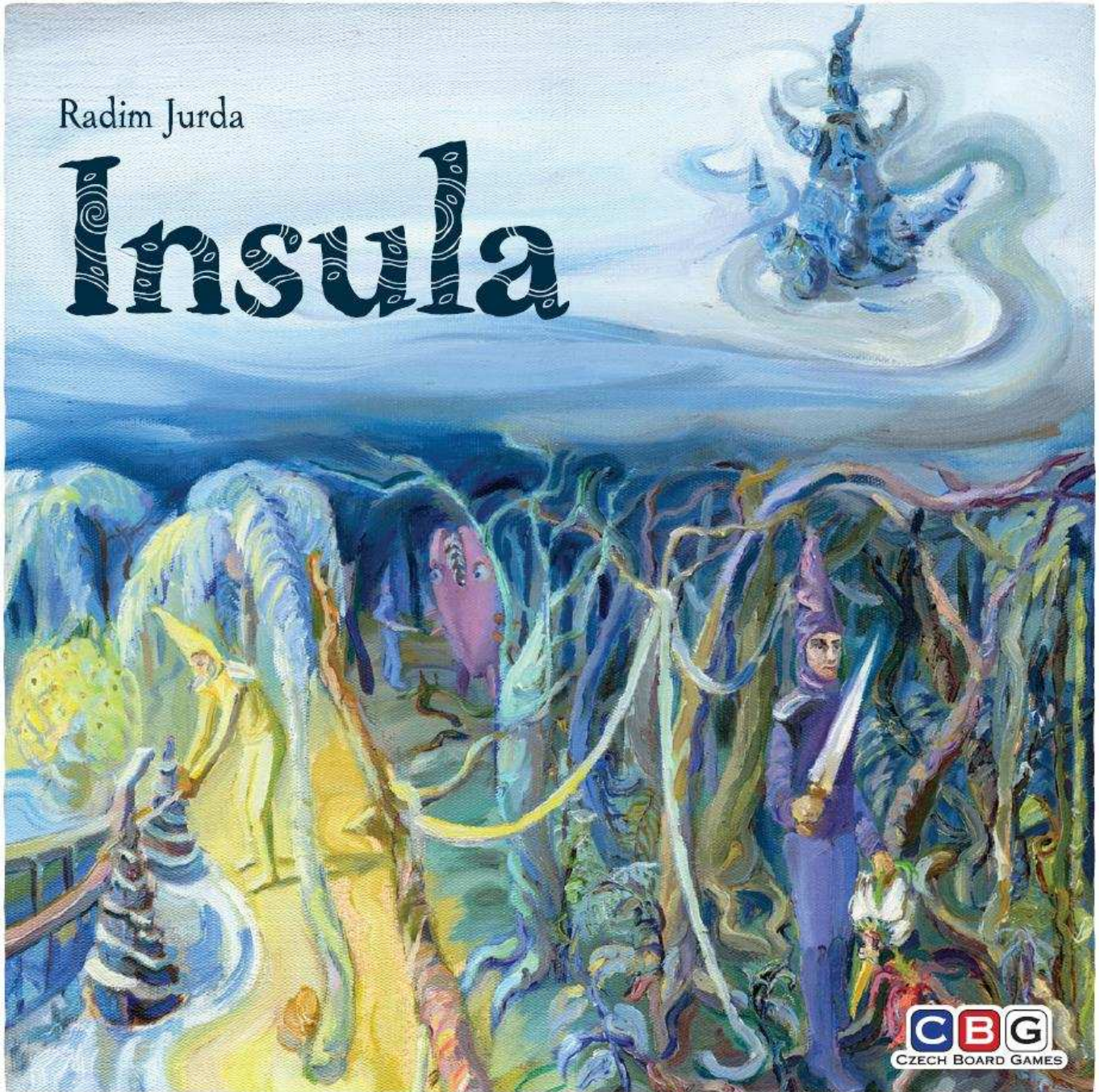


Radim Jurda

Insula



CBG
CZECH BOARD GAMES



Cachée par un voile du temps, au milieu d'une mer orageuse, se trouve une île mystérieuse. Une légende nous parle d'une citadelle mythique se tenant fièrement en son centre. Il se dit que la puissante forteresse abrite un arbre antique qui porte les fruits des souhaits accomplis. Mais ce trésor magique est féroce ment gardé par le maître de l'île, qui de sa jalousie et avarice a maudit son royaume et par de dangereux prédateurs errant dans les forêts de l'île, les gardiens. Un bateau s'approche. Un groupe d'aventuriers audacieux se préparant à conquérir le trésor se trouve sur le rivage. Pour réussir, ils doivent explorer l'île mystérieuse, collecter et utiliser des fleurs magiques, combattre les gardiens, se concurrencer mais également coopérer. Mais ils doivent travailler rapidement, parce que s'ils n'ont pas réussi avant le crépuscule, une malédiction les engloutira complètement et les transformera en autres domestiques étourdis de l'île, les gardiens.

TABLE DES MATIERES

A Introduction	B.12 Résumé des gardiens	F.3 Résolution des combats
A.1 Introduction	C Résumé des règles	F.4 Déplacement (action)
A.2 Au sujet des règles	C.1 Manche et actions des joueurs	F.5 Récompenses et inconvénients
B Préparation de la partie	C.2 Inconvénients	F.6 Ile
B.1 L'île	C.3 Fin de manche	F.7 Gardiens
B.2 Tuiles île	D Combat	F.8 Tour d'un joueur
B.3 Cartes fleurs et malédiction	D.1 Rencontres simples	F.9 Malédiction
B.4 Gardiens	D.2 Récompenses	F.10 Fleurs
B.5 Compteur de temps	D.3 Combats complexes	F.11 Index
B.6 Joueurs	E Citadelle et fin de partie	G Règles avancées
B.7 Premier joueur	E.1 Citadelle - lutte finale	G.1 Préparation de la partie
B.8 Cercle des récompenses	E.2 Fin de la partie	G.2 L'ombre de la citadelle
B.9 Cercle des inconvénients	F Règles détaillées	G.3 Combat avancé
B.10 Cercle d'énergie	F.1 Combat	G.4 Autres règles
B.11 Résumé des actions	F.2 Refoulé	G.5 Fin de partie avancée
		Composants

Insula – le jeu

© 2009 Czech Board Games

www.czechboardgames.com

Auteur : Radim Jurda

Developpé en coopération avec Czech Board Games

Illustrations : Radim Jurda, Jan Chlup (incluant l'illustration sur la boîte)

Graphismes : Radim Jurda, Tereza Mikotová

Production : Jakub Těšínský, Jan Kuděla, Czech Board Games team

Version française : Didier Duchon

Version anglaise : David Kotin, Paul Battaglia, Daniel Kamamura Ryšlink

Version allemande : Barbara Schmidt, Radka Lomičková

Remerciements spéciaux à (dans l'ordre alphabétique): Aleš Matas, Anna Jurdová, Eva Pluskalová, Daniela Mušková, David Kotin, David Jurda, Hana Kotinová, Jan Kuděla, Jan Chlup, Jan Pačes, Jan Spáčil, Jiří Císař, Jaroslava Těšínská, Jiří Mikoláš, Kamil Jeřábek, Láďa Lamanai Sedlák, Michal Skřivánek, Petr Konopáč, Radka Lomičková, Tereza Mikotová, Vláďa Chvátil, Zdeněk Jurda, Zdeněk Lomi Lomička et tant d'autre personnes dédiées de Czech Board Games, qui ont aidé au développement et aux tests. Sans leurs suggestions, ce jeu n'aurait jamais vu le jour.

A INTRODUCTION

A.1 INTRODUCTION

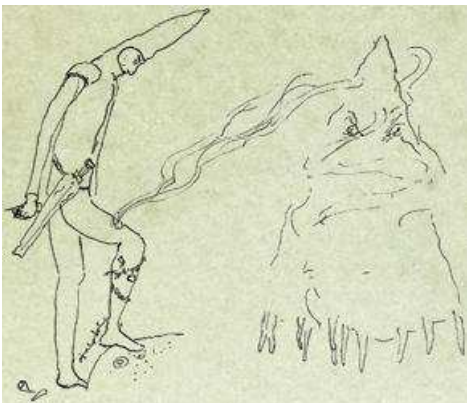
Les joueurs représentent un groupe d'aventuriers ayant l'intention d'explorer l'île mystérieuse. Votre bateau a débarqué sur la *plage* et votre but est de gagner l'entrée de *la citadelle* profondément dans les forêts intérieures et de battre *Kingosh*, seigneur sombre de l'île.

Votre voyage à travers l'île sera troublé par de nombreux obstacles, par exemple des *épinés* magiques peuvent vous empêcher avec un pouvoir mystique. Quand vous vous déplacez à travers ces barricades d'épine, vous gagnez des *cartes malédiction* qui bloqueront vos possibles *actions*. Vous ne pouvez vous débarrasser des *malédiction*s qu'en les jouant, mais de ce fait vous aidez le seigneur sombre.

Le prochain obstacle sont les *gardiens*, vos prédécesseurs malheureux qui sont maintenant complètement sous le contrôle des pouvoirs sombres de l'île. Vous pouvez essayer de les éviter ou de les combattre. Les combattre coûte de l'*énergie*, les victoires rapportent une expérience inestimable qui vous aidera dans la bataille finale contre le seigneur sombre *Kingosh*.

