

BOONLAKE

ARTÉFACTS

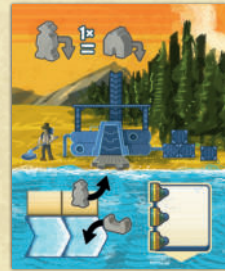
Depuis quelques semaines, toutes sortes de chasseurs de trésors se pressent autour de Boonlake. De curieux artefacts trouvés dans le lac ont attiré votre attention. Ils sont d'une nature particulière et nécessitent une étrange source d'énergie. Il semble qu'ils soient alimentés par un V.A.S.E. (Variable Atomic System Energy ou Système d'Énergie Atomique Variable en français). Depuis que l'on a découvert que les vases permettent de générer de l'électricité, ils ont pris une toute nouvelle importance à Boonlake. Alors, construisez un chantier naval et partez à la recherche des trésors !

Attention : ne pas confondre l'abréviation V.A.S.E. avec le jeton Vase.

MATÉRIEL




1 plateau Lac



4 extensions Chantier naval



55 cartes Projet

Les cartes Projet de cette extension sont reconnaissables par le symbole .



5 Artéfacts recto verso



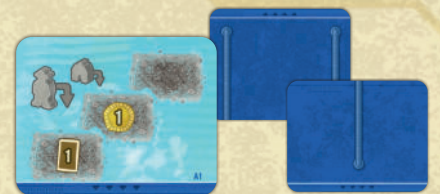
4 Chantiers navals
(1 par joueur)



12 marqueurs de Score améliorés
(3 par joueur)



5 Vases



8 tuiles Conditions du lac



1 indicateur de décompte
intermédiaire



1 tuile de Construction spéciale



8 tuiles Prix



1 Habitant (violet)



4 tuiles Port

MISE EN PLACE

1. Mélangez les **cartes Projet** de l'extension avec celles du jeu de base.

2. Effectuez les étapes 1 à 15 de la mise en place du jeu de base. Puis, placez 1 **tuile Port** sur chaque case Port présentant un Vase et/ou un Site de production en tant que récompense sur le plateau principal. Placez l'**indicateur de décompte intermédiaire** à gauche du rappel des étapes du décompte intermédiaire figurant dans la partie supérieure gauche du plateau principal.



3. Placez le **plateau Lac** sur la table.

4. Chaque joueur place l'un de ses Habitants de la **réserve** (et non de son Ranch) sur la case de départ du plateau Lac. Ces Habitants représentent les **Chasseurs de trésors**.

5. Mélangez les **tuiles Conditions du lac**. Puis, placez-en une au hasard, face I visible, sur l'emplacement supérieur au centre du plateau Lac et une autre, face II visible, sur l'emplacement inférieur. Rangez les tuiles Conditions du lac restantes dans la boîte.

6. Chaque joueur prend une **extension Chantier naval** et la place à gauche de son plateau Joueur, face visible comme illustré ci-dessous. Rangez les extensions Chantier naval restantes dans la boîte.

7. Chaque joueur prend les 3 **marqueurs de Score améliorés** ainsi que le **Chantier naval** de sa couleur et les place à côté de son plateau Joueur. Rangez les Chantiers navals et marqueurs de Score améliorés restants dans la boîte (vous aurez tout de même besoin des marqueurs de Score du jeu de base).

8. Mélangez les **Artéfacts** recto verso et placez-en autant que le nombre de joueurs +1 sur la table (peu importe leur face visible). Si vous révélez un Artéfact présentant l'Habitant violet ou la tuile de Construction spéciale, placez l'élément correspondant dessus. Sinon, rangez l'Habitant violet et/ou la tuile de Construction spéciale dans la boîte. Placez les **tuiles Prix** à portée de tous les joueurs.

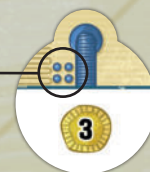


MODIFICATIONS DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Boonlake* avec cette extension se déroule quasiment normalement à ceci près que des éléments supplémentaires influencent vos décisions. De plus, vous devez effectuer une nouvelle phase avant le premier tour de la partie : la phase Artéfact.

