avez pas de carte Recharge en réserve, ce pouvoir n'a aucun effet.

2. Freya, la nourrice bienveillante

- Lorsque vous placez Freya sur le plateau principal, choisissez l'un des deux pouvoirs suivants :
 - 1) Obtenir 1 œuf adjacent à Freya, le placer face visible sur votre piste de stockage et recevoir la récompense de piste correspondante.
 - 2) Retourner jusqu'à 2 œufs de votre réserve. Vous ne pouvez pas retourner deux fois le même œuf.
- S'il n'y a pas d'œuf adjacent à Freya et si vous n'avez aucun œuf en réserve, placer Freya n'a aucun effet.
- Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser ce pouvoir, même après l'avoir déverrouillé.

3. Haoa, le doux géant

- Lorsque vous placez Haoa sur le plateau, vous pouvez immédiatement jouer 1 carte de votre main en payant le coût requis.
- Ce pouvoir de capitaine peut être utilisé à tout moment de votre tour, lorsque vous faites l'action *Placer un explorateur*. Vous pouvez donc placer Haoa, utiliser son pouvoir puis obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents, ou placer Haoa, obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents, puis jouer une carte que vous venez d'acquérir (par exemple).



Exemple : vous venez de placer Haoa et récupérez 1 fruit, 1 corail et l'Armours (habitat Fruit). Grâce au pouvoir de Haoa, vous pouvez immédiatement le jouer (en payant son coût de 2 fruits).



- Jouer une carte grâce au pouvoir de Haoa n'est pas une action.
- Si vous n'avez pas de cartes en main ou pas assez de ressources pour en jouer une, ce pouvoir n'a aucun effet.

4. Helena, l'herboriste des montagnes

- Lorsque vous déverrouillez le pouvoir d'Helena, gagnez 1 filet.
- Vous pouvez conserver jusqu'à 3 filets en même temps. Si vous en gagnez un quatrième, ne le prenez pas, mais gagnez 1 PV à la place.
- Vous n'avez rien à payer pour placer Helena sur une montagne (même partiellement).



5. Macus, l'éclaireur téméraire

- Lorsque vous placez Macus sur le plateau, activez immédiatement l'icône Effet spécial adjacente vers laquelle il est orienté.
- Cette icône **doit** être adjacente. Si Macus est orienté vers une icône non adjacente, n'exercez pas son effet.



Exemple : vous placez Macus comme indiqué. Vous activez immédiatement l'icône Effet spécial adjacente vers laquelle il est orienté : Balayage + 1 carte des Terres sauvages.

- Si Macus n'est orienté vers aucune icône Effet spécial adjacente, ce pouvoir n'a aucun effet.
- L'icône Effet spécial activée par le pouvoir de Macus peut être réactivée lors du même tour avec un filet.

NOTE Utiliser un filet vous permet d'activer une icône Effet spécial **une seule fois** lors de votre tour. Toutefois, lors du même tour, vous pouvez activer la même icône grâce à d'autres effets, comme le pouvoir de Macus par exemple.

6. Marie, l'entrepreneuse prodigue

- Lorsque vous placez Marie sur le plateau principal, choisissez une des trois tuiles Habitat de la réserve de tuiles Habitat et activez son icône Effet spécial.



Exemple : vous venez de placer Marie. Vous choisissez d'activer l'icône de la tuile Habitat **a** de la réserve de tuiles, ce qui vous permet d'activer 1 carte Recharge de votre réserve.

- Si lors du même tour, vous parvenez à activer l'icône Effet spécial d'une tuile Habitat de la réserve **et** que vous placez cette tuile sur un hex adjacent à l'un de vos explorateurs (par ex. comme récompense de piste de score), vous avez le droit d'utiliser un filet pour exercer (à nouveau) l'icône Effet spécial de cette tuile.

7. Octavia, la corsaire renégate

- Lorsque vous placez Octavia sur le plateau principal, défaussez une carte de votre main et gagnez 2 ressources de l'habitat de cette carte.
- Si vous n'avez aucune carte en main, ce pouvoir n'a aucun effet.
- Ce pouvoir de capitaine peut être utilisé à tout moment de votre tour, lorsque vous faites l'action *Placer un explorateur*. Vous pouvez donc placer Octavia, utiliser son pouvoir puis obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents, ou placer Octavia, obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents, puis utiliser son pouvoir (y compris pour défausser une carte que vous venez de récupérer).