Il y a beaucoup d'endroits périlleux sur l'île, des *étangs tranquilles et beaux où vous pouvez vous reposer*, ou de petits *prés* de forêt avec des *fleurs* magiques que vous pouvez utiliser dans votre lutte.

Le jeu a diverses fins. Un joueur peut gagner en défaisant *Kingosh* seul et en réclamant les fruits des souhaits accomplis pour lui-même. L'île elle-même peut gagner et tous vous transformer en gardiens pitoyables errant sans but dans les forêts. Votre rivalité aide le seigneur sombre. Il utilise adroitement un système de *malédiction*s pour vous monter les uns contre les autres. En conséquence, il vaut parfois mieux mettre vos différences de côté et combiner vos capacités pendant la partie et dans la bataille finale. Vous pouvez défaire *Kingosh* ensemble et partager le fruit magique, chacun obtenant un souhait. Dans ce cas, il y aura plusieurs gagnants, mais c'est certainement meilleur qu'être transformé en gardien et rôder par la forêt sombre pour l'éternité. Cependant, vous gagnerez plus de gloire en défaisant le seigneur sombre vous-même.



En fin de compte, le choix vous appartient. Joindrez-vous vos forces ou combattrez-vous les autres ? Les légendes qui seront dites par vos enfants à votre sujet sont issues de votre attitude d'aujourd'hui.

A.2 AU SUJET DES REGLES

Insula existe en deux versions, base et avancée. La première partie des règles contient toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer à la version de base, suivi des règles détaillées.

La deuxième partie décrit les modifications pour la version avancée et contient tous les types de résumé des règles. Vous pouvez commencer la première partie tout en lisant les règles. Les règles de la version de base sont divisées en chapitres :

Le chapitre B **Préparation de la partie** contient tout ce que vous devez savoir pour préparer la première partie et les informations de base sur les composants.

Le chapitre C **Résumé des règles**. Dans ce chapitre, vous apprendrez les quatre actions de base disponibles. Après lecture de ce chapitre, vous pouvez jouer les premières manches, au moins jusqu'à ce qu'un gardien déboûle et que vous soyez entraîné dans un premier *combat*.

Le chapitre D **Combat** vous guidera à travers votre premier *combat* contre des *gardiens* (il pourrait même être suffisant de lire le chapitre D.1 Rencontres simples dans des cas simples). Ensuite, après avoir lu ce chapitre, vous pouvez jouer la première partie presque en entier jusqu'à ce que vous fassiez un pas dans la *citadelle* pour votre premier *combat* contre *Kingosh* ou jusqu'à ce que le crépuscule finisse votre aventure avec un échec.

Le chapitre E **Citadelle et fin de partie** explique la fin de la partie et l'épreuve de force finale dans la *citadelle*.

Une fois ces chapitres lus, vous peut jouer plusieurs parties. Utilisez jusqu'à F.1 Combat pour trouver plus d'informations détaillées sur les points qui vous intéressent. Le chapitre F **Règles détaillées** contient toutes les règles détaillées accompagnées d'un index en F.11. Plus tard, vous pouvez visiter www.czechboardgames.com pour trouver des réponses à toutes les autres questions que vous pouvez vous poser.

Quand vous serez prêt à essayer une partie avancée, allez voir le chapitre G **Règles avancées**.

En avant pour votre première partie !

B PREPARATION DE LA PARTIE

Pour la version de base, utilisez les composants avec la lettre **B**, les composants avec la lettre **A** sont pour la version avancée. Les composants sans A ni B sont pour les deux versions.

1 L'ILE

Placez la plage et la citadelle au milieu de la table, en laissant de la place pour cinq cartes île entre elles. Chaque joueur choisit son aventurier et le place sur la plage. Placez Kingosh sur la citadelle. L'île n'a qu'une frontière déterminée, le rivage. Elle est augmentée à volonté dans toutes autres directions, tant qu'il y a assez de tuiles île disponibles.

2 TUILES ILE

Mélangez séparément les tuiles île ombre (avec un symbole citadelle) et Les tuiles île lumière (avec un symbole plage). Placez les tuiles lumière sur les tuiles ombre, constituant un paquet de tuiles île.

3 CARTES FLEUR ET MALEDICTION

Préparez le paquet des cartes fleur et le paquet des cartes malédiction. Les cartes fleur représentent les fleurs magiques poussant sur l'île qui peuvent beaucoup vous aider si vous les utilisez sagement. Il y a trois types de cartes fleur : Jaune, communes, Rouge, pour les combats et Vert, spéciales. Les cartes malédiction représentent les mauvaises malédictions qui bloqueront vos possibles actions. En jouant une telle carte, on aide habituellement le maître sombre de l'île.

4 GARDIENS

Mettez tous les gardiens dans le sac.

5 COMPTEUR DE TEMPS

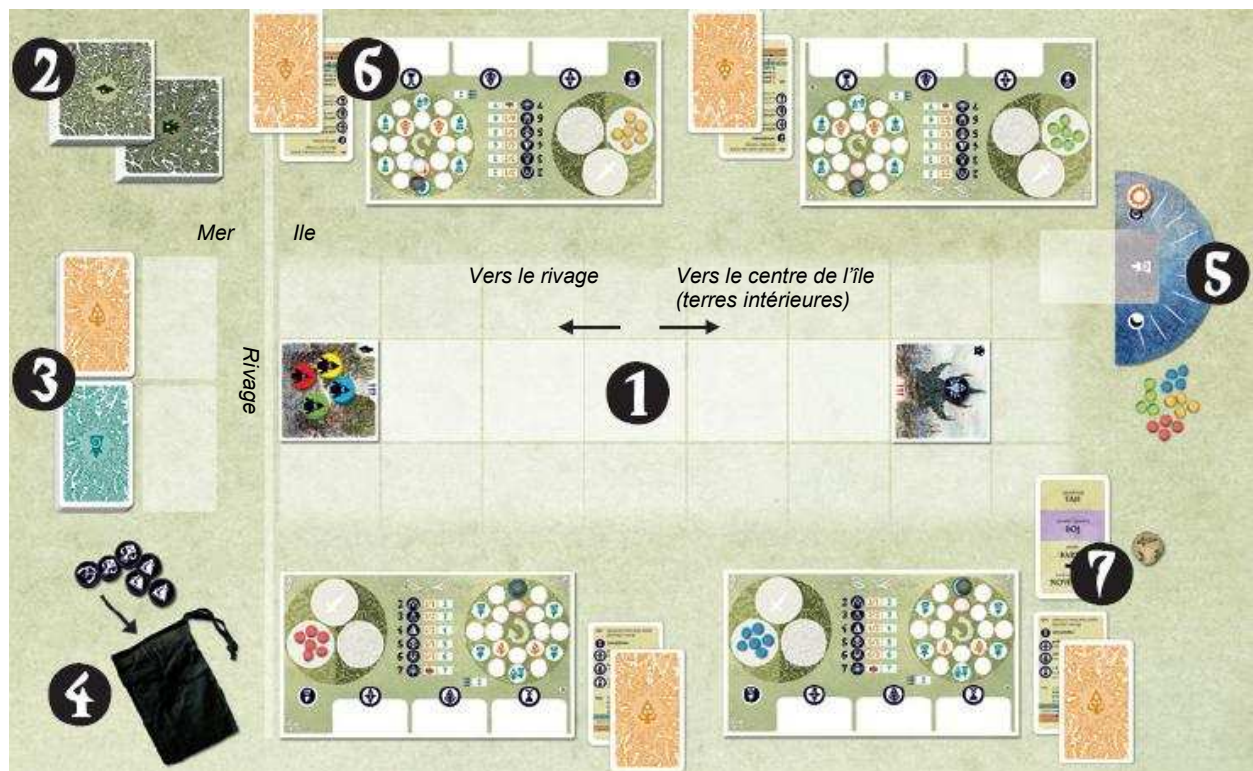
Placez le compteur de temps près de la citadelle et placez le marqueur de temps sur le symbole Soleil. Le marqueur de temps se déplacera vers le symbole Lune pendant la partie et est utilisé pour mesurer le temps restant pour défaire Kingosh. Il y a une fente blanche malédiction sur le compteur de temps.

6 JOUEURS

Chaque joueur obtient une feuille aventurier, une carte résumé des règles, 6 jetons énergie de sa couleur, un marqueur inconvenient, un marqueur récompense et une carte fleur. Les jetons inutilisés sont mis de côté.

7 PREMIER JOUEUR

Le joueur qui s'est assis en dernier obtient une carte combat. Le joueur assis à sa gauche commence la partie.



Chaque joueur obtient une *feuille aventurier* qui est utilisée pour stocker d'autres composants du jeu. Tout ce qui arrive à l'aventurier est résolu sur cette feuille. Elle se compose de plusieurs parties :

8 CERCLE DES RECOMPENSES

Placez le marqueur récompense sur la première position du cercle des récompenses.

9 CERCLE DES INCONVENIENTS

Placez le marqueur incon vénient sur la première position du cercle des incon vénients.

10 CERCLE D'ENERGIE

Place 6 jetons énergie de votre couleur sur le cercle **Vitalité**.

Votre *cercle d'énergie* vous aide à conserver une trace de la fatigue de votre aventurier. C'est le *cercle Vitalité* dans la moitié lumineuse du cercle qui représente l'énergie que l'aventurier "a" actuellement. Plus il est fatigué, plus les jetons énergie seront déplacés vers le *cercle Fatigue* dans la moitié plus sombre.

