



# RIVAGES

*Plusieurs siècles après avoir perdu perdu le contact avec l'archipel de Myr, nous venons de redécouvrir une voie navigable menant à ces îles mythiques ! Autrefois peuplées par les Anciens, détenteurs de connaissances et de technologies inestimables, elles semblent désormais à l'abandon.*

*Partez à l'aventure à travers ces nombreuses îles et mettez au jour leurs savoirs oubliés.*

# But du jeu

Explorez les différentes régions des îles, retrouvez les vestiges des Anciens et complétez votre *arbre de la sagesse* pour acquérir de la connaissance, symbolisée par les *parchemins*. En fin de partie, le joueur possédant le plus de *parchemins* sera déclaré vainqueur.

# Matériel

36 cartes *exploration*



25 plateaux *île*



5 plateaux *arbre de la sagesse*



5 cartes *fin de partie*



86 jetons *parchemin*  
(49 de valeur 1 et  
37 de valeur 5)



1 tuile *grand explorateur*



25 jetons *butin*  
et 1 sac de *butin*



5 marqueurs effaçables  
et 5 essuyettes



7 cartes pour le mode solo,  
identifiables à l'icône



## Mise en place

Mélangez les plateaux *île* et distribuez-en un aléatoirement, face visible, à chaque joueur **A**. Placez les plateaux restants en une pile face cachée au centre de la table **B**.

Distribuez aléatoirement un plateau *arbre de la sagesse* à tout le monde **C**. Décidez collégalement, avant la partie, quelle face vous allez tous utiliser : A ou B. Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec la face A.

Mélangez les cartes *fin de partie* en une pile face cachée. Prenez les cartes *exploration* correspondant au nombre de joueurs, selon le chiffre en bas à droite de chaque carte : 2+ pour une partie à 2 joueurs, 2+ et 3+ pour une partie à 3 joueurs, etc. Mélangez-les en une pile et posez-les sur les

cartes *fin de partie* **D**. Chaque joueur prend 2 cartes *exploration* et les garde en main, sans les dévoiler à ses adversaires.

Posez la tuile *grand explorateur* à proximité, sur la face correspondant au nombre de joueurs **E**. Mettez tous les jetons *butin* dans le sac et placez-le au centre de la table **F**.

Formez une réserve avec tous les jetons *parchemin*, accessible à tous **G**.

Chacun prend un marqueur puis coche une des deux cases Bateau de son plateau *île*. C'est le point de départ de son exploration **H**.

La partie peut commencer !



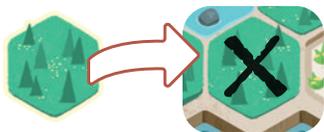
## ► Déroulement de la partie ►

Une partie se déroule en une succession de tours durant lesquels tout le monde joue simultanément. À chaque tour, vous utilisez vos cartes *exploration* pour progresser dans l'archipel.

Au fur et à mesure de votre périple, vous allez gagner des *parchemins* et activer de puissants effets. En fin de partie, le joueur avec le plus de *parchemins* en sa possession est déclaré vainqueur.

## ► Déroulement d'un tour ►

Lors d'un tour, chaque joueur utilise les symboles d'une ligne d'une de ses deux cartes *exploration* afin de se déplacer sur son île. Chaque symbole vous permet de cocher une case du type correspondant sur votre île.



Rayez ensuite le symbole pour signaler que vous l'avez utilisé.

La ligne choisie doit obligatoirement être la première disponible sur la carte, en partant du haut. Les lignes dont les symboles sont rayés ont déjà été utilisées et ne sont plus disponibles.



Certaines lignes ne proposent pas de symboles permettant de cocher des cases spécifiques mais offrent des effets (expliqués en dernière page). Utilisez-les dans l'ordre de votre choix puis rayez-les, comme n'importe quel autre symbole.



Avec ces deux cartes devant lui,  
Achille peut cocher les cases ,  et ,  
ou les cases , ,  et .

Il opte pour la première option.

**Si aucun des choix** proposés par vos 2 cartes *exploration* ne vous convient, vous pouvez, en lieu et place, cocher une case de votre île de n'importe quel type, à condition qu'elle soit adjacente à une case cochée précédemment.

Rayez entièrement une des deux lignes disponibles pour indiquer que vous avez joué le tour.

Chaque case que vous cochez sur votre île doit obligatoirement être adjacente à une case que vous avez déjà cochée, que ce soit à ce tour ou lors d'un tour précédent. En début de partie, votre première coche est donc obligatoirement adjacente au bateau que vous avez coché lors de la mise en place de la partie.

