

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE 4



LIVRET DE RÈGLES

L'ÉPISODE FINAL

Vous tenez entre les mains le livret de règles du dernier épisode de la saga *Perseverance*. Ce livret contient toutes les informations nécessaires pour apprendre à jouer à *Perseverance : Épisode 4*. L'*Épisode 4* s'inscrit dans la continuité naturelle de l'histoire de *Perseverance*. Si vous avez déjà joué aux *Épisodes 1, 2 et 3*, vous connaissez donc les concepts suivants :

Placer un dé (action primaire)

Actions secondaires

Influence sur les officiers et décompte des points

Zones, présence dans les zones et majorités

Assemblées

Blessures et infirmerie

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Une grave menace

Au cours de ces deux dernières années, nous avons colonisé l'île, établissant de nouveaux campements jusque dans les zones les plus reculées des Collines volcaniques. Mais nous avons commis une erreur. En ouvrant accidentellement un portail dans le temple Ironjaw, nous avons déclenché la colère des premiers conquérants de l'île : les Anciens. Le passage qui leur permettait de revenir sur l'île était visiblement bloqué, mais maintenant qu'ils sont de retour, il est clair qu'ils ne veulent pas de nous ici. Ils sont prêts à en découdre pour reprendre possession de cette île qui leur appartenait autrefois.

Une issue possible

En ouvrant le portail, nous avons découvert que les artefacts pouvaient ouvrir des passages vers d'autres mondes ! Cela change tout ! Si nous parvenons à rouvrir le portail sur la mer qui a mené le *Pearl of The Seas* jusqu'ici, nous pourrions enfin rentrer chez nous ! De nombreux citoyens ont décidé de réparer notre vieux navire et d'embarquer pour un ultime voyage.



Une lueur d'espoir

Les Anciens ont l'air redoutables, mais certainement pas invulnérables. Même si nous sommes pour l'instant en guerre contre eux, il doit forcément y avoir un moyen de trouver un terrain d'entente... Alors, nous pourrions vivre en paix, les uns avec les autres. Ou peut-être pourrions-nous les aider à retrouver leur royaume ancestral ? Dans ce cas, nous pourrions garder l'île tout entière rien que pour nous ! Certains d'entre nous se sont habitués à ce nouveau monde et préféreraient rester sur cette île.



À la croisée des chemins

Nous devons maintenant faire un choix : rester sur l'île et combattre les Anciens qui viennent des différents temples, ou réparer le *Pearl of the Seas* pour en faire un nouveau bateau, le *Perseverance* ? Ensemble, nous devons décider du meilleur choix à faire si nous ne voulons pas nous retrouver bloqués ici pour toujours et servir de chair à canon dans la guerre contre les Anciens.

ÉLÉMENTS COMMUNS

ÉLÉMENTS COMMUNS



1x plateau principal
(un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)



30x baies lumineuses



6x baies lumineuses
foncées

NOTE : cette boîte contient le matériel de deux jeux indépendants : l'Épisode 3 et l'Épisode 4. Certains éléments sont communs aux deux Épisodes, tandis que d'autres ne sont utilisés que dans un seul Épisode. Pour l'Épisode 4, utilisez uniquement les éléments dans les quantités indiquées ci-dessous, même si la boîte en contient davantage.



20x figurines de dino shieldhead



20x figurines de dino raptor



12x figurines de dino thunderhorn



12x figurines de dino ironjaw



4x figurines de sentier



8x cartes préparation au port



8x cartes préparation en mer



9x figurines de lancier Ancien



9x figurines de piller Ancien



9x figurines de sixleg Ancien



12x cartes voyage



8x cartes réparation



1x dé éclairer Ancien normal



3x dés neutres*



1x dé menace



1x dé éclairer Ancien dangereux



4x4 jetons artefact Ancien (4 types)



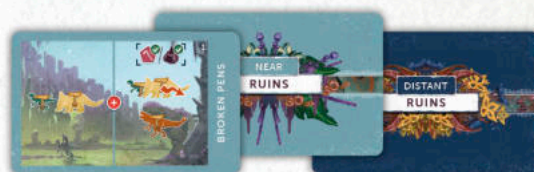
6x tuiles de décompte de l'assemblée (un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)



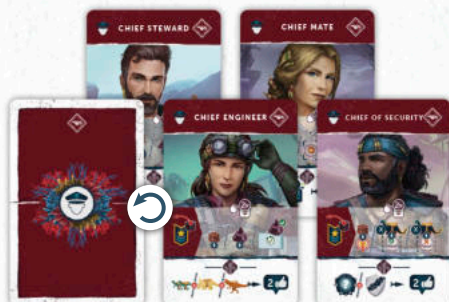
4x tuiles bloqueur de dé (2 joueurs uniquement)



1x tuile bloqueur de préparation



10x tuiles ruine (4 ruines proches, 6 ruines distantes)



4x tuiles officier



20x jetons nourriture



1x plateau d'assemblée (un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)

* La boîte contient davantage d'éléments de ce type, mais vous n'aurez besoin que de la quantité indiquée pour jouer à l'Épisode 4.

ÉLÉMENTS DE JOUEUR



4x plateaux joueur



4x marqueurs de courage



4x marqueurs d'étape d'aventure et de préparation (recto verso)



4x marqueurs de sauvetage



4x figurines de chef monté (Keoni, Jack, Phoenix, Adelita)



4x socles de chef monté



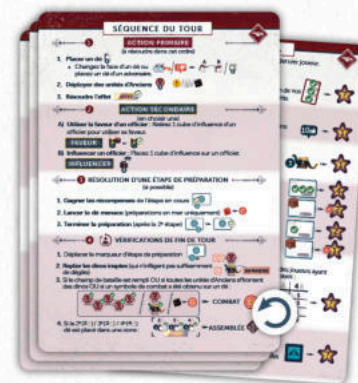
4x4 marqueurs de contribution



4x2 fortifications



4x fiches d'étapes de combat et de récompenses de combat (recto verso)



4x aides de jeu pour la séquence du tour et le décompte final (recto verso)



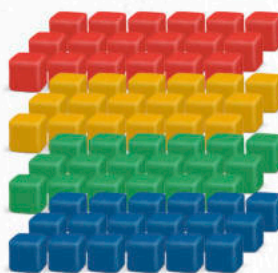
4x8 caisses



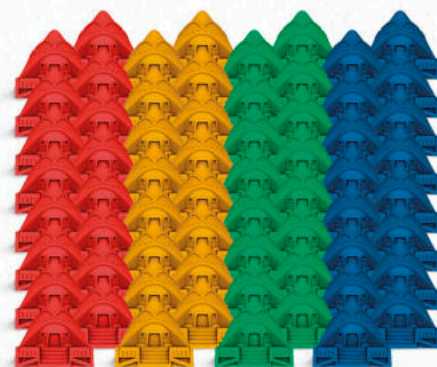
4x10 grandes selles



4x5 petites selles

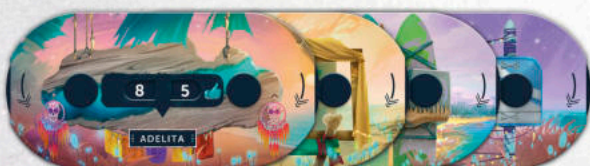


4x18 cubes d'influence



4x16 abris (cabines)

