

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Iwari

LIVRET DE RÈGLES

## = INTRODUCTION =

Sur Iwari, c'est une humanité naissante qui s'éveille. Pas de continents civilisés, pas de masses grouillantes : seulement quelques groupes épars écumant forêts, toundra, côtes, glaciers et déserts.

Loin de leurs terres ancestrales, les tribus découvrent des lieux inexplorés, rencontrant parfois des clans amicaux avec qui elles partagent savoirs, culture et sagesse.

## = APERÇU =

Prenez le commandement de votre tribu ! Parcourez le monde d'Iwari et développez vos colonies au travers des cinq types de territoires. Dans ce jeu de majorité, faites en sorte de vous installer efficacement sur des terres fraîchement explorées.

## = CONTENU =



1 livret de règles



1 plateau de jeu recto-verso



40 segments de totems  
(8 de chaque couleur)



105 huttes  
(21 de chaque couleur)



1 piste de score recto-verso



12 jetons Territoire



4 jetons Montagne



5 jetons Score



57 cartes Biome  
13x Toundra (rouge), 12x Forêt (vert), 11x Glacier  
(bleu), 11x Côte (Jaune), 10x Désert (orange)



1 pion Premier joueur



6 pions Modules



5 aides de jeu

## = MISE EN PLACE =

1. Disposez le **plateau de jeu** au centre de la table, sur la face de votre choix.
2. Placez la **piste de score** (face verte visible) à proximité du plateau.
3. Chaque joueur choisit un couleur et prend toutes les **huttes et segments de totem** de cette couleur. Ensuite, chacun pose une de ses huttes sur la première case (notée « 0 ») de la piste de score. Dans une partie à deux joueurs, choisissez une troisième couleur et placez tous les éléments de cette couleur près du plateau (voir « Règle supplémentaire pour 2 joueurs »).
4. Disposez un certain nombre de **jetons Montagne** sur le plateau. Le plateau de jeu présente plusieurs connexions, qui sont indiquées par les symboles suivants : ▲▲▲▲▲  
Selon le nombre de joueurs, déterminez combien de jetons Montagne doivent être posés, et sur quel(s) symbole(s) (voir tableau ci-dessous). Choisissez au hasard un symbole de chaque type désigné par le tableau et couvrez-le d'une montagne. Les connexions ainsi recouvertes ne rapportent pas de points en fin de partie.

Joueurs	▲	▲▲	▲▲▲	▲▲▲▲
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. Le joueur qui a voyagé le plus récemment est désigné premier joueur. Il s'empare du **pion Premier joueur**.
6. Dans une partie à 5 joueurs, utilisez toutes les cartes.  
Dans une partie à 4 joueurs, écartez 1 carte Biome de chaque couleur.  
Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, écartez 2 cartes Biome de chaque couleur.
7. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Les cartes restantes sont posées à proximité du plateau : elles constituent la pioche. Le premier joueur tire les 4 premières cartes de la pioche et les aligne, faces visibles. Ces cartes constituent la rivière.

### Dès votre seconde partie, vous pouvez :

Constituer la pioche et la rivière avant de distribuer les cartes aux joueurs. Ensuite, en commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, chacun compose sa main de départ en prenant des cartes depuis la pioche ou la rivière. La rivière est réapprovisionnée après que chaque joueur a fini de prendre ses 3 cartes de départ.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



## = LE PLATEAU DE JEU =

Le plateau de jeu représente une carte du monde d'Iwari. Celui-ci est divisé en plusieurs territoires correspondant à un des 5 biomes.

Deux types de cercles sont présents sur chaque territoire. Les huttes doivent être posées sur les petits cercles. Les totems doivent être posés sur les grands cercles.



Forêt  
(vert)



Toundra  
(rouge)



Côte  
(jaune)



Glacier  
(bleu)



Désert  
(orange)



Les nombres présents sur le plateau indiquent les connexions entre les territoires voisins. En fin de partie, on examinera ces connexions dans l'ordre croissant pour déterminer les scores.

## = COMMENT JOUER ? =

### La règle d'or du 3-2-1 :

Un joueur peut jouer jusqu'à **3 cartes** pour poser jusqu'à **2 constructions** sur **1 territoire**.

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue l'une des deux actions suivantes :

1. Jouez jusqu'à 3 cartes de votre main pour poser des constructions (huttes ou segments de totem) sur le plateau. Ensuite, reconstituez votre main.
2. Défaussez une carte et prenez-en une nouvelle depuis la pioche ou la rivière.

Lorsque la pioche est épuisée, on procède à un décompte des points. La première fois, ce décompte ne concerne que les points octroyés par les huttes. La pioche est alors renouvelée en mélangeant toutes les cartes défaussées. La seconde fois que la pioche est épuisée, procédez à un nouveau décompte en considérant les points rapportés par les huttes, les totems et les colonies. La partie est ensuite terminée.

## = JOUER DES CARTES =

À son tour, un joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes Biome de sa main pour poser des huttes ou des segments de totem sur le plateau. La couleur et le symbole figurant sur la carte indiquent sur quel type de territoire une construction peut être posée.

Les cartes ainsi jouées sont défaussées, faces visibles, devant le joueur.



## = POSER UNE CONSTRUCTION =

Pour poser une hutte ou un segment de totem, respectez les règles suivantes :

- On ne peut poser qu'une seule construction par carte Biome jouée.
- À chaque tour, un joueur ne peut poser de constructions que sur un seul territoire.
- Sur un **territoire inexploré** (dépourvu de constructions), seule une hutte peut être posée.
- Sur un **territoire exploré** (avec au moins une hutte, quelle que soit sa couleur), jusqu'à deux constructions (huttes et/ou segments de totem) peuvent être posées.
- Deux cartes Biome d'une même couleur peuvent être jouées comme un joker, pour poser une construction sur un autre biome au choix.

Voici les règles de pose spécifiques à chaque type de construction :



Une **hutte** doit toujours être placée sur un emplacement de hutte (les petits cercles présents dans les territoires).

Chaque emplacement de hutte ne peut accueillir qu'une hutte.

Quand tous les emplacements de hutte d'un territoire sont occupés, aucune hutte ne peut plus être posée sur ce territoire.



Un **segment de totem** doit être placé sur un emplacement de totem (le grand cercle présent sur chaque territoire).

Un emplacement de totem peut contenir plusieurs segments de totem (par empilement).

### Important !

Le nombre de huttes détenues par le joueur majoritaire sur un territoire constitue la limite de segments de totems qui peuvent être placés sur ce territoire. Un territoire sans hutte ne peut donc pas accueillir de totem.



Dans cet exemple, la tribu Toundra (rouge) possède la majorité de huttes sur le territoire Glacier (bleu), avec 3 huttes. Cela signifie qu'un maximum de 3 segments de totem peuvent être posés sur ce territoire.

Plus tard dans la partie, la tribu Toundra (rouge) pose une hutte supplémentaire dans ce territoire. La limite de segments de totem est donc augmentée à 4. La tribu Toundra en profite pour poser un segment de totem au même tour, comme la règle l'y autorise (rappelez-vous la règle d'or du 1-2-3).



Lorsque tous les emplacements de huttes d'un territoire sont occupés, les joueurs peuvent continuer de poser des segments de totem sur ce territoire, dans le respect de la règle.

### = RÉAPPROVISIONNER SA MAIN =

À la fin de son tour, le joueur reconstitue sa main jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes.

Pour ce faire, le joueur peut prendre des cartes Biome depuis la rivière et/ou depuis le sommet de la pioche.