Normalement, vous ne gagnez ni perdez d'énergie de manière permanente (seules les récompenses et les incon vénients peuvent faire cela dans certains cas), ainsi quand nous disons que vous "perdez" de l'énergie, vous déplacez des jetons énergie du *cercle Vitalité* vers le *cercle Fatigue*. Quand nous disons que vous "obtenez" ou "gagnez" de l'énergie, vous signifie des jetons énergie du *cercle Fatigue* vers le *cercle Vitalité*.

Le troisième cercle du *cercle d'énergie* s'appelle le *cercle Combat* et il n'est utilisé que dans les *combats*, comme son nom l'indique.

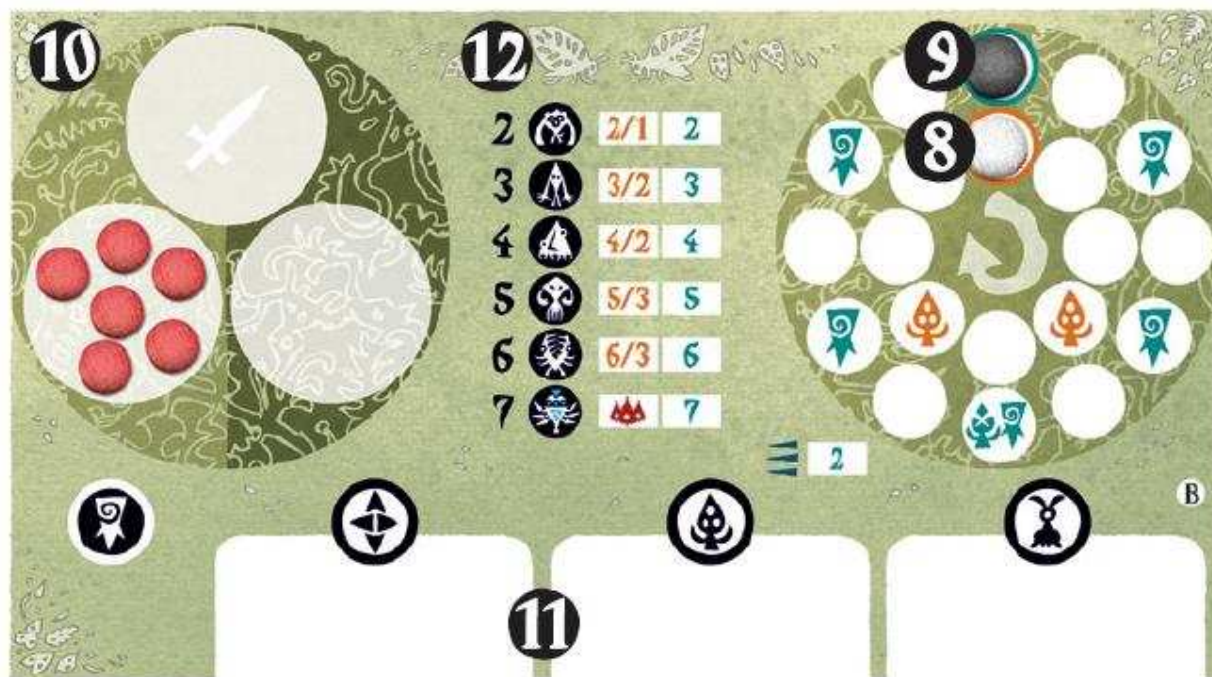
11 RESUME DES ACTIONS

Dans la partie plus inférieure de la *feuille aventurier* se trouvent les symboles de toutes les actions qu'un joueur peut exécuter pendant son tour. Il y a trois *emplacements malédiction* pour des *cartes malédiction* près des symboles d'action sur la feuille. **S'il y a une carte sur un emplacement malédiction, l'action respective est bloquée et ne peut pas être jouée.** Notez que quelques actions ne sont pas blocables (pas d'*emplacement malédiction*).

12 RESUME DES GARDIENS

Le résumé des gardiens montre la *force du gardien* (nombre noir), la *taille de la récompense* si vous défaites ce gardien (nombre orange) et la *taille de l'incon vénient* dont l'aventurier souffrira en cas de perte (nombre bleu).

Maintenant que vous connaissez les bases, voyons le jeu lui-même.



c RESUME DES REGLES

Ceci est un bref résumé des règles et des procédures. Vous pouvez jouer votre première partie après lecture du présent chapitre au moins jusqu'à ce qu'un gardien déboule et que vous devriez le combattre. Pour cela, vous devrez jeter un coup d'œil au prochain chapitre : D Combat. Vous pouvez tricher un peu dans votre première partie et placer quelques cartes sans le symbole 'danger' sur le paquet de tuiles île.

La partie se déroule en manches. Une manche fonctionne de la manière suivante :

c.1 MANCHE ET ACTIONS DES JOUEURS

La manche commence par le joueur à gauche du joueur avec la *carte combat*. Chaque joueur prend alors son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous pouvez jouer jusqu'à deux actions à votre tour. La seconde coûte une énergie et doit être différente de la première (sauf indication contraire).


Ainsi, après votre première action vous pouvez finir votre tour ou dépenser une énergie (si vous en avez) et jouer une deuxième action, différente de la première.



S'il y a une *carte malédiction* placée sur un emplacement *malédiction*, l'action correspondante est *bloquée* et vous ne pouvez pas la jouer. Il y a quatre types d'actions :




Repos

L'aventurier se repose et récupère 3 points d'énergie, 4 s'il se repose près d'un étang . Vous pouvez même vous reposer sur une tuile avec un gardien mais comme vous devez vous cacher et faire attention à ne pas être découvert, vous ne récupérez que 1 point d'énergie. Quand vous récupérez de l'énergie, vous déplacez le nombre correspondant de *jetons énergie* de votre *cercle Fatigue* vers votre *cercle Vitalité*.



Fleur

Avec cette action, un joueur peut obtenir de nouvelles *fleurs* ou les utiliser à son avantage.

Si vous avez une *fleur jaune* (avec le symbole jaune ) en main, vous pouvez la jouer et résoudre l'action spécifiée par son texte. Il y a deux autres types de fleurs dans le jeu. Les *fleurs rouges* sont utilisées dans les combats, les *fleurs vertes* sont spéciales et les jouer ne compte pas comme action. Elles peuvent être jouées n'importe quand ou dans certaines circonstances, suivant le texte de la carte. Si



vous votre aventurier est sur un *pré*, pouvez récupérer une *fleur* magique. Si vous choisissiez de récupérer une fleur, vous ne jouez aucune carte mais, à la place, vous en piochez une du paquet *fleurs*. Vous pouvez avoir un maximum de 5 cartes fleur en main et devez défausser immédiatement chaque carte excessive que vous avez pu accumuler.

* Dans la version avancée, il y a des malédictions plus puissantes.



Malédiction

C'est la seule manière de se débarrasser des *malédictions* qui bloquent vos actions. Vous en prenez une de votre choix et la jouez.




La *malédiction bleue* est immédiatement résolue et défaussée. La *malédiction blanche* est placée sur son emplacement du compteur de temps (s'il y en a déjà une, elle est défaussée et remplacée). L'effet de la *malédiction blanche* est persistant, elle change les règles du jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée. *



Déplacement

Avec cette action, votre aventurier peut se déplacer et explorer l'île, se déplaçant d'une tuile par action de déplacement. On ne peut pas se déplacer en diagonale.

Si un joueur veut se déplacer vers une partie encore inconnue de l'île, il pioche une *tuile île* et la place face visible sur l'emplacement où il veut se déplacer. S'il pioche une carte avec un symbole danger , il pioche un gardien du sac et le place sur la tuile révélée. Jusqu'à ce que vous battiez ce gardien, vous ne pouvez pas quitter cette tuile en direction du centre de l'île (vous pouvez, cependant, sortir de la tuile dans d'autres directions).

Quand vous vous déplacez contre des *épines*, vous souffrez 2 *inconvenients*. Au cas où vous vous déplacerez dans la direction des *épines*, il n'y a aucun *inconvenient*.



c.2 INCONVENIENTS

A chaque fois que vous souffrez un *inconvenient*, déplacez le *marqueur inconvenient* dans le sens des aiguilles d'une montre sur le *cercle des inconvenients*. Le nombre de cases traversées est égal à la taille de la récompense attribuée. Vous devez évaluer les symboles sur lesquels le marqueur passe ou s'arrête. La signification de ces symboles est décrite dans la table suivante (-> F.5)



Enlevez un *jeton énergie* de votre *cercle d'énergie* de manière permanente. C'est une exception, normalement, le nombre de *jetons énergie* ne diminue pas, ils ne font que circuler.

Défaussez une *carte fleur* de votre choix.

Piochez une *carte malédiction*, examinez-la et placez-la face cachée sur un emplacement *malédiction* inoccupé.

S'il y a deux symboles sur un cercle, appliquez les deux. Si un joueur ne peut pas souffrir plus d'*inconvenients*, parce qu'il n'a aucun emplacement de *malédiction* libre ou aucune *fleur* à jeter, rien ne se produit. Le combat est une exception à cette règle, les aventuriers sont *refoulés* -> F.2.

C.3 FIN DE MANCHE

La manche se termine avec le joueur détenant la *carte combat*. A la fin de chaque manche, tous les combats sont résolus. Pour vous le rappeler, ce fait est brièvement mentionné sur la *carte combat*.

