



Livre des Règles

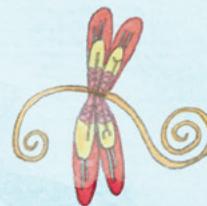


PRINCIPE & BUT DU JEU P. 4

MATÉRIEL P. 5

JEU DE BASE MISE EN PLACE P. 6
CONCEPTS CLÉS P. 7
LE JEU P. 8
FIN DU JEU P. 11
RÈGLES POUR DEUX JOUEURS P. 11

EXTENSIONS LE VAISSEAU-AMIRAL P. 12
LES SABLERS P. 15
LES NUAGES DE PIERRE P. 16
LES QUAIS P. 18
LES ŒUFS DES OISEAUX-MARTEAUX P. 20
LE CERF-VIOLENT P. 22



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous êtes un Aermateur, bâtisseur des vaisseaux volants qui transportent les songes dans les cieux de l'Onivers! Vous n'avez pas d'égal pour tracer les plus beaux plans, obtenir les matériaux de construction les plus raffinés, et engager les meilleurs équipages.

Les Archontes vous ont prié de construire une nouvelle flotte onirique, plus somptueuse que jamais... Arrivez-vous à vous acquitter de cette prestigieuse entreprise avant que les ressources à votre disposition ne soient épuisées?

Aerion est un jeu jouable en solitaire ou à deux joueurs en mode coopératif. Votre but est de construire six vaisseaux volants, chacun représenté par un jeton et nécessitant trois ressources : matériau, plan et équipage.

Pour acquérir une carte Ressource, vous devez lancer vos dés et obtenir le résultat adéquat. Vous pouvez relancer vos dés pour essayer d'obtenir le résultat souhaité, mais chaque relance vous coûtera une carte Ressource, et vous rapprochera de la défaite!

Vous gagnez le jeu si vous parvenez à construire les six vaisseaux avant l'épuisement des cartes.

Six extensions sont incluses dans cette boîte. Chaque extension est indépendante des autres, et toutes sont combinables.

Les cartes du jeu de base et celles de chaque extension ont un motif distinctif dans le bas.



MATÉRIEL DU JEU DE BASE



36 CARTES ÉLÉMENT
(12 CARTES ÉQUIPAGE, 12 CARTES MATÉRIAU,
12 CARTES PLAN)



12 CARTES GRIMOIRE



6 JETONS VAISSEAU



3 JETONS FÉE



6 DÉS

EXTENSIONS

85 CARTES D'EXTENSIONS



1 FIGURINE CERF-VOLANT



6 CARTES USINE



24 CARTES SABLIER



3 CARTES QUAI



12 CARTES OUVRIER



1 JETON VAISSEAU AMIRAL



12 CARTES ŒUF



12 CARTES
OISEAU-MARTEAU



8 CARTES REMPART



8 CARTES ANTRE



6 JETONS NUAGE DE PIERRE

JEU DE BASE: MISE EN PLACE

Ces règles décrivent le jeu en solo sans extensions.
Les règles additionnelles pour deux joueurs se trouvent à la page 11.

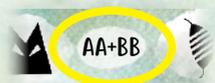
1. Posez les 6 jetons Vaisseau sur la table, face 'En projet' visible.
Prenez les six dés.
2. Posez les trois jetons Fée près des jetons Vaisseau.
3. Prenez les 48 cartes Ressource du jeu de base (référez-vous à leur bordure inférieure) et répartissez-les en 6 paquets différents, en fonction de la combinaison au dos des cartes. Mélangez chaque paquet séparément, et posez ces paquets sur la table (laissez suffisamment de place au-dessus de ces paquets pour leurs piles de défausse). Révélez la première carte de chaque paquet, et placez ces cartes en une ligne : l'**étalage**.
4. En dessous de l'étalage, laissez la place pour quatre zones: deux **ateliers**, un **pupitre**, et une **réserve**.



Face En projet



Bordure du jeu de base



CONCEPTS CLÉS

Dans **Aerion**, vous lancez vos dés pour obtenir des combinaisons spécifiques, ces combinaisons vous permettant d'acquérir des cartes Ressource de l'étalage. Il y a deux types de cartes Ressource: les cartes **Élément**, nécessaires pour construire les vaisseaux, et les cartes **Grimoire**, qui vous aideront à accomplir votre tâche.