ÉLÉMENTS DE LA VERSION DE COMBAT DÉTERMINISTE



4x compteurs de partisans



4x cartes piste de menace

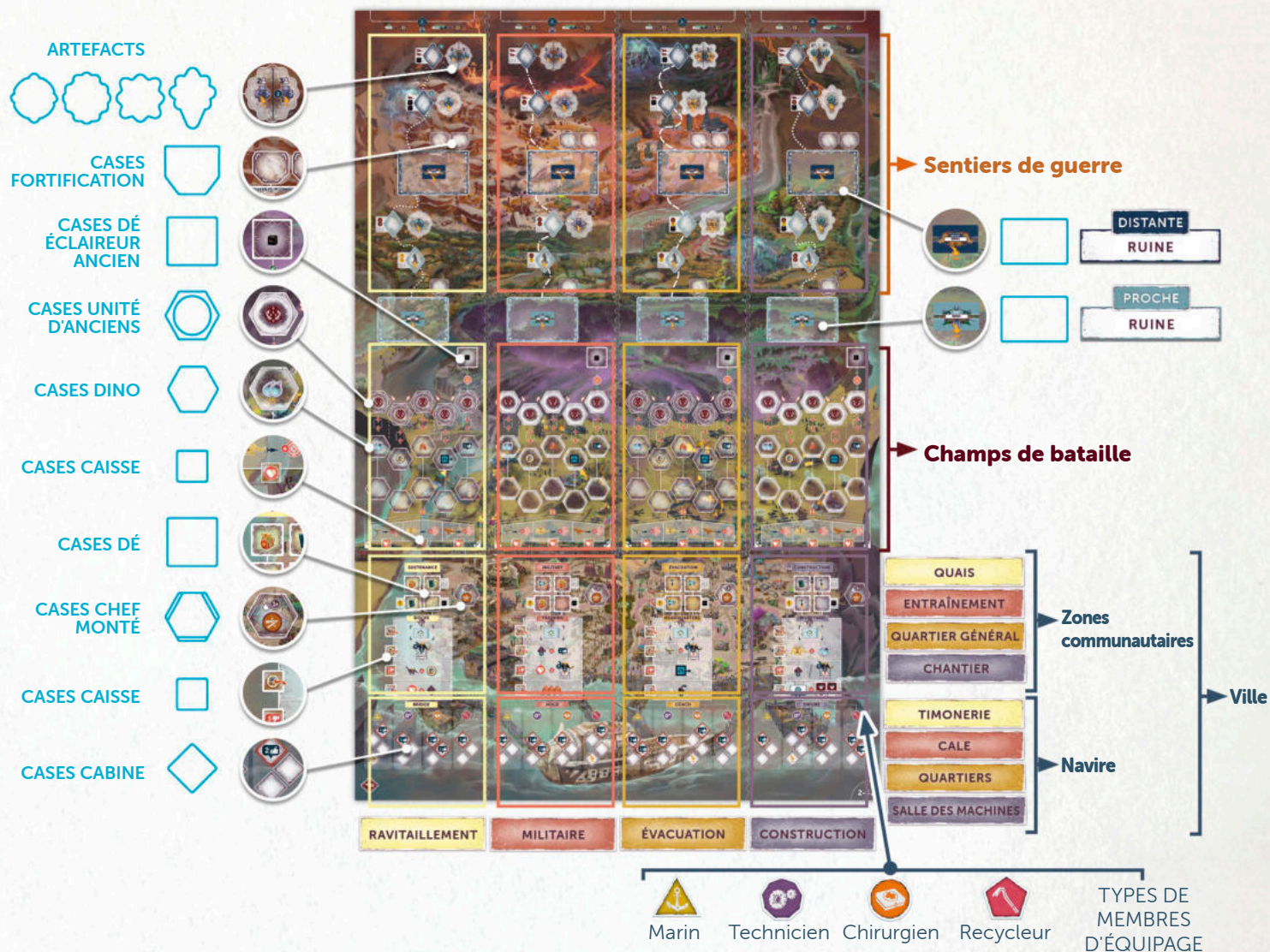


4x marqueurs de menace

APERÇU DU JEU

Dans *Perseverance : Épisode 4*, l'île se transforme en un champ de bataille entre votre peuple et les Anciens. Vous réaliserez des actions en prenant des dés depuis une réserve commune et en les plaçant sur le plateau principal pour résoudre différents effets. Les dés représentent des groupes de survivants de la communauté de Perseverance. Chaque face de dé représente un type de spécialiste spécifique et le type de tâches pour lesquelles il est le plus qualifié.

Le plateau principal est divisé en 4 colonnes, qui forment les **zones** dans lesquelles vous allez pouvoir agir : ravitaillement, militaire, évacuation et construction. Chacune de ces 4 zones comprend elle-même 4 secteurs : le navire, les zones communautaires sur la plage, les champs de bataille au-delà du mur, et les sentiers de guerre dans les terres.



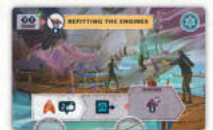
La partie inférieure du plateau représente le **navire** reconstruit, le *Perseverance*, qui permettra aux survivants de quitter enfin cette île pour rentrer chez eux. Le navire comprend 4 **sections** principales, qui correspondent aux 4 zones : la timonerie (Bridge), la cale (Hold), les quartiers (Coach) et la salle des machines (Engine). Au-dessus du navire se trouvent les zones communautaires, où vous pourrez envoyer travailler vos spécialistes (représentés par les dés). Le navire et les zones communautaires forment ensemble la **ville**. Au-delà du mur s'étendent les **champs de bataille** de chaque zone, où vous exhiberez vos compétences de commandant en ralliant vos dinos pour combattre les Anciens venus des temples. En haut du plateau, les **sentiers de guerre** relient les murs de la ville aux contrées éloignées de l'île. Ils indiquent les parties de la nature sauvage qui sont encore sous le contrôle des Anciens, et celles reconquises par les citoyens de Perseverance.

En tant que chef de Perseverance, vous pouvez aider et servir votre communauté de bien des manières, ce qui vous permettra de gagner des **partisans**. Que vous décidiez de rester sur l'île ou de prendre la mer pour rentrer chez vous, vous risquez de perdre certains partisans, mais la gloire qu'ils vous auront apportée, elle, restera éternelle. Le joueur qui a **le plus de gloire** à la fin de la partie remporte la victoire.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

Avant de commencer la mise en place, choisissez chacun l'une des quatre **couleurs** disponibles.

- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table en veillant à ce que le côté correspondant au nombre de joueurs soit visible (2-3 joueurs ou 4 joueurs) (1A).
- 2 Mélangez les cartes **préparation au port** et placez-les **face cachée** sur la table. Révélez les **2** premières cartes dans une **partie à 2 ou 3 joueurs** et les **3** premières cartes dans une **partie à 4 joueurs**, pour créer l'**offre de préparation au port**.
- 3 Mélangez les cartes **préparation en mer** et placez-les en un paquet **face cachée** à gauche du plateau, puis placez la **tuile bloqueur de préparation** (3A) dessus.
- 4 Placez les 4 types de **jetons artefact ancien** dans leur zone respective sur le plateau, sur les cases artefact correspondantes à côté de chaque **sentier de guerre**. Le nombre de jetons à placer dans chaque zone dépend du nombre de joueurs :
 - 4A Dans une partie à **2 joueurs**, placez 1 artefact sur les cases supérieure, intermédiaire et inférieure (3 artefacts au total).
 - 4B Dans une partie à **3 joueurs**, placez 2 artefacts sur la case supérieure, 1 artefact sur la case intermédiaire et 1 artefact sur la case inférieure (4 artefacts au total).
 - 4C Dans une partie à **4 joueurs**, placez 1 artefact sur chaque case (4 artefacts au total).
- 5 Placez aléatoirement les 4 **tuiles ruine proche** (5A) et 4 **tuiles ruine distante** au hasard (5B) face visible sur les cases correspondantes du plateau principal. Remettez les 2 tuiles ruine distante restantes dans la boîte.
- 6 Formez une réserve avec les **figurines de lanciers**, de **pilleurs** et de **sixlegs** à côté du plateau principal.
- 7 Placez les 2 **dés éclaireur Ancien** (**normal** et **dangereux**) à côté du plateau principal.
- 8 Placez le **dé menace** à côté du plateau principal.
- 9 Placez les 4 **figurines de sentier** sur les cases en forme de diamant **les plus basses** de chacun des 4 sentiers de guerre.
- 10 Placez des **figurines d'Anciens** sur les 3 cases les plus à gauche des champs de bataille en fonction des symboles indiqués à côté de chaque **figurine de sentier**. Suivez les étapes 10A, 10B et 10C pour chaque champ de bataille.



x20



x20

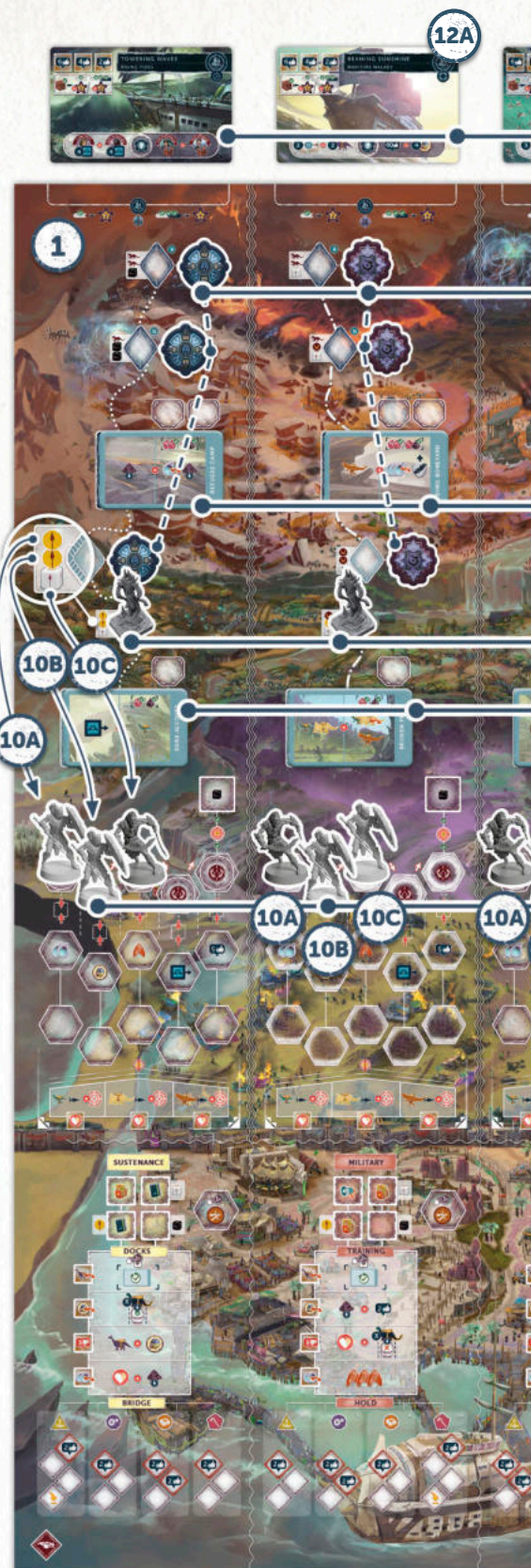


x20

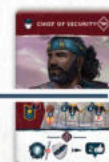
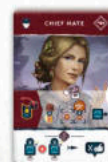