PHASE ARTÉFACT

Position dans l'ordre du tour (ici : 4^e)



Durant cette phase, les joueurs déterminent le prix des Artéfacts comme suit :

1. Chaque joueur prend les 2 tuiles Prix correspondant à sa position dans l'ordre du tour.
2. En commençant par **le joueur à droite de celui qui possède le jeton Premier joueur** et en poursuivant dans le sens **antihoraire**, chacun place 1 de ses 2 tuiles Prix à côté de l'un des Artéfacts. Vous pouvez placer votre tuile Prix à côté de n'importe quel Artéfact, quel que soit le nombre de tuiles qui s'y trouvent.
3. Chacun place ensuite sa seconde tuile Prix en commençant cette fois-ci par **le joueur qui possède le jeton Premier joueur** et en poursuivant dans le sens **horaire**.
4. Cette phase prend fin une fois que toutes les tuiles Prix ont été placées à côté des Artéfacts.

Les tuiles Prix déterminent le coût à régler pour récupérer chaque Artéfact.

De plus, 2 autres règles du jeu de base sont modifiées avec cette extension.

1. Ports

Contrairement au jeu de base, votre Navire peut s'arrêter sur un Port uniquement si un autre Navire ne s'y trouve pas déjà. Les cases Port sur lesquelles se trouve un autre Navire ne comptent pas dans votre déplacement maximum (comme pour toute autre case occupée).




Si vous sautez un Port sur lequel se trouve le Navire d'un autre joueur, vous pouvez en recevoir la récompense. Toutefois, si vous le faites, vous devez renoncer à la récompense de la case où vous vous arrêtez.

Exemple : vous sautez le Port sur lequel se trouve le Navire bleu (vous ne pouvez pas vous y arrêter) et vous vous arrêtez sur la case présentant 1 Habitant. La case Port dépassée étant occupée par le Navire bleu et présentant un Vase, vous pouvez prendre 1 Habitant ou 1 Vase.



2. Modifications concernant les décomptes intermédiaires

Avant chaque décompte intermédiaire, vous effectuez désormais une phase supplémentaire.

- (A)  Durant cette phase, certains Artéfacts vous permettent d'appliquer un effet dès lors que leur niveau basique est activé (voir page 7).
- (B) Placez 1 Vase de la réserve sur chaque Artéfact visible. Lorsqu'un joueur récupère un Artéfact, il obtient le ou les Vases qui s'y trouvent en guise de récompense. À partir du moment où tous les joueurs ont récupéré un Artéfact, ignorez cette étape.



NOUVEAUX ÉLÉMENTS

LE PLATEAU LAC

Le nouveau plateau Lac vous propose des options supplémentaires pour gagner des récompenses et des points.

Vous commencez la partie avec un Habitant sur la case de départ du plateau Lac ; il s'agit de votre **Chasseur de trésors**. Durant la partie, vous pouvez construire un Chantier naval par le biais d'un effet « **Développer** » (vous aurez plus d'informations à ce sujet plus tard). Immédiatement après avoir construit un Chantier naval, retirez votre Chasseur de trésors du plateau Lac et placez l'un des deux **Canots** de votre plateau Joueur sur la case Eau adjacente à la case terrestre qu'occupait votre Chasseur.

Votre **Chasseur de trésors** se déplace toujours sur la **terre**, tandis que votre **Canot** se déplace toujours sur le **lac**.

Que vous ayez actuellement un Chasseur de trésors ou un Canot sur une certaine case n'a aucune importance pour de nombreuses règles concernant le plateau Lac. Ainsi, ces éléments sont tous deux désignés par le terme « **pion** ». Si toutefois une règle concerne uniquement l'un de ces deux éléments, cela vous est clairement indiqué.

À partir de la case de départ, votre pion peut se déplacer dans 2 directions différentes : vers la droite ou vers le bas. Vers la droite, vous pouvez obtenir des récompenses qui favorisent votre production ; vers le bas, vous pouvez obtenir des récompenses qui vous donnent des points de victoire.