Exemple : vous venez de placer Octavia comme indiqué et avez obtenu 1 fruit, 1 corail et la carte Sylvurien. Vous défaussez aussitôt cette carte grâce au pouvoir d'Octavia pour obtenir 2 fruits (habitat du Sylvurien).

8. Samuel, l'explorateur aguerri

- Lorsque vous placez Samuel sur le plateau principal, gagnez 1 ressource du type que vous possédez le moins (fruits, coraux, fleurs ou champignons). Gagnez 1 unité supplémentaire de la même ressource pour chaque série de 3 trophées en votre possession.
- Si vous avez plusieurs ressources à égalité parmi celles que vous possédez le moins, choisissez la ressource que vous voulez gagner parmi celles-ci.
- Ce pouvoir de capitaine peut être utilisé à tout moment de votre tour, lorsque vous faites l'action *Placer un explorateur*. Vous pouvez donc placer Samuel, obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents, puis utiliser son pouvoir, ou placer Samuel, utiliser son pouvoir, puis obtenir des ressources ou cartes des habitats adjacents.

Exemple : au moment où vous placez Samuel, vous avez 1 fruit, 1 corail, 2 fleurs, 3 champignons et 4 trophées. Vous choisissez d'exercer son pouvoir pour gagner 1 corail, +1 corail supplémentaire grâce aux trophées, soit 2 coraux en tout.

9. Tingt, le robot énergétique

- Lorsque vous déverrouillez le pouvoir de Tingt, prenez immédiatement 1 jeton Énergie du stock et placez-le sur son plateau Capitaine.
- Lorsque vous placez Tingt sur le plateau principal, choisissez l'un des deux pouvoirs suivants :

1) Placer un jeton Énergie sur votre plateau Capitaine.

- Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Énergie que vous pouvez placer de cette façon.
- Vous **ne pouvez pas** restaurer les jetons Énergie du plateau Capitaine grâce à des capacités de cartes ou des récompenses d'objectifs.



NOTE Vous pouvez uniquement restaurer des cartes Énergie.

2) Attribuer des jetons Énergie de votre plateau Capitaine à des cartes Énergie de votre réserve. Vous ne pouvez cependant pas dépasser la limite d'énergie de chaque carte. Tout jeton Énergie non attribué reste sur votre plateau Capitaine.

Exemple : vous venez de placer Tingt sur le plateau principal. Il y a 4 jetons Énergie sur votre plateau Capitaine. Vous voulez les assigner à vos cartes Énergie : vous placez 1 jeton Énergie sur la carte **a**, 1 sur la carte **b** et 2 sur la carte **c**. Notez que la limite d'énergie **d** de la carte **a** est de 1. Vous ne pouvez pas placer plus de 1 jeton Énergie sur cette carte.



GARTES CRÉATURE

NOTE Quand une description fait un rappel à une autre carte, adaptez la description avec le type d'icône indiqué par la carte.

001. Tilitchi. Gagnez 2 PV pour chaque icône Habitat Fruit de votre réserve, dont cette carte. Vous êtes limité à 10 PV par activation de cette carte.

002. Stégofleur. Voir #001.

003. Armours. Choisissez sur le plateau principal un habitat Fruit avec une icône Effet spécial et activez cet effet spécial. Si l'un de vos explorateurs est adjacent à cet habitat, vous avez le droit d'utiliser un filet pour activer la même icône lors du même tour.

004. Troglodyte. Vous pouvez jouer cette carte pour 1 ressource de moins par icône Habitat *Champignon* de votre réserve. Vous obtenez immédiatement 3 PV. Par ex., si vous avez 3 icônes Habitat *Champignon* dans votre réserve, vous pouvez jouer la carte pour 1 Champignon au lieu de 4. Notez que la réduction offerte prend uniquement en compte les cartes qui sont déjà dans votre réserve (l'icône Habitat du Troglodyte lui-même ne compte pas). Si la réduction est supérieure ou égale au coût de la carte, jouez la carte gratuitement.

005. Escargueil. Voir #003.

006. Crabognard. Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, piochez 1 carte Créature. Consultez l'icône Habitat de la carte piochée et comptez les icônes Habitat correspondantes dans votre réserve pour gagner 1 PV par icône, jusqu'à un maximum de 5 PV.