Après qu'un joueur a reconstitué sa main, la rivière est réapprovisionnée jusqu'à compter 4 cartes.

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

## = RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR 2 JOUEURS =

Lors d'une partie à 2 joueurs, une troisième tribu sera jouée de manière partagée entre les deux joueurs.

À la fin de leur tour et avant de reconstituer leur main, les joueurs devront jouer pour la troisième tribu. Pour ce faire, ils devront jouer au moins une carte restante de leur main. Si un joueur n'a plus de carte en main à la fin de son tour, aucune action n'est effectuée pour la troisième tribu.

Les actions réalisées pour cette tribu peuvent servir votre stratégie. Mais n'oubliez pas que la troisième tribu remportera également des points en fin de partie. Et si elle remporte la partie, les deux joueurs sont déclarés perdants.

## = DÉCOMPTE À MI-PARCOURS =

Le décompte des points à mi-parcours a lieu lorsque la pioche est épuisée pour la première fois. Effectuez alors les actions suivantes :

- Mélangez toutes les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche. Si un joueur doit terminer de réapprovisionner sa main lorsque la pioche est reconstituée, il pourra tirer des cartes depuis la nouvelle pioche. Interrompez ensuite la partie.
- Calculez le score correspondant aux huttes.
- Les totems et les colonies ne rapportent aucun point pour l'instant.
- Entamez le tour suivant et poursuivez la partie.

## = SCORE DES HUTTES =

Utilisez les **jetons Territoire** pour marquer les territoires pour lesquels vous avez déjà effectué le décompte. Après avoir calculé les scores obtenus sur chaque territoire, retirez les jetons Territoire du plateau.

Le **joueur majoritaire** sur un territoire (c'est-à-dire le joueur possédant le plus de huttes sur ce territoire) gagne un point par hutte sur ce territoire, toutes couleurs confondues.

Le **deuxième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **troisième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au deuxième joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **quatrième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au troisième joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **cinquième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au quatrième joueur majoritaire sur ce territoire.

Un joueur qui ne possède aucune hutte sur un territoire ne remporte aucun point pour ce territoire.

En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent chacun l'entièreté des points correspondant à la règle énoncée ci-dessus. Les joueurs suivants remportent des points tel qu'expliqué ci-dessus, sans sauter de position.

Dans cet exemple :

La tribu **Toundra** (rouge) est majoritaire sur le territoire **Désert** (orange), elle remporte donc 7 points (1 point par hutte présente sur le territoire).

La tribu **Glacier** (bleu) arrive second dans l'ordre de majorité. Elle remporte 3 points (1 point par hutte appartenant au joueur majoritaire sur ce territoire).

Les tribus **Forêt** (vert) et **Côte** (jaune) sont à égalité en 3ème position dans l'ordre de majorité. Chacune remporte 2 points (1 point pour chaque hutte appartenant à la 2ème tribu dans l'ordre de majorité).



## = DÉCOMPTE AU BOUT DU VOYAGE =

Le décompte au bout du voyage intervient lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois, ou lorsqu'il ne reste plus aucune hutte à l'un des joueurs. Utilisez les **jetons Score** pour marquer les points lorsque les scores dépassent 49 points.

- Le tour se poursuit jusque ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.
- Les points rapportés par les huttes, les totems et les colonies sont calculés.
- La partie est terminée.

## = SCORE DES TOTEMS =

Ce ne sont pas les totems à proprement parler qui rapportent des points, mais plutôt la connexion entre des totems construits sur des zones adjacentes. Cette connexion ne rapporte des points qu'au joueur possédant la majorité des segments de totems dans les deux territoires connectés. En cas d'égalité, les joueurs concernés sont tous considérés comme majoritaires.

Le joueur majoritaire dans les totems de deux territoires connectés gagne 1 point par segment de totem sur ces deux territoires, toutes couleurs confondues.

Chaque connexion est numérotée sur la carte. Calculez les points en parcourant ces connexions dans l'ordre croissant.

Afin d'éviter les erreurs, utilisez le pion Premier joueur pour marquer les connexions déjà comptabilisées. Commencez par poser le pion sur la connexion marquée « 1 » et calculez le score de cette connexion, puis faites avancer le pion dans l'ordre croissant au fur et à mesure du décompte.

Après avoir calculé le score correspondant à chaque connexion, vous pouvez retirer le pion Premier joueur du plateau.



*Exemple de décompte des points de totems :*

*Dans cet exemple, nous calculons le score de la connexion numéro 7. Sur le territoire Glacier (bleu), les tribus Glacier (bleu) et Côte (jaune) se partagent la majorité. Cependant, sur le territoire Tundra (rouge), c'est le jaune qui a la majorité des segments de totem.*

*Comme la tribu Côte (jaune) est majoritaire sur les deux territoires, le joueur jaune remporte 5 points (1 point par segment de totem sur chacun des deux territoires). Le joueur bleu ne remporte aucun point, puisqu'il n'est majoritaire que sur un des deux territoires connectés.*

## = SCORE DES COLONIES =



Une colonie est constituée d'au moins 4 huttes appartenant à la même tribu et reliées de manière ininterrompue par un ou plusieurs sentiers. Les colonies peuvent chevaucher plusieurs territoires. Elles rapportent **1 point par hutte**.

## = FIN DE PARTIE =

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire va au joueur à qui il reste le plus de constructions non posées (huttes ou segments de totem).

## = MODULES =

En fin de partie, les modules multiplient les points rapportés par les huttes et les totems. La valeur de ces multiplicateurs dépend du nombre de modules obtenus et du territoire sur lesquels **les pions Module** sont posés.

1 module	x2
2 modules	x3
3 modules	x4
4 modules	x5

La réalisation de certaines tâches permet aux joueurs de gagner un pion Module qui sera posé sur le plateau selon les règles énoncées ci-dessous.

Vous pouvez choisir de jouer selon la règle de base ou intégrer un ou plusieurs modules facultatifs à la partie. Utilisez alors le verso de la piste de score.



**UNION** : Les deux premiers joueurs à créer une colonie remportent un module Union. Le pion correspondant est placé dans un des territoires occupés par la colonie.

**Le multiplicateur s'applique au score des huttes.**



**DÉCOUVERTE** : Les deux premiers joueurs à poser une hutte sur le dernier espace libre d'un territoire remportent un module Découverte. Le pion correspondant peut être placé sur n'importe quel territoire de la carte, à l'exception de celui où cette dernière hutte vient d'être posée.

**Le multiplicateur s'applique au score des huttes.**



**HONNEUR** : Le premier joueur à posséder une majorité de segments de totem dans deux territoires possédant une connexion terrestre remporte le module Honneur. Le pion correspondant doit être placé sur cette connexion.

**Le multiplicateur s'applique au score des totems.**



**RESPECT** : Le premier joueur à posséder une majorité de segments de totem dans deux territoires possédant une connexion maritime remporte le module Respect. Le pion correspondant doit être placé sur cette connexion.

**Le multiplicateur s'applique au score des totems.**

*Exemple de calcul du score des huttes avec un module :*

*La tribu Tundra (rouge) détient la majorité des huttes et remporte 5 points. La tribu Côte (jaune) est seconde dans l'ordre de majorité et remporte 3 points.*

*Comme deux pions Module Union sont présents sur ce territoire, le score des huttes sera multiplié par 3.*

*La tribu rouge totalise donc 15 points (3x5) et la tribu jaune totalise 9 points (3x3).*



## CRÉDITS

**Auteur** : Michael Schacht  
**Illustrateur** : Mateusz Mizak  
**Édition** : ThunderGryph Games  
**Distribution** : Blackrock Games  
**Direction artistique** : Gonzalo Aguirre Bisi  
**Chef de projet** : Pierpaolo Paoletti  
**Graphiste** : Daniel Tosco  
**Maquettes** : Erick Tosco  
**Version France** : Matthieu Clamot  
**Site Web éditeur** : [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)  
**Site Web distributeur** : [www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)





# Wari

LIVRET DE RÈGLES

## = INTRODUCTION =

Les territoires changent, le vent façonne les dunes et le soleil transforme les oasis en déserts. Les civilisations continuent de se déplacer, les traditions évoluent et les tribus changent.