ÉLÉMENTS: PLAN, MATÉRIAU ET ÉQUIPAGE.

Trois éléments sont nécessaires pour construire un Vaisseau: un **Plan**, un **Matériau** et un **Équipage**. Les icônes de ces trois éléments sont représentées sur la face 'En Projet' de chaque jeton Vaisseau. On peut voir l'icône spécifique de chaque carte Élément dans ses coins supérieurs. Les icônes dans ses coins inférieurs rappellent avec quelles autres cartes Élément cette carte peut se combiner pour construire un vaisseau.



Icônes



Combinaisons pour construire des Vaisseaux



Les 2 cartes Équipage
(Incube et Sognae)



Les 3 cartes Matériau
(Hélices, Noix et Cocons)



Les 6 cartes Plan
(Hellinaute, Planeur, Abeille,
Trihellix, Nacelle, Frelon)

LES ATELIERS

Pour construire un vaisseau, vous devez poser les cartes Élément acquises dans l'une des deux zones appelées ateliers. Chaque atelier peut contenir jusqu'à trois cartes: une carte Plan, une carte Matériau, et une carte Équipage.

Vous ne pouvez pas construire plusieurs vaisseaux en même temps dans un atelier; les trois cartes posées dans un atelier doivent donc obligatoirement être compatibles les unes avec les autres et la **carte Équipage doit toujours être posée en dernier** - l'ordre de pose des cartes Plan et Matériau est indifférent.

LES GRIMOIRES

Vous poserez les cartes Grimoire acquises durant le jeu dans la zone 'pupitre'. Le pupitre ne peut contenir qu'une carte Grimoire à la fois. Durant votre tour, vous pouvez défausser un Grimoire de votre pupitre pour déclencher l'un de ces trois effets :

- Relancez autant de dés que vous voulez, jusqu'à trois fois (durant la Phase 1 : Lancer(s)). Vous pouvez choisir des dés différents lors de chaque relance.
- Placez une carte Élément (pas de carte Grimoire) que vous venez d'acquérir dans la réserve si vous ne voulez ou ne pouvez pas la mettre dans l'un de vos ateliers (durant la phase 2 : Acquisition)
- Récupérez deux cartes Élément (pas de carte Grimoire) d'une même défausse et posez-les au sommet de leur paquet dans l'ordre de votre choix (durant n'importe quelle phase de votre tour). Si ce paquet est épuisé, les deux cartes récupérées reconstituent ce paquet.



LA RÉSERVE

Vous pourrez y « stocker » des cartes Élément (en vous défaussant d'une carte Grimoire, voir ci-dessus). La réserve peut contenir autant de cartes Élément que vous voulez. Vous pouvez à tout moment transférer une ou plusieurs cartes de votre réserve vers un atelier, si cet atelier est libre ou contient une ou deux carte(s) compatible(s) avec la carte que vous voulez transférer.

LES FÉES

Un jeton Fée peut être utilisé pour modifier le résultat d'un dé. Après un lancer, vous pouvez dépenser un jeton Fée pour tourner un dé sur la face de votre choix. Vous pouvez utiliser plusieurs jetons Fée le même tour. Tout jeton Fée dépensé est retiré du jeu (remettez-le dans la boîte).

LE JEU

Un tour dans **Aerion** se compose de trois phases :

1. Lancer(s)
2. Acquisition
3. Approvisionnement



1. LANCER(S)

Lancez vos 6 dés. Le haut de chaque carte Ressource vous indique le résultat nécessaire pour obtenir cette carte (par exemple : une paire, un brelan...)

Si le résultat de votre lancer vous permet d'acquérir une des cartes de l'étalage, et que vous en êtes satisfait, passez en phase 2 : Acquisition.

RELANCER LES DÉS

Si le résultat de votre lancer ne vous permet pas d'obtenir une carte de l'étalage ou ne vous permet pas d'obtenir une carte souhaitée, défaussez une carte de l'étalage et relancez autant de dés que vous voulez. Chaque paquet de cartes a sa propre pile de défausse, que vous pouvez consulter à tout moment (les cartes sont défaussées face visible).