- L'extrémité de chaque manche fonctionne comme ceci :
1. Le joueur avec la *carte combat* joue son tour (jusqu'à deux actions)
 2. Les combats sont résolus
 3. Le joueur donne la *carte combat* au joueur à sa droite qui commence la prochaine manche (jusqu'à deux actions)

Le dernier joueur de chaque manche joue en fait deux fois de suite. Entre ses tours, les combats sont résolus comme décrit dans le chapitre -> D Combat.

S'il n'y a aucun combat, vous lancez juste le *dé du destin*. Si vous obtenez le *symbole lune*, déplacez le *marqueur du temps* d'une case vers le symbole tombée de la nuit. Négligez les autres symboles sur le dé. Si le *marqueur de temps* atteint le symbole tombée de la nuit, la partie se termine par la victoire des puissances sombres, la plus mauvaise fin. Il vaudrait mieux atteindre la citadelle et défaire Kingosh à temps.



Maintenant vous pouvez cesser de lire pendant un moment et jouer quelques manches, du moins jusqu'à ce que vous exploriez une tuile danger et qu'un premier gardien apparaisse. Quand cela se produit, lisez le chapitre suivant.

D COMBAT

Et c'est arrivé. Pour la première fois, vous faites face à la silhouette sombre d'un gardien et vous êtes apeuré (ou excité) de ce qui se produira après. Une rencontre avec plusieurs gardiens peut être beaucoup plus intéressante. Mais quelle que soit votre situation, vous pouvez essayer de persuader un autre aventurier de venir à votre aide (il a le temps jusqu'à la fin de la manche). Si tout le monde est trop loin, ou si vos prières, menaces et cris échouent, vous pouvez vous consoler en sachant que si vous gagnez par vous-même, vos histoires pour vos enfants seront encore meilleures et la récompense pour votre victoire plus grande. La mécanique du combat sera décrite dans ce chapitre, pour de plus amples informations -> F.1.

Un combat a lieu automatiquement sur chaque tuile contenant aventuriers et gardiens. Tous les combats sont résolus simultanément, mais chaque combat est résolu séparément. Décrivons d'abord les rencontres simples.

D.1 RENCONTRES SIMPLES

Pas à pas sur ce qui doit être. Pour gagner, votre force doit être plus grande que la *force d'un gardien*. Vous assignez votre *force* en déplaçant le nombre désiré de jetons énergie de votre *cercle Vitalité* vers votre *cercle Combat*. Si vous vous précipitez dans un combat fatigué (pas assez d'énergie dans le *cercle Vitalité*), vous pouvez terminer sur un match nul (si vous égalisez la *force du gardien*) ou espérer une fin chanceuse. Une mauvaise situation peut être sauvée en jouant une *carte fleur rouge* devant vous, qui peut vous donner divers bonus, augmenter par exemple votre force ou réduire l'effet d'un échec.



La fortune a son mot à dire

Quand l'énergie est déplacée et qu'une carte est probablement jouée, la chance entre en jeu. Lancez le *dé du destin*. S'il y a d'autres combats sur d'autres tuiles, vous devez attendre les autres, le lancer de dé influence tous les joueurs et est exécuté par le joueur avec la *carte combat* (il lance le dé même si aucun combat n'a eu lieu -> C.3).



Si vous obtenez un *symbole bouclier*, le combat finit immédiatement avec un match nul indépendamment des forces respectives. Déplacez une des énergies investies au combat dans le *cercle Fatigue* et le reste dans le *cercle Vitalité*. Renvoyez chaque *carte fleur rouge* jouée dans votre main, elle n'a aucun effet.

Si vous obtenez un *symbole épée*, ajoutez 2 à votre force.

Si vous obtenez un *symbole lune*, déplacez le *marqueur de temps* d'une case vers le symbole tombée de la nuit.

Résolution du combat

Comparez votre force (y compris carte et bonus du dé) à la *force du gardien*.

- Si votre force est supérieure, vous gagnez et vous obtenez une *récompense*. Déplacez le marqueur sur le *cercle des récompenses* en fonction de la taille de la récompense et enlevez le gardien de la tuile.
- Si votre force est inférieure, vous perdez et vous souffrez un *inconvenient*. Déplacez le marqueur sur le *cercle des inconvenients* en fonction de la taille de l'*inconvenient*. -> C.2.
- Si votre force est égale, c'est un match nul, vous n'obtenez ni *récompense* ni *inconvenient*.

La taille des *récompenses* et des *inconvenients* est indiquée sur le résumé du gardien (voir l'image).



Récompense en rencontre simple (pas à pas)

Quel que soit le résultat, déplacez toute l'énergie investie vers le *cercle Fatigue* et défaussez toutes les cartes fleur utilisées (l'obtention d'un bouclier est une exception).

D.2 RECOMPENSES

Les *récompenses* sont semblables aux *inconvénients*. A chaque fois que vous gagnez une *récompense*, déplacez le *marqueur récompense* dans le sens des aiguilles d'une montre sur le *cercle des récompenses*, la taille de la récompense sera égale au nombre de cases traversées. Gardez une trace des symboles sur lesquels le marqueur passe ou s'arrête et résolvez-les suivant la table suivante :



Déplacez le *marqueur de temps* d'une case vers le *symbole soleil*.

Piochez une *carte fleur*.

Ajoutez un *jeton énergie* à votre *cercle Vitalité* de manière permanente. C'est une exception, normalement, le nombre de *jetons énergie* ne diminue pas, ils ne font que circuler.

S'il y a plusieurs symboles sur un cercle séparés par une barre oblique, vous pouvez choisir lequel appliquer. Plus sur les *récompenses* et les *inconvénients* -> F.5.

D.3 COMBATS COMPLEXES

Les combats impliquant plusieurs participants d'un côté sont résolus comme les rencontres simples à quelques exceptions mineures :

L'énergie est **investie secrètement**. Couvrez le *cercle d'énergie* d'une main et déplacez l'énergie de l'autre.

Quand tout le monde est prêt, l'énergie investie est révélée simultanément. Les joueurs peuvent convenir à l'avance combien d'énergie ils dépenseront, mais vous savez comment ces accords fonctionnent. Quand les masques tombent, chacun se défend lui-même. Ne leur faites pas trop confiance.

Les fleurs rouges ne sont jouées qu'après que l'énergie est révélée (-> F.1 pour de plus amples détails).

Additionnez la force des gardiens sur une tuile. Faites la même chose pour les aventuriers. Un *symbole épée* ajoute 2 à la *force globale des aventuriers* présents.

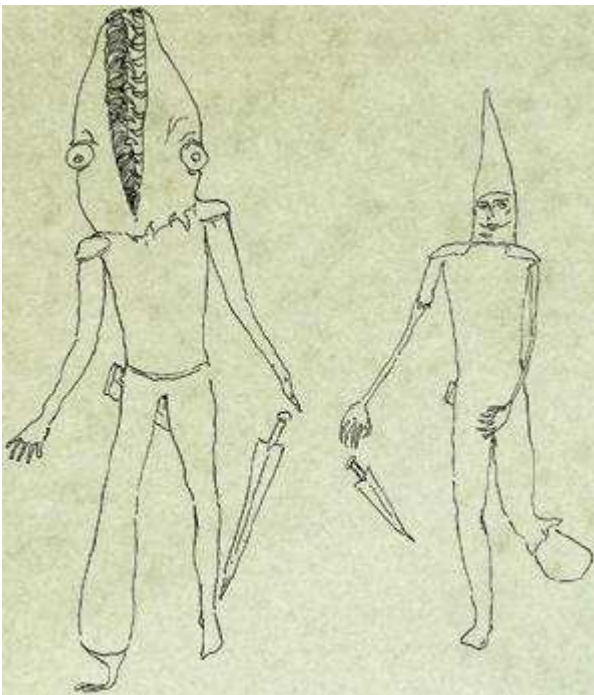
En cas de victoire, le joueur qui a investi le plus de force (y compris les *fleurs* jouées) obtient la même *récompense* que dans une rencontre simple. Les autres obtiennent une *récompense* égale au nombre après la barre oblique. Si plusieurs joueurs ont investi le plus d'énergie, la *récompense* de chacun est égale à la valeur normale de la récompense moins un. (-> F.1 pour de plus amples détails)

Grande récompense / Petite récompense



Vous pouvez cesser de lire maintenant et jouer la partie jusqu'à ce que vous atteigniez la citadelle. Nous espérons que vous n'aurez pas à vous rappeler que vous devriez seulement y aller préparé, reposé, rempli d'enthousiasme et peut-être accompagné de quelques alliés. Le prochain chapitre parle de la citadelle et de la fin de la partie.

E CITADELLE ET FIN DE PARTIE



Bienvenue à la fin de votre voyage. Peut-être vous tenez-vous déjà sur la citadelle, vous confrontant à Kingosh lui-même, ou peut-être la citadelle est juste derrière cette dernière ligne d'arbres et vous souhaitez y aller. Quelle qu'en soit la cause, n'ayez pas peur, dans la version de base, Kingosh est gentil et ne dévore que les aventuriers vilains ou très stupides. D'ailleurs, nous maintiendrons nos doigts croisés. Mais si vous êtes en retard et que la nuit est déjà tombée sur l'île, vous êtes dans une situation très difficile.

E.1 CITADELLE - LUTTE FINALE

Vous ne pouvez pas entrer dans la citadelle dans la direction du rivage. Il y a un symbole épines rouges sur la tuile citadelle pour vous le rappeler. Vous devez donc entrer par un côté ou par derrière. La lutte dans la *citadelle* est tout à fait semblable au combat avec un gardien, mais pour défaire la force 7 de Kingosh, vous devrez soit avoir une carte puissante soit avoir collecté assez de récompenses dans les combats contre des gardiens pour avoir plus d'énergie que les six jetons de départ.