Au fil du temps, les civilisations anciennes migrent pour explorer d'autres terres, laissant derrière elles leurs souvenirs mystiques et leurs sanctuaires.

La nature grandit et s'étend sur les ruines abandonnées au fil des ans, anéantissant chaque parcelle de trace humaine, créant un sol fertile et transformant des biomes entiers.

## = APERÇU DU JEU =

Cette extension Iwari vous offrira plusieurs nouvelles façons de jouer au jeu en introduisant de nouvelles cartes avec des règles spéciales, un ensemble de nouvelles missions et de nouveaux exploits.

Avec cette extension, vous pourrez jouer en mode solo et en mode coopératif.

## = CONTENU =



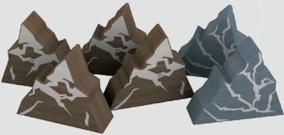
1 livret de règles



3 plateaux (carte du monde Iwari) recto-verso



16 cartes expédition



4 montagnes en bois et 2 icebergs en bois



5 jetons territoire contesté



1 jeton détermination



1 exploit : vénération



3 cartes vénération



5 jetons d'or de vénération



1 exploit : courage



1 jeton métal premier Joueur



8 totems du néant



21 ruines du néant en bois



12 cartes biome du néant



12 jetons revendication (mode solo)

## = ATLAS =

### = TERRES FLOTTANTES =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les totems ne peuvent pas être placés sur le biome de la toundra.
- Les connexions servent également de routes pour la création de colonies.



#### Mode Solo/Coop :

- Chaque fois qu'une ou plusieurs toundras sont jouées pendant le tour d'un joueur, une ruine du néant est placée sur le territoire de la toundra.
- Toutes les ruines du néant sur le territoire de la toundra sont considérées comme adjacentes et forment des colonies sans tenir compte de leur emplacement.
- À n'importe quel moment si le néant crée une colonie de 8 ruines ou plus le long de la route, le néant gagne.

### = MASSIF GLACIER =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les connexions 1 et 11 se trouvent sur les mêmes territoires.

#### Mode Solo/Coop :

- Suivez les règles du jeu solo/coop



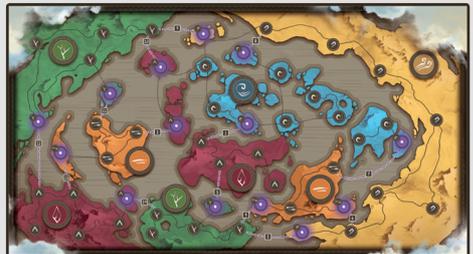
### = ÎLE OUBLIÉE =

#### Mise en place supplémentaire :

- Placez une ruine du néant sur chacun des cercles violets sur le plateau.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.

#### Règles spéciales :

- Les connexions sont bloquées par des ruines pouvant être débloquées si elles sont remplacées par une tente de tribu, ces connexions ne rapportent qu'un seul point si déverrouillées. Pour placer une tente sur l'emplacement d'une ruine, jouez deux cartes biome de la même couleur en fonction de l'icône figurant sur la case de la ruine. Les joueurs gardent les ruines qu'ils débloquent.
- À la fin de la partie, chaque jeton ruine vaut 1 point de victoire.
- Les liaisons servent également de routes pour la création de colonies.



#### Mode Solo/Coop :

- Les ruines ne sont pas installées lors de la mise en place contrairement au mode multijoueur.
- Lorsque vous choisissez un placement pour une ruine du néant pendant l'action néant (à l'exclusion d'infection et corruption), donnez la priorité aux cases de tentes violettes.
- Si à la fin de la partie, il y a plus de ruines du néant que de tentes sur les cases de tente violettes, le néant gagne.

## = LES CHEMINS INEXPLORÉS =

### Mise en place supplémentaire :

- Placez cinq totems du néant sur le territoire violet au centre de la zone de jeu du plateau.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.



### Règles spéciales :

- Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour déplacer un Totem du néant dans un territoire différent en suivant ces deux règles de placement :
  1. Biome du néant vers tout autre biome : jouez deux cartes du biome de destination.
  2. Un biome (qui n'est pas un biome du néant) à un biome différent : jouez une carte de chaque biome impliqué.

Le placement du totem suit les restrictions du jeu de base. Déplacer un totem du néant permet toujours aux joueurs de placer une de leurs pièces sur le même territoire de destination en jouant la carte biome correspondante.



*Le joueur utilise 2 cartes du biome forêt (vert) pour déplacer un totem du territoire violet vers un territoire forêt (vert).*



*Le joueur utilise 1 carte biome forêt (verte) et 1 carte biome glaciers (bleue) pour déplacer un totem du néant d'un territoire forêt (vert) à un territoire glacier (bleu).*

### Mode Solo/Coop :

- Les totems du néant ne sont pas placés sur le territoire violet au centre du plateau.
- Lorsque le néant a besoin de placer un totem sur n'importe quel territoire pendant une infection ou une corruption, le totem sera placé sur le territoire violet à la place.
- Les joueurs peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour déplacer un totem du néant du territoire violet vers tout autre territoire, en jouant deux cartes biome du biome de destination.
- A tout moment, si le néant place un cinquième totem sur le territoire violet, le néant gagne.

## = LA LONGUE ROUTE =

- Suivez les règles du jeu de base.
- À la fin de la partie, comptez la majorité des tentes placées sur la route violette comme si c'était un territoire.

### Mode Solo/Coop :

- Lorsque vous choisissez un placement pour une ruine du néant pendant l'action du néant, donnez la priorité à la route violette.
- Si à la fin de la partie, il y a plus de ruines du néant que de tentes sur la route violette, le néant l'emporte.



## = LE NÉANT =

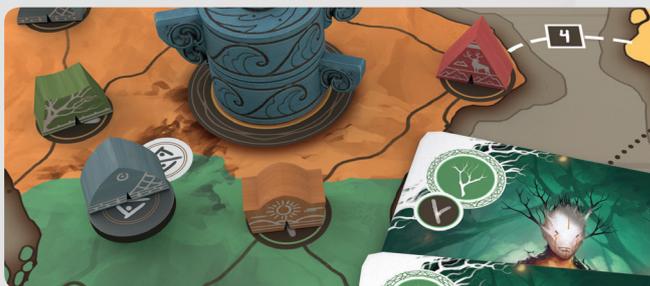
### Mise en place :

- Cette carte peut être jouée jusqu'à six joueurs.
- Placez un jeton territoire contesté sur chaque case correspondante du plateau.
- Ajoutez les cartes néant au paquet de cartes biome.
- Donnez le jeton de détermination au dernier joueur.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.



### Règles spéciales :

- Territoires contestés : pour déplacer un jeton territoire contesté, les joueurs doivent utiliser deux cartes de la même couleur de l'un des biomes reliés par un jeton territoire contesté. Le jeton est placé sur le biome correspondant aux cartes utilisées, sur la zone inconnue, en retournant le jeton sur le côté le plus sombre et en plaçant une tente dessus.
- Jeton détermination : le joueur qui détient le jeton peut l'utiliser pour placer une seconde pièce sur un territoire inexploré en utilisant la carte correspondante. Après l'avoir utilisé, le jeton de détermination est passé au joueur à droite.
- Les cartes expédition ne sont pas utilisées sur cette carte.