Lors de votre premier déplacement, décidez de la direction à prendre (vers la droite ou vers le bas) et avancez votre pion d'une case. Le Chasseur de trésors se déplace le long de la côte, tandis que le Canot se déplace sur l'eau. Il peut y avoir un nombre illimité de Chasseurs de trésors ou de Canots sur chaque case.

! Important : vous **n'obtenez pas** la récompense indiquée sur la case terrestre immédiatement !

À tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur ou pendant que vous appliquez un autre effet (par exemple, lors du décompte final), vous pouvez replacer votre pion sur la case de départ afin d'obtenir l'effet indiqué sur la case terrestre qu'occupait votre Chasseur ou la case adjacente à celle où se trouvait votre Canot. Plus vous attendez, plus l'effet est intéressant. Au lieu d'appliquer l'effet de la case, vous pouvez utiliser l'effet d'une case précédente (cependant, vous devez replacer votre pion sur la case de départ dans tous les cas).



Certaines cases présentent des effets que vous ne pouvez appliquer que si vous avez un **Canot** sur le plateau Lac. Il s'agit uniquement d'effets immédiats que vous pouvez appliquer lorsque vous déplacez votre Canot sur leur case respective. Votre Chasseur de trésors ne vous permet pas d'appliquer ces effets.

Ni votre Chasseur de trésors ni votre Canot ne peut dépasser la colline ou l'écluse. Ainsi, vous devez (quand vous voulez) les remettre sur la case de départ et choisir un effet avant de pouvoir les déplacer de nouveau.



EFFETS QUI VOUS PERMETTENT D'AVANCER VOTRE PION SUR LE PLATEAU LAC



Chaque fois que vous obtenez cet effet, vous pouvez avancer votre pion de 1 case sur le plateau Lac.

Vous pouvez avancer votre pion de 3 manières différentes sur le plateau Lac :



A) Si vous avancez votre Navire de 3 ou 4 cases durant la phase C de votre tour, vous obtenez . Les cases que vous sautez (car occupées par d'autres Navires) ne comptent pas dans votre déplacement maximum, comme d'habitude.

Pour rappel, en jouant avec l'extension, vous devez sauter les cases Port qui contiennent déjà un Navire.

B) Au début de la partie, 2 tuiles Conditions ont été placées sur le plateau Lac.

- Vous obtenez **chaque fois** que vous remplissez la condition supérieure durant la **première manche**.
- Vous obtenez **chaque fois** que vous remplissez la condition inférieure durant la **seconde manche**.
- Si vous remplissez la condition supérieure durant la seconde manche (ou inversement), vous **n'obtenez pas** .

Rappel : la première manche dure jusqu'à la fin de son deuxième décompte intermédiaire ; la seconde manche dure jusqu'à la fin de la partie.

C) Certaines cartes présentent un effet immédiat .



EFFETS DU PLATEAU LAC

Côté Revenu

Vous obtenez 1 Pièce.

Vous obtenez 1 Habitant.

Vous pouvez construire 1 Site de production sur votre plateau Joueur ou prendre 1 Vase.

Avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de Pièces.

Rappel : vous obtenez l'effet indiqué sur la case terrestre uniquement si vous remplacez votre pion sur la case de départ !

Côté Points de victoire

Vous gagnez 1 point de victoire.

Payez 2 Pièces et défaussez 2 cartes afin d'améliorer immédiatement 1 Maison en 1 Village. Vous n'avez pas à perdre d'Habitants pour cela (même s'il s'agit de votre troisième ou quatrième village) et pouvez ignorer la règle des éléments.

Toutefois, si vous construisez le Village sur une Région qui contient déjà l'un de vos Villages, vous perdez 5 points de victoire, comme d'habitude.

Vous gagnez 5 points de victoire.

Payez 8 Pièces et gagnez 10 points de victoire. De plus, placez 1 Bovin de votre plateau Joueur sur le Pâturage en bas à gauche du plateau Lac. Vous n'avez pas à perdre d'Habitants pour cela. Il peut y avoir un nombre illimité de Bovins sur ce Pâturage.

Défaussez 8 cartes afin de gagner 14 points de victoire.