007. Scarabesque. Gagnez 1 PV pour chaque icône Habitat du type que vous avez le plus en réserve. S'il y en a plusieurs, choisissez parmi eux l'habitat qui sera pris en compte. Par ex., si vous avez 6 icônes Fruit, 3 icônes Corail, 4 icônes Fleur et 5 icônes Champignon, vous gagnez 6 PV. L'icône Habitat *Champignon* de cette carte doit être prise en compte lorsque vous déterminez le type d'icônes que vous avez le plus en réserve.

008. Bouqtitan. Voir #003.

009. Tortamanite. Voir #001.

010. Crabilazuli. Chaque fois que vous jouez une carte qui coûte au moins 4 ressources en tout (fruits, coraux, fleurs et/ou champignons), gagnez 2 PV. Cette capacité s'exerce même si vous profitez d'une réduction ou autre effet spécial qui vous permet de jouer une carte sans dépenser l'intégralité des ressources demandées, tant que son coût imprimé est d'au moins 4 ressources.

011. Perlinette. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez 2 ressources correspondant à l'icône Habitat du type que vous avez le plus en réserve. S'il y en a plusieurs, choisissez parmi eux l'habitat qui sera pris en compte.

012. Dracosable. Voir #004.

013. Coquiphant. Voir #003.

014. Bernamite. Voir #001.

015. Homarscie. À la fin de la partie, gagnez 1 PV pour chaque icône Crustacé de votre réserve. Comptez toutes les icônes des cartes de votre réserve, ainsi que les œufs éclos et non-éclos de votre piste de stockage.

016. Tortumousse. Voir #004.

017. Carnabyse. Voir #004.

018. Cryodon. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez 1 corail. De plus, recevez 1 corail supplémentaire pour chaque série de 3 trophées en votre possession. Par ex., si vous avez 4 trophées, gagnez 2 coraux en tout.

019. Cristalama. Chaque fois que vous obtenez un trophée, activez immédiatement 1 carte Recharge de votre réserve. Si vous n'avez aucune carte Recharge en réserve, rien ne se passe.

020. Lycanfeuille. Voir #015.

021. Élépharbre. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour gagner une ressource de votre choix. Vous pouvez aussi faire un échange à un contre un d'autant de ressources que vous voulez, d'un type donné contre un autre. Par ex., vous dépensez 1 jeton Énergie pour acquérir 1 fleur. Ensuite, vous choisissez d'échanger 3 fruits contre 3 coraux. Au final, vous aurez gagné 1 fleur, perdu 3 fruits, et gagné 3 coraux.

022. Sylvurien. Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, gagnez 1 ressource du type que vous possédez le moins (fruits, coraux, fleurs ou champignons). S'il y en a plusieurs, choisissez parmi elles la ressource qui sera prise en compte. Ensuite, gagnez 1 unité supplémentaire de cette même ressource pour chaque série de 3 trophées en votre possession. Par ex., vous faites une action *Recharger* alors que vous avez 0 fruit, 0 corail, 1 fleur, 1 champignon et 4 trophées. Vous désignez le corail comme la ressource du type que vous possédez le moins. Vous gagnez donc 1 corail + 1 corail grâce à votre série de 3 trophées.

023. Chienchilla. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 1 jeton Énergie du stock et placez-le sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour jouer gratuitement une carte Recharge de votre main. La carte ne vous coûte ni ressources, ni action.

024. Chamster. Voir #018.

025. Orange-Outan. Voir #018.

026. Phachalot. Activez immédiatement 1 carte Recharge de votre réserve. De plus, gagnez un œuf du stock. Il doit correspondre à l'icône Espèce de la carte Recharge que vous venez d'activer.

027. Cacochère. Voir #026.

028. Nutabi. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour gagner une ressource de votre choix. Ensuite, gagnez 1 unité supplémentaire de cette même ressource pour chaque série de 3 trophées en votre possession.

029. Pheoxi. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour choisir et activer une carte Recharge de votre réserve.

030. Carabistou. Choisissez 2 cartes Recharge différentes de votre réserve et activez-les. Vous ne pouvez pas activer deux fois la même carte Recharge. Si vous n'avez qu'une seule carte Recharge en réserve, activez-la une seule fois.