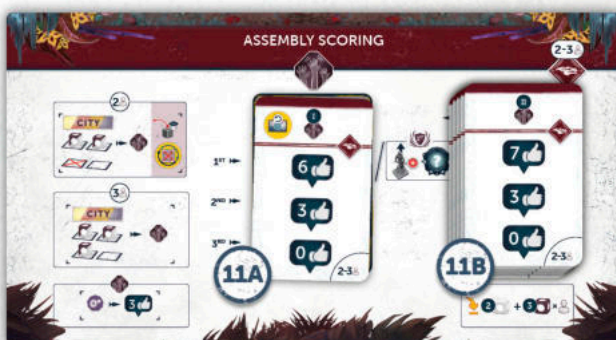
x20






13



Réserve de dés :
Dés neutres + dés joueur





- 10A Le symbole **supérieur** à côté de chaque figurine de sentier représente soit un lancier jaune , soit un piller noir . Placez le type de figurine d'Ancien correspondant au symbole sur la **première** case (en partant de la gauche) du champ de bataille en dessous.
- 10B Placez la figurine d'Ancien indiquée par le symbole du **milieu** sur la **deuxième** case du champ de bataille.
- 10C Le symbole **inférieur**  indique que vous devez lancer le **dé éclaireur Ancien normal** et placer le lancier  ou le piller  indiqué sur la troisième case du champ de bataille. Si le dé présente une face vide, relancez-le.
- 11 Placez le **plateau d'assemblée** à côté du plateau principal en veillant à ce que le côté correspondant au nombre de joueurs soit visible (2-3 joueurs ou 4 joueurs). Prenez les **tuiles de décompte de l'assemblée** et retournez-les de sorte que les faces correspondant au nombre de joueurs soient visibles (2-3 joueurs ou 4 joueurs). Placez la tuile **I** sur la case de gauche du plateau d'assemblée (11A). Triez les autres tuiles dans l'ordre croissant, de sorte que la tuile **II** soit en haut de la pile et la tuile **VI** en bas. Placez la pile sur la case de droite du plateau d'assemblée (11B).
- 12 Séparez les **cartes voyage** en 4 paquets, en fonction des différents symboles indiqués dans leur coin supérieur droit. Mélangez chaque paquet séparément et piochez une carte de chacun d'eux. Mélangez ces 4 cartes et placez-les aléatoirement face cachée sur les 4 **cases** voyage en haut du plateau principal. Retournez les 4 cartes face visible pour révéler les voyages de la partie (12A). Rangez les cartes voyage restantes dans la boîte.
- 13 Placez les **dinos**, les **baies lumineuses** et la **nourriture** à côté du plateau principal pour former la réserve générale.
- 14 Formez la **réserve de dés** en lançant **2 dés neutres** (blancs) dans une partie à **2 ou 3 joueurs** et **3 dés neutres** dans une partie à **4 joueurs**. Lancez également **3 dés de chaque** joueur et ajoutez-les à la réserve.
- 15 Mélangez les 4 **tuiles officier** et attribuez-les aléatoirement aux 4 zones en bas du plateau principal.

Premier officier (*Chief Mate*) - Ravitaillement
 Chef de la sécurité (*Chief of Security*) - Militaire
 Chef intendant (*Chief Steward*) - Évacuation
 Chef ingénieur (*Chief Engineer*) - Construction

MISE EN PLACE DES JOUEURS

MISE EN PLACE DES RÉSERVES PERSONNELLES

Chaque joueur choisit l'un des quatre **chefs** en devenir (Adelita, Jack, Keoni ou Phoenix) et prend les éléments correspondants :

- (A) 1 plateau joueur
- (B) 1 figurine de chef monté
- (C) 1 compteur de partisans réglé sur 10 partisans

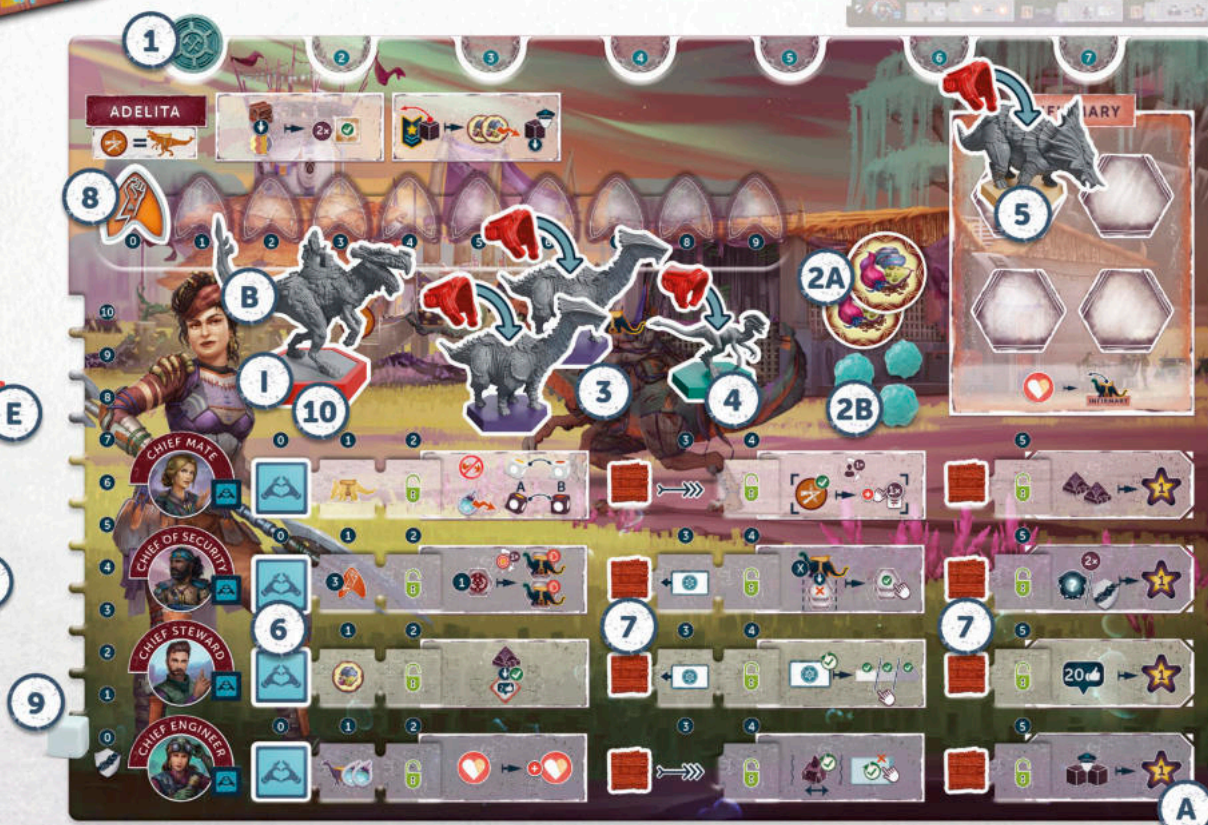
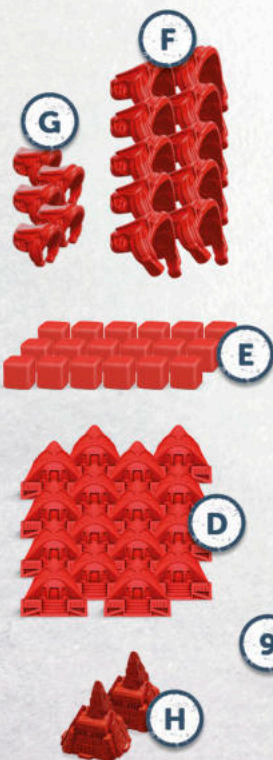
Chaque joueur prend le **casier d'éléments** de sa couleur pour former une **réserve personnelle** à côté de son plateau joueur :

- (D) 16 abris (dans l'Épisode 4, les abris sont appelés des « cabines »)
- (E) 18 cubes d'influence
- (F) 10 grandes selles
- (G) 5 petites selles
- (H) 2 fortifications
- (I) 1 socle de chef monté (fixez-le immédiatement à la figurine)

MISE EN PLACE DES PLATEAUX JOUEUR

- 1 Placez le **marqueur d'étape d'aventure et de préparation** sur la case la plus à gauche de la piste de préparation, en veillant à ce que sa face préparation soit visible. Nous l'appellerons désormais le **marqueur d'étape de préparation**.
- 2 Placez 2 **nourritures** (2A) et 3 **baies lumineuses** (2B) dans la **zone Maison** (comme illustré ci-dessous) de votre plateau joueur.
- 3 Placez 2 figurines de **shieldhead** dans votre **zone Maison**. Placez 1 grande selle sur le dos de chacun d'eux.
- 4 Placez 1 figurine de **raptor** dans votre zone Maison. Placez 1 **petite selle** sur son dos.
- 5 Placez 1 figurine de **thunderhorn** dans l'infirmérie. Placez 1 **grande selle** sur son dos.
- 6 Placez les 4 **marqueurs de contribution** sur la case 0 de chaque piste de contribution.
- 7 Placez les 8 **caisses** sur les cases indiquées sur les pistes de contribution (à côté des cases 3 et 5).
- 8 Placez le **marqueur de courage** sur la case la plus à gauche de la piste de courage.
- 9 Placez le **marqueur de sauvetage** sur la case la plus à gauche de votre piste de sauvetage.
- 10 Placez votre **figurine de chef monté** dans votre zone Maison.