Vous pouvez répéter ce processus tant que vous n'êtes pas satisfait du résultat, et qu'il reste des cartes dans l'étalage. Vous pouvez relancer des dés mis de côté lors d'un lancer précédent. Vous devez relancer jusqu'à ce que vous puissiez acquérir une carte, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans l'étalage. Si votre résultat des dés ne vous permet pas d'obtenir la dernière carte de l'étalage, cette carte est défaussée, et vous passez directement à la phase 3 : Approvisionnement.

Vous avez le plan de l'Hellinaute et le matériel Hélice dans un de vos ateliers, et voulez acquérir la carte équipage Incube, afin de terminer le vaisseau Hellinaute. Il y a dans l'étalage une carte Incube, qui demande la combinaison AA+BB double paire). Vous lancez vos six dés et obtenez 2, 3, 4, 5, 5, 5, ce qui ne vous permet pas d'acquérir cette carte. Vous défaussez une carte de l'étalage pour relancer 4 dés : un 2, un 3, un 4 et l'un des 5 ; vous obtenez 2, 2, 5, 6. Vous avez deux 2 est deux 5, et décidez de vous arrêter et de passer à la phase 2 : Acquisition.

Important : vous ne remplacez pas une carte défaussée durant le tour, mais seulement à la fin du tour, lors de la phase 3 : Approvisionnement ; l'étalage se réduit donc à chaque fois que vous décidez de défausser une carte pour relancer un ou plusieurs dés.

2. ACQUISITION

Prenez de l'étalage une carte que le résultat de vos dés vous permet d'acquérir, et placez-la dans la zone appropriée :

- **une carte Élément** : est posée dans l'un de vos ateliers, si possible. Dans le cas contraire (aucun atelier n'est vide et la carte acquise n'est pas compatible avec la (les) carte(s) déjà présente(s), ou la carte acquise est une carte Équipage, et vous n'avez pas encore une paire Matériau et Plan correspondante), vous pouvez défausser une carte Grimoire de votre pupitre, pour poser la carte Élément acquise ce tour-ci dans votre réserve; si vous ne voulez ou ne pouvez pas le faire, défaussez cette carte Élément. Si vous venez d'acquérir une carte Équipage, et qu'elle se combine avec une paire de cartes Plan et Matériau déjà présente dans l'un de vos ateliers, vous pouvez la poser dans cet atelier pour compléter un vaisseau : retournez le jeton Vaisseau correspondant sur face 'En vol', et videz l'atelier, en défaussant les trois cartes chacune dans sa défausse respective.



- **une carte Grimoire** est placée sur votre pupitre, si possible. Si votre pupitre contient déjà une carte Grimoire, vous pouvez, pour libérer le pupitre, immédiatement défausser cette carte Grimoire pour récupérer deux cartes Élément défaussées et les poser au sommet de leur paquet (voir Les Grimoires, page 8); ensuite, posez la carte Grimoire que vous venez d'acquérir dans le pupitre ainsi libéré.

Certains résultats vous permettent de choisir entre plusieurs cartes de l'étalage. Choisissez librement une des cartes que votre résultat vous permet d'acquérir.

Remarque : pour les 5 premières combinaisons, les lettres n'indiquent pas des valeurs nécessairement différentes; par exemple, avec 4 dés au résultat identique, vous pouvez prendre la carte AAAA ou la carte AA+ BB. Par contre A+B+C+D+E indique une combinaison de 5 dés différents, d'ordre ascendant (donc soit de 1 à 5 soit de 2 à 6).

3. APPROVISIONNEMENT

Remplacez dans l'étalage chaque carte défaussée et/ou acquise lors des deux premières phases par la première carte du paquet approprié. Si un paquet est vide, vous continuez à jouer avec un étalage réduit.

Les cartes encore sur la table ne sont pas remplacées : elles restent en place jusqu'à ce qu'elles soient acquises ou défaussées lors d'un tour ultérieur.

FIN DU JEU

Victoire : vous gagnez dès que vous retournez le sixième jeton Vaisseau face 'En vol'.