Le combat fonctionne comme un combat normal sauf que certaines cartes sont inutilisables. Normalement, les cartes ne fonctionnent pas contre Kingosh à moins que le texte de la carte ne l'indique spécifiquement.

Si le combat finit avec un match nul ou une perte, la partie continue selon les règles normales de combat. Vous pouvez ensuite vous reposer et provoquer Kingosh de nouveau. Si vous parvenez à gagner le combat, Kingosh est défait et la partie est terminée.

E.2 FIN DE LA PARTIE

La partie a plusieurs fins possibles. Vous avez supporté beaucoup jusqu'ici, ainsi nous allons commencer avec la pire fin.

Mauvaise fin – Tombée de la nuit

Si le *marqueur de temps* atteint le *symbole lune*, tout va très mal. Vous avez une dernière chance de renverser la situation soit en défaisant Kingosh soit en déplaçant le *marqueur de temps* vers l'arrière. Si vous ne le faites pas, tout est perdu.



Kingosh gagne la partie si à la fin de la manche, après résolution de tous les combats, le marqueur de temps est sur le symbole lune et Kingosh encore vivant.

Vos personnages beuglent avec un hurlement de terreur et commencent à se changer en domestiques sombres du maître de l'île. Vous ne retrouverez jamais vos amis et votre amour à moins qu'ils ne viennent vous chercher plus tard sur l'île appelée Insula. Et même cette rencontre ne sera pas agréable car que vous essayerez plus probablement de les détruire sous votre nouvelle forme. Votre seule délivrance serait qu'un autre groupe de héros défera Kingosh et vous libérera ainsi de votre destin. C'est une fin vraiment mauvaise.

Meilleure fin – Kingosh est défait

Il sera certainement meilleur d'atteindre la citadelle avant le crépuscule et d'essayer de défaire Kingosh. Le seigneur sombre a une force de 7, ainsi si vous n'êtes pas préparé, vous ne pouvez pas le défaire. Il est possible d'affronter Kingosh en groupe. Mais dans ce cas, vous pourriez être le dindon de la farce qui réalise le travail dur tandis que votre associé gagne grâce à vous.

Si vous gagnez, Kingosh est détruit et votre aventure connaît une fin heureuse. L'ombre sombre couvrant l'île est dissipée et vous pouvez fêter ça. Bien que le prix principal ait été réclamé par la main d'un autre aventurier, vous avez survécu, et le mal est banni de l'île. C'est un petit exploit d'y arriver.

La meilleure fin – Vous acquérez les fruits des souhaits accomplis

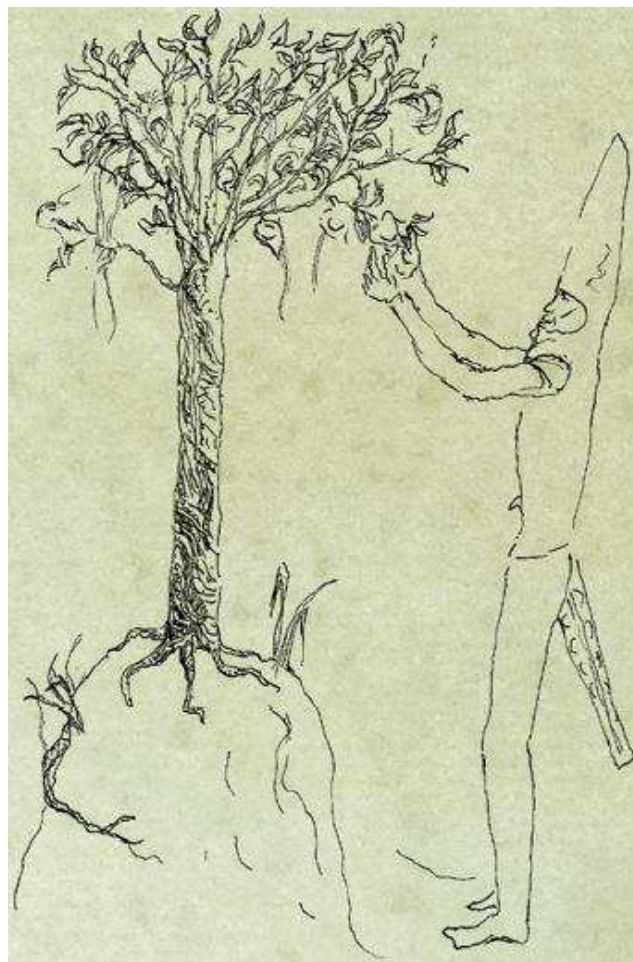
C'est naturellement d'être le gagnant triomphant.

Le gagnant de la partie est l'aventurier qui a investi le plus de force (y compris les bonus des cartes) dans la bataille victorieuse contre Kingosh.

L'aventurier gagnant obtient les fruits des souhaits accomplis d'un arbre antique. Ceci est représenté dans le jeu par le droit de retourner le jeton Kingosh et de révéler le symbole fruit de l'autre face. Il lui incombe de choisir comment il utilisera sa puissance magique, mais il peut très probablement attendre avec intérêt une grande fête. Il sera accueilli comme un sauveur par les personnes reconnaissantes. L'histoire est écrite par les vainqueurs et personne ne se souvient de ceux qui ont aidé le vainqueur. Et n'oubliez pas, les gardiens étaient des aventuriers tout autour du monde, ainsi on se souviendra de vous et on vous célébrera très loin.

Il peut se produire que plusieurs joueurs soient à égalité en investissant le plus grand niveau de force dans la bataille finale contre Kingosh. Si c'est le cas, tous ces joueurs sont considérés comme gagnants. Mais vous admettez qu'il y aura ainsi peu de souhaits pour chacun et que votre nom sera seulement l'un des gagnants. C'est meilleur qu'être défait et consommé par les puissances sombres, mais peut-être devriez-vous vous montrer plus dur la prochaine fois.

Si la fin de la partie vous a semblé trop simple, ce pourrait être le moment de jouer la version avancée. Les règles pour cette version sont dans le chapitre G Règles avancées.



F REGLES DETAILLEES

Dans ce chapitre, vous trouverez un résumé complet de toutes les règles. A chaque fois qu'il y a un doute au sujet des règles, vous devriez trouver vos réponses ici. Nous précisons parfois des modifications pour la version avancée dont les règles complètes sont au chapitre G. Si vous recherchez un terme spécifique, vous pouvez vous référer à F.11 Index.

F.1 COMBAT

Un combat a lieu à la fin de chacun manche sur chaque tuile contenant à la fois des aventuriers et au moins un gardien. Au cas où aucun combat n'aurait lieu, passez à l'étape 3. Lancement du dé (à cause du *symbole lune*). Les combats ont lieu simultanément mais ne s'affectent pas les uns les autres. Seul le lancer de dé est commun à tout le monde. Les combats se résolvent dans cet ordre :

1. Energie

Les joueurs peuvent convenir du niveau d'énergie qu'ils investiront. Aucun accord n'est contraignant. Chaque joueur cache son *cercle d'énergie* et transfère secrètement autant de *jetons énergie* qu'il le souhaite du *cercle Vitalité* vers le *cercle Combat*. Quand chacun est prêt, les joueurs révèlent simultanément leur choix. Si vous êtes le seul aventurier sur la tuile, vous n'avez pas investir l'énergie secrètement.

2. Fleurs rouges

Chacun a une chance de jouer une *fleur rouge* devant lui. Vous pouvez les jouer simultanément mais si vous craignez une arnaque, vous pouvez utiliser le procédé suivant. Chaque joueur à son tour soit joue une *carte fleur rouge* soit déclare qu'il n'en joue pas. L'ordre de jeu est identique à l'ordre des joueurs pour cette manche.

3. Lancement du dé

Le joueur avec la *carte combat* lance le dé.



Si vous obtenez un *symbole bouclier*, le combat finit immédiatement avec un match nul indépendamment des forces respectives. Déplacez une des énergies investies au combat dans le *cercle Fatigue* et le reste dans le *cercle Vitalité*. Renvoyez chaque *carte fleur rouge* jouée dans votre main, elle n'a aucun effet. Cela conclut l'évaluation du combat.



Si vous obtenez un *symbole épée*, ajoutez 2 à la force des aventuriers dans chaque combat..



Si vous obtenez un *symbole lune*, déplacez le *marqueur de temps* d'une case vers le symbole tombée de la nuit.

4. Résolution et fin du combat

Les combats sont résolus séparément pour chaque tuile -> F.3.

Quel que soit le résultat, déplacez toute l'énergie investie vers le *cercle Fatigue* et défaussez toutes les cartes fleurs utilisées (obtenir le *symbole bouclier* est une exception).

Si le *marqueur de temps* est sur le symbole tombée de la nuit à ce moment-là, la partie est terminée -> E. 2.

F.2 REFOULE

Vous pouvez être *refoulé* après un combat perdu.*

Un aventurier *refoulé* se déplace d'une tuile vers le *rivage* suivant les règles de déplacement (-> F.4). Ainsi, l'aventurier peut parfois, par exemple, même explorer une nouvelle tuile. Un aventurier est toujours *refoulé* d'une seule tuile, même après avoir perdu contre plusieurs gardiens. Si l'aventurier est *refoulé* dans la *mer*, il est déplacé à la plage à la place.