Il n'est néanmoins pas obligatoire que toutes les coches que vous réalisez lors d'un même tour soient adjacentes entre elles.



Grâce aux symboles qu'il a choisis précédemment, Achille poursuit sa progression sur son île et coche les cases marquées d'une .



Deux cases situées de part et d'autre d'un pont sont considérées comme adjacentes.

Vous pouvez utiliser les symboles de la ligne choisie dans l'ordre de votre choix et il n'est pas obligatoire de tous les utiliser lors de votre tour. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas utiliser un symbole de votre ligne, rayez-le simplement pour indiquer qu'il n'est plus disponible.



Les cases avec des forts noirs ne peuvent jamais être cochées.

À l'inverse, toutes les cases spéciales, à fond blanc, peuvent être cochées en utilisant n'importe quel symbole. Certaines permettent d'accomplir des objectifs, comme expliqué en page suivante. D'autres vous procurent un effet à utiliser immédiatement. Les différents effets sont détaillés en dernière page de ce livret.



Dans sa situation, avec les symboles à sa disposition, Romane peut atteindre et cocher : la case avec n'importe quel symbole, ou la case avec + et pour la case finale.

# Quêtes & missions d'exploration

Chaque île contient 3 objectifs, indiqués en bas du plateau :

1 quête



2 missions d'exploration

Ces objectifs ne sont réalisables que sur l'île que vous êtes en train d'explorer.

Dès que vous avez accompli un objectif, que ce soit une quête ou mission d'exploration, vous obtenez le gain correspondant, indiqué à sa droite. Appliquez immédiatement ses effets avant de reprendre votre tour.

Les **missions d'exploration** requièrent de cocher entièrement une ou deux régions de votre île, du type indiqué. Une région est un ensemble **d'au moins deux cases** adjacentes du même type.



*La première mission d'exploration de cette île demande de cocher entièrement une région de rochers. Marceau dispose pour cela de deux possibilités. S'il le fait, il gagnera 2 parchemins.*

## Les **quêtes** que vous trouvez sur les îles peuvent être de **3 types différents**, détaillés ci-dessous.

- 1** Ces quêtes nécessitent d'avoir coché les 6 cases entourant un fort de votre île.



- 2** Ces quêtes requièrent d'avoir coché une ou plusieurs cases spécifiques de votre île.



Dans ces quêtes, les cases à cocher peuvent être à fond blanc, et donc cochables avec n'importe quel symbole. Elles peuvent aussi demander un symbole spécifique, selon la couleur de fond de la case.

- 3** Enfin, ces quêtes demandent de cocher des cases spécifiques de votre île, dans l'ordre indiqué, de gauche à droite. Pour rappel, les cases spéciales, à fond blanc, peuvent être cochées grâce à n'importe quel symbole.



Dans tous les cas, quand une quête ou une mission comporte 2 étapes, l'une au-dessus de l'autre, vous devez d'abord accomplir la première avant de pouvoir effectuer la deuxième.

Les éléments cochés pour la première ne comptent pas pour la seconde.

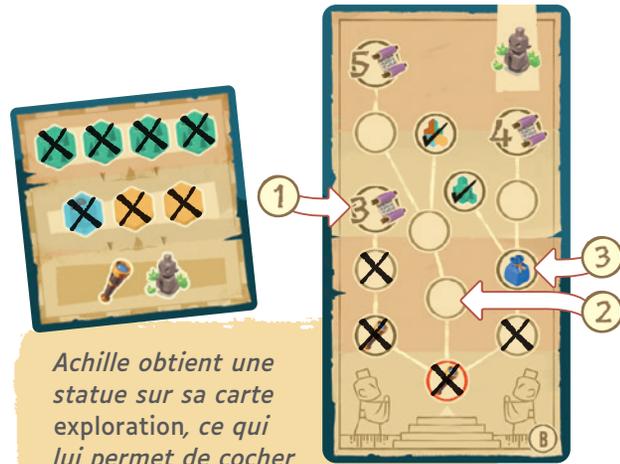


# Arbre de la sagesse



Dès que vous cochez une icône de statue, que ce soit sur votre île ou sur une carte *exploration*, vous devez cocher une case de votre *arbre de la sagesse*. Si une icône est présente sur la case de l'arbre, appliquez immédiatement son effet. La première fois que vous cochez une case de votre arbre, commencez par celle tout en bas, cerclée de rouge. Par la suite, vous devez toujours cocher une case adjacente à une case déjà cochée.

Quand vous jouez avec la face B de l'arbre, vous ferez parfois face à des embranchements. Choisir un chemin ne vous empêche pas d'emprunter les autres plus tard dans la partie. Chaque coche que vous ajoutez doit simplement être adjacente à une coche déjà présente.