031. Pachydonte. Chaque fois que vous gagnez un trophée, gagnez 2 PV.

032. Bélicorne. Voir #018.

033. Murmaki. Chaque fois que vous activez une carte Recharge de votre réserve (via une action *Recharger*, des capacités de cartes, des icônes Effet spécial, des pouvoirs de capitaine, etc.), vous gagnez 1 PV. Par ex., si vous avez trois cartes Recharge en réserve et qu'elles sont toutes activées via une action *Recharger*, vous gagnez 3 PV.

034. Albino. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez 1 ressource du type que vous possédez le moins (fruits, coraux, fleurs ou champignons). S'il y en a plusieurs, choisissez parmi elles la ressource qui sera prise en compte. Ensuite, gagnez autant de PV que de ressources de ce type actuellement en votre possession. Par ex., vous faites une action *Recharger* alors que vous avez 2 fruits, 2 coraux, 3 fleurs et 3 champignons. Vous désignez le corail comme la ressource du type que vous possédez le moins. Vous gagnez 1 corail, ce qui vous amène à un total de 3 coraux, et gagnez donc 3 PV.

035. Nivopan. Choisissez 1 carte des Terres sauvages, payez le coût requis, et jouez-la immédiatement. Cet effet ne coûte aucune action.

036. Tropipan. Voir #035.

037. Paltroquet. Choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main. Gagnez 2 ressources de l'habitat de la carte ainsi acquise.

038. Paltroquette. Voir #037.

039. Griffforestier. Choisissez 1 carte Fin de partie de votre réserve. Activez son effet de fin de partie et gagnez immédiatement les PV correspondants (max. 10). La carte Fin de partie choisie s'exercera normalement à la fin de la partie. Par ex., si vous activez le Homarscie (#015) de cette façon avec 10 icônes Crustacé en réserve, vous gagnez 10 PV au moment où vous utilisez le Griffforestier, et 10 PV de plus à la fin de la partie.

040. Griffocéan. Voir #039.

041. Verspertille. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 1 jeton Énergie du stock et placez-le sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour jouer gratuitement 1 carte Fin de partie des Terres sauvages ou de votre main. Ceci ne vous coûte ni ressources, ni action.

042. Gerfaucou. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez immédiatement 1 PV pour chaque carte Fin de partie dans votre réserve. Vous êtes limité à 5 PV par activation de cette carte.

043. Toucankhamon. Choisissez une espèce et ajoutez à votre main toutes les cartes marquées d'au moins une icône de cette espèce dans les Terres sauvages. Gagnez 1 PV pour chaque carte ainsi acquise.

044. Roicatoès. Voir #043.

045. Ptéronoctis. Balayage (voir p.11). Ensuite, choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main.

046. Ptéromignon. Voir #045.

047. Hiboulette. Choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main. Gagnez 1 œuf correspondant à l'icône Espèce de la carte acquise (ou l'une des icônes s'il y en a plusieurs).

048. Hiboutchou. Voir #047.

049. Aquilinos. Voir #015.

050. Beccomète. Choisissez une carte des Terres sauvages et jouez-la gratuitement. Ceci ne vous coûte ni ressources, ni action.

051. Podiceps. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour choisir une carte des Terres sauvages et l'ajouter à votre main.

052. Zéphyr. Utilisez la capacité de la dernière carte Instantanée que vous avez jouée. Attention : l'autre carte qui possède cette capacité est la carte Blizzard (#053). Si vous jouez ces deux cartes l'une après l'autre et que Blizzard déclenche Zéphyr (ou inversement), les deux cartes s'activent mutuellement et rien ne se passe.

053. Blizzard. Voir #052.

054. Cornifoudre. Chaque fois que vous gagnez un trophée, gagnez 1 ressource de votre choix.

055. Batraciel. Choisissez 1 carte Énergie de votre réserve et restaurez-la à sa limite d'énergie. Vous ne pouvez pas restaurer des jetons Énergie sur un plateau Capitaine.

056. Amphibios. Voir #055.

057. Florizard. Jouez votre prochaine carte pour 1 ressource de moins. L'effet du Florizard n'est valide que lors de ce tour. Si vous ne jouez pas une autre carte lors du même tour, l'effet du Florizard est perdu. Si la réduction est supérieure ou égale au coût de la carte, jouez la carte gratuitement.

058. Métaforme. Gagnez un œuf non-éclos du stock correspondant à l'icône Espèce de la dernière carte Instantanée que vous avez jouée.