Perdez 2 Habitants afin de gagner 2 points de victoire par carte que vous avez jouée à côté de votre plateau Joueur (dans la limite de 20 points de victoire). Ces points de victoire sont indépendants de ceux indiqués en bas à droite des cartes.

Gagnez 10 points de victoire.

Obtenez 2 Habitants et piochez 2 cartes.

Avancez votre marqueur de 2 cases sur la piste de Cartes.

Obtenez 2 Vases et 7 Pièces.

Si vous remplissez au moins 1 des 3 conditions suivantes, gagnez 20 points de victoire :

- 1) Vous avez placé vos 5 Bovins.
- 2) Vous avez au moins 7 tuiles Levier.
- 3) Vous avez joué au moins 12 cartes à côté de votre plateau Joueur.

Effets immédiats (que vous pouvez obtenir uniquement avec votre Canot) :



Obtenez immédiatement 2 Pièces.



Défaussez immédiatement 1 carte afin d'obtenir le nombre de Pièces indiqué.

CONDITIONS DU LAC

Vous pouvez avancer votre pion de 1 case sur le plateau Lac chaque fois que...

Manche 1	 <p>..., lors d'un effet « Développer », vous placez un Habitant (ou votre Chantier naval) sur un Chantier présentant 1 Pièce, 1 carte ou aucun coût ni récompense.</p>	 <p>...vous jouez une carte qui requiert au moins 3 Ressources (tous types confondus).</p>	 <p>..., pour la première fois, vous développez dans une Région où vous n'avez pas encore d'élément.</p>	 <p>...vous marquez des points grâce à une tuile de Scoring. De plus, si vous la contrôlez (voir page 9), vous pouvez avancer de 1 case supplémentaire.</p>
Manche 2	 <p>...vous obtenez une récompense (immédiate) sur la piste de Pièces ou sur la piste de Cartes.</p>	 <p>...vous construisez un Site de production de niveau 2.</p>	 <p>...vous placez une tuile Levier dans l'une des 4 rangées de votre plateau Joueur qui ne contient pas encore de tuile Levier.</p>	 <p>...vous améliorez 1 Habitant en 1 Maison. Cela ne s'applique pas aux effets qui vous permettent de placer une Maison.</p>

CHANTIER NAVAL

Une fois durant la partie, lors d'un effet « **Développer** », vous pouvez construire votre **Chantier naval** au lieu de placer 1 Habitant sur un Chantier. Votre Chantier naval compte également comme un élément. Vous ne pouvez pas construire votre Chantier naval par le biais d'un effet « **Améliorer** ».

Afin de construire votre Chantier naval, choisissez, comme d'habitude, un Chantier inoccupé et placez-y votre Chantier naval. S'il y a lieu, obtenez la récompense figurant sur le Chantier et/ou payez le coût indiqué. Ici, les mêmes règles que dans le jeu de base s'appliquent.

Puis, effectuez les 2 étapes suivantes :

1. Remplacez votre **Chasseur de trésors** sur le plateau Lac **par l'un de vos deux Canots** pris de votre plateau Joueur. Placez le Canot sur la case au même niveau où se trouvait votre Chasseur de trésors, sur l'eau et non sur la terre. Si cette case présente un effet immédiat, ne l'appliquez pas. Remettez votre Chasseur de trésors dans la réserve. Vous avez désormais 1 Canot de moins à votre disposition sur votre plateau Joueur. Par contre, vous pouvez récupérer 1 Artéfact immédiatement.
2. **Choisissez un Artéfact parmi ceux visibles.** Payez les coûts indiqués sur les tuiles Prix. Si vous ne pouvez payer ces coûts, choisissez un autre Artéfact (si cela vous est impossible, vous ne pouvez pas appliquer cet effet). Puis, rangez dans la boîte les tuiles Prix de l'Artéfact que vous avez choisi. Retournez votre extension Chantier naval et placez l'Artéfact en dessous.



Cet effet signifie que vous devez déplacer une tuile Levier vers le bas, sans en appliquer l'effet.