*Achille obtient une statue sur sa carte exploration, ce qui lui permet de cocher une case de son arbre de la sagesse. Il dispose de 3 choix :*

- ① gagner 3 🦋
- ② poursuivre sur la voie du centre
- ③ gagner 1 💎

## Fin de tour

Lorsque vous avez utilisé toutes les cases de la ligne sélectionnée sur votre carte *exploration*, que vous n'avez plus d'effets à activer et que vous ne souhaitez ou ne pouvez plus jouer de jeton *butin*, votre tour est terminé. Quand tous les joueurs ont fini leur tour, chacun fait passer ses deux cartes *exploration*, face cachée, à son voisin de gauche. Chacun reçoit donc deux nouvelles cartes de la part de son voisin de droite.

Un nouveau tour peut ensuite commencer.

Si toutes les lignes d'une carte que vous venez de recevoir sont rayées, défaussez-la au centre de la table et piochez-en une nouvelle pour la remplacer.



## Fin de partie & décompte des parchemins

Si, en piochant une nouvelle carte, un joueur révèle le dos d'une carte *fin de partie* sur le dessus de la pioche, la fin de partie est déclenchée. Tout le monde effectue un dernier tour de jeu puis la partie prend fin. Chacun compte alors le nombre de parchemins qu'il possède.

Vos jetons *parchemin* rapportent la valeur indiquée dessus.



Chaque jeton *butin* inutilisé vaut 1 *parchemin*.

Les joueurs déterminent le classement des plus grands explorateurs en comparant le nombre d'îles sur lesquelles ils ont coché au moins une case, bateau compris. Le ou les joueurs ayant visité le plus d'îles remportent 4 *parchemins* supplémentaires. Ceux classés en deuxième position gagnent seulement 2 *parchemins*.

Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, le premier remporte 3 *parchemins* et le second 0, comme indiqué sur la tuile *grand explorateur*.



À tout moment du jeu, les joueurs ont le droit de regarder le nombre de cartes *exploration* restantes dans la pioche avant le déclenchement de la fin de partie.

Le joueur avec le plus grand total de *parchemins* remporte la partie.  
En cas d'égalité, les joueurs ex-æquo se partagent la victoire.

**CATCH UP  
GAMES**

Un jeu de Joachim Thôme illustré par Naïade, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games. Chef de projet : Clément Milker  
Mise en page : Jérôme Soleil | Relecture : Camille Mathieu  
Gestion de la production : Donia Faiz

Remerciements de Joachim Thôme : mes premiers remerciements vont à Clément, en compagnie de qui ce jeu est né, et qui a eu l'élégance de l'éditer tout en me laissant le signer. Merci également à Sébastien pour ses conseils toujours inspirés, ainsi qu'à la bande de Lyon, Matthieu, Mathieu, Christine, Nico, Bertrand, etc. Je remercie mes amis auteurs, Benoit, Théo et Johannes, pour leurs conseils et leur encouragements. Je termine aussi en remerciant ma fantastique équipe de testeurs : Pieter, Luc, Arthur, Charlot, Marie, Jérôme, Yann, Xavier, et bien sûr Achille et Aline, qui m'ont si bien accompagné le long de ces rivages.

# MODE SOLO

## But du jeu

Dans le mode solo, vous devez obtenir 26 *parchemins* avec seulement 8 cartes *exploration*. Vous pouvez également ajouter de 1 à 5 défis à réaliser afin d'augmenter le niveau de difficulté du jeu.

## Mise en place

Préparez les plateaux *île* et *arbre de la sagesse*, les jetons *butin* et leur sac, les *parchemins* et les marqueurs comme dans une partie à plusieurs.

Prenez 8 cartes *exploration* indiquées pour 2 joueurs et mélangez-les en une pile face cachée. Piochez-en deux et mettez-les face visible devant vous. Toutes les autres cartes *exploration* ne seront pas utilisées.



x8

Placez la carte *explorateur solo* devant vous, au lieu de la tuile *grand explorateur*.



Dans le jeu solo, deux modes s'offrent à vous :

## > DÉCOUVERTE

Jouez avec l'*arbre de la sagesse* sur la face A et placez la carte objectif de *parchemins* devant vous.

Vous n'avez besoin d'aucune autre carte solo.



## > AVANCÉ

Prenez un *arbre de la sagesse* au hasard sur sa face B. Placez ensuite la carte objectif de *parchemins* et ajoutez-y aléatoirement de 1 à 5 cartes défi.

Pour une première partie, il est conseillé de commencer avec une seule carte.