Zone Maison

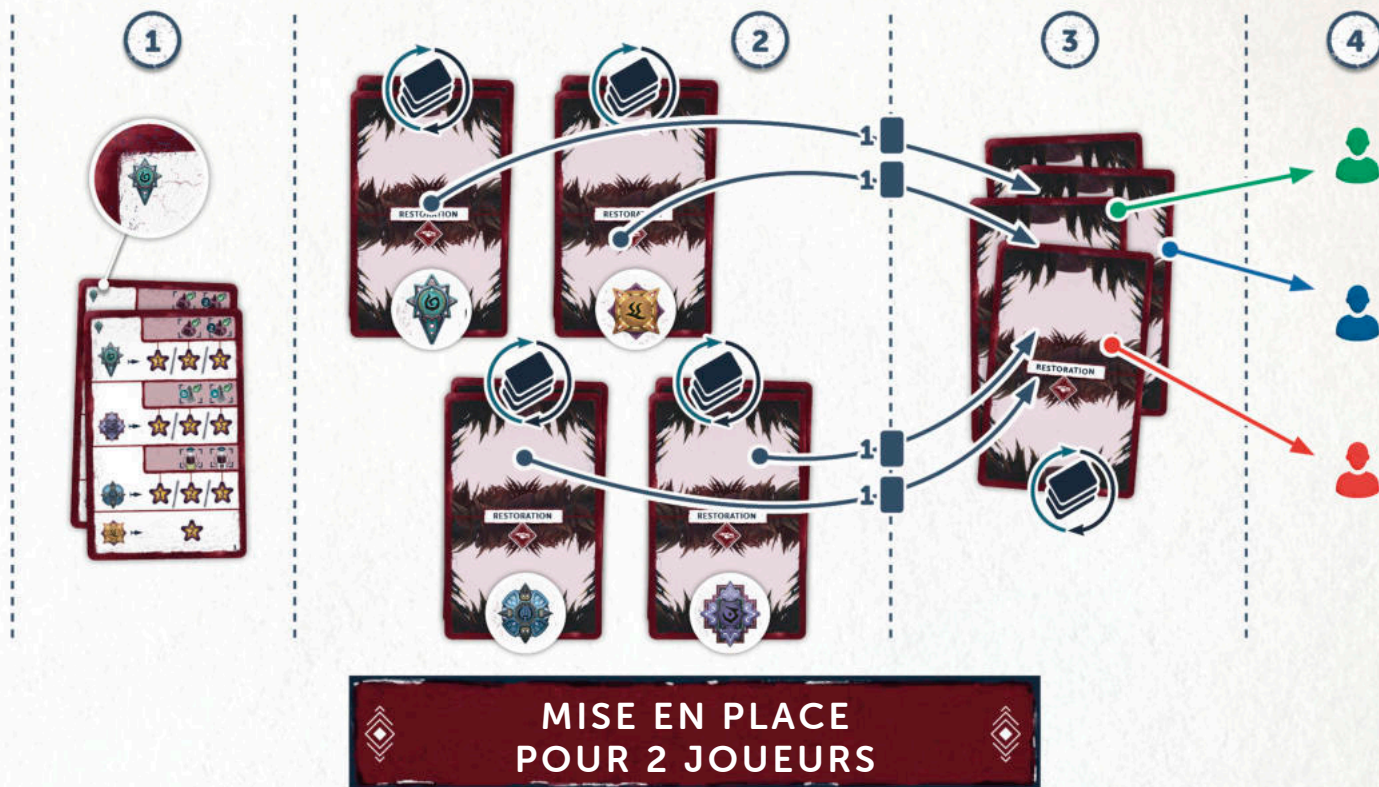


MISE EN PLACE DES CARTES RÉPARATION

Chaque joueur reçoit 1 **carte réparation**, indiquant des objectifs personnels qui ne seront révélés aux autres joueurs que lors du décompte final :

- ① Séparez les 8 cartes réparation en 4 paquets, en fonction des différents symboles d'artefact indiqués dans leur coin supérieur gauche.
- ② Mélangez les 4 paquets face cachée.

- ③ Piochez la première carte de chaque paquet, sans la révéler, et mélangez-les pour former un nouveau paquet face cachée.
- ④ Distribuez 1 carte réparation à chaque joueur.
- ⑤ Remettez les cartes réparation non utilisées dans la boîte sans les regarder.



Dans une partie à 2 joueurs, **Narek**, le dissident justicier, agit comme un joueur fictif qui vous aidera à combattre les Anciens. Il construira également des cabines sur le navire, occupant ainsi des emplacements précieux.

- ① Choisissez une troisième couleur inutilisée pour Narek. Nous vous recommandons de lui attribuer les éléments **rouges**.
- ② Prenez les cabines et les cubes d'influence de la couleur choisie pour le dissident.
- ③ Utilisez les **tuiles bloqueur de dé** pour masquer aléatoirement 1 des 4 cases dé dans chaque zone de la ville :
 - ③A Assurez-vous que les 4 tuiles bloqueur de dé soient face visible.
 - ③B Commencez par la zone de ravitaillement. Retournez la tuile, regardez laquelle des 4 cases dé est recouverte d'un X en respectant l'orientation de la tuile, puis placez la tuile face X visible sur cette case dé.
 - ③C Répétez cette étape pour chaque zone. Vous devez ainsi utiliser les 4 tuiles bloqueur de dé.




AVANT DE COMMENCER À JOUER



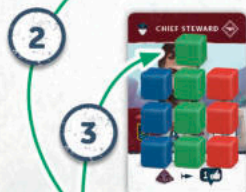
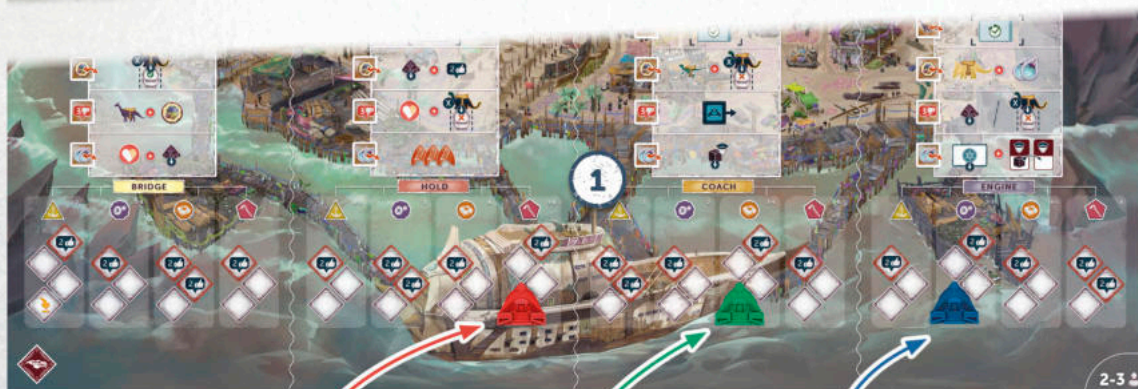
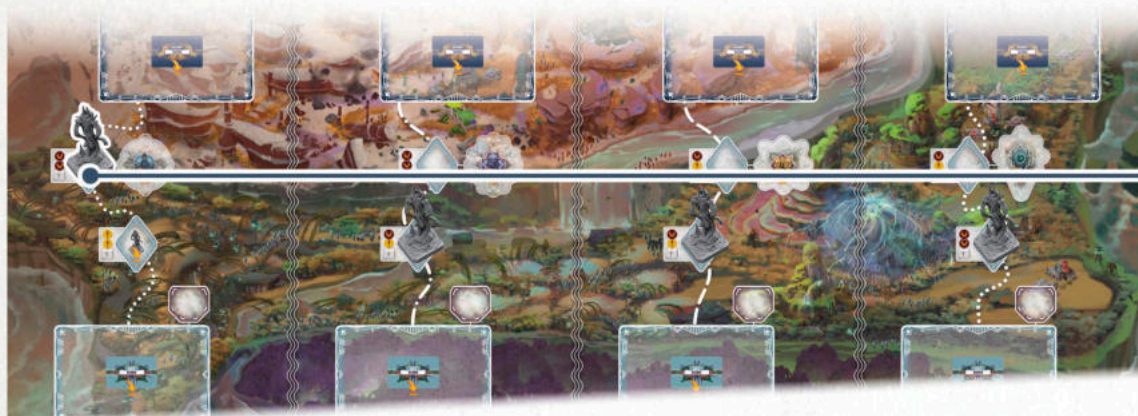
PREMIER OFFICIER

« Nous avons réussi à créer une ville dynamique, dotée de structures et de ranchs qui nous aident à gérer notre population croissante. Je pense que nous saurons faire face à la menace que représentent les Anciens, grâce à l'inventivité dont nous avons su faire preuve dans le passé. »

Le dernier joueur à avoir vu un objet de plus de mille ans joue en premier. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le **sens horaire**.