Défaite : vous perdez quand l'étalage est vide, et que tous les paquets sont épuisés

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Pour un jeu plus difficile, remettez 1, 2, voire 3 jeton(s) Fée dans la boîte durant la mise en place.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques aux règles pour un joueur, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Distribuez aléatoirement trois jetons Vaisseau à chaque joueur. Chaque joueur va jouer à tour de rôle -le tour d'un joueur se déroulant exactement comme dans le jeu solo.

Chaque joueur dispose d'un pupitre, d'une réserve, et d'un atelier personnel; par ailleurs, les joueurs disposent d'un atelier commun.

ACQUISITION

Un joueur ne peut en aucun cas poser une carte dans le pupitre, la réserve ou l'atelier personnel de son partenaire. Les deux joueurs peuvent poser des cartes dans l'atelier commun -également des cartes provenant de leur réserve personnelle. C'est le joueur qui pose le dernier élément, à savoir l'équipage, qui est considéré comme ayant construit le vaisseau. Chaque joueur est en charge des trois jetons Vaisseau qu'il a devant lui. Si un joueur construit un vaisseau dont il n'est pas en charge, le jeton de ce vaisseau n'est pas retourné face 'En vol' (les cartes correspondantes sont défaussées de l'atelier).

EXTENSION 1 : LE VAISSEAU AMIRAL



JETON VAISSEAU AMIRAL



6 CARTES USINE

PRÉPARATION

Posez le jeton Vaisseau Amiral, face 'En projet' visible, près des autres jetons Vaisseau. Lancez deux dés jusqu'à ce que vous obteniez deux résultats différents. Prenez les deux cartes Usine indiquant ces chiffres -ignorez les combinaisons en haut au centre, elle ne servent que dans la variante (voir page 14).

Posez ces deux cartes devant vous et remettez les autres cartes Usine dans la boîte.

LES CARTES USINE

Ces cartes vous donnent de nouveaux pouvoirs, que vous pourrez utiliser tout au long de la partie.



La Bibliothèque (1)

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Grimoire que votre pupitre peut contenir. Quand vous défaussez une carte Grimoire de votre pupitre pour relancer des dés, vous pouvez relancer les dés jusqu'à quatre fois au lieu de trois.



Les Archives (2)

Quand vous défaussez une carte Grimoire de votre pupitre pour récupérer des cartes d'une défausse, vous pouvez récupérer trois cartes de cette défausse au lieu de deux.



Le département de sécurité (3)

Si vous avez défaussé au moins une carte de l'étalage durant la Phase 1 : Lancer(s), vous pouvez interrompre votre tour, ignorer la phase 2 : Acquisition et passer directement à la Phase 3 : Approvisionnement.



Le laboratoire de recherche (4)

Après votre premier lancer de la Phase 1 : Lancer(s), vous pouvez relancer vos 6 dés. Ensuite, continuez la Phase 1 : Lancer(s) normalement, ou passez à la Phase 2.



Le département de logistique (5)

Quand vous défaussez une carte de l'étalage pour relancer un ou plusieurs dés, vous pouvez renoncer à relancer les dés, et au lieu de cela retourner UN dé sur la face opposée (un 1 vers le 6, ou un 5 vers le 2, par exemple). Il est permis de défausser plusieurs cartes de l'étalage pour changer plusieurs dés de cette façon lors d'un même tour.



La salle de jeu (6)

Vous pouvez acquérir et placer des cartes Équipage dans les ateliers, même si les deux autres cartes Élément n'y sont pas encore.

LE VAISSEAU AMIRAL

Le jeton Vaisseau Amiral doit également être retourné sur sa face 'En vol' pour gagner le jeu (en plus des 6 jetons Vaisseau du jeu de base). Il est différent des jetons du jeu de base car :



- Il nécessite un exemplaire de chacune des 3 cartes Matériau (Hélice, Noix et Cocons), et des 2 cartes Équipage (Incube et Sognae). Le Vaisseau Amiral n'a pas besoin de Plan.
- Il n'est pas construit dans un atelier : toute carte acquise consacrée à la construction du Vaisseau Amiral doit être placée en-dessous du jeton Vaisseau Amiral.

Les deux cartes Équipage doivent être placées en dernier (sauf si avez la Salle de jeu); l'ordre de ces deux dernières cartes est indifférent. Lorsque les 5 cartes Élément ont été placées sous le jeton Vaisseau Amiral, défaussez ces 5 cartes et retournez le jeton face 'En vol'.