Fonctionnement des Artéfacts

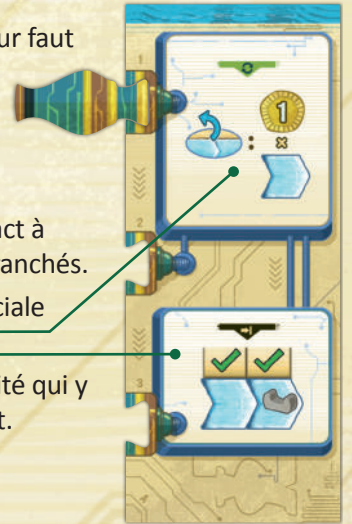
Les Artéfacts sont des objets spéciaux dotés d'attributs exceptionnels. Pour fonctionner, il leur faut être alimentés. Par chance, vous venez de découvrir que les Vases contiennent une grande quantité d'énergie et qu'ils sont parfaits pour ce type d'utilisation !

Chaque Artéfact affiche 2 niveaux : un niveau basique et un niveau avancé. **Vous ne pouvez utiliser l'effet d'un Artéfact qu'après avoir activé son niveau basique.**

Pour activer la réserve d'énergie, vous pouvez brancher un Vase de votre réserve à un Artéfact à tout moment. Branchez les Vases de haut en bas. Vous ne pouvez pas récupérer les Vases branchés.

Dès que vous avez branché deux Vases au **niveau basique**, vous débloquez la capacité spéciale qui y est indiquée.

Dès que vous avez branché un Vase au **niveau avancé**, vous débloquez également la capacité qui y est indiquée. Il s'agit parfois d'un effet immédiat que vous devez alors appliquer directement.

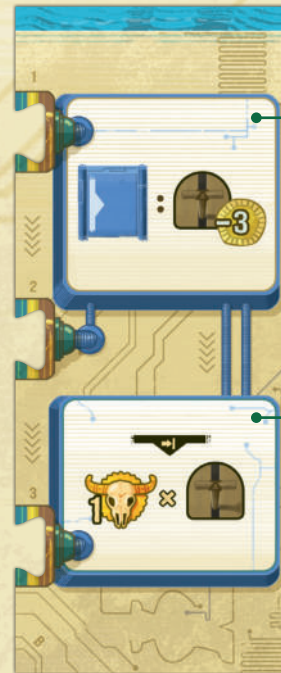


APERÇU DES ARTÉFACTS



Chaque fois que vous remplacez votre Canot sur la case de départ du plateau Lac (et obtenez l'effet indiqué pour cela), vous obtenez également 1 Pièce par case préalablement atteinte.

Lors du décompte final, obtenez l'effet de la case du plateau Lac sur laquelle votre Canot se trouve actuellement **ainsi que** l'effet de la case juste avant.



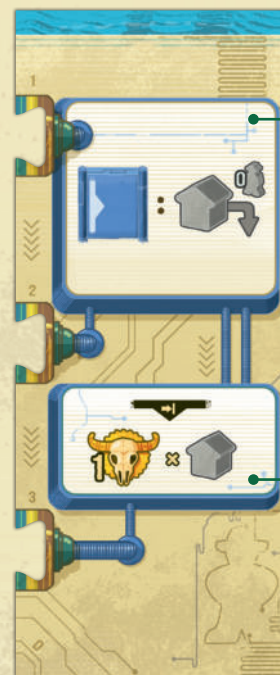
Au début de chaque décompte intermédiaire, vous pouvez **moderniser** une fois, en payant 3 Pièces de moins.

Lors du décompte final, gagnez 1 point de victoire par tuile Levier en votre possession.



Dès que vous activez le niveau basique de cet Artéfact, placez immédiatement 1 de vos Maisons de votre plateau Joueur à côté de l'un de vos Sites de production. Chaque fois que vous utilisez ce Site de production (par exemple, en jouant une carte avec sa Ressource), vous obtenez 1 Pièce. Lors du décompte intermédiaire, vous recevez également le revenu de la Maison que vous avez retirée.

Dès que vous activez le niveau avancé de cet Artéfact, vous pouvez placer 1 Maison supplémentaire à côté d'un autre de vos Sites de production. Si vous utilisez 1 ou 2 Sites de production à côté desquels se trouvent vos Maisons, vous obtenez 1 ou 3 Pièces respectivement. De plus, vous gagnez immédiatement 5 points de victoire.