- ① En commençant par le dernier joueur dans l'ordre des joueurs et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une **zone de départ différente**.
- ② Chaque joueur place 1 **cabine** sur la case qui contient le symbole de mise en place  dans la section du navire de la zone choisie.

- ③ Chaque joueur place 3 de ses **cubes d'influence** sur chaque officier, puis 1 **cube d'influence supplémentaire** sur l'officier de la zone qu'il a choisie.
- ④ Chaque joueur avance son **marqueur de contribution** de 1 case sur la piste de contribution associée à l'officier de la zone qu'il a choisie. **Puis**, il gagne le bonus indiqué, selon l'officier :
Premier officier : Placez 1 thunderhorn dans votre zone Maison et 1 grande selle sur son dos.
Chef de la sécurité : Déplacez votre marqueur de courage sur la case 3 de la piste.
Chef intendant : Placez 1 nourriture dans votre zone Maison.
Chef ingénieur : Placez 1 shieldhead et 2 baies lumineuses dans votre zone Maison. Placez 1 grande selle sur le dos du shieldhead.
- ⑤ Dans chaque **zone qui n'a pas été choisie par un joueur**, avancez la figurine de sentier d'une case vers le haut, en l'éloignant de la ville.



AVANT DE COMMENCER À JOUER (2 JOUEURS)

Une fois que les deux joueurs ont choisi leur zone de départ, suivez la mise en place ci-dessous pour le dissident :

- 1 Placez 2 **cubes d'influence du dissident** sur chaque officier et 1 **cube d'influence du dissident** supplémentaire sur les officiers des 2 zones qui n'ont pas été choisies par les joueurs.



Exemple : comme officier de départ, Ellie a choisi le Chef intendant (1A) et Corentin a choisi le Premier officier (1B) ; le dissident place donc 2 cubes d'influence sur chacun d'eux. Personne n'a choisi le Chef de la sécurité ni le Chef ingénieur ; le dissident place donc 3 cubes d'influence sur chacun d'eux (1C).

- 2 Lancez le **dé menace** pour chaque **zone**.

- 2A Chaque **champ de bataille** comporte 5 **cases unité d'Anciens** numérotées (la dernière case présente à la fois un 5 et un 6). Placez 1 **cube d'influence du dissident** sous la case unité d'Anciens correspondant au résultat obtenu avec le dé.

- 2B Chaque **section du navire** comporte 4 **groupes de cases cabine** associées à 1 ou 2 nombres. Placez 1 **cabine du dissident** sur la case cabine disponible la plus basse du groupe correspondant au nombre obtenu avec le dé.



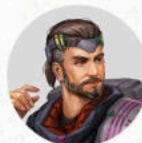
Exemple : vous avez obtenu un 4 avec le dé menace pour l'une des zones. Placez 1 cube d'influence du dissident sous la case unité d'Anciens 4 du champ de bataille (la quatrième en partant de la gauche). Placez ensuite 1 cabine du dissident sur la case la plus basse du groupe 4 de la section du navire (le troisième en partant de la gauche dans cette section du navire).

BUT DU JEU



CAPITAINE

« Je pense que nous devrions quitter cette île, maintenant que la guerre contre les Anciens est déclarée. Nous avons déjà conçu des plans pour reconstruire le navire afin de rentrer chez nous, mais j'ai peur que tout le monde ne soit pas aussi motivé que moi. Je dois décider de la marche à suivre tout en évitant les disparités au sein de notre communauté. Il paraît que certaines personnes souhaitent rester ici... Je vais voir si Narek en sait un peu plus sur ces rumeurs. »



NAREK

« Je n'ai pas envie de cohabiter avec les Anciens, mais je vais tout faire pour tenter une nouvelle fois de récupérer notre île. C'est la nôtre ! Je me battrai aux côtés des habitants de notre ville pour renvoyer les Anciens là d'où ils viennent. Ce n'est pas pour rien qu'on m'appelle le justicier ! »

Alors que la guerre contre les Anciens fait rage, les chefs se battent pour le peuple de Perseverance et remportent de la gloire grâce à leurs efforts. Le joueur qui a le plus de gloire à la fin de la partie remporte la victoire.

Les **voyages** représentent le périple du navire autour de l'île et à travers un portail qui devrait permettre aux habitants de rentrer chez eux. En se préparant bien aux conditions indiquées sur les cartes voyage, les joueurs peuvent remporter une quantité importante de gloire. Pour rapporter un maximum de points, tous les voyages requièrent des artefacts, nécessaires pour ouvrir le portail grâce à la technologie avancée sur laquelle ils reposent.





Les **réparations** représentent les efforts entrepris pour assurer la survie à long terme de ceux qui souhaitent rester sur l'île, en espérant trouver un terrain d'entente avec les Anciens. Les joueurs remportent de la gloire en prouvant leur valeur dans l'effort de guerre, en réparant des abris en ruines dans la nature sauvage et en collectant des artefacts qui pourront servir de présents lors des pourparlers.

ATOUTS

Les **atouts** sont tous les éléments que vous pouvez obtenir au cours de la partie. Vous pouvez les acquérir et les dépenser de différentes manières, expliquées dans cette section.

RESSOURCES

La **nourriture**  et les **baies lumineuses**  forment ensemble les ressources. Vous obtenez ces ressources de la réserve générale et vous les y remettez lorsque vous les dépensez. Une **baie lumineuse foncée** représente 5 baies lumineuses normales. Vous pouvez les échanger à tout moment. Vous ne pouvez pas dépenser plus de ressources que vous n'en possédez sur votre plateau joueur. Ces ressources sont considérées comme illimitées ; dans le cas improbable où la réserve générale viendrait à en manquer, utilisez des substituts.

DINOS

Les **dinos** sont des atouts spéciaux qui peuvent combattre les Anciens sur les champs de bataille et vous aider à effectuer des préparations. Vous pouvez également les dépenser comme des ressources.

Il existe 4 espèces de **dinos**  :



Shieldheads



Raptors



Thunderhorns




Ironjaws


Lorsque vous gagnez un dino, prenez-le dans la réserve générale et placez une **selle** de votre couleur dessus. Les **petites** selles sont placées sur les raptors, tandis que les **grandes** selles sont placées sur les shieldheads, les thunderhorns et les ironjaws. Les dinos sont **limités** en nombre ; vous ne pouvez pas obtenir un dino s'il n'y en a plus de son espèce dans la réserve générale. Les selles sont également **limitées** en nombre ; vous ne pouvez pas avoir plus de **5** raptors et **10** dinos des autres types confondus. Vous pouvez défausser un dino de votre plateau joueur vers la réserve générale à tout moment pour récupérer sa selle.





NOTE : dans l'Épisode 4, tous les dinos sont déjà dressés quand vous les obtenez. Il n'y a donc pas de distinction entre les dinos dressés et les dinos non dressés dans les règles.

AUTRES ATOUTS


Votre **chef monté**  est également considéré comme un dino de l'espèce qu'il monte. Il peut se battre sur les champs de bataille et participer aux préparations, mais vous ne pouvez pas le dépenser comme une ressource.

Les **caisses**  sont un type spécial d'atout et sont placées sur les pistes de contribution de votre plateau joueur au début de la partie. Les caisses sur votre plateau joueur bloquent la progression de vos marqueurs de contribution ; il est donc intéressant de s'en débarrasser en les plaçant sur le plateau principal. Vous ne gagnez jamais de caisses ; vous en avez donc 8 tout au long de la partie.

Utilisez votre compteur de partisans pour suivre votre nombre de **partisans** . Ils seront convertis en gloire à la fin de la partie.

Vous pouvez gagner du **courage**  en prenant part à des combats contre les Anciens. Utilisez la piste en haut de votre plateau joueur pour suivre votre courage. Vous pouvez dépenser des points de courage pour obtenir des récompenses de combat. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 points de courage.



Les Anciens laissent derrière eux des **artefacts**  lorsqu'ils sont vaincus au combat. Vous pouvez les récupérer sur les sentiers de guerre et les placer sur les cases correspondantes de votre plateau joueur. Les artefacts sont présentés plus en détail à la page 26.