*Le joueur utilise 2 cartes biome forêt (vert) pour placer une tente sur le territoire forêt (vert) en retournant le jeton du territoire contesté et en le plaçant sur le territoire forêt (vert) ; une fois le jeton territoire contesté placé, le joueur place la tente sur ce dernier.*

## = CARTES EXPÉDITION =

### Mise en place :

- Mélangez les 16 cartes expédition et placez-en 3 à côté du plateau de jeu.

### Règles spéciales :

- Le premier joueur à réussir l'expédition en accomplissant la mission en bas à gauche de la carte, place la carte expédition devant lui et obtient immédiatement le nombre de points indiqué dans le premier cercle du coin inférieur droit de la carte. Le deuxième joueur qui réalise la même expédition gagne immédiatement les points indiqués sur le deuxième cercle en bas à droite de la carte et retire la carte du jeu. Aucun autre joueur ne pourra accomplir cette expédition.
  - **1~5** : gagnez des points de victoire en ayant au moins 4 tentes dans les biomes de cette couleur.
  - **6** : gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 tente dans chacun des cinq biomes.
  - **7** : gagnez des points de victoire en ayant la majorité de tentes dans 3 territoires différents
  - **8~12** : gagnez des points de victoire en ayant au moins 2 totems dans les biomes de cette couleur
  - **13** : gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 totem dans chacun des cinq biomes

- **14** : gagnez des points de victoire en ayant la majorité de totems dans 3 territoires différents
- **15** : gagnez des points de victoire en ayant une colonie de cinq tentes ou plus
- **16** : gagnez des points de victoire en ayant 3 tentes sur les croisements de routes (des cases tente reliant 3 routes)



1. Numéro de carte
2. Mission
3. Première récompense
4. Deuxième récompense

## = EXPLOITS =

À la fin de la partie, les exploits multiplient le décompte de base des tentes ou des totems, selon le nombre et les exploits placés sur le territoire décompté.

1 exploit	x2
2 exploits	x3
3 exploits	x4
4 exploits	x5

En accomplissant certaines tâches, les joueurs sont autorisés à placer des exploits sur la carte en suivant des règles de placement spécifiques.

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs de ces exploits avec les exploits du jeu de base.



**COURAGE** : le premier joueur à explorer le dernier territoire inexploré de la carte peut placer l'exploit courage, pouvant être placé à côté d'un autre pion exploit sur la carte s'il y en a, sinon défaussez-le.

**Décompte spécial** : annule le multiplicateur de points de l'exploit le plus proche.



**VÉNÉRATION** : le pion vénération avec quelques éléments supplémentaires permet aux joueurs d'utiliser cet exploit en trois variantes différentes.

**Mise en place** : choisissez une des trois cartes vénération.



À la fin de la partie, le joueur avec la majorité de tentes sur les routes sans issue, peut placer l'exploit vénération sur un territoire de son choix. En cas d'égalité, défaussez-le.

**Multiplicateur de score** : copiez le décompte de base des tentes.



**Mise en place** : ne l'utilisez que sur la carte du néant.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus grand nombre de tentes sur des jetons territoire contesté, peut placer l'exploit vénération sur tout territoire contesté où se trouve une de ses tentes. En cas d'égalité, Défaussez-le.

**Multiplicateur de score** : copiez le décompte de base des tentes.



**Mise en place :** Placez les jetons dorés vénération au hasard sur les cases totem correspondant au type de biome. À la fin de la partie, le joueur avec la majorité des totems en plus des 5 jetons dorés vénération peut placer l'exploit vénération sur toute connexion totem. En cas d'égalité, défaussez-le.

**Multiplicateur de score :** Copiez le décompte de base des totems.

*Exemple de décompte des tentes avec les exploits :*

*La tribu de la toundra (joueur rouge) détient la majorité des tentes et marque un total de 5 points. La tribu de la côte (jaune) détient le deuxième plus grand nombre de tentes et marquera 3 points.*

*En raison de la présence de deux exploits Union et d'un exploit Courage, le décompte de base des tentes est multiplié par un total de x2.*

*La tribu rouge a un total de 10 points (5x2) et la tribu jaune a un total de 6 points (3x2).*



**= SOLO =**

Lisez les règles du jeu de base avant de passer aux règles du mode solo.

Le mode solo peut être joué avec toutes les cartes à l'exception de la carte du néant.

Les exploits et les cartes expédition ne peuvent pas être utilisés dans le jeu solo.

**= MISE EN PLACE =**

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Choisissez une couleur et prenez toutes les tentes et tous les totems de cette couleur.
3. Placez tous les totems du néant, ruines du néant et jetons revendication à côté du plateau de jeu.
4. Placez le marqueur de score de connexion de totem (pendant le jeu solo, il sera appelé le pion néant) sur la connexion numéro 1.
5. Mélangez toutes les cartes biome, à l'exception des cartes biome du néant et prenez trois cartes du paquet, comme main de départ. Puis révéléz les 4 premières cartes et placez-les près de la pioche (ce sera la réserve).
6. Divisez le paquet en quatre paquets identiques, insérez 3 cartes biome dans chaque paquet. Mélangez chaque paquet séparément, puis empilez-les ensemble. Cette pile sera le deck du Biome.



## = PRINCIPES DU JEU =

### CONTRÔLE DU TERRITOIRE

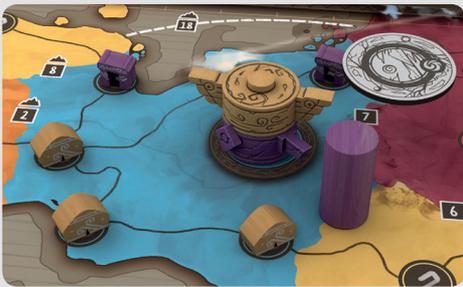
Si une tente est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement compté.

Pour compter un territoire, partez des tentes/ruines. La tribu avec la majorité des tentes/ruines gagne un totem virtuel (qui ne sera pas placé dans la pile, mais comptera quand même pour le décompte des points). Lorsque le totem virtuel est "placé", vous êtes prêt à décompter les totems.

La tribu avec la majorité des totems (totem virtuel compris) prend le contrôle du territoire, en plaçant un jeton revendication sous les totems, du côté blanc si le joueur prend le contrôle du territoire et du côté violet si le néant prend le contrôle du territoire. Ce territoire est considéré comme fermé.

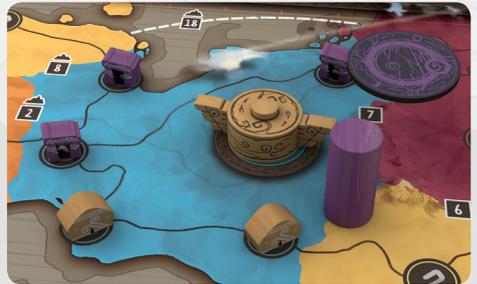
En cas d'égalité, le néant revendique la victoire.

Le néant gagne toutes les égalités même lorsqu'un territoire ne contient pas de tentes/ruines ou de totems.