F.3 RESOLUTION DES COMBATS**

La **force d'un aventurier** est la somme de l'énergie qu'il a investie et de tout les bonus accordés par la *fleur rouge* qu'il a jouée. Additionnez la force de tous les aventuriers sur une tuile donnée et ajoutez 2 si vous avez obtenu un *symbole épée* au lancer de dé. Vous obtenez ainsi la **force globale des aventuriers**.

La **force d'un gardien** (ou de Kingosh) est sa force suivant le résumé des gardiens augmentée des bonus d'une *malédiction blanche* active. Additionnez la force de tous les gardiens sur une tuile donnée et ajoutez les bonus d'une *malédiction blanche* active. Vous obtenez ainsi la **force globale des gardiens** (ou de Kingosh).

Comparez maintenant la **force globale des aventuriers** à la **force globale des gardiens** sur la tuile concernée.

- Si les aventuriers ont plus de force, ils gagnent et obtiennent une *récompense*.
- Si les aventuriers ont moins de force, ils perdent et souffrent un *inconvenient*.
- Si les aventuriers ont la même force, ils font match nul et ne ni *récompense* ni *inconvenient*.

Cette information est indiquée dans le résumé :

Force - Grande récompense / Petite récompense - Inconvenient



Victoire et récompenses

- L'**aventurier avec la plus grande force** obtient la *grande récompense*.
- Si plusieurs aventuriers ont la plus grande force, tous obtiennent la *grande récompense* moins un.
- Les autres aventuriers obtiennent la *petite récompense*.
- Les aventuriers avec une force nulle n'obtiennent aucune *récompense*.

En cas de combat contre plusieurs gardiens, les *récompenses* sont ajoutées ensemble. Tous les gardiens sont enlevés de la tuile. Pour de plus amples détails sur les récompenses -> F.5.

* A chaque fois dans la version avancé -> G.3, seulement si l'effet d'un inconvenient n'est pas exécutable -> F.3 dans la version de base.

** C'est différent dans la version avancée, pas d'égalité et vous êtes refoulé à chaque fois que vous perdez avant de souffrir les inconvenients -> G.3 Combat avancé.

Défaite et inconvénients

- Chaque aventurier souffre des *inconvénients*.
- Chaque aventurier qui ne peut pas souffrir d'*inconvénient* parce qu'il n'a aucune *fleur* à défausser ni *emplacement malédiction* libre est *refoulé*.

En cas de combat contre plusieurs gardiens, les *inconvénients* sont ajoutés ensemble. Pour de plus amples détails sur les *inconvénients* -> F.5.

Egalités

Personne n'obtient ni *récompense* ni *inconvénient*.

F.4 DEPLACEMENT (ACTION)

Pendant l'action de déplacement, un aventurier explore d'abord une nouvelle tuile (au cas où elle serait encore inconnue) puis il se déplace vers la nouvelle tuile, enfin, il peut souffrir d'*inconvénients* (s'il s'est déplacé contre des épines). Le déplacement est possible dans une de quatre directions orthogonales. Le déplacement est impossible :

- Vers le centre de l'île, si l'aventurier se trouve sur une tuile avec un gardien vaincu -> F.7.
- Dans la *mer* -> F.6.
- Contre les *épines rouges* -> E.1.
- Vers une case encore inconnue quand toutes les *tuiles île* sont utilisés.

1. Exploration - Révéler une nouvelle tuile

Si un joueur veut se déplacer vers une case encore inconnue, il doit d'abord montrer où il veut explorer puis piocher la *tuile île* du dessus du paquet et la placer face visible sur cette case (orientée vers la *plage* -> F.6).

Si le joueur pioche une *tuile danger*, il pioche un gardien dans le sac et le place sur cette tuile. Les aventuriers doivent être placés sur la moitié de la tuile la plus près du *rivage* et les gardiens sur l'autre moitié -> F.6.

2. Relocalisation

Le joueur déplace l'aventurier orthogonalement vers une tuile adjacente.



3. Inconvénients (Epines)

En se déplaçant contre des *épines*, le joueur souffre 2 *inconvénients* (3 dans la version avancée).

F.5 RECOMPENSES ET INCONVENIENTS

Le *cercle des récompenses* et le *cercle des inconvénients* fonctionnent d'une manière semblable. Chacun contient un marqueur que vous déplacez d'un certain nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre d'espaces traversés est équivalent à la taille de la *récompense* ou de l'*inconvénient*. Vous devez évaluer les symboles sur lesquels le marqueur passe ou s'arrête. La signification de ces symboles est décrite dans la table suivante :



Déplacez le *marqueur de temps* d'une case vers le *symbole soleil* (2 dans la version avancée).



Piochez une *carte fleur*.



Ajoutez un *jeton énergie* à votre *cercle Vitalité* de manière permanente. C'est une exception, normalement, le nombre de *jetons énergie* ne diminue pas, ils ne font que circuler.



Défaussez une *carte fleur* de votre choix.



Enlevez un *jeton énergie* de votre *cercle d'énergie* de manière permanente (le cercle de votre choix). C'est une exception, normalement, le nombre de *jetons énergie* ne diminue pas, ils ne font que circuler.



Piochez une *carte malédiction*, examinez-la et placez-la face cachée sur un *emplacement malédiction* inoccupé.



Piochez un gardien et placez-le sur la tuile que vous occupez. Si vous êtes sur la *plage* ou la *citadelle*, rien ne se produit.

S'il y a deux symboles séparés par une barre oblique sur une case, le joueur doit choisir lequel appliquer. Si deux joueurs ou plus doivent choisir, ils le font dans l'ordre du tour.

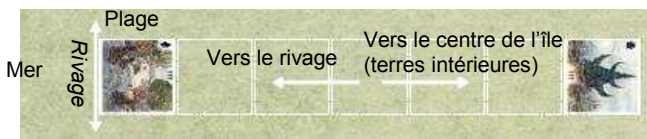
S'il y a deux symboles non séparés par une barre oblique sur une case, ils s'appliquent tous les deux.

Si un joueur souffre d'un *inconvénient* par un déplacement contre des *épines* et que son effet ne peut pas être appliqué (il n'a par exemple aucune *carte fleur* à défausser), rien ne se produit. La situation est différente en cas d'*inconvénients* soufferts en combat -> F.3.

Si un joueur doit recevoir plusieurs *cartes malédiction*, il les prend toutes et décide où les placer. S'il n'a pas assez d'*emplacements malédiction* vides, il ne prend qu'autant de cartes que le nombre d'*emplacements malédiction* disponible.

F.6 ILE

L'île n'a qu'une frontière déterminée, le *rivage*. Elle peut croître à volonté dans toutes les autres directions tant qu'il y a assez de *tuiles île* disponibles. Les différentes pièces ont leurs propres noms.




Il y a ces types de cartes de base sur l'île :

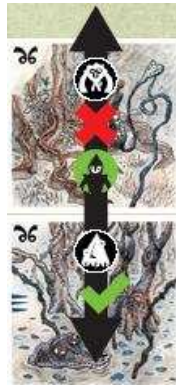


Etang. Vous y restaurer vous apportera une énergie de plus. -> C.1 Repos.

Pré. Vous permet de piocher des *fleurs* en utilisant l'action *fleur*. -> C.1 Fleur.

Danger. Fait qu'un gardien apparaît. -> F. 7.

Quand vous regardez vers la *citadelle* du rivage, vous devez placer chaque carte de sorte que son symbole soit en haut à gauche. Placez les aventuriers sur la moitié inférieure, les gardiens sur la moitié supérieure. Ca vous aidera à vous rappeler que les gardiens bloquent votre chemin vers le centre. Il y a deux types de *tuiles île*. Les *tuiles île lumière* ont un symbole plage au verso. Les *tuiles île ombre* sont marquées par un symbole *citadelle* au verso et avec un symbole griffe au recto. Le symbole griffe  n'est utilisé que dans la version avancée.



Sans compter les cartes de base, il y a également la *plage* et la *citadelle*. Aucun gardien ne peut jamais être placé sur une de ces tuiles.



La plage. La tuile où chaque aventurier commence

La citadelle. La tuile où le seigneur sombre Kingosh demeure et où la bataille finale a lieu -> E.1. Quelques cartes se rapportent à la distance depuis la citadelle. La distance d'une tuile à la citadelle est mesurée par le nombre minimal de déplacements qu'il faudrait pour atteindre cette tuile à partir de la citadelle.

Cette tuile est plus proche de la citadelle :

Que cette tuile :



F.7 GARDIENS

Les gardiens apparaissent à chaque fois que quelqu'un révèle une *tuile danger*, comme effet des *cartes malédiction* ou en raison d'un *inconvenient* dans la version avancée. Dans chaque cas le gardien est pioché au hasard dans le sac et placé sur la moitié de la tuile la plus éloignée du rivage (-> F.6). Les gardiens défaits sont retirés de la tuile et mis de côté. Si le sac est vide quand vous piochez un gardien, remettez de nouveau tous les gardiens retirés dans le sac. S'il y a moins de 3 gardiens mis de côté, remettez également les gardiens les plus éloignés de la citadelle (-> F.6), afin qu'il y ait 3 gardiens dans le sac. S'il y a plusieurs options, le joueur qui a la *carte combat* décide laquelle utiliser.