CONDITION DE VICTOIRE ADDITIONNELLE

Pour gagner le jeu, vous devez également retourner le jeton Vaisseau Amiral sur sa face 'En vol'. Il est indifférent que cela ait lieu avant ou après avoir retourné les jetons du jeu de base sur leur face 'En vol'.

JEU À DEUX JOUEURS

Les deux joueurs bénéficient des pouvoirs des cartes Usine, et peuvent tous deux acquérir des cartes Élément et les placer sous le jeton Vaisseau Amiral.

VARIANTE PLUS DIFFICILE : L'USINE EN CONSTRUCTION

Mélangez les cartes Usine dans les paquets Ressource.

Vos commencez le jeu sans aucune carte Usine, et pourrez en acquérir durant le jeu. Une carte Usine s'acquiert comme une carte Ressource, en obtenant la combinaison de dés appropriée.

Dès qu'une carte Usine est acquise, vous bénéficiez de son pouvoir (dans le jeu à deux, les deux joueurs bénéficient du pouvoir d'une carte Usine, indépendamment de quel joueur l'a acquise).

Une carte Usine dans l'étalage peut être défaussée comme n'importe quelle carte Ressource afin de relancer les dés, et peut être récupérée d'une défausse quand vous défaussez un Grimoire de votre pupitre à cette fin. Vous ne pouvez avoir que deux cartes Usine à la fois. Si vous acquérez une troisième carte Usine, défaussez immédiatement l'une des trois cartes Usine en votre possession.



EXTENSION 2 : LES SABLIERES



24 CARTES SABLIER

PRÉPARATION

Mélangez les 24 cartes Sablier dans leurs paquets Ressource correspondants.

LES CARTES SABLIER

Les cartes Sablier sont des cartes Ressource, et peuvent être acquises comme n'importe quelle autre carte, moyennant la combinaison de dés adéquate. Posez les cartes Sablier acquises près de vos jetons Vaisseau.

Les cartes Sablier présentes dans l'étalage peuvent également être défaussées pour relancer les dés, et peuvent être récupérées d'une défausse et posées au sommet d'une pioche, en utilisant une carte Grimoire.

À la fin de la phase 2, défaussez toute carte Sablier encore présente dans l'étalage.

CONDITION DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE

Pour gagner le jeu, vous devez obtenir les 6 cartes Sablier différentes, en plus de retourner les jetons Vaisseau face 'En vol'. L'ordre dans lequel vous accomplissez cela n'a pas d'importance.

JEUX À DEUX

Dans un jeu à deux joueurs, les deux joueurs mettent en commun les cartes Sablier qu'ils acquièrent.

VARIANTE : À COURT DE TEMPS

Jouez avec seulement 18 cartes Sablier, trois par paquet. Remettez les 6 cartes Sablier non utilisées dans la boîte au début du jeu.

EXTENSION 3: LES NUAGES DE PIERRE



PRÉPARATION

Mélangez les 12 cartes Oiseau-marteau dans leurs paquets Ressource correspondants.

Posez les 6 jetons Nuage de pierre près des cartes Vaisseau, face 'Intact' visible.

DÉMOLITION

Au lieu de jouer une phase 2 : Acquisition, vous pouvez jouer une phase 2 : Démolition.

Durant une phase 2 : Démolition, vous pouvez retourner face 'Endommagé' et/ou retirer du jeu un ou plusieurs jeton(s) Nuage de pierre. Votre total de démolition est égal à la somme de vos dés, plus les points que vous rapporte le fait de défausser une ou plusieurs carte(s) Oiseau-marteau. Pour chaque 30 points de démolition, vous pouvez retourner un jeton Nuage de pierre intact sur sa face 'Endommagé', ou retirer du jeu un jeton Nuage de pierre endommagé.

Vous ne pouvez pas acquérir de carte de l'étalage lors d'une phase 2 : Démolition. Vous ne pouvez pas choisir de jouer une phase de Démolition si votre total de démolition (dés + cartes Oiseau-marteau) est inférieur à 30.