*Le joueur et le néant ont chacun 1 totem, mais comme le joueur a la majorité des tentes, il gagne 1 totem virtuel, gagnant ainsi la majorité de totems sur le territoire des glaciers (bleu). Par conséquent, le joueur revendique la victoire sur ce territoire.*

*Le joueur a 1 totem et le néant a 0 Totem. Le néant cependant, a la majorité des ruines et gagne 1 totem virtuel. Puisque le néant remporte l'égalité, il obtient la majorité des totems sur le territoire des glaciers (bleu). Par conséquent, le néant revendique la victoire sur ce territoire.*



### SÉQUENCE D'UN TOUR

1. Action du joueur
2. Action du néant
3. Refaire sa main
4. Réapprovisionner la réserve

#### 1. ACTION DU JOUEUR

Pendant votre tour, réalisez votre action normalement en suivant les règles du jeu de base.

Passer votre action si votre main est composée de 3 cartes biome du néant.

Les cartes biome du néant ne peuvent pas être utilisées comme jokers.

#### 2. ACTION DU NÉANT

Après votre tour, vous devez jouer un tour au nom de la tribu du néant en suivant les règles du jeu de base.

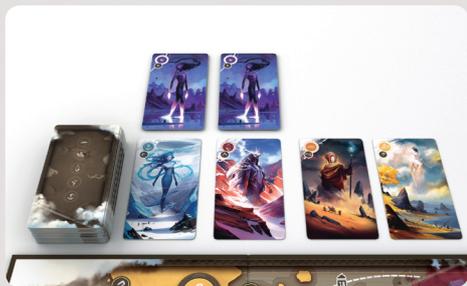
Cette action peut être faite en utilisant au moins une de vos cartes restantes en main.

Si vous vous retrouvez avec une main vide, le tour de la tribu du néant n'a pas lieu.

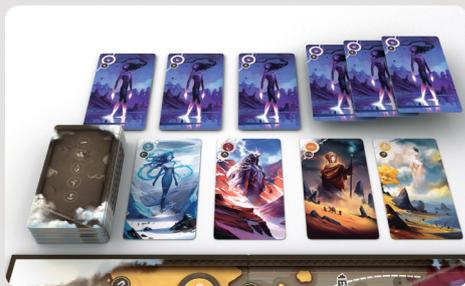
Si vous êtes forcé ou si vous voulez jouer une ou plusieurs cartes du néant, vous devrez placer les cartes utilisées face visible au-dessus de la réserve.

Si une ou plusieurs cartes du biome du néant sont jouées, le néant n'effectue qu'une seule infection. S'il y a 4 cartes ou plus de biome du néant au-dessus de la réserve, le néant effectue une corruption.

Si une tente est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement décompté.



*Le joueur utilise 2 cartes du néant et les place au-dessus de la réserve. Le néant effectue une seule infection.*



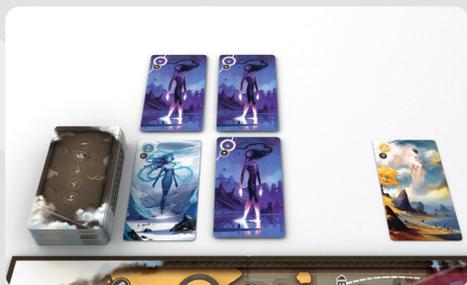
*La réserve contient 3 cartes du néant. Le joueur utilise 3 cartes du néant et les place au-dessus de la réserve. Puisque 4+ cartes du néant sont maintenant visibles, le néant effectue une corruption.*

### 3. REFAIRE SA MAIN

Refaites votre main en suivant les règles du jeu de base.

### 4. RÉAPPROVISIONNER LA RÉSERVE

La réserve est reconstituée à 4 cartes face visible seulement après avoir refait votre main.



*Si pendant le réapprovisionnement une carte biome du néant est révélée, le jeu s'arrête et le néant effectue une infection.*



*Si la réserve affiche 3 cartes biome du néant face visible et qu'une quatrième carte biome du néant est révélée, le néant effectue une corruption.*

## = ACTIONS SPÉCIALES DU NÉANT =

### INFECTION DU NÉANT

Lorsque le néant effectue une infection, considérez le numéro de connexion où se trouve le pion du néant.

L'infection aura lieu sur tous les territoires incomplets liés à ce numéro de connexion.

Pour chaque territoire incomplet, effectuez les actions suivantes :

- Placez un totem du néant en suivant les règles du jeu de base.
- Si un totem du néant ne peut pas être placé, placez une ruine sur la case disponible la plus proche d'une ruine déjà positionnée (En cas d'égalité, vous choisissez le placement de la ruine).



Le néant est en train de réaliser une infection. Dans le territoire de la côte (Jaune), le néant ne peut pas placer de totem, étant donné que le nombre maximum de tentes est 2, donc le néant placera une ruine. Dans le territoire des glaciers (Bleu), le néant placera un totem, étant donné que la majorité de tentes est 2 et qu'il y a seulement 1 totem déjà présent dans le territoire.

Après avoir infecté les deux territoires, le pion du néant devra être déplacé vers le numéro supérieur suivant, si le pion du néant est au numéro le plus élevé de la carte, il devra être replacé sur le 1. Si le pion du néant se trouve sur un numéro de connexion qui relie deux territoires comptés, le pion du néant passera au numéro suivant (dans l'ordre croissant).

Si une ruine est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement décompté.

## CORRUPTION DU NÉANT

Réaliser une infection.

Avant de déplacer le pion du néant au prochain numéro de connexion disponible, décomptez les deux territoires, puis procédez au placement du pion du néant sur le prochain numéro disponible.



Le néant est en train d'effectuer une corruption. Le néant effectuera une infection et immédiatement après les territoires seront décomptés, même si les territoires ne sont pas complètement explorés.

Sur le territoire de la côte (jaune), le joueur a la majorité de totems. Par conséquent, le joueur revendique la victoire sur ce territoire.

Sur le territoire des glaciers (bleu), le néant et le joueur ont le même nombre de totems et de tentes/ruines. Puisque le néant remporte toutes les égalités, il revendique la victoire sur ce territoire.

Récupérez les cartes du néant qui ont activé la corruption, placez une de ces cartes à côté du plateau de jeu et mélangez le reste dans le paquet de cartes, à l'exclusion de la défausse.

Si la corruption a été activée par des cartes du néant dans la réserve ; lors du réapprovisionnement, le néant effectuera une infection pour chaque carte du néant révélée par la suite en suivant les règles du jeu de base, incluant une corruption supplémentaire si quatre cartes du néant sont révélées.

## = RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES =

1. Vous pouvez jouer une carte d'un biome complètement exploré pour passer une action du néant.
2. Quand le néant crée une colonie, la partie s'arrête et le néant réalise immédiatement une action gratuite (en suivant les règles de l'infection) sur le territoire qui contient la majorité des ruines faisant partie de la colonie. En cas d'égalité, vous choisissez l'emplacement de la ruine. Après cette action, le pion du néant ne changera pas de place.



Lorsqu'une action gratuite de colonie est utilisée, placez les ruines sur le côté, pour indiquer que la colonie ne peut pas être utilisée à nouveau pour obtenir une action gratuite.

3. Lorsque vous créez une colonie, vous pouvez décider d'effectuer une action gratuite (en suivant les règles du jeu de base, sans avoir besoin d'utiliser une de vos cartes) dans un des territoires où la colonie est construite. Quand une action gratuite de colonie est utilisée, placez les tentes sur le côté, pour indiquer que la colonie ne peut pas être utilisée à nouveau pour obtenir une action gratuite.
4. Vous pouvez jouer une carte d'un biome complètement exploré afin de déplacer un de vos totems ou tentes d'un territoire de ce biome à tout autre biome de votre choix.

Pour déplacer un de vos totems placés, il ne doit pas y avoir de totem du néant placé dessus.