059. Métamorphe. Voir #058.

060. Fongiflore. Choisissez 1 carte de votre main qui coûte 2 ressources ou moins (quelles que soient ces ressources) et jouez-la gratuitement. Ceci ne vous coûte ni ressources, ni action. Cette capacité s'exerce uniquement sur les cartes dont le coût imprimé est de 2 ressources ou moins, quelles que soient les réductions dont vous profitez (cela ne marche donc pas pour un Troglodyte (#004) qui coûte 4 ressources).

061. Fongibus. Voir #060.

062. Aquazard. Voir #057.

063. Ankylauré. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour prendre un œuf de votre choix du stock. Placez-le sur cette carte pour lui conférer une icône Espèce supplémentaire. Cette carte appartient donc maintenant à l'espèce Reptile et à celle que vous avez choisie. Vous ne pouvez pas ajouter une icône Espèce que la carte possède déjà. Par ex., si vous dépensez un jeton Énergie pour ajouter l'espèce Crustacé, vous ne pouvez pas dépenser un autre jeton pour ajouter encore l'espèce Crustacé (ou Reptile). L'œuf placé sur cette carte représente simplement une icône et ne compte jamais comme un œuf : vous ne pouvez ni le tourner, ni le faire éclore (et ce même si vous accomplissez des objectifs avec).

064. Ankylazur. Voir #063.

065. Encorodon. Choisissez une récompense d'objectif que vous avez déjà gagnée et gagnez-la à nouveau. Si vous n'avez pas encore accompli d'objectif, cette capacité n'a aucun effet.

066. Cactipellis. Chaque fois que vous jouez une carte Instantanée, gagnez immédiatement 1 PV.

067. Torterrain. Voir #015.

068. Floréon. Lorsque vous faites une action *Recharger*, piochez 1 carte et gagnez la ressource de l'habitat de la carte piochée. Par ex., si la carte piochée a une icône Habitat *Fruit*, gagnez 1 fruit.

069. Congriferos. Lorsque vous faites une action *Recharger*, piochez 1 carte et gagnez un œuf non-éclos de l'espèce de la carte piochée (ou de l'une des espèces de la carte piochée s'il y en a plusieurs).

070. Sinopline. Piochez 1 carte et gagnez un œuf de l'espèce de la carte piochée (ou de l'une des espèces de la carte piochée s'il y en a plusieurs).

071. Cobaltine. Voir #070.

072. Planula. Gagnez 1 filet du stock.

073. Céphalomar. Consultez les 3 premières cartes de la pioche, choisissez-en une à ajouter à votre main et défaussez les autres. Gagnez immédiatement les PV finaux de la carte choisie. Si la carte choisie est une carte Fin de partie, vous gagnez 0 PV (les PV finaux de cette carte) et non les PV liés à sa capacité Fin de partie.

074. Mantascie. Piochez 3 cartes et ajoutez-les à votre main. Ensuite, choisissez 1 carte de votre main et défaussez-la. La carte défaussée n'est pas obligatoirement une de celles que vous venez de piocher.

075. Mantasabre. Voir #074.

076. Hippocorne. Chaque fois que vous piochez une carte, gagnez 1 PV. Par ex., si vous piochez 3 cartes grâce à la carte Mantascie (#074), vous gagnez 3 PV. Cette capacité ne fonctionne pas avec les cartes Céphalomar (#073), Loumarin (#082) et Tentatourbe (#084) car celles-ci ne font pas piocher de cartes.

077. Craborgne. Piochez 1 carte et gagnez immédiatement 1 PV pour chaque carte Créature de votre main, dont celle que vous venez de piocher. Vous êtes limité à 10 PV par activation de cette carte.

078. Orcalin. Piochez 1 carte. Si vous avez au moins 5 cartes Créature en main, dont celle que vous venez de piocher, gagnez 1 filet.

079. Delfino. Voir #078.

080. Pyronha. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour piocher 1 carte. Choisissez ensuite 2 options parmi les 3 suivantes : **1°** Recevoir un œuf de l'espèce de la carte piochée (ou de l'une d'entre elles s'il y en a plusieurs) **2°** Recevoir une ressource de l'habitat de la carte piochée ou **3°** Recevoir les PV finaux de la carte piochée (si la carte piochée est une carte Fin de partie, vous gagnez 0 PV (les PV finaux de cette carte) et non les PV liés à sa capacité Fin de partie). Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même option. Par ex., si vous piochez le Telif (#81), vous pouvez recevoir deux éléments parmi : un œuf de Poisson, un corail, ou 4 PV.