Face Intact

LES OISEAUX-MARTEAUX

Les cartes Oiseau-marteau ne sont pas des cartes Élément, et ne peuvent pas être acquises ; une carte Oiseau-marteau peut être utilisée de deux façons :

- elle peut être défaussée, comme n'importe quelle carte, pour relancer les dés lors de la phase 1 : Lancer(s).
- elle peut être défaussée lors de la phase 2 : Démolition pour augmenter votre total de démolition. Plus vous défaussez de cartes Oiseau-marteau lors d'un même tour, plus vous augmentez ce total :

Nombre de carte(s) Oiseau-marteau défaussée(s) :

1	2	3
5	40	100

Points de démolition

Quand vous défaussez une carte Grimoire de votre pupitre pour récupérer des cartes d'une défausse, vous pouvez choisir de récupérer des cartes Oiseau-marteau. Comme les cartes Oiseau-marteau ne peuvent pas être acquises, elles ne peuvent jamais être placées dans la réserve.

CONDITION DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE

Pour gagner le jeu, vous devez retirer du jeu les 6 jetons Nuage de pierre, en plus de retourner les jetons Vaisseau face 'En vol'. L'ordre dans lequel vous accomplissez cela n'a pas d'importance.

VARIANTE: LA NUÉE

Durant la Phase 2 : Démolition, si vous voulez défausser des cartes Oiseau-marteau, vous devez en défausser au moins deux.

Vous pouvez toujours déclencher une phase 2 : Démolition sans carte Oiseau-marteau, si votre total est égal ou supérieur à 30.

VARIANTE: CLOUÉS AU SOL!

Lors de la mise en place, posez un jeton Nuage de pierre (face Intact) sur chacun des 6 jetons Vaisseau.

Pour retourner un jeton Vaisseau sur sa face 'En vol', il faut avoir au préalable retiré du jeu le jeton Nuage de pierre posé dessus.

EXTENSION 4: LES QUAIS



3 CARTES QUAÏ



12 CARTES OUVRIER

PRÉPARATION

Mélangez les 12 cartes Ouvrier dans leurs paquets Ressource correspondants.

Posez les 3 cartes Quai près des jetons Vaisseau, face 'Chantier' visible.

Prévoyez près de votre pupitre une nouvelle zone: la guérite.

LES CARTES OUVRIER

Les cartes Ouvrier ne sont pas des cartes Élément, et ne peuvent pas être acquises.

Durant la Phase 1 : Lancer(s) elles peuvent être utilisées de deux façons :

- Défaussez une carte Ouvrier pour relancer une fois autant de dés que vous voulez (comme si vous aviez défaussé n'importe quelle autre carte Ressource).
- Posez une carte Ouvrier dans votre guérite. Vous pouvez alors relancer autant de dés que vous voulez, jusque trois fois. Vous devrez payer cet ouvrier avant la fin du jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Ouvrier posées dans la guérite.

Quand vous défaussez une carte Grimoire de votre pupitre pour récupérer des cartes d'une défausse, vous pouvez choisir de récupérer des cartes Ouvrier.

Comme les cartes Ouvrier ne peuvent pas être acquises, elles ne peuvent jamais être placées dans la réserve.

PAYER LES OUVRIERS

Au lieu de jouer une phase 2 : Acquisition, vous pouvez jouer une phase 2 : Jour de Paye, si le total de vos dés est égal ou supérieur à 26. Vous pouvez alors défausser une carte Ouvrier de votre guérite.

Vous ne pouvez pas acquérir de carte de l'étalage lors d'une phase 2 : Jour de Paye.



Face Chantier

CONSTRUIRE UN QUAÏ

Au lieu de jouer une phase 2 : Acquisition, vous pouvez jouer une phase 2 : Construction, si vous obtenez cinq faces identiques avec vos dés. Vous pouvez alors retourner une carte Quai face 'Construit'. Vous ne pouvez pas acquérir de carte de l'étalage lors d'une phase 2 : Construction.

CONDITION DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE

Pour gagner le jeu, vous devez retourner les 3 cartes Quai sur leur face 'Construit', en plus de retourner les 6 cartes Vaisseau face 'En vol'. L'ordre dans lequel vous accomplissez cela n'a pas d'importance.

