



Chichén Itzá

Beasts and Prophecy

Une extension composée de 3 modules

MODULE 1: LES PROPHÉTIES

Les dieux sont d'humeur espiègle et ils influencent les combats à chaque tour grâce à des événements inattendus. Ils peuvent aussi bien vous aider que devenir un fardeau dans votre lutte contre les créatures ennemies.



MODULE 2: LES NOUVELLES CRÉATURES

Trois nouvelles créatures parcourent la terre et chacune nécessite que vous trouviez une tactique spécifique pour la vaincre et pour résister à sa capacité spéciale.



MODULE 3: LES TUNNELS

Les anciens tunnels des mines ont été rouverts, ce qui permet à vos guerriers et à vos héros de parcourir de grandes distances facilement.



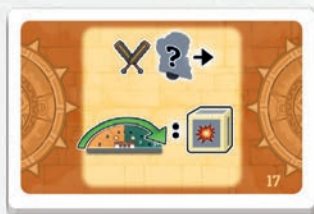
MODULE 1: LES PROPHÉTIES



Lors de chaque tour, vous devez dévoiler une carte Prophétie qui a un effet sur le tour en cours. Les cartes Prophétie comportent une large variété d'effets positifs ou négatifs. Vous devez tous subir ces effets et réussir à adapter au mieux votre stratégie en conséquence.

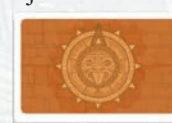
MATÉRIEL

30 cartes Prophétie



CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Prophétie et prenez-en 6 avec lesquelles vous formez une pile face cachée que vous placez près de la piste de tours. Les cartes Prophétie restantes ne sont pas utilisées et vous pouvez les replacer dans la boîte de jeu sans les révéler.



CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

Au début du tour, avant de commencer la phase d'approvisionnement, révélez la première carte Prophétie de la pile. Les effets de cette dernière sont actifs pendant tout le tour. A la fin de ce dernier, après la phase de fin de tour, défaussez la carte Prophétie utilisée et remplacez-la dans la boîte de jeu. Révélez ensuite une nouvelle carte au début du tour suivant.

Voici les effets des différentes cartes Prophétie:



01: Les marqueurs de coût de valeur 1, 2 et 3 ont tous une valeur de 4.



02: Les marqueurs de coût de valeur 5, 6 et 7 ont tous une valeur de 4.



03: Toutes les créatures ont une force augmentée de 1, avec une force maximum de 6.



04: Toutes les créatures ont une force diminuée de 1, avec une force minimum de 1.



05: Lorsque vous effectuez une action, vous payez toujours la valeur indiquée sur le marqueur de coût le plus élevé, et ce même s'il n'y a pas d'autre pion sur l'action que vous avez choisie.



06: Il y a deux phases de combat magique lors de tous les combats.



07: Il y a deux phases de combat à distance lors de tous les combats.



08: Lorsque cette carte est révélée, prenez chacun un guerrier sur toutes les tuiles Terrain de type terre que vous contrôlez et remplacez ensuite ces guerriers sur vos bandes de stockage. Si vous enlevez ainsi le dernier de vos guerriers d'une tuile Terrain, vous perdez le contrôle de cette tuile. Les tuiles Terrain de type terre avec une mine, un campement, un village ou un temple sont également concernées par cette carte.



09: Lorsque cette carte est révélée, prenez chacun un guerrier sur toutes les tuiles Terrain de type eau que vous contrôlez et remplacez ensuite ces guerriers sur vos bandes de stockage. Si vous enlevez ainsi le dernier de vos guerriers d'une tuile Terrain, vous perdez le contrôle de cette tuile. Les tuiles Terrain de type eau avec une mine, un campement, un village ou un temple sont également concernées par cette carte.



10: Vous ne pouvez pas utiliser de jeton Chance.



11: Votre capacité de déplacement est limitée à 1 case et ce, quel que soit votre niveau sur votre roue de combat à distance.