081. Telif. Gagnez 2 filets du stock.

082. Loumarin. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour consulter 3 cartes de la pioche, en choisir une à ajouter à votre main, et défausser les autres. Gagnez une ressource de l'habitat de la carte acquise.

083. Caudalerg. Voir #015.

084. Tentatourbe. Voir #073.

085. Scutiloce. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour retourner jusqu'à 2 œufs différents de votre réserve et gagner immédiatement 2 PV. Vous ne pouvez pas retourner le même œuf deux fois. Vous pouvez retourner un œuf éclos sur son côté non-éclos et inversement. Vous pouvez aussi ne rien retourner du tout.

086. Cocognon. Retournez jusqu'à 2 œufs différents de votre réserve et gagnez 2 PV par œuf ainsi retourné. Vous ne pouvez pas retourner le même œuf deux fois. Vous pouvez retourner un œuf éclos sur son côté non-éclos et inversement. Vous pouvez aussi ne rien retourner du tout.

087. Coccirelle. Faites éclore 1 œuf de votre réserve pour gagner 1 œuf de votre choix du stock. Si vous n'avez aucun œuf à faire éclore, cette capacité n'a aucun effet.

088. Kabuto. Voir #087.

089. Jadélytre. Voir #015.

090. Wyrmoneon. Faites éclore jusqu'à 5 œufs de votre réserve et gagnez 2 PV pour chaque œuf éclos ainsi.

091. Doriflore. Faites éclore 1 œuf de votre réserve pour choisir un type de ressource et gagner 2 unités de cette ressource.

092. Vermiflore. Voir #091.

093. Ticocon. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez 1 ressource de votre choix et retournez jusqu'à 2 œufs différents de votre réserve. Vous ne pouvez pas retourner le même œuf deux fois. Vous pouvez retourner un œuf éclos sur son côté non-éclos et inversement. Vous pouvez aussi ne rien retourner du tout.

094. Lunantule. Chaque fois que vous faites une action ou profitez d'un effet qui vous permet de retourner un ou plusieurs œufs de votre réserve, gagnez 1 PV. C'est le nombre d'occurrences qui compte, et non le nombre d'œufs. Par exemple, si vous retournez 2 œufs grâce à la carte Ticocon (#093), vous gagnez 1 PV. Si dans le même tour, vous faites éclore 1 œuf grâce à la carte Doriflore (#091), vous gagnez encore 1 PV. Si, enfin, vous accomplissez un objectif en retournant 8 œufs d'un coup, vous gagnez 1 PV (et non 8).

095. Magisphinx. Obtenez 1 œuf d'Insecte du stock et ajoutez-le à votre réserve côté non-éclos.

096. Mantolée. Lorsque vous faites une action *Recharger*, gagnez 1 PV pour chaque série de 2 œufs éclos de votre réserve.

097. Roconion. Voir #086.

098. Chlorociole. Gagnez 1 PV à chaque fois que vous gagnez un œuf. Si vous devez gagner un œuf mais que votre piste de stockage est pleine, gagnez un total de 3 PV à la place (au lieu de 2 PV, voir p.14). Notez que les cartes Ankylaurone (#063) et Ankylazur (#064) ne déclenchent pas cette capacité, car ces cartes ne vous rapportent pas un œuf, mais une icône Espèce.

099. Wyrmidon. Voir #090.

100. Dardoguêpe. Obtenez 1 œuf de votre choix du stock et ajoutez-le à votre réserve côté non-éclos.

101. Bombyxu. Voir #095.

102. Féldraco. Défaussez jusqu'à 2 cartes de votre main. Pour chaque carte défaussée, gagnez immédiatement 2 PV.

103. Caméléodon. Défaussez 1 carte de votre main. Gagnez 1 PV pour chaque icône Espèce de votre réserve identique à celle de la carte défaussée (si elle comporte plusieurs icônes Espèce, choisissez-en une). Prenez en compte les œufs éclos et non-éclos. Par ex., si vous défaussez une carte avec une icône Oiseau, comptez toutes les icônes Oiseau des cartes de votre réserve et les œufs d'Oiseau éclos et non-éclos de votre piste de stockage.