CONDITION DE DÉFAITE ADDITIONNELLE: SALAIRES IMPAYÉS.

Si vous avez encore une ou plusieurs carte(s) Ouvrier dans votre guérite, et que l'étalage est vide et les paquets de cartes épuisés, vous avez perdu.

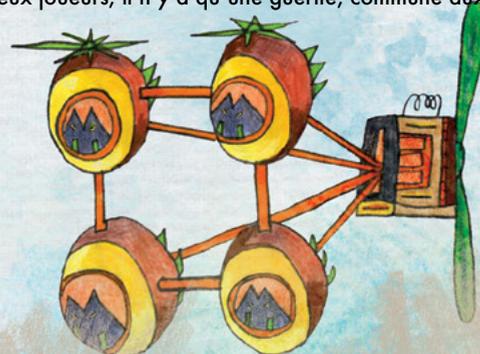
JEU À DEUX

Chaque joueur a sa propre guérite, et doit gérer les cartes Ouvrier qu'il décide de prendre.

VARIANTE: LOI DE L'ENDETTEMENT MINIMAL.

Vous ne pouvez avoir qu'une carte Ouvrier dans votre guérite.

Dans le jeu à deux joueurs, il n'y a qu'une guérite, commune aux deux joueurs.



EXTENSION 5 : LES ŒUFS DES OISEAUX-MARTEAUX



12 CARTES ŒUFS

PRÉPARATION

Mélangez les 12 cartes Œuf dans leurs paquets Ressource correspondants.

LES CARTES ŒUF

Les cartes Œuf ne peuvent jamais être défaussées de l'étalage. Si une carte Œuf se trouve dans l'étalage et que vous obtenez la combinaison correspondante aux dés, vous pouvez l'acquérir.

Placez toutes les cartes Œuf acquises dans une pile, près des jetons Vaisseau.

À tout moment durant votre tour, vous pouvez retirer du jeu autant de cartes Œuf acquises que vous le souhaitez (remettez ces cartes dans la boîte). Choisissez ensuite un paquet et révélez autant de cartes du sommet de ce paquet que vous avez retiré de cartes Œuf du jeu; prenez une de ces cartes et mettez-la devant son paquet dans l'étalage. Re-mélangez dans ce paquet toutes les autres cartes révélées grâce aux cartes Œuf. S'il y avait déjà une carte dans l'étalage devant ce paquet, cette carte est également re-mélangée dans le paquet, avec toutes les autres cartes révélées.

Vous pouvez déclencher toute l'opération plusieurs fois durant un même tour, tant qu'il vous reste des cartes Œuf acquises.

PRÉSERVEZ LES ŒUFS!

Si votre lancer ne vous permet pas d'acquérir de carte de l'étalage, et qu'il ne reste que des cartes Œuf dans l'étalage, vous pouvez passer la Phase 2 et aller directement à la Phase 3 : Approvisionnement.

CONDITION DE DÉFAITE ADDITIONNELLE: COQUILLES FRAGILES

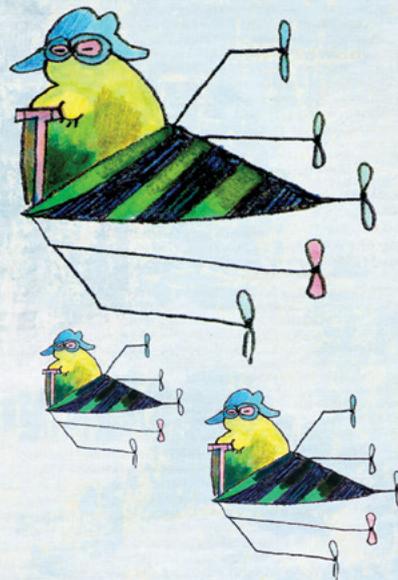
Par contre, si dès le début de votre tour, il n'y a que des cartes Œuf dans l'étalage, vous devez, durant ce tour, en acquérir une obligatoirement -sinon vous perdez la partie.

JEU À DEUX

Les deux joueurs placent les cartes Œuf acquises dans une même pile. Ces cartes peuvent être utilisées indifféremment par les deux joueurs.