12: Dès que vous révélez cette carte, recevez chacun 5 pièces.



13: Dès que vous révélez cette carte, remplacez 4 de vos pièces dans la réserve. Si vous ne possédez pas assez d'argent, défaussez toutes les pièces qu'il vous reste.



14: Lors des phases d'approvisionnement et d'action, vous recevez 4 pièces pour vos villages, 2 guerriers pour vos campements et 2 jetons Idole pour vos temples.



15: Lorsque vous effectuez l'action Éclaireur, vous trouvez 3 trésors au lieu d'un seul. Lancez les dés séparément pour chacun des trésors.



16: Les créatures utilisent le dé foncé, et ce même si vous êtes au tour 1, 2 ou 3.



17: Les créatures utilisent le dé clair, et ce même si vous êtes au tour 4, 5 ou 6.



18: Dès que vous révélez cette carte, prenez chacun 3 de vos guerriers sur vos bandes de stockage et placez-les sur Chichen Itza.



19: Toutes les tuiles Terrain sont considérées comme étant à la fois de type terre et de type eau.



20: Lorsque cette carte est révélée, recevez chacun un des bonus de pierre précieuse de votre choix et ce, que vous possédiez ou non les pierres précieuses requises sur votre plateau Joueur.



21: Si vous prenez le contrôle d'une tuile Terrain avec une ruine, recevez le bonus deux fois.



22: Lorsque vous réussissez à vaincre une créature, vous trouvez également un trésor.



23: Lorsque cette carte est révélée, placez immédiatement 2 cartes Dieu de chaque pile faces visibles de façon à ce qu'elles soient disponibles. Cela vous offre plus de choix pour le tour en cours. A la fin du tour, retirez toutes les cartes Dieu restantes comme d'ordinaire.



24: Lorsque cette carte est révélée, placez chacun un de vos pions Action sur l'action Pièces et recevez 3 pièces. Vous avez une action de moins que d'habitude lors de ce tour.



25: Vous pouvez utiliser vos cartes Magie de type pierre comme celles de type feu et vice versa.



26: Lorsque cette carte est révélée, retournez tous vos deux jetons Diplomatie de façon à ce que leurs côtés Guerre soient visibles.



27: Lorsque cette carte est révélée, retournez tous vos deux jetons Diplomatie de façon à ce que leurs côtés Paix soient visibles.



28: Lorsque cette carte est révélée, recevez chacun 2 jetons Chance, 2 jetons Idole et 2 cartes Magie de la pile.



29: Lorsque cette carte est révélée, vous pouvez chacun augmenter une de vos roues de combat d'un niveau.



30: Lorsque cette carte est révélée, vous devez chacun diminuer une de vos roues de combat d'un niveau. Si vous n'avez aucune roue de combat au niveau 2 ou plus pour le moment, rien ne se passe.

MODULE 2: LES CRÉATURES

Le T-Rex, le Vélociraptor et le Ptéranodon rendent les terres autour de Chichen Itza encore plus dangereuses. A vous de les affronter et de les vaincre.



MATÉRIEL

1 Jeton Coeur



T-Rex

4 Créatures, 1 plateau Créature, 2 Dés Créature, 1 carte Créature



Vélociraptor

4 Créatures, 1 plateau Créature, 2 dés Créature, 1 carte Créature



Ptéranodon

4 Créatures, 1 plateau Créature, 2 dés Créature, 1 carte Créature



CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Au début de la partie, vous devez décider si vous souhaitez jouer avec 1, 2 ou les 3 créatures. Avant la mise en place, pour chaque nouvelle créature que vous choisissez d'utiliser, vous devez enlever une créature du jeu de base. (Exception: Vous ne pouvez pas retirer de serpent.) Remplacez les créatures, les plateaux Créature, les dés Créature et les cartes Créature correspondantes par ceux de la nouvelle créature et remplacez ensuite tout le matériel inutilisé dans la boîte de jeu. Effectuez ensuite la mise en place normalement.