104. Cyanodon. Défaussez jusqu'à 5 cartes de votre main. Chaque carte défaussée réduit le coût du Cyanodon de 1 ressource. De plus, gagnez immédiatement 5 PV. Par ex., si vous défaussez 4 cartes en tout, vous pouvez jouer le Cyanodon pour 1 corail ou 1 champignon.

105. Sylwyverne. Défaussez 1 carte de votre main pour gagner 2 ressources de l'habitat de la carte défaussée.

106. Ptérodak. Gagnez 1 PV chaque fois que vous défaussez une carte Créature de votre main. Par ex., si vous défaussez un total de 4 cartes grâce à la carte Cyanodon (#104), vous gagnez 4 PV. Cette capacité s'applique également lorsque vous effectuez une action *Recharger* et que vous devez défausser des cartes pour revenir à 5 cartes en main. Notez que les cartes Céphalomar (#073), Loumarin (#082) et Tentatourbe (#084) ne déclenchent pas cette capacité car elles ne font pas défausser des cartes de votre main.

107. Cerberos. Voir #105.

108. Bahamut. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 1 jeton Énergie du stock et placez-le sur cette carte. Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour piocher 4 cartes et gagner les ressources de leur habitat. Ainsi, vous gagnez 4 cartes et 4 ressources. Vous ne pouvez pas dépenser 1 jeton Énergie pour activer cette capacité s'il vous reste des cartes en main.

109. Goldodrak. Voir #104.

110. Opalin. Défaussez jusqu'à 3 cartes de votre main. Chaque carte défaussée réduit le coût de l'Opalin de 1 ressource. De plus, gagnez 1 filet. Par ex., si vous défaussez 2 cartes en tout, vous pouvez jouer l'Opalin pour 1 corail.

111. Tyrannos. Voir #015.

112. Dracobra. Défaussez 1 carte de votre main pour gagner 2 œufs de l'espèce correspondant à l'icône de la carte défaussée (si elle comporte plusieurs icônes Espèce, choisissez-en une).

113. Dracouleuvre. Voir #112.

114. Platinodon. Défaussez 1 carte de votre main pour choisir 2 cartes des Terres sauvages et les ajouter à votre main.

115. Cristallin. Voir #110.

116. Tarascus. Voir #103.

117. Diurna. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 1 jeton Énergie du stock et placez-le sur cette carte. Si vous devez défausser une carte d'un coût de 3 ressources ou moins, dépensez 1 jeton Énergie du Diurna pour jouer gratuitement la carte que vous alliez défausser (au lieu de la défausser). Ceci ne vous coûte ni ressources, ni action. Par ex., si vous avez 6 cartes en main et que vous faites une action *Recharger*, vous devez défausser 1 carte pour revenir à votre limite de 5 cartes en main. Vous décidez de défausser le Tarascus (#116) dont le coût imprimé est de 2 ressources (1 corail et 1 champignon). Vous dépensez 1 jeton Énergie du Diurna pour jouer gratuitement le Tarascus au lieu de le défausser, sans dépenser les ressources requises ni utiliser d'action. Cette capacité s'exerce uniquement sur les cartes dont le coût imprimé est de 3 ressources ou moins, quelles que soient les réductions dont vous profitez (cela ne marche donc pas pour un Troglodyte (#004) qui coûte 4 ressources).

118. Nocturna. Voir #117.

119. Hydrovouivre. Lorsque vous jouez cette carte, prenez immédiatement 2 jetons Énergie du stock et placez-les sur cette carte. Dépensez 1 jeton Énergie de cette carte pour défausser 1 carte de votre main et gagner 2 ressources de l'habitat de la carte défaussée.

120. Bustosaure. À la fin de la partie, choisissez une carte Fin de partie de votre réserve autre que cette carte et gagnez à nouveau les PV de fin de partie de la carte choisie. Par ex. si vous avez gagné 12 PV grâce à la carte Titan (#121), vous pouvez gagner ces PV une nouvelle fois.

121. Titan. À la fin de la partie, gagnez 1 PV pour chaque carte Instantanée de votre réserve. Vous êtes limité à 12 PV par activation de cette carte.