À mesure que vous gagnerez en expérience, vous pourrez ajouter des défis supplémentaires pour augmenter le challenge proposé.

Les défis ne sont utilisables qu'avec le mode de jeu avancé.



Une fois votre choix fait, cochez une des deux cases Bateau de votre plateau *île*.  
La partie peut commencer !

## Déroulement de la partie

En solo, les règles sont les mêmes que lors d'une partie à plusieurs, à quelques exceptions près.

### CARTES EXPLORATION

Vous jouez chaque tour normalement en utilisant une ligne d'une carte *exploration*. À la fin de vos tours, défaussez vos deux cartes *exploration* sur le côté de l'aire de jeu puis piochez-en deux nouvelles. Quand la pioche est vide, mélangez les cartes précédemment défaussées pour constituer une nouvelle pioche.

Quand vous avez utilisé toutes les lignes d'une carte *exploration*, ne la défaussez pas, mais **écarterez-la du jeu**, sur le bord de la table. Continuez ensuite votre partie normalement.

Le nombre de cartes *exploration* que vous écarterez détermine la durée de la partie, comme indiqué plus bas.



Pioche



Cartes  
défaussées



Cartes  
écartées

### CARTE EXPLORATEUR SOLO

La carte *explorateur solo* remplace la tuile *grand explorateur*. Elle indique combien de *parchemins* vous gagnez (2, 2 et 3) immédiatement après avoir atteint vos 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> îles.



## Fin de partie et victoire

La partie se termine à la fin du tour où vous avez complété et écarté votre 4<sup>e</sup> carte *exploration*. Pour l'emporter, vous devez totaliser au moins 26 *parchemins*. Chaque jeton *butin* inutilisé vous rapporte un *parchemin* supplémentaire. Si vous avez ajouté des cartes défi en début de partie, vous devez également avoir réalisé toutes les conditions indiquées sur celles-ci.

### DÉTAILS DES CARTES DÉFI



Cochez une case chaque fois que vous obtenez un jeton *butin*. Vous devez en obtenir 6 pour valider la carte.



Cochez une case chaque fois que vous obtenez une icône de statue. Vous devez en obtenir 8 pour valider la carte.



Cochez une case chaque fois que vous atteignez une nouvelle île. Vous devez en visiter 5, en comptant votre île de départ qui est déjà pré-cochée.



Cochez une case de la couleur correspondante chaque fois que vous complétez une région. Vous devez compléter 2 régions de chaque couleur pour valider la carte.



Le nombre de *parchemins* à obtenir pour remporter la partie est augmenté de 4. Vous devez donc obtenir 30 *parchemins* au lieu de 26.

Durant la partie, vous bénéficierez de différents effets, que ce soit sur les cartes *exploration*, vos îles, les jetons *butin* ou votre *arbre de la sagesse*.



En début de partie et à chaque fois que vous arrivez sur une nouvelle île, vous cochez un des deux bateaux, sans avoir à utiliser de symbole. C'est votre point de départ sur ce plateau. Par la suite, cocher le deuxième bateau vous permet de voyager vers une nouvelle île. À la fin du tour où vous avez coché le second bateau de l'île, après avoir reçu les cartes *exploration* de votre voisin de droite, mettez de côté votre île actuelle. Vous la conservez pour la fin de partie mais n'avez plus le droit de faire la moindre coche dessus. Piochez un nouveau plateau et cochez immédiatement un des deux bateaux dessus : il servira de point de départ à l'exploration de cette île.



Prenez le nombre de jetons *parchemin* indiqués.



Cochez une case de votre île, de n'importe quel type. Elle doit être adjacente à une coche déjà présente.



Cochez la prochaine case de votre *arbre de la sagesse*. Si la case que vous cochez contient un effet, appliquez-le immédiatement (voir en page 8).



Cochez une région complète de la couleur indiquée (ici verte). Au moins une case de cette région doit être adjacente à une case déjà cochée.



Si l'icône représente les 4 couleurs de région, vous pouvez cocher une région de la couleur de votre choix.



Piochez un jeton *butin* dans le sac. Vous pouvez utiliser un jeton à n'importe quel moment du tour, même si vous venez de le piocher, mais jamais plus d'un par tour. Quand vous utilisez un jeton, appliquez son effet puis défaussez-le au centre de la table. Les jetons *butin* inutilisés en fin de partie rapportent 1 *parchemin*. Si vous devez piocher un jeton alors que le sac est vide, remettez dans le sac tous les jetons précédemment défaussés, puis piochez-en un.



Certaines cases spéciales non expliquées ici sont des objectifs de quêtes (voir en page 7).