Déplacer une pièce d'un biome déjà compté vers un autre biome, ne permettra pas que le territoire soit à nouveau décompté, même s'il dispose d'une nouvelle case de tente ou de totem disponible.



*Le joueur utilise 1 carte désert et 2 cartes toundra (qui vaudront 1 carte désert) afin de déplacer 2 pièces du territoire du désert (orange) vers tout autre territoire. Puisque le totem du néant est sur les totems jaunes, le joueur ne pourra pas le déplacer et déplacera alors 2 tentes à la place. Ensuite, le néant passera son tour étant donné que le joueur a utilisé toutes ses cartes en main.*

5. Si le pion du néant se trouve sur un numéro de connexion qui relie deux territoires décomptés, le pion du néant passe au numéro de connexion suivant (dans l'ordre croissant).

## = FIN DE LA PARTIE =

La partie se termine quand :

- Tous les territoires ont été décomptés.
- Si le néant où vous devez effectuer une action, mais n'avez pas la pièce pour le faire. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Quand après une corruption, il y a 3 cartes du néant à côté du plateau de jeu. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Chaque fois que le néant fait une colonie de 10 ruines ou plus le long d'une route, le néant gagne.

Si le néant a le contrôle de 3 territoires ou plus, vous perdez la partie.

Vous pouvez rendre le jeu plus ou moins difficile en augmentant ou en diminuant le nombre de territoires nécessaires pour que le néant gagne automatiquement.

## = MODE COOPÉRATIF 2 JOUEURS =

Suivez les règles du jeu Solo avec les changements suivants :

### = MISE EN PLACE =

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les tentes et totems de cette couleur.
2. Placez tous les totems du néant, ruines du néant et jetons de revendication à côté du plateau de jeu.
3. Mélangez toutes les cartes biome, à l'exception des cartes biome du néant. Chaque joueur prend trois cartes de la pioche, comme main de départ, puis un joueur révèle les 4 premières cartes de cette pioche pour les placer face visible à côté de la pioche (ce sera la réserve).

## = PRINCIPES DU JEU =

### SÉQUENCE DU TOUR

1. Action du joueur
2. Action du néant
3. Refaire sa main
4. Réapprovisionner la réserve

Après avoir réapprovisionné la réserve, c'est au joueur suivant de jouer.

Pendant la partie, les joueurs peuvent communiquer librement mais ne doivent pas dire explicitement à l'autre joueur les cartes qu'ils ont en main.

Suivez les règles du jeu de base lorsque vous placez des tentes et des totems de tribu.

Les tentes et les totems des deux joueurs comptent comme faisant partie d'une tribu unique, pendant le décompte des points.



La tribu de la toundra (rouge) place une tente sur la dernière case disponible du territoire de la forêt (vert). Après ce déplacement, le territoire de la forêt est complètement exploré et doit être décompté. Puisque dans une partie à 2 joueurs, les tentes et les totems des deux joueurs font partie de la même tribu, ils détiennent la majorité sur le néant, revendiquant la victoire dans le territoire de la forêt (vert) avec un total de 3 tentes (2 rouges + 1 jaune).

## = FIN DE LA PARTIE =

La partie se termine quand :

- Tous les territoires ont été décomptés.
- Si le néant où vous, devez effectuer une action mais que vous n'avez pas la pièce pour le faire. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Quand après une corruption, il y a 3 cartes du néant à côté du plateau de jeu. Dans ce cas la partie se termine et vous décomptez tous les territoires.
- Chaque fois que le néant fait une colonie de 10 ruines ou plus le long d'une route. Dans ce cas, le néant gagne.

Si le néant a le contrôle sur un ou plusieurs territoires, vous perdez la partie.

Vous pouvez rendre le jeu moins difficile en augmentant le nombre de territoires nécessaire pour que le néant gagne automatiquement.

## CRÉDITS

**Auteur :** Michael Schacht

**Illustrateur :** Mateusz Mizak

**Éditeur :** ThunderGryph Games

**PM et direction artistique :** Gonzalo Aguirre Bisi

**Correction du jeu et conception du mode solo :** Pierpaolo Paoletti

**Vérification des règles :** Cristina Aguirre Bisi et Jacob Coon

**Conception graphique :** Daniel Tosco

**Maquettes :** Erick Tosco

**Grâce au soutien de :** Cristina Bisi, José Ortega, Luis González et Veronica Emer

**Site Web :** [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)

**Traduction française :**  
Board Game Circus



[www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - [support@thundergryph.com](mailto:support@thundergryph.com)  
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.

## = Pièces tempête =



Mise en place :

- Lorsque vous utilisez les pièces tempête, retirez toutes les montagnes du jeu.
- Placez les pièces tempête sur les numéros de connexion comportant les symboles suivants : ▲▲
- Pour chaque symbole, choisissez au hasard l'une des deux connexions.

Principes du jeu :

- Lorsque les deux territoires reliés par la pièce tempête sont entièrement explorés, le joueur ayant la majorité des tentes (compte tenu de la somme des tentes des deux territoires) peut décider de déplacer la pièce tempête vers le numéro suivant dans l'ordre croissant ou de la laisser sur sa position actuelle. En cas d'égalité, la pièce tempête sera déplacée.
- À la fin de la partie, les numéros de connexion occupés par les pièces tempête ne seront pas décomptés.

## = Totem en métal =



Le pion totem en métal peut être utilisé à la place du marqueur de score de connexion de totem en bois, ou il peut être utilisé selon la règle suivante :

## = Totem ambulant =

Mise en place :

- Placez le pion totem en métal sur le numéro de connexion « 1 ».

Principes du jeu :

- Lorsqu'un joueur place un totem dans un territoire adjacent à la connexion avec le pion totem en métal, le joueur est autorisé à réaliser une des deux actions suivantes, à la fin de son tour :
  - A. Marquer immédiatement la connexion avec le pion totem en métal pour tous les joueurs impliqués, même si le score ne génère des points pour aucun joueur. Ensuite, passez au numéro de connexion suivant dans l'ordre croissant. Si le pion totem en métal se trouve sur le numéro de connexion le plus élevé et qu'il doit être déplacé, il doit être retiré du plateau de jeu.
  - B. Ne rien faire.