VARIANTE: COQUILLES TRÈS FRAGILES

Pour un jeu plus difficile, ignorez la règle 'Préservez les Œufs': si vous êtes dans une phase 2: Acquisition et qu'il ne reste que des cartes Œufs dans l'étalage, vous devez obligatoirement en acquérir une, sinon vous perdez la partie.



EXTENSION 6: LE CERF-VIOLENT



1 FIGURINE CERF-VIOLENT



8 CARTES
REMPART



8 CARTES
ANTRE

PRÉPARATION

Mélangez les 8 cartes Antre, remettez-en 2 face cachée dans la boîte, et posez les 6 autres cartes Antre, face cachée, en une ligne.

Mélangez les 8 cartes Rempart, remettez-en 2, face cachée, dans la boîte, et posez chacune des 6 autres cartes Rempart, face visible, sur une carte Antre.

Posez la figurine Cerf-Violet sur la carte Rempart la plus à gauche.

CARTES REMPART

Chaque carte Rempart représente un type de carte Ressource : grimoire, plan, matériau ou équipage. Vous ne pouvez pas acquérir le type de ressource représentée sur la carte Rempart où se trouve la figurine Cerf-Violet.

CARTES ANTRE

Chaque antre représente un type de carte Ressource : grimoire, plan, matériau ou équipage. Quand vous détruisez une carte Antre, vous pouvez immédiatement acquérir de l'épave une carte Ressource du type représenté par la carte Antre que vous venez de détruire (comme si vous aviez obtenu la combinaison requise pour cette carte Ressource sur votre lancer de dés).

TRAQUER LE CERF-VIOLENT

Si la somme de vos 6 dés est égale ou inférieure à 15, vous pouvez, au lieu de jouer une phase 2: Acquisition, jouer une phase 2: Traque. Détruisez la carte Rempart ou Antre sur laquelle se trouve la figurine du Cerf-Violet. Remettez dans la boîte toute carte Rempart ou Antre détruite.

Quand vous détruisez une carte Rempart, retournez la carte Antre qui se trouvait en-dessous face visible, et posez la figurine du Cerf-Violet dessus. Cette carte Antre est désormais vulnérable, et vous pourrez la détruire lors d'un tour suivant avec une action Traque, si la figurine du Cerf-Violet se trouve dessus. Une carte Antre ne peut pas être ciblée par une action Traque tant qu'une carte Rempart est posée dessus.

Quand vous détruisez une carte Antre, déplacez la figurine Cerf-Violet sur la carte Rempart ou Antre la plus proche à droite. Si la carte Antre détruite était la plus à droite, déplacez la figurine sur la carte Rempart ou Antre la plus à gauche. S'il n'y a plus de carte Antre en jeu, vous avez vaincu le Cerf-Violet! Remettez la figurine dans la boîte.

Notez que vous ne pouvez acquérir une carte de l'épave lors d'une phase 2: Traque qu'en détruisant une carte Antre.

DÉPLACEMENT DU CERF-VIOLENT

Au début de la Phase 3: Approvisionnement, déplacez le Cerf-Violet sur la carte Rempart ou Antre juste à droite de la carte sur laquelle il se trouve. Si la carte sur laquelle il se trouve est la plus à droite, déplacez la figurine sur la carte la plus à gauche de la rangée. S'il ne reste qu'une carte Rempart ou Antre en jeu, la figurine ne se déplace pas.

CONDITION DE VICTOIRE ADDITIONNELLE

Pour gagner le jeu, vous devez également vaincre le Cerf-Violet (donc détruire toutes les cartes Rempart et Antre), en plus de retourner les 6 jetons Vaisseau face 'En vol'. L'ordre dans lequel vous accomplissez cela n'a pas d'importance.

VARIANTE: LA FORTERESSE IMPRENABLE

Vous ne pouvez détruire que les cartes Rempart ou Antre aux extrémités de la ligne. Vous ne pouvez détruire de carte Antre que si toutes les cartes Rempart ont été détruites.

La règle qui ne permet de détruire une carte que si la figurine Cerf-Violet se trouve dessous reste d'application.





Auteur: Shadi Torbey
Illustrations: Élise Plessis
Conception Graphique: Monica Helland

© 2022 inPatience
100 av. Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique

inPatience

www.inpatience.com