F.8 TOUR D'UN JOUEUR

Un joueur peut effectuer zéro, une ou deux actions pendant son tour. S'il veut effectuer une deuxième action, il doit payer une énergie juste avant. S'il n'a aucune énergie, il ne peut pas effectuer une deuxième action. La deuxième action doit être différente de la première. *Exemple : La première action d'un joueur a été une action fleur et il a pioché une carte fleur (sur un pré) en jouant cette action. Il ne peut pas jouer la fleur jaune pour sa deuxième action car ce serait une autre action fleur pendant le même tour. Il peut par exemple jouer une action déplacement à la place.*

F.9 MALEDICTIONS

Un joueur gagne une *carte malédiction* quand son *marqueur inconvenient* passe ou s'arrête sur un symbole malédiction. Une *carte malédiction* ne peut pas être prise en main, ainsi avant que toute autre chose vous devez décider dans quel *emplacement malédiction* vous allez la placer. Si un joueur doit recevoir plusieurs *cartes malédiction*, il les prend toutes et décide alors où les placer. S'il n'a pas assez d'*emplacements malédiction* vides, il ne pioche qu'autant de cartes que le nombre d'*emplacements malédiction* disponible. Une fois que vous avez posé une *carte malédiction*, vous ne pouvez plus la déplacer vers un emplacement différent mais vous pouvez toujours la regarder au cas où vous auriez oublié de quelle carte il s'agit. Tant qu'il y a une carte sur un *emplacement malédiction*, l'action correspondante est *bloquée*, vous ne pouvez pas l'utiliser. La seule manière de se débarrasser d'une *carte malédiction* est de la jouer comme *action malédiction*. -> C.1.

Il y a deux types de carte malédiction, différenciés par leur couleur :



Malédiction bleue - Résolvez-les juste après les avoir jouées (selon le texte de la carte) et défaussez-les. S'il y a plusieurs options pour la résolution de la carte, le joueur qui l'a jouée décide lesquelles utiliser.



Malédiction blanche - Placez-la sur l'*emplacement malédiction* blanc sur le *compteur de temps* juste après l'avoir jouée. S'il y en avait déjà une, défaussez-la et remplacez-la par celle juste jouée. L'effet d'une *malédiction blanche* est à long terme. A partir de ce moment elle change les règles du jeu jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre *malédiction blanche*.



La malédiction blanche est placée sur le compteur de temps

Si le paquet des *cartes malédiction* est épuisé, mélangez la défausse et créer un nouveau paquet de *cartes malédiction*.

Précisions sur quelques *cartes malédiction* :

Warning Call [Appel d'avertissement]

Piochez 2 gardiens et placez le plus fort quand vous piochez un gardien.

Remettez le gardien inutilisé dans le sac. S'il n'y a qu'un gardien dans le sac, cette malédiction n'a aucun effet.

Vermin [Vermine]

Les récompenses pour gagner un combat sont réduites de un.

Si vous combattez plusieurs gardiens, la récompense pour chacun est diminuée de un.

Tightening Grip [Serrage de poignée] et Rebirth [Renaissance]

Chacune de ces cartes se réfère à la distance depuis la *citadelle*. La distance de la tuile à la *citadelle* est mesurée par le nombre minimum de déplacements requis pour atteindre la tuile indiquée à partir de la *citadelle*.

F.10 FLEURS

Les fleurs magiques poussant sur l'île pourraient beaucoup vous aider si vous les utilisez sagement. Vous pouvez avoir un maximum de 5 *cartes fleur* en main et devez immédiatement défausser chaque cartes en excès que vous auriez pu accumuler. Vous gardez celles de votre choix. Il y a trois types de *fleurs* dans le jeu :



Fleurs jaunes - Vous pouvez les jouer pendant votre tour en utilisant l'action fleur. -> C.1 Fleur.

Fleurs rouges - Elles ne peuvent être utilisées que pendant les combats. -> F.1 Combat.

Fleurs vertes – sont spéciales et leur utilisation ne compte pas comme action. Elles peuvent être jouées dans des circonstances spécifiques précisées dans le texte de la carte.

Si le paquet des cartes fleur est épuisé, mélangez la défausse et créer un nouveau paquet de cartes fleur.

Précisions sur quelques cartes fleur :

Starspark [Etincelle d'étoile]

A : Regagnez jusqu'à 4 énergies. B : Regagnez jusqu'à 5 énergies.

Le joueur déplace jusqu'à 5 jetons énergie du cercle *Fatigue* vers le cercle *Vitalité* (jusqu'à 4 dans la version avancée).

Rapier Lily [Lys de rapière]

Ajoutez +100 à votre force contre des gardiens. Personne ne gagne de récompense. Ne s'applique pas au combat contre Kingosh.

Quand vous combattez des gardiens, vous ne gagnez un bonus de +100 en force que pour ce combat et aucun aventurier participant n'obtient de récompense. Ne peut pas être utilisé contre Kingosh.

Sacred Lotus [Lotus sacré]

Annule l'effet d'une malédiction bleue même si ce n'est pas votre tour.

Le joueur doit jouer cette fleur juste après qu'une *malédiction bleue* a été jouée, il ne peut pas attendre jusqu'à ce que son effet commence à se résoudre et décider après.

Staring Iris [Iris scrutateur]

Regardez jusqu'à 2 tuiles encore inconnues. Jouez cette carte n'importe quand pendant votre tour.

Le joueur indique d'abord quels secteurs encore inconnus il veut voir. Puis il pioche une *tuile île*, l'examine secrètement et la place face cachée sur la case qu'il a choisie avant. La deuxième case est explorée de la même manière.

La case affectée doit être à côté de la tuile déjà explorée. La *citadelle* n'est pas considérée comme une tuile explorée jusqu'à ce que quelqu'un place le pied dessus.

Quand quelqu'un se déplace sur une tuile face cachée, il la retourne face visible et la traite comme une tuile encore inconnue. Si vous choisissiez d'utiliser cette carte pour regarder une tuile face cachée, examinez juste la tuile, n'en piochez pas une autre.

Hasteweed [Herbe de rapidité]

Déplacez-vous jusqu'à deux tuiles selon les règles du déplacement

Le déplacement accordé par cette carte est joué selon les règles normales de déplacement. Comme vous jouez cette carte comme *action fleur*, vous pouvez également utiliser l'*action déplacement* dans le même tour. En conséquence, vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois tuiles en un tour de cette façon. Cette carte peut même être utilisée pour se déplacer sur des tuiles encore inconnues.

Daring Daffodil [Jonquille audacieuse]

Déplacez-vous d'une tuile vers l'intérieur (même vers une tuile encore inconnue). Vous pouvez passer à travers les gardiens.

Quand vous jouez cette carte, vous vous déplacez immédiatement d'une case vers le centre de l'île. Si la case est encore inconnue, piochez une nouvelle *tuile île* selon les règles normales d'exploration. Vous vous déplacez même si vous vous êtes sur une tuile avec un gardien. Vous pouvez ignorer la règle qui vous interdit normalement de vous déplacer vers le centre de l'île à travers des gardiens vaincus.

Vain Violet [Violette vaine]

-> G.3 Plus de bluff avec les fleurs.

F.11 INDEX

Action bloquée -> F.9 Malédiction, C.1
Carte combat -> B.7 Premier joueur, C.3 Fin de manche
Carte malédiction -> F.9 Malédiction
Cercle Combat -> F.1 Combat
Cercle d'énergie -> B.10 Cercle d'énergie, F.1 Combat, D
Cercle Fatigue -> B.10 Cercle d'énergie, C.1 Repos, F.1 Combat
Cercle Vitalité -> B.10 Cercle d'énergie, C.1 Repos, F.1 Combat
Citadelle -> E.1 Citadelle – Combat final
Compteur de temps -> B.5 Compteur de temps
Danger, Tuile danger -> F.6 Ile
Dé, Dé du destin -> C.3 Fin de manche, F.1 Combat
Emplacement malédiction -> B.11, F.9 Malédiction
Energie, Jetons énergie -> B.10 Cercle d'énergie, F.1 Combat, D
Epines -> F.4 Déplacement, C.1
Epines rouges -> E.1 Citadelle - lutte finale
Etang -> F.6 Ile
Fleur, Carte fleur -> F.10 Fleurs
Fleurs jaunes -> F.10 Fleurs
Fleurs rouges -> F.10 Fleurs
Fleurs vertes -> F.10 Fleurs
Force d'un aventurier -> F.3 Résolution des combats
Force d'un gardien -> F.3 Résolution des combats

Force globale des aventuriers -> F.3 Résolution des combats
Force globale des gardiens -> F.3 Résolution des combats
Inconvénients, Cercle des inconvénients -> F.5 Récompenses et inconvénients
Intérieur (direction) -> F.6 Ile
Intérieur = Vers le centre de l'île -> F.6 Ile
Ligne d'ombre -> F.6 Ile
Malédiction blanche -> F.9 Malédiction
Malédiction bleue -> F.9 Malédiction
Marqueur de temps -> E.2 Mauvaise fin – Tombée de la nuit, B.5 Compteur de temps, F.1
Mer -> F.6 Ile
Plage -> F.6 Ile
Pré -> F.6 Ile
Récompenses, Cercle des récompenses -> F.5 Récompenses et inconvénients
Refoulé -> F.2 Refoulé
Retraite = Refoulé -> F.2 Refoulé
Rivage -> F.6 Ile
Tuile île -> F.6 Ile
Symbole bouclier -> F.1 Combat
Symbole épée -> F.1 Combat
Symbole lune -> E.2 Mauvaise fin – Tombée de la nuit, B.5 Compteur de temps, F.1
Symbole soleil -> B.5 Compteur de temps, F.1

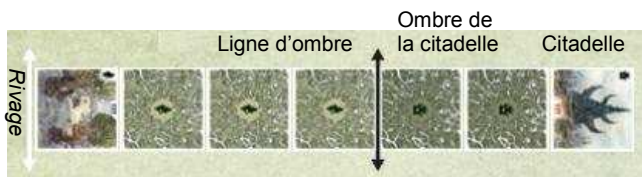
G REGLES AVANCEES

Chers aventuriers, si vous voulez essayer quelque chose de différent et d'un peu plus provocant, nous vous conseillons d'explorer cette variante du jeu. Nous vous laissons choisir quand vous en ferez votre favori. Vous trouverez une liste des différences avec les règles de base ci-dessous. Vous pouvez trouver la plupart d'entre elles sur la carte résumé.