## = ATLAS =

## = Terres flottantes =



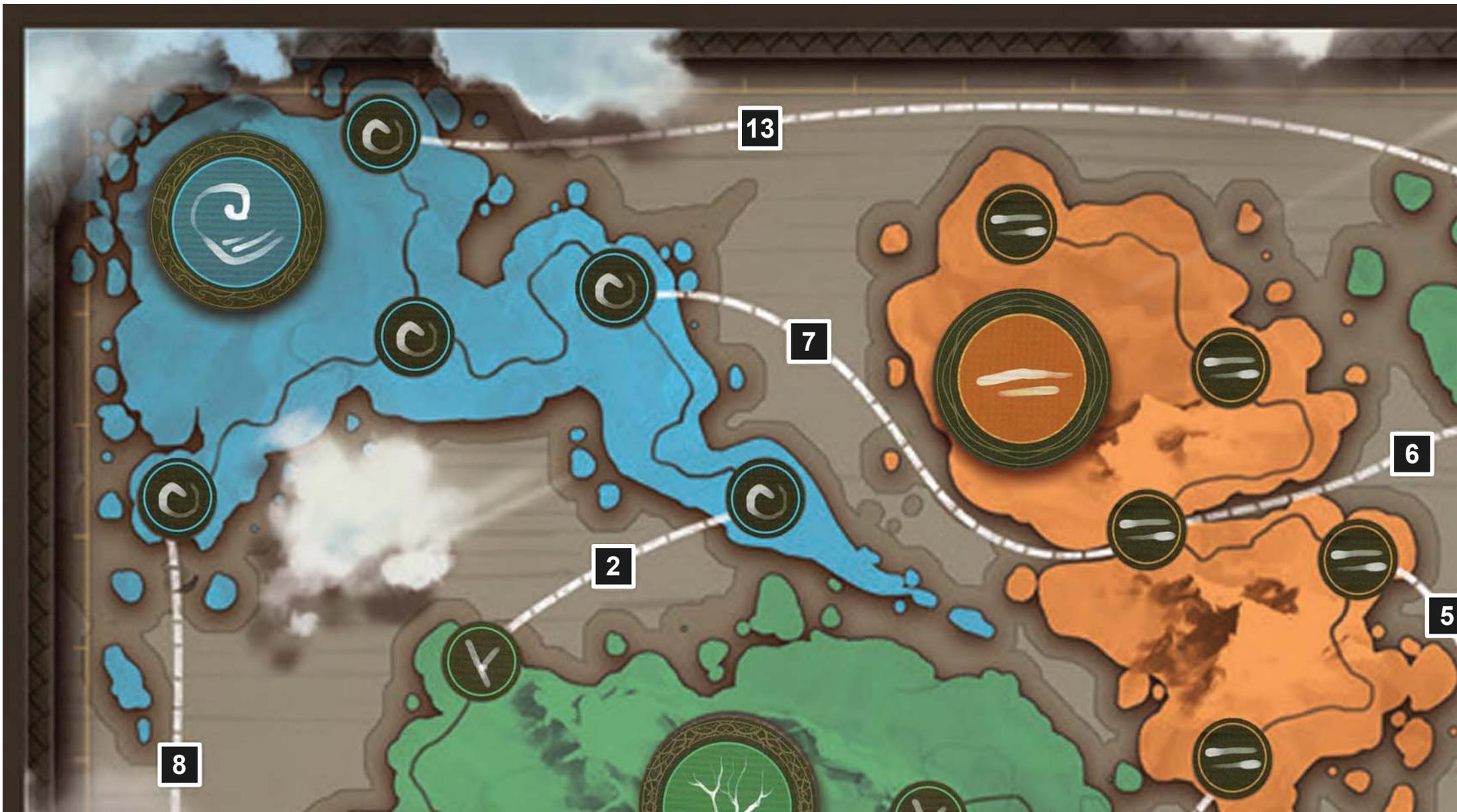
- Suivez les règles du jeu de base.
- Les totems ne peuvent pas être placés sur le biome de la toundra.
- Les connexions servent également de routes pour la création de colonies.

## = Massif glacier =



- Suivez les règles du jeu de base.
- Les connexions 1 et 11 relient les mêmes territoires.









12







7

8

9

16

17









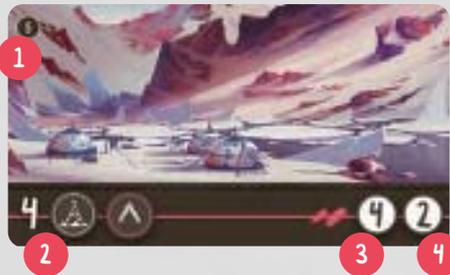
# = CARTES D'EXPÉDITION =

## Préparation :

- Mélangez les 16 cartes d'expédition, tirez en 3 que vous placez sur un côté du jeu.

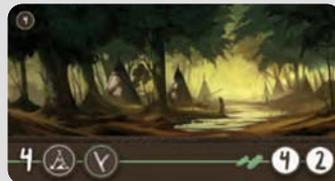
## Règles spéciales :

- Le premier joueur à réussir l'expédition en accomplissant la mission en bas à gauche de la carte, place la carte expédition devant lui et obtient immédiatement le nombre de points indiqué dans le premier cercle du coin inférieur droit de la carte. Le deuxième joueur qui réalise la même expédition gagne immédiatement les points indiqués sur le deuxième cercle en bas à droite de la carte et retire la carte du jeu. Aucun autre joueur ne pourra accomplir cette expédition.



1. Numéro de carte
2. Mission
3. Première récompense
4. Deuxième récompense

# = EXPLICATION DES CARTES D'EXPÉDITION =



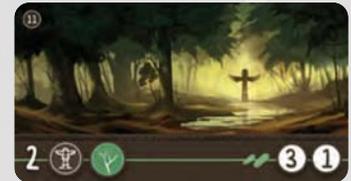
- 1 à 5 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 4 tentes dans les biomes de cette couleur.



- 6 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 tente dans chacun des cinq biomes.



- 7 :** gagnez des points de victoire en ayant la majorité de tentes dans 3 territoires différents.



- 8 à 12 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 2 totems dans les biomes de cette couleur.



- 13 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 totem dans chacun des cinq biomes.



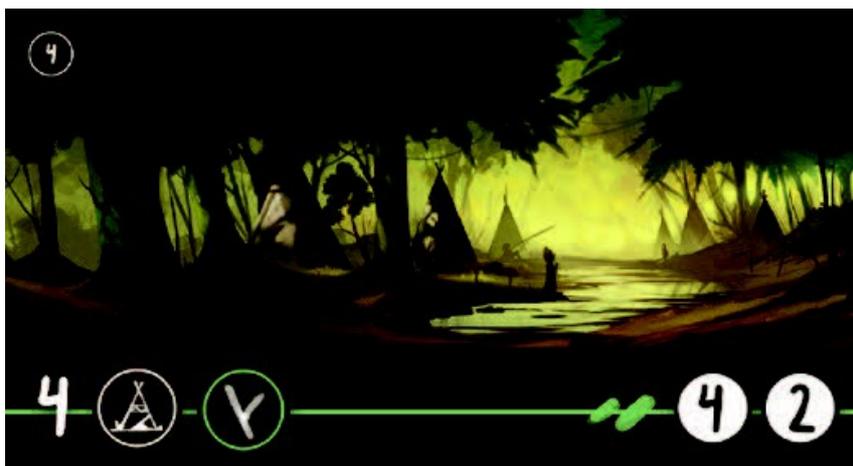
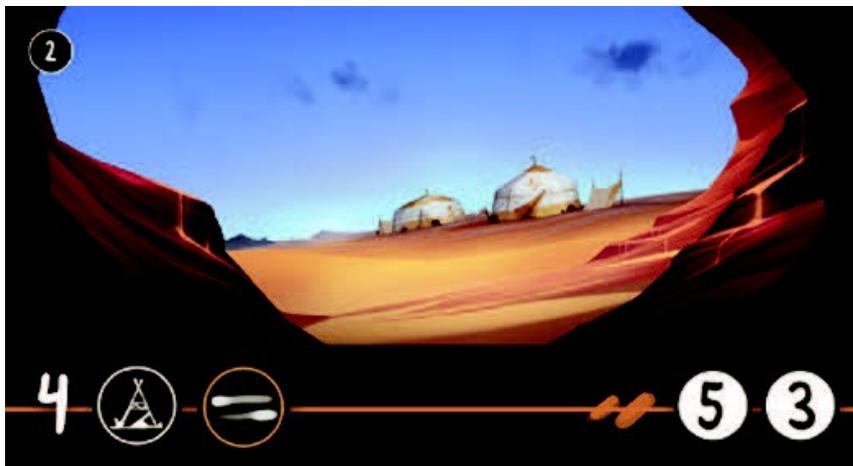
- 14 :** gagnez des points de victoire en ayant la majorité de totems dans 3 territoires différents.