STRUCTURE DU TOUR

Votre tour se compose des étapes suivantes :

- ① **Action primaire** (pages 13 à 18) : Placez 1 dé dans l'une des zones communautaires, puis choisissez 2 options différentes de l'effet à résoudre.
- ② **Action secondaire** (pages 20 à 21) : Retirez 1 cube d'influence d'un officier pour utiliser sa faveur **ou** placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
- ③ **Résolution de l'étape de préparation** (page 22) : Cette étape s'applique uniquement si vous avez une carte préparation au port ou en mer devant vous. Résolez l'étape en cours de la carte préparation devant vous.
- ⑤ **Vérifications de fin de tour** (pages 22 à 29) :
 - Avancez votre **marqueur d'étape de préparation** de 1 case.
 - **Repliez les dinos inaptes** depuis les champs de bataille.
 - Vérifiez si un **combat** a lieu sur les champs de bataille.
 - Vérifiez si une **assemblée** a lieu.

La partie prend fin une fois que tous les joueurs ont joué **7 tours**.

ACTION PRIMAIRE

À votre tour, vous réalisez toujours 1 action primaire. Celle-ci se compose de 3 étapes.

- ① **Placez un dé :** Choisissez 1 **dé** de la réserve générale et placez-le sur une **case dé vide correspondante** dans une **zone** de votre choix sur le **plateau principal**.



- Vous pouvez choisir n'importe quel dé à placer. Cependant, vous devez dépenser 2 baies lumineuses si vous choisissez le dé d'un adversaire (ou 3 partisans si vous n'avez pas assez de baies lumineuses).



- Avant de placer un dé, vous pouvez dépenser 2 baies lumineuses pour changer sa face (ou 3 partisans si vous n'avez pas assez de baies lumineuses).



- Si vous n'avez pas assez de baies lumineuses ni de partisans, vous pouvez perdre autant de partisans que possible, puis changer la face d'un dé. Vous devez choisir un dé de votre couleur ou un dé neutre avant d'opter pour le dé d'un adversaire.
- Vous ne pouvez pas placer un dé uniquement pour bloquer une case ; vous devez être en mesure de résoudre au moins une option de l'effet de la zone dans laquelle vous le placez.

- ② **Déployez des unités d'Anciens**, en fonction du symbole indiqué à côté du dé que vous venez de placer :

- ②A Placez un lanceur sur la case unité d'Anciens vide la plus à gauche du champ de bataille de la zone.

- ②B Lancez le dé éclairer Ancien normal et placez l'unité indiquée (le cas échéant) sur la case vide la plus à gauche du champ de bataille de la zone.

- ②C Lancez le dé éclairer Ancien dangereux et placez l'unité indiquée (le cas échéant) sur la case vide la plus à gauche du champ de bataille de la zone.



Exemple : après avoir placé un dé sur une case comportant un symbole dé éclairer Ancien normal (I), Corentin lance le dé éclairer Ancien normal et obtient un symbole de piller (II). Il place donc 1 piller sur la case vide la plus à gauche du champ de bataille de la zone (III).

Si il n'y a plus d'unité d'Anciens du type requis dans la réserve, **remplacez-la** par une autre unité. Placez un piller à la place d'un lanceur ou d'un sixleg, et un lanceur à la place d'un piller. Si ces unités de remplacement ne sont plus disponibles, placez le type d'unité d'Anciens restant à la place.

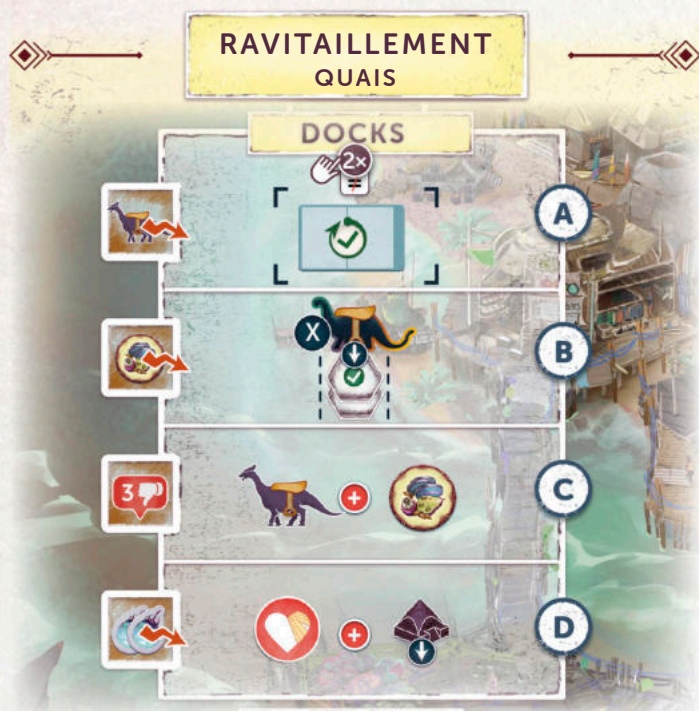


Si le dé éclairer Ancien dangereux indique un symbole de combat , cela signifie qu'un combat aura lieu dans cette zone à la fin du tour. Placez le dé à côté du champ de bataille pour vous en souvenir.



- ③ Résolvez l'**effet de la zone** que vous avez choisie. Chaque effet de zone comporte 4 **options**. Vous devez choisir **2 options différentes** à résoudre. **Payez** d'abord le coût de l'option, puis **gagnez** les récompenses correspondantes.

EFFETS DES ZONES COMMUNAUTAIRES



Options de l'effet **quais** :

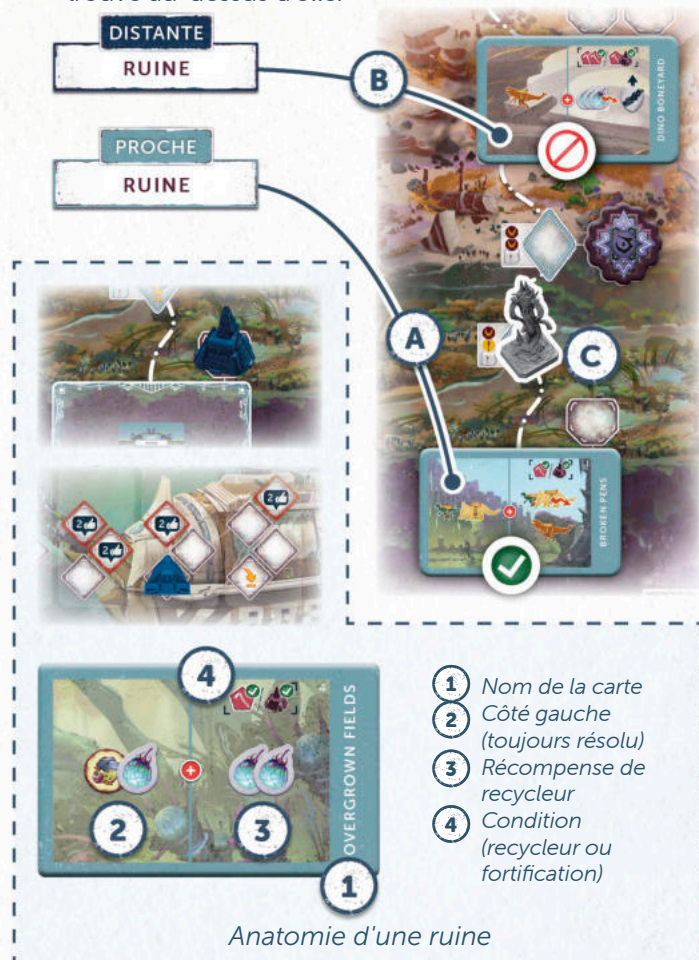
- A** Dépensez 1 shieldhead pour fouiller une ruine sur le sentier de guerre relié à la zone de ravitaillement (voir la section « Ruines » ci-contre).
- B** Dépensez 1 nourriture pour rallier 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens et gagnez le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure que vous avez recouverte (voir les sections « Champs de bataille » et « Ralliement » à la page 15).
- C** Perdez 3 partisans pour gagner 1 shieldhead et 1 nourriture.
- D** Dépensez 2 baies lumineuses pour construire 1 cabine dans une section du navire et appliquer 1 soin (voir les sections « Cabines » à la page 16 et « Infirmerie et soins » à la page 15).



RUINES

Les ruines sont des vestiges de nos abris dans la nature sauvage, dont les Anciens se sont emparés en avançant des temples jusqu'à la ville de Perseverance. Chaque sentier de guerre contient 2 ruines :

- **1 ruine proche**, en bas (A), qui peut toujours être activée.
- **1 ruine distante**, en haut (B), qui ne peut être activée **que** si la figurine de sentier correspondante (C) se trouve au-dessus d'elle.



Anatomie d'une ruine

Lorsque vous fouiller une ruine :

- Résolvez l'effet indiqué sur le côté gauche de la tuile.
- **Récompense de recycleur** : Un certain nombre de recycleurs et de fortifications est indiqué en haut à droite de la tuile. Si vous possédez la quantité de recycleurs indiquée dans la section du navire correspondant à la zone ou l'une de vos fortifications à côté de la tuile, vous pouvez **également** résoudre l'effet indiqué sur la partie droite de la tuile.

NOTE : si vous pouvez bénéficier d'une récompense de recycleur, vous pouvez résoudre l'effet de droite avant l'effet de gauche.