Au début de chaque décompte intermédiaire, vous pouvez placer 1 Maison de votre plateau Joueur sur un Chantier inoccupé (obtenez sa récompense et/ou payez son coût comme d'habitude). Vous ne perdez pas d'Habitants pour cela.

À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire par Maison que vous avez retirée de votre plateau Joueur.



Obtenez l'Habitant violet et placez-le sur votre Ranch. Vous pouvez le placer uniquement lors d'un effet « **Développer** », afin de le mettre sur un Chantier.

Lors de l'étape « Jouer une carte et/ou améliorer une ou deux fois » du décompte intermédiaire, vous pouvez ignorer l'une de ces deux Actions pour **développer** avec votre Habitant violet à la place (à condition que vous l'ayez dans votre Ranch). Chaque fois que vous **améliorez** votre Habitant violet en une Maison, remplacez-le dans votre Ranch.

À la fin de la partie, gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos éléments sur le plateau principal.

Dès que vous activez le niveau basique de cet Artéfact, vous pouvez prendre la tuile de Construction spéciale. Lorsque vous êtes le joueur actif, en plus de l'Action que vous avez choisie, vous pouvez placer cette tuile sur le plateau principal comme si vous **exploriez** (obtenez également la récompense recouverte). La tuile de Construction spéciale se divise en deux parties sur lesquelles vous seul pouvez **développer** ou placer un Bovin. Les autres joueurs ne peuvent pas y placer d'éléments. Si vous y **développez**, vous pouvez avancer votre Canot de 2 cases sur le plateau Lac. Vous pouvez placer plusieurs de vos Bovins dans la partie inférieure (le Pâturage). Pour rappel, perdez 1/2/3 Habitants s'il s'agit de votre 1^{er}/2^e/3^e Bovin.

Dès que vous activez le niveau avancé de cet Artéfact, gagnez immédiatement 1 point de victoire et 2 Pièces par élément adjacent à la tuile de Construction spéciale et par élément sur la tuile elle-même.



Dès que vous activez le niveau basique de cet Artéfact, obtenez immédiatement l'Habitant violet et placez-le sur votre Ranch. Après la phase C de votre tour, vous devez **développer** avec. À partir de ce moment, la règle devient : chaque fois qu'au moins 1 tuile de Construction est placée sur le plateau principal lors d'une Action, après la phase C de ce tour, vous pouvez déplacer votre Habitant violet sur n'importe quel autre Chantier (obtenez sa récompense et/ou payez son coût comme d'habitude). Cependant, ce déplacement ne compte pas comme un effet « **Développer** » (ce qui peut être important pour d'autres effets). L'Habitant violet n'est jamais retiré du plateau principal et ne peut être amélioré en une Maison.

L'Habitant violet compte pour 3 éléments (au lieu de 1) pour vous.



Lorsque vous jouez une carte (ou réalisez un Projet spécial d'une tuile de Scoring), vous pouvez acheter préalablement 1 ou 2 jokers Ressource pour 1 ou 3 Pièces respectivement.

Lors de cet échange, vous gagnez également 1 ou 2 points de victoire.



Placez immédiatement jusqu'à 4 cartes de votre main, face cachée, sur cet Artéfact. Au début de chaque décompte intermédiaire, vous pouvez jouer 1 de ces cartes gratuitement.

Gagnez 1 point de victoire chaque fois que vous jouez une carte.



Toutes les cartes vous coûtent 1 Pièce de moins.

Tous les coûts sont réduits de 1 Pièce pour vous (Habitants, tuiles Levier, tuiles de Scoring, coûts des Chantiers, effets des cartes...). Pour rappel, un coût ne peut jamais être inférieur à 0 Pièce. De plus, gagnez immédiatement 5 points de victoire.

CONTRÔLE DES TUILES DE SCORING

Lors de l'évaluation des tuiles de Scoring des 3 premiers décomptes intermédiaires, vous pouvez désormais **contrôler des tuiles**. Ainsi, vous ne remplissez pas la condition de la tuile de Scoring uniquement pour le décompte intermédiaire actuel, mais également pour le **prochain** (c'est-à-dire la valeur à droite de celle que vous devez au moins atteindre).