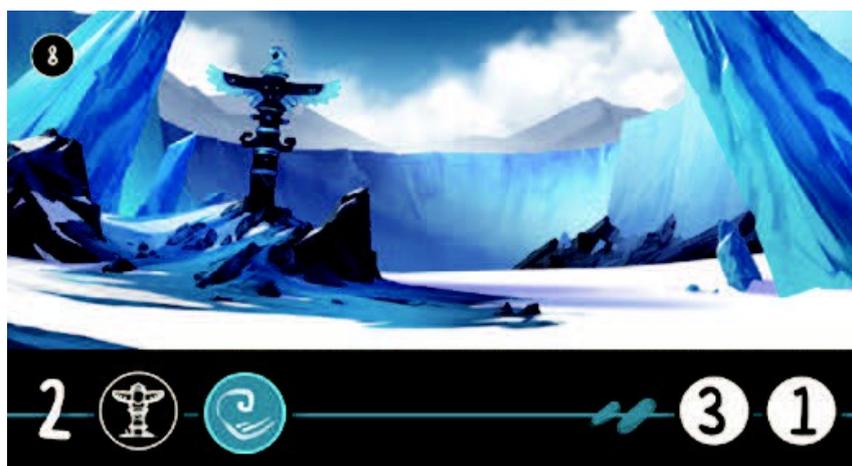


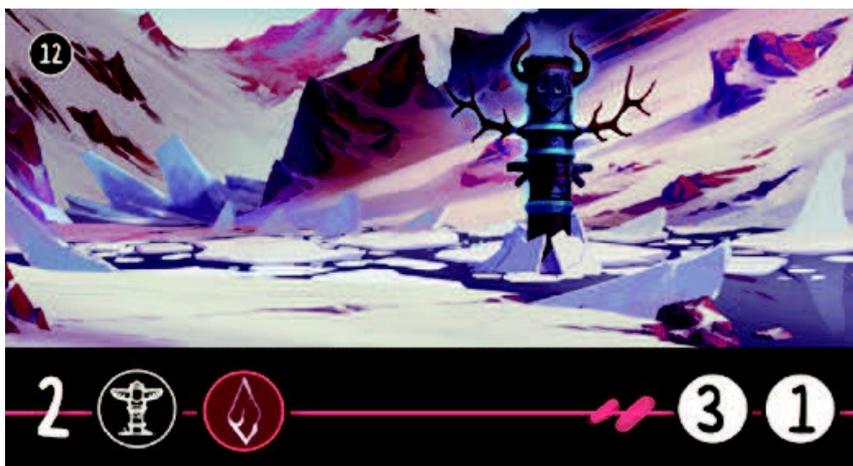
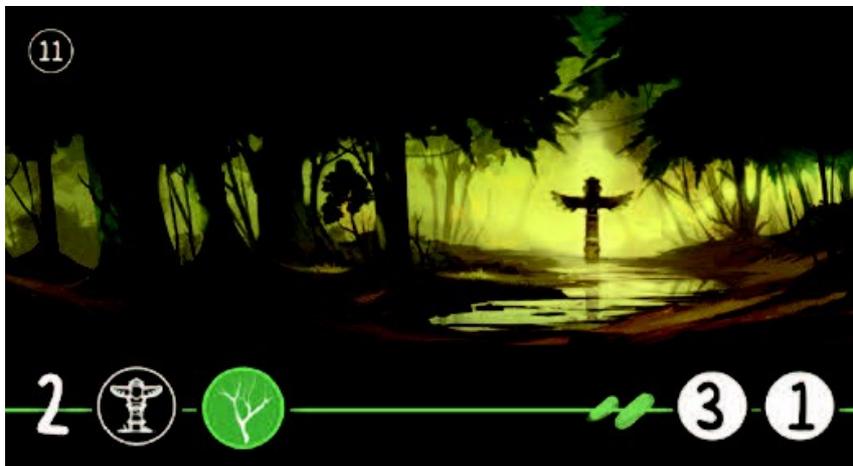
- 15 :** gagnez des points de victoire en ayant une colonie de cinq tentes ou plus.



- 16 :** gagnez des points de victoire en ayant 3 tentes sur les croisements de routes (des cases tente reliant au moins 3 routes).









CARTES  
D'EXPÉDITION

CARTES  
D'EXPÉDITION

CARTES  
D'EXPÉDITION

CARTES  
D'EXPÉDITION

# = FORTIFICATIONS DE CAMPEMENT =

## **Contenu**

5 Fortifications (jetons carrés), une par joueur.

## **Mise en place**

Chaque joueur reçoit en début de partie une fortification, qu'il pourra utiliser une fois dans la partie, au moment qui lui semblera judicieux.

## **Déroulement du jeu**

Une fortification ne peut être jouée que sur une case tente libre, c'est à dire où ne se trouve aucune tente.

Pour placer une fortification, un joueur doit jouer soit une carte de la couleur du territoire, soit deux cartes d'une autre couleur comme "joker".

Important : Les fortifications sont neutres. Un joueur qui place une fortification devrait toujours, au même tour, placer un palais dessus. S'il ne le faisait pas, les joueurs suivants auraient la possibilité de le faire ... Sauf si plus aucun d'entre eux n'a encore de tente !

## **Modification du score final**

- Lors du calcul du score pour les tentes, les points d'un joueur sont doublés dans territoire où il a une tente sur une fortification.
- Lors du calcul du score pour les colonies, les points d'un joueur sont doublés pour les colonies dont une des tentes est sur une fortification.

## **Remarque**

Une fortification est une pièce comme la tente ou le totem. Elle compte dans la limite des deux pièces autorisées par tour et par joueur.

# = DÉCOUVERTES =

## **Contenu**

18 jetons Découverte. Au recto, 6 sont marquées en rouge, 6 en vert et 6 en jaune. Les versos sont neutres.

## **Mise en place**

- Mélangez les jetons Découverte face cachée.
- Placez 2 jetons Découverte par territoire sur le plateau de jeu. Les jetons sont placés face cachée, de telle façon qu'ils couvrent chacune une case tente, mais pas à l'intersection entre plusieurs routes.

## **Déroulement du jeu**

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu normal avec les exceptions suivantes :

Le joueur qui place la première tente dans un territoire retourne d'abord les deux jetons Découverte de ce territoire avant de décider sur quelle case tente il place sa tente.

Lorsqu'un joueur place une tente sur une case tente occupée par un jeton Découverte, il prend le jeton Découverte et le place, face cachée, devant lui.

## **Décompte des points**

Les règles de décompte intermédiaire et final sont identiques à celles du jeu normal avec les exceptions suivantes :

- Lors du décompte final, les trois couleurs de jetons Découverte (rouge, jaune, vert) sont comptabilisées séparément.
- Pour chacune des trois couleurs, le joueur qui possède la majorité de jetons Découverte dans cette couleur marque 6 points supplémentaires.
- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils marquent chacun 6 points supplémentaires.

*Exemple : Archibald possède 3 jetons Découverte rouges, 2 jetons Découverte verts et 1 jeton Découverte jaune. Barnabé possède 3 jetons Découverte rouges, 4 jetons Découverte jaunes et 2 jetons Découverte verts. Claire possède 2 jetons Découverte verts et 1 jeton Découverte jaune. Archibald marque donc 6 points (pour ses jetons Découverte rouges) + 6 points (pour ses jetons Découverte verts) + 6 points (pour ses jetons Découverte jaunes), soit un total de 18 points. Barnabé marque 6 points (pour ses jetons Découverte rouges) + 6 points (pour ses jetons Découverte verts), soit un total de 12 points. Claire ne marque que 6 points pour ses jetons Découverte verts.*