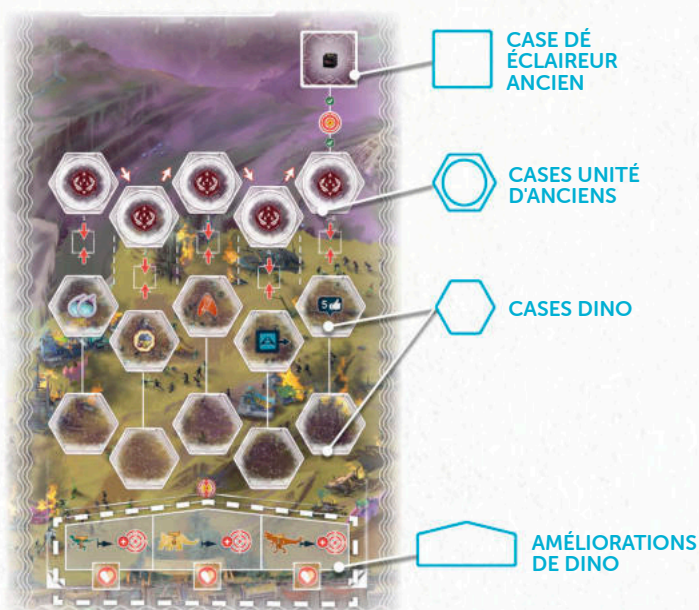
CHAMPS DE BATAILLE



CHEF DE LA SÉCURITÉ

« Depuis que les Anciens sont sortis des temples, nous luttons en permanence pour les tenir à distance. Ils semblent s'être dispersés en 4 tribus, chacune attaquant une section distincte de notre mur de défense. Je crois qu'ils ont des sortes d'artefacts qui leur permettent d'apparaître dans les temples. Je vais demander au Premier officier si elle en sait un peu plus... »

Les combats entre vous et les Anciens dans la nature sauvage se déroulent sur les **champs de bataille**. Chaque zone comporte le même type de champ de bataille.



5 cases unité d'Anciens sont situées en haut de chaque champ de bataille. C'est là que sont placées les unités d'Anciens qui attaquent.

Une **case dé éclairneur Ancien** est située au-dessus de la cinquième case unité d'Anciens. C'est là que le dé éclairneur Ancien dangereux est placé lorsqu'il présente un symbole de combat sur l'une de ses faces.



2 cases dino sont situées sous chaque case unité d'Anciens (soit 10 cases dino au total). C'est là que les dinos sont placés pour combattre les Anciens.

3 cases d'amélioration de dino sont situées en bas de chaque champ de bataille. Les joueurs peuvent placer une caisse sur chaque case d'amélioration pour infliger plus de dégâts avec leurs dinos sur le champ de bataille (voir la section « Replier les dinos inaptes » à la page 23).

Lorsque les 5 cases unité d'Anciens sont remplies **ou** que chaque unité d'Anciens affronte un dino **ou** que le dé éclairneur Ancien dangereux indique le symbole de combat, un combat se déroule à la fin du tour (voir la section « Vérifications de fin de tour » à la page 22).

RALLIEMENT



Lorsque vous **ralliez des dinos contre une unité d'Anciens**, choisissez une unité sans opposition sur n'importe quel champ de bataille, puis choisissez 1 ou 2 dinos (vous pouvez choisir votre chef monté) et placez-les sur les cases dino situées sous cette unité. Les cases dino supérieures indiquent un **bonus immédiat**. Lorsque vous placez un dino dessus et que l'effet que vous êtes en train de résoudre comporte le symbole , gagnez immédiatement ce bonus. En revanche, si l'effet que vous êtes en train de résoudre comporte le symbole , vous ne gagnez pas ce bonus.



INFIRMERIE ET SOINS

Lorsqu'un dino ou votre chef monté est **blessé**, vous devez le placer dans l'**infirmerie** sur votre plateau joueur.

L'infirmerie contient 4 cases. Chaque unité occupe 1 case de votre infirmerie.

Si vous n'avez pas de case vide, vous devez **défausser** le dino blessé (en le remettant dans la réserve et en enlevant sa selle) **ou** libérer une case pour celui-ci en défaussant un autre dino blessé qui se trouve déjà dans l'infirmerie. Vous ne pouvez jamais défausser votre chef monté.

Vous pouvez récupérer vos dinos et votre chef monté dans votre zone Maison en leur appliquant 1 **soin**. Les soins ne peuvent pas être stockés ; lorsque vous en obtenez, vous devez les dépenser immédiatement pour récupérer des unités.

! Les unités dans votre infirmerie ne vous rapportent jamais de partisans ni de gloire, sauf mention contraire.



CABINES ET ÉQUIPAGE



CAPITAINE

« *Le Perseverance*, même reconstruit, ne pourra pas prendre la mer sans un équipage expérimenté. J'ai imaginé un programme complet pour leur enseigner quatre corps de métier qui nous seront utiles à l'intérieur et à l'extérieur du bateau. »



Les joueurs peuvent construire des cabines sur les cases cabine situées dans les différentes sections du navire.

Un symbole représentant un **type de membre d'équipage** est indiqué au-dessus de chaque case cabine. Cela vous indique le groupe de matelots qui vit dans la cabine et donc le type de cabine que vous pouvez y construire. Il existe 4 types de membres d'équipage, disposant chacun d'une capacité spéciale :



Techniciens : Gagnez 3 partisans pour chaque assemblée dans cette zone, peu importe votre position dans le résultat de l'assemblée.




Marins : Dépensez 2 points de courage de moins que nécessaire lorsque vous choisissez une récompense de combat après un combat dans cette zone.




Chirurgiens : Ignorez un total de 2 blessures lors d'un combat dans cette zone.



Recycleurs : Si vous avez suffisamment de recycleurs, vous pouvez bénéficier de la récompense recycler des tuiles ruine de la zone.

Les cases comportant le symbole  (2 partisans) ne sont **pas disponibles** au début de la partie. Chaque joueur peut utiliser un avantage du Chef intendant, indiqué sur sa piste de contribution, pour pouvoir construire des cabines sur ces cases (voir l'annexe à la page 34).



Exemple : Jules  a 3 cabines sur les cases indiquées dans la timonerie. Il a donc 3 membres d'équipage dans la timonerie : 1 chirurgien et 2 recycleurs.



Options de l'effet **entraînement** :

- A** Dépensez 1 shieldhead pour fouiller une ruine sur le sentier de guerre relié à la zone militaire.
- B** Dépensez 1 nourriture pour construire 1 cabine dans une section du navire et gagner 2 partisans.
- C** Perdez 3 partisans pour appliquer 1 soin et rallier 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens, sans gagner le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure recouverte.
- D** Dépensez 2 baies lumineuses pour gagner 3 points de courage.





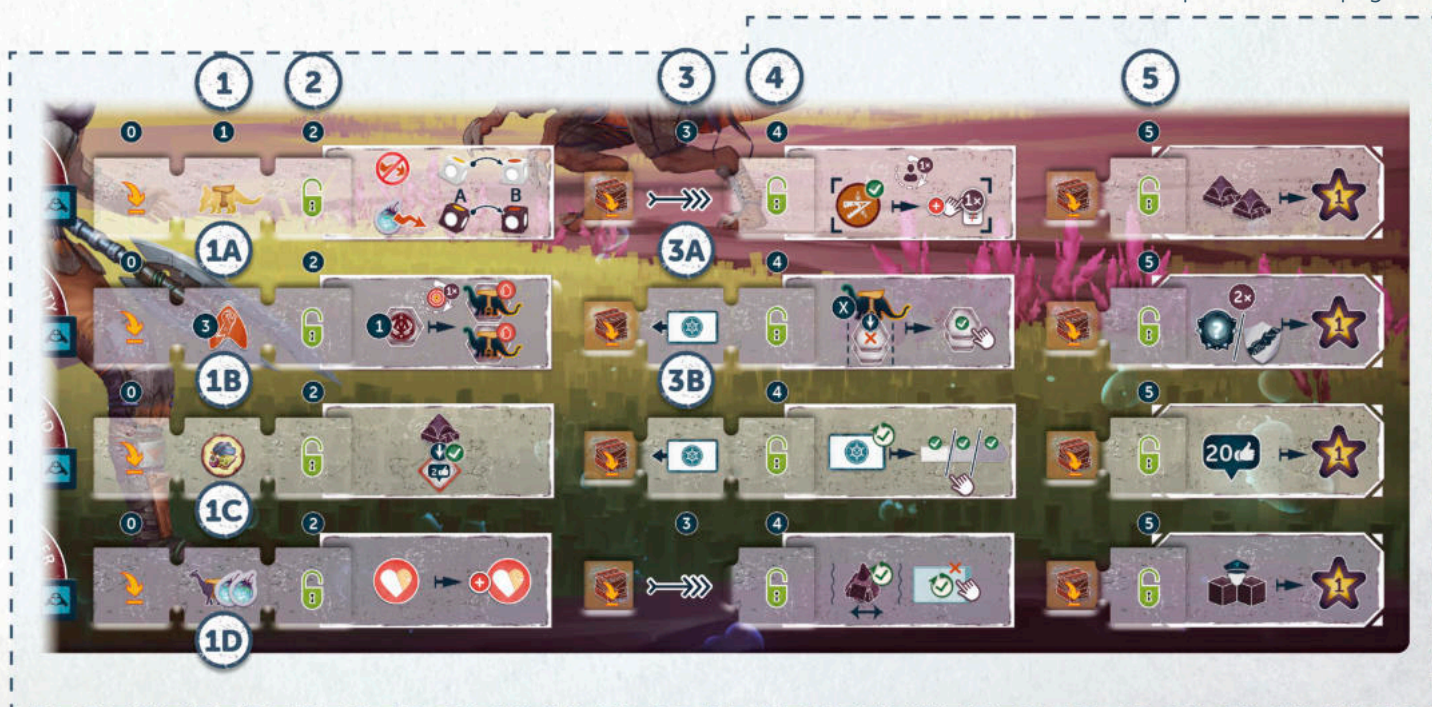
Options de l'effet **quartier général** :