122. Gigantule. À la fin de la partie, gagnez 1 PV pour chaque œuf éclos ou non-éclos de votre réserve.

123. Pangolion. À la fin de la partie, gagnez 4 PV pour chaque série complète d'icônes Habitat de votre réserve (Fruit, Corail, Fleur, Champignon). Par ex., si vous avez 4 icônes Fruit, 3 icônes Corail, 5 icônes Fleur et 6 icônes Champignon, vous avez trois séries complètes et gagnez donc 12 PV. Vous êtes limité à 12 PV par activation de cette carte.

124. Barboteur. À la fin de la partie, recevez 3 PV pour chaque carte Recharge de votre réserve. Vous êtes limité à 12 PV par activation de cette carte.

125. Cougarfang. À la fin de la partie, comptez tous vos filets, fruits, coraux, fleurs et champignons. Gagnez 1 PV par ressource et par filet. Vous êtes limité à 12 PV par activation de cette carte. Par ex., avec 3 fruits, 1 corail, 0 fleur, 3 champignons et 1 filet, vous gagnez 8 PV.

126. Golgotha. À la fin de la partie, gagnez 3 PV pour chaque carte Énergie de votre réserve. Vous êtes limité à 12 PV par activation de cette carte.

CARTES OBJECTIF PRINCIPAL



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 14 cartes Créature en réserve.



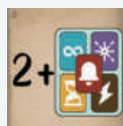
Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 8 œufs non-éclos en réserve. Après avoir accompli cet objectif, faites éclore les 8 œufs.



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 6 cartes Créature avec la même icône Habitat en réserve (par ex. 6 créatures d'un habitat Fruit).



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 10 icônes de la même espèce dans votre réserve. Pour les œufs, seuls les œufs non-éclos comptent. Si vous utilisez des œufs pour accomplir cet objectif, faites-les éclore.



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez 2 séries complètes des 5 types différents de cartes en réserve (Permanente, Énergie, Recharge, Instantanée et Fin de partie).

RÉCOMPENSES DE PION OBJECTIF

Vous pouvez choisir de ne pas recevoir ces récompenses et gagner 2 PV à la place.



Gagnez 2 ressources de votre choix (identiques ou différentes).



Prenez 2 cartes dans les Terres sauvages (voir p.10).



Gagnez 1 filet du stock.



Gagnez immédiatement 3 PV (voir p.7).



Choisissez 1 carte Énergie de votre réserve et restaurez-la à sa limite d'énergie. Si vous n'avez pas de carte Énergie en réserve, cette récompense n'a aucun effet. Vous ne pouvez pas restaurer d'énergie sur votre plateau Capitaine.



Activez toutes les cartes Recharge de votre réserve, dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez pas de carte Recharge en réserve, cette récompense n'a aucun effet.

RÉCOMPENSES DE LA PISTE DE STOCKAGE



Prenez 1 carte dans les Terres sauvages (voir p.10).



Gagnez 1 ressource de votre choix.



Gagnez immédiatement X PV (voir p.7).

ICÔNES DE LA PISTE TEMPORELLE/ DE SCORE



Gagnez 1 filet du stock.



Gagnez une récompense Découverte (voir p.11).



Grand balayage : défaussez toutes les cartes des Terres sauvages et remplacez-les par les 6 premières cartes de la pioche.



Gagnez un trophée du plateau principal.

ICÔNES EFFET SPÉCIAL



Obtenez 1 fruit.



Obtenez 1 fleur.



Obtenez 1 corail.



Obtenez 1 champignon.



Gagnez immédiatement 3 PV.



Balayez, puis prenez 1 carte des Terres sauvages (voir p.11).



Piochez 1 œuf au hasard dans le sachet.



Retournez 1 œuf de votre réserve (voir p.14).



Piochez 2 cartes Créature (voir p.10).



Prenez 1 carte des Terres sauvages et gagnez 1 ressource de l'habitat de la carte ainsi récupérée.



Activez une carte Recharge de votre réserve. Si vous n'avez pas de carte Recharge en réserve, rien ne se passe.



Défaussez 1 carte de votre main et gagnez 2 ressources de l'habitat de la carte défaussée (voir p.13).



Retournez jusqu'à 2 œufs de votre réserve (voir p.14). Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour retourner deux fois le même œuf.



Choisissez 1 carte de votre main et payez son coût pour la jouer dans votre réserve. C'est l'icône Effet spécial qui vous offre la possibilité de jouer cette carte ; en conséquence, cela ne compte pas comme une action.