Si vous parvenez à contrôler une tuile de Scoring, vous pouvez échanger le marqueur de Score pour le **prochain** décompte intermédiaire contre le marqueur de Score **amélioré** correspondant.



1^{er} décompte intermédiaire :



→



2^e décompte intermédiaire :



→



3^e décompte intermédiaire :



→



Les marqueurs de Score améliorés fonctionnent de la même manière que les marqueurs de Score du jeu de base, à ceci près qu'ils vous donnent plus de points de victoire (ou vous en font perdre plus, si vous ne remplissez pas une condition).

Exemple : lors du premier décompte intermédiaire, Mario a avancé son marqueur de 3 cases sur la piste de Pièces. Ainsi, il remplit à la fois la condition habituelle (1 case), mais également la prochaine, plus difficile (2 cases). Il peut donc contrôler cette tuile de Scoring. Il place son marqueur de Score présentant 1 point de victoire à côté de cette tuile de Scoring, comme d'habitude, et échange son deuxième marqueur de Score (2 PV) contre sa version améliorée (4 PV).



MODIFICATIONS CONCERNANT LE MODE SOLO

Les règles du mode solo demeurent les mêmes que celles du jeu de base, à ces exceptions près :

- Avant le début de la partie, choisissez 1 Artéfact et placez-le à côté du plateau principal. Dès que vous pouvez récupérer un Artéfact, prenez-le (sans régler aucun coût). (Si vous préférez avoir le choix entre plusieurs Artéfacts, vous pouvez placer 2 ou 3 Artéfacts face visible et choisir l'un d'eux lorsque vous devez en récupérer un.)
- La Sage Éminence n'obtient aucun Artéfact et n'est pas représentée sur le plateau Lac.
- À la fin de la partie, la Sage Éminence gagne 3 points de victoire par **tuile A** n'ayant **pas encore été révélée**.

Aidé de tous les Artéfacts, parviendrez-vous à l'emporter contre la Sage Éminence ?

EFFETS DES NOUVELLES CARTES

Effets à usage unique



À tout moment et une seule fois durant la partie, vous pouvez appliquer les effets présentant ce symbole d'une carte préalablement jouée et placée face visible à côté de votre plateau joueur. Puis, placez la carte sur la défausse (elle ne vous rapportera donc aucun point à la fin de la partie). Ainsi, vous devez décider si vous préférez appliquer l'effet de la carte ou gagner les points de victoire qu'elle accorde.



Lors d'un décompte intermédiaire, vous pouvez simplifier la condition d'une tuile de Scoring. Pour ce faire, référez-vous à la valeur située à gauche de celle actuellement requise. Vous pouvez cumuler plusieurs effets de ce type et ainsi, simplifier davantage une condition. La première des quatre valeurs ne peut jamais être simplifiée. Puis, placez la carte sur la défausse.

Cet effet à usage unique est également compatible avec le contrôle d'une tuile de Scoring. Pour en contrôler une à l'aide de cet effet, vous n'aurez qu'à atteindre la valeur normale (et non la supérieure).



Exemple : si vous activez cet effet, il vous suffit d'avancer de deux cases (au lieu de 4) sur la piste de Cartes pour remplir la condition de la tuile de Scoring lors du 3^e décompte intermédiaire. Si vous activez deux effets de ce type, il vous suffit d'avancer de 1 case (au lieu de 4).



Prenez cette carte, préalablement jouée et placée face visible à côté de votre plateau Joueur, et mettez-la sur la défausse. Puis, prenez 1 ou 2 Habitants.



Prenez cette carte, préalablement jouée et placée face visible à côté de votre plateau Joueur, et mettez-la sur la défausse. Puis, prenez le nombre de Pièces indiqué.

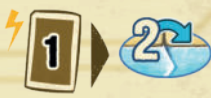


Prenez cette carte, préalablement jouée et placée face visible à côté de votre plateau Joueur, et mettez-la sur la défausse. Puis, réduisez le coût en Ressources d'une carte ou d'un Projet spécial de 2.