Note: Remplacez les éventuelles cartes Mission qui impliquent une créature qui n'est plus en jeu par d'autres cartes Mission.

CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

Les nouvelles créatures se comportent exactement comme celles du jeu de base, c'est à dire qu'elles combattent en plusieurs phases et possèdent une capacité spéciale.

T-Rex

Il n'attaque que lors des phases de mêlée.

Capacité spéciale: Au début du combat, vous devez diminuer toutes vos roues de combat d'un niveau et affronter ensuite le T-Rex ainsi. Une fois que vous avez vaincu le T-Rex, que vous avez perdu ou que vous avez dû vous retirer, augmentez de nouveau toutes vos roues de combat d'un niveau. Lorsque vous diminuez votre roue de défense, perdez un de vos boucliers actifs si vous en possédez. Vous le regagnez lorsque vous augmentez de nouveau votre roue à la fin du combat.



Vélociraptor

Il attaque lors de toutes les phases de combat et inflige des dégâts lorsqu'il obtient le symbole indiqué pour la phase en cours.

Capacité spéciale: Si le vélociraptor obtient une face blanche lors de son premier lancer de dé de chaque phase, il peut effectuer un second lancer. Ce deuxième résultat est pris en compte, même s'il s'agit de nouveau d'une face blanche.



Ptéranodon

Il attaque lors de la phase de combat à distance.

Capacité spéciale: Toutes les phases de mêlée sont transformées en phases de combat à distance, ce qui signifie que le combat contre le ptéranodon est constitué d'une phase de combat magique et de 4 phases de combat à distance. N'effectuez pas les phases de mêlée après celles de combat à distance.



MODULE 3: LES TUNNELS

Les mines de Chichen Itza contiennent des tunnels qui permettent à vos guerriers de parcourir de grandes distances rapidement! Cela vous offre de nouvelles possibilités tactiques pour explorer les terres alentours.



MATÉRIEL

3 tuiles Mine



CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Échangez les nouvelles tuiles Mine avec les tuiles correspondantes du jeu de base que vous remplacez dans la boîte de jeu. Continuez ensuite la mise en place comme d'ordinaire et placez les pierres précieuses normalement sur les nouvelles tuiles Mine.



CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

Si la case de départ d'un de vos déplacements est une nouvelle tuile Mine ou que vous en traversez une en vous déplaçant, vous avez 3 options:


1. Tenter de prendre le contrôle de cette mine (*combattre une créature ou un autre joueur*) et recevoir les pierres précieuses comme d'ordinaire.
2. Continuer votre déplacement, s'il vous reste des cases à parcourir, et passer simplement au-dessus de la mine sans que rien ne se passe.

3. Utiliser une de vos cases de déplacement pour transporter vos unités sur une autre nouvelle tuile Mine du plateau de jeu. Le type de terrain (*eau/terre*) de votre mine de destination doit correspondre au type de déplacement que vous êtes en train d'effectuer (*déplacement sur la terre ou dans l'eau*). Une fois sur cette nouvelle mine, vous pouvez soit continuer votre déplacement, s'il vous reste des cases à parcourir, soit essayer d'en prendre le contrôle (*combattre une créature ou un autre joueur*).

La tuile Mine avec la pierre précieuse blanche compte à la fois comme une tuile de type terre et une tuile de type eau (comme *Chichen Itza*).



Exemple: Lilli effectue une action Déplacement dans l'eau et déplace ses 3 guerriers sur la nouvelle tuile Mine (adjacente à sa tuile de départ) qui contient une créature. Elle utilise les tunnels afin de se transporter sur une autre nouvelle tuile Mine de type eau, ce qui ne lui coûte qu'une seule case de déplacement. Une fois arrivée, elle combat le vélociraptor. Elle n'aurait pas eu le droit d'utiliser les tunnels pour se déplacer sur une nouvelle tuile Mine de type terre.



© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