G.1 PREPARATION DE LA PARTIE

Vous avez besoin des composants non marqués et des composants identifiés par la lettre A.

- Retournez la *feuille aventurier* et le *marqueur de temps* du côté A.
- Les *cartes fleurs* et *malédiction* identifiées par un B sont retirées de la partie.
- Distribuez une *carte fleur rouge* Vain Violet [Violette vaine] à chaque joueur et retirez les autres de la partie.
- Préparez deux paquets de *tuiles île*. Un avec les *tuiles île ombre*, l'autre avec les *tuiles île lumière*. Placez trois tuiles lumière et deux tuiles ombre face cachée entre la *plage* et la *citadelle*.
- Choisissez une des variantes de fin de partie et placez la



carte Kingosh du côté adéquat.

G.2 L'OMBRE DE LA CITADELLE

La version avancée introduit l'*ombre de la citadelle*, une obscurité sinistre couvrant l'île sur toutes les tuiles entre la *ligne d'ombre* et la *citadelle*. Il y a deux types de tuiles île :



Tuiles île ombre, des tuiles plus sombres avec un symbole *citadelle* au verso et un symbole griffe au recto. Elles sont placées dans l'*ombre de la citadelle*. **Ajoutez +1 à la force globale des gardiens sur les tuiles ombre.**

Tuiles île lumière, des tuiles plus lumineuses avec un symbole *plage*. Elles sont placées en dehors de l'ombre de la citadelle.

Les cases devant la *ligne d'ombre* sont remplies de tuiles lumière alors que les cases derrière la *ligne d'ombre* sont remplies de tuiles ombre. Quand un des paquets s'épuise, utilisez l'autre pour toutes les cases.

G.3 COMBAT AVANCE

Victoire : Les récompenses pour la victoire dépendent du nombre de joueurs participant au combat. Par exemple : Si trois aventuriers combattent un gardien avec une force de 5, la grande récompense est 3 et la petite récompense 1.

	3	4	5	6	7
1	3	4	5	6	7
2	3/1	4/2	5/3		
3	2/0		3/1	4/2	
4			2/0		
		2	3	4	

Match nul : Un match nul ne peut avoir lieu qu'en obtenant le *symbole bouclier* sur le dé. Il est même suffisant d'égaliser la *force globale des gardiens* pour les défaire.

Si la *force globale des aventuriers* égale la *force globale des gardiens*, les aventuriers gagnent et obtiennent une récompense.

Défaite : Les aventuriers qui perdent un combat sont toujours *refoulés* (-> F.2) d'une tuile vers le *rivage*. Ils souffrent ensuite des *inconvenients*. Si l'effet d'un *inconvenient* ne peut pas être appliqué, rien de plus ne se produit (le joueur n'est pas refoulé une 2^{ème} fois).

Plus de bluff avec les fleurs


Dans les combats avec plusieurs aventuriers, il est possible de bluffer grâce à la carte fleur Vain Violet [Violette vaine]. Elle n'a aucun effet mais vous l'avez pour toute la partie.

Investir de l'énergie et jouer une *fleur rouge* ont lieu simultanément, chaque joueur doit placer devant lui une carte fleur face cachée et secrètement investir de l'énergie. Quand tous sont prêts, l'énergie investie et les *fleurs* sont révélées.

La violette vaine revient en main après chaque combat. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser même par l'effet d'une malédiction. La violette vaine ne compte pas dans la limite des cartes fleur, vous pouvez avoir 5 cartes fleur supplémentaires en main.

Si vous combattez seul, vous n'avez pas à dissimuler l'énergie investie et vous pouvez jouer la *fleur rouge* face visible ou ne pas en jouer du tout.

G.4 AUTRES REGLES

Soleil étouffant. L'effet du symbole  est deux fois plus fort, déplacer le *marqueur de temps* de deux cases vers le *symbole soleil*.



Nouvelle action – Facilité. Une autre action qui n'a aucun *emplacement malédiction* et ne peut donc pas être *bloquée*. En utilisant cette action, le joueur peut choisir entre deux options : Déplacer une tuile sur une tuile déjà explorée ou se reposer et récupérer 2 points d'énergie. Cette option ne peut être jouée que sur une tuile sans gardien.

Repos plus court. Le joueur ne récupère que 2 points d'énergie, 3 sur un *étang*. Sur une tuile avec un gardien, c'est seulement une énergie, comme d'habitude.

Épines plus pointues. En se déplaçant contre des épines, l'aventurier souffre 3 *inconvenients*.

Malédiction plus fortes. Si un joueur joue une malédiction qui n'a aucun effet, il en pioche immédiatement une autre et résout son effet. Au cas où la seconde n'a aucun effet non plus, aucune autre carte n'est piochée.

G.5 FIN DE PARTIE AVANCEE

Un aventurier ne peut entrer dans la *citadelle* qu'après avoir gagné **au moins un jeton énergie supplémentaire** (après un tour complet sur le *cercle des récompenses*).

Citadelle pourpre

Kingosh a une force de 5, mais chaque aventurier à la *citadelle* a un bonus de force négatif -2.



Il n'y a qu'un gagnant, celui avec la plus grande force dans la bataille finale. En cas d'égalité, le gagnant est celui parmi les ex-æquo qui est arrivée avant à la *citadelle*. Il est bon de placer les aventuriers en rang pour indiquer l'ordre dans lequel ils sont arrivés à la *citadelle*. Les joueurs restants dans la *citadelle* sont gratifiés suivants les mêmes règles (d'abord la force puis l'ordre d'arrivée). Ils reçoivent moins de fruits des souhaits accomplis.

Citadelle bleue

Seul un joueur avec 3 points d'énergie dans son *cercle vitalité* peut entrer dans la *citadelle* (comptée après avoir payé le coût de la deuxième action, si elle est utilisée).



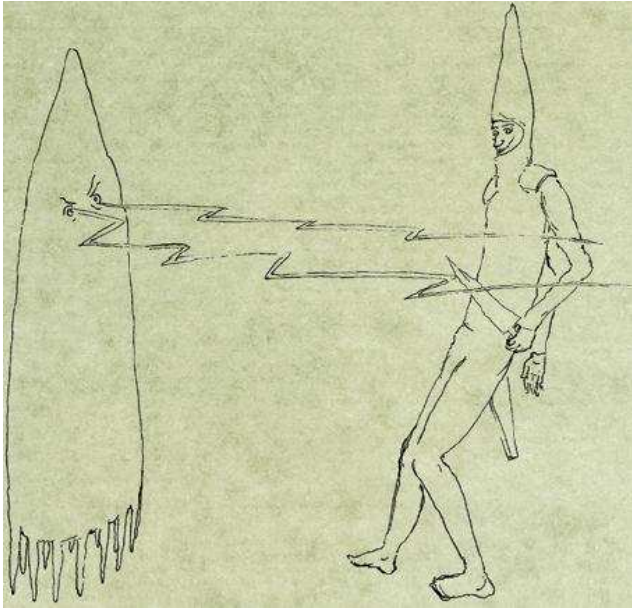
Au début de la partie, placez n'importe quel jeton inutilisé sur la case avec le numéro 7 de la carte Kingosh. C'est la force initiale du seigneur sombre. Mais plus d'aventuriers entrent dans la *citadelle*, plus Kingosh se fâche et plus sa force augmente.

Avant que le combat ne commence, chaque aventurier qui est arrivé à la *citadelle* après le premier lance un dé pour Kingosh. Si le résultat est un *symbole lune*, déplacez le jeton d'une case sur la carte Kingosh. Si le résultat est un *symbole bouclier*, déplacez le jeton sur la valeur la plus élevée (100) et plus personne ne lance le dé.

Si le vainqueur du combat est Kingosh ou si un bouclier est obtenu pendant le combat et qu'un match nul se produit, remettez sa force à 7. Toutefois, la fureur de Kingosh recommencera à s'élever quand il joindra de nouveau un combat.

Si les aventuriers gagnent, tous les joueurs qui ont participé au dernier combat sont considérés des gagnants.

COMPOSANTS



5 Feuilles aventuriers double face

5 Pions aventuriers

5 Jetons récompense

5 Jetons inconvénient

Compteur de temps

Marqueur de temps

36 Tuiles île

(plage, citadelle, 16 tuiles lumière, 18 tuiles ombre)

41 Cartes fleurs

(34 communes, 9 pour la version A, 3 pour la version B)

37 Cartes malédiction

(26 communes, 4 pour la version A, 7 pour la version B)

10 cartes résumé des règles

Carte combat

Carte Kingosh

50 Jetons énergie

13 Jetons gardien et 1 jeton Kingosh

Sac

Dé du destin

Règles