Effets immédiats



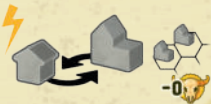
Avancez votre pion (Chasseur de trésors ou Canot) de 1 case sur le plateau Lac.



Vous pouvez défausser immédiatement 1 carte afin d'avancer votre pion (Chasseur de trésors ou Canot) de 2 cases sur le plateau Lac.



Reculez votre marqueur de 1 case sur la piste de Pièces ou de Cartes (ne gagnez aucune récompense rencontrée en reculant). Vous pouvez ainsi gagner une seconde fois l'une des récompenses de la piste en avançant de nouveau votre marqueur. Si vous avez reculé votre marqueur, obtenez également un Vase.



Remplacez l'une de vos Maisons du plateau principal par un Village de votre plateau Joueur. Placez la Maison dans le dernier renforcement à avoir été vidé. Si vous avez construit le Village dans une Région qui contient déjà l'un de vos Villages, vous n'avez pas à perdre 5 points de victoire.



Vous pouvez **moderniser** immédiatement une fois. Pour ce faire, payez le nombre de Pièces indiqué, comme d'habitude.

Effets permanents



Chaque fois qu'un joueur choisit l'Action « Bâtitteur », vous pouvez piocher 1 carte.



Chaque fois qu'un élément est placé sur la tuile de Construction qui contient votre Chantier naval ou sur une tuile qui y est adjacente, vous pouvez piocher 2 cartes.



Chaque fois qu'un joueur choisit l'Action « Récompenses de Région », vous gagnez des Pièces pour chacun de vos éléments présents sur toutes les Régions, peu importe où le marqueur de Région a été placé.



Certaines tuiles de Construction présentent 2 Chantiers. Chaque fois que vous **développez** et placez votre Habitant (ou Chantier naval) sur le Chantier inférieur, vous gagnez 3 points de victoire.



Chaque fois que vous **développez**, obtenez 2 Pièces (y compris lorsque vous construisez votre Chantier naval).



Chaque fois que vous placez un Bovin de votre plateau Joueur sur le plateau principal (ou le plateau Lac), vous pouvez avancer votre pion (Chasseur de trésors ou Canot) de 1 case sur le plateau Lac.



Chaque fois que vous obtenez au moins 1 Habitant par le biais d'un effet, vous gagnez également 1 pièce par Habitant obtenu ainsi.



Chaque fois que vous défaussez une carte du type indiqué (Jour, Crépuscule ou Nuit), vous obtenez 1 Habitant (y compris si vous choisissez de ne pas placer de Bovin et de jouer ou défausser une carte à la place).



Chaque fois que vous choisissez de ne pas placer de Bovin et de jouer ou défausser une carte à la place).



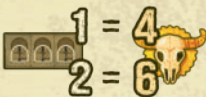
Effets de fin de partie



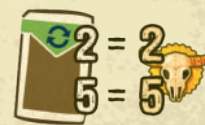
Gagnez 3 ou 5 points de victoire à la fin de la partie si vous avez au moins 5 ou 8 éléments respectivement sur le plateau principal. Votre Chantier naval compte également comme un élément.



Gagnez 2 points de victoire pour chacun de vos Bovins dans une Région différente (vous pouvez donc gagner jusqu'à 8 points de victoire). Le plateau Lac ne compte pas comme une Région.



Si vous avez 1 ou 2 rangées contenant 3 Leviers chacune sur votre plateau Joueur, vous gagnez respectivement 4 ou 6 points de victoire.



Gagnez 2 ou 5 points de victoire si vous avez respectivement 2 ou 5 cartes présentant des effets permanents, face visible, à côté de votre plateau Joueur.

IMPRESSION

Auteurs : Alexander Pfister et Mario Rossi

Illustrations : Klemens Franz

Conception graphique et mise en page : atelier198

Édition : Markus Müller

Traduction française :
Ambre Poilvé

dlp games

© 2023 dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: 02406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de



Super Meeple
193, rue du faubourg Saint Denis
75010 Paris
www.supermeeple.com
info@supermeeple.com