- ① Dépensez 1 shieldhead pour fouiller une ruine sur le sentier de guerre relié à la zone d'évacuation.
- ② Dépensez 1 nourriture pour gagner 1 raptor et rallier 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens, sans gagner le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure recouverte.
- ③ Perdez 3 partisans pour avancer de 1 case sur une piste de contribution de votre choix (voir la section « Pistes de contribution » ci-contre).
- ④ Dépensez 2 baies lumineuses pour placer 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.

PISTES DE CONTRIBUTION

Chaque plateau joueur contient 4 pistes de contribution, chacune représentant la loyauté de chaque officier envers le chef du joueur. Chaque piste est composée de 6 cases, numérotées de 0 à 5. Un marqueur de contribution est placé sur la case la plus à gauche (0) de chaque piste au début de la partie. Lorsque vous **avancez** sur une **piste de contribution**, déplacez le marqueur de 1 case vers la droite. Des caisses sont placées sur les cases 3 et 5 de chaque piste lors de la mise en place. Tant qu'elles restent en place, elles bloquent votre progression. Vous ne pouvez pas avancer un marqueur de contribution au-delà d'une case bloquée par une caisse.

- ① **Bonus immédiat** : Gagnez immédiatement ce bonus lorsque le marqueur l'atteint sur la piste.
 - ①A Premier officier : Gagnez 1 thunderhorn.
 - ①B Chef de la sécurité : Gagnez 3 points de courage.
 - ①C Chef intendant : Gagnez 1 nourriture.
 - ①D Chef ingénieur : Gagnez 1 shieldhead et 2 baies lumineuses.
- ② **Premier avantage de l'officier** : Ces avantages modifient vos actions standard. Si le marqueur de contribution d'une piste se trouve sur ou au-delà d'un avantage, vous pouvez bénéficier de ce dernier jusqu'à la fin de la partie. Les avantages sont uniques à chaque officier et sont détaillés dans l'annexe à la page 34.
- ③ **Bonus immédiat** : Ce bonus vous permet de bénéficier de 2 effets différents, selon la piste de contribution.
 - ③A ➡➡➡ Avancez immédiatement de 1 case sur la piste.
 - ③B ⬅️ Progressiez d'une étape de préparation (voir page 22 pour plus de détails).
- ④ **Deuxième avantage de l'officier**.
- ⑤ **Mémoires de l'officier** : Ces conditions de décompte des points, évaluées à la fin de la partie, rapportent de la gloire. Elles sont uniques à chaque officier et sont détaillées dans la section « Décompte final » à la page 30.





Options de l'effet **chantier** :

- (A) Dépensez 1 shieldhead pour fouiller une ruine sur le sentier de guerre relié à la zone de construction.
- (B) Dépensez 1 nourriture pour gagner 1 thunderhorn et 2 baies lumineuses.
- (C) Perdez 3 partisans pour construire 1 cabine dans une section du navire ou rallier 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens, sans gagner le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure recouverte.
- (D) Dépensez 2 baies lumineuses pour commencer une préparation au port ou en mer (voir la section « Commencer une préparation » ci-contre), puis vous pouvez déplacer 1 de vos cubes d'influence d'un officier vers un autre (voir l'exemple ci-dessous).



CHEF INGÉNIEUR

« J'ai rédigé plusieurs plans d'action pour rassembler et charger toutes les ressources dans la coque du navire. J'ai hâte de lancer les premiers tests du nouveau navire *Perseverance*. Ce nom lui va beaucoup mieux que *Pearl of the Seas*, après tout ce que nous avons vécu au cours de ces 18 années passées sur l'île ! »

COMMENCER UNE PRÉPARATION

Pour commencer une préparation, choisissez dans l'offre de préparation une carte face visible dont vous respectez les **conditions de départ**, indiquées dans le coin supérieur gauche. Ces conditions peuvent exiger que vous ayez un certain type de membres d'équipage ou des caisses dans certaines zones, ou que votre chef monté se trouve dans une zone spécifique. Vous devez également placer 1 ou 2 shieldheads sur la carte préparation.

NOTE : si vous ne respectez pas les conditions de départ d'une carte préparation, vous ne pouvez pas la choisir.

Prenez la carte préparation dans l'offre et placez-la au-dessus de votre plateau joueur, de sorte que votre marqueur de préparation soit aligné avec le demi-cercle en bas de la carte. Vous avez désormais une préparation **en cours**. Enfin, remplissez l'offre en faisant glisser la carte restante du même type vers le bas (si besoin) et en révélant une nouvelle carte du paquet. Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle préparation si vous en avez toujours une en cours.

NOTE : la première étape de la carte préparation sera résolue plus tard lors de votre tour (voir page 22).



Exemple : pour commencer la carte préparation en mer « *Saving Private Steve* », il vous faut 3 types différents de cabines dans la cale et 2 shieldheads sur la carte. Ellie a 1 marin, 1 chirurgien et 2 recycleurs dans la cale, ainsi que 1 shieldhead et son chef monté Keoni, qui compte comme un shieldhead. Elle peut donc commencer cette préparation en mer.

CHEFS MONTÉS

Les chefs montés sont des unités spéciales que vous pouvez utiliser de différentes manières. Chaque chef monte une **espèce de dino** différente. Vous pouvez les rallier depuis votre plateau joueur vers un champ de bataille comme un dino du type qu'ils montent. Vous pouvez également les envoyer dans la ville (et pour Keoni, sur une carte préparation). En revanche, ils ne peuvent pas être ralliés s'ils se trouvent dans l'infirmerie, sur le plateau principal ou sur une carte préparation.

Un chef peut être **blessé au combat**. Dans ce cas, envoyez-le dans votre infirmerie. Un chef à l'infirmerie ne peut pas être utilisé, mais vous pouvez le récupérer dans votre zone Maison en lui appliquant 1 soin.

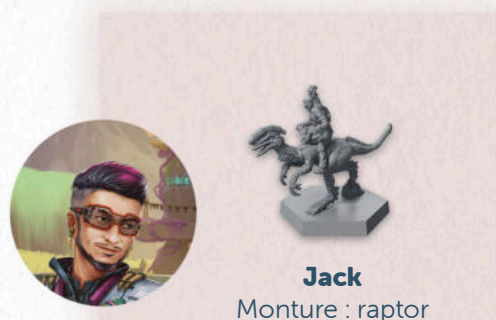
Votre chef monté possède des **capacités uniques**, indiquées sur votre plateau joueur :



Une fois par tour, ignorez un coût de 1 shieldhead pendant vos actions (les conditions des cartes préparation ne sont pas des coûts).



Lorsque Keoni prend part au combat, il peut endurer 2 blessures et retourner dans votre zone Maison sur votre plateau joueur au lieu d'être blessé. Lorsqu'il endure 2 blessures, gagnez 1 point de courage.



Avant d'effectuer un ralliement sur un champ de bataille, échangez la position de 2 unités d'Anciens sans opposition sur ce champ de bataille.



Si 2 raptors sont ralliés ensemble contre un même Ancien, infligez 1 dégât supplémentaire **et** gagnez 1 point de courage.



Ne lancez pas le dé menace (étape 2) lorsque vous résolvez une étape de préparation (voir la section « Résolution d'une étape de préparation » à la page 22).



Lorsque vous construisez 1 fortification, fouillez immédiatement la tuile ruine à côté de laquelle vous avez placé la fortification.



Si un thunderhorn affronte une unité d'Anciens avec l'aide d'un autre dino, ignorez 1 blessure infligée à l'autre dino **et** gagnez 1 point de courage.



Lorsque vous placez une caisse sur une zone communautaire, gagnez deux fois le coût recouvert (au lieu d'une seule fois).

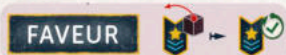


Lorsque vous utilisez la faveur d'un officier, vous pouvez dépenser 2 nourritures pour placer 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.

ACTION SECONDAIRE

Comme décrit dans la section « Structure du tour » à la page 12, après avoir résolu votre action primaire, vous devez résoudre l'une des deux actions secondaires suivantes :

- Utiliser la **faveur** d'un officier : Choisissez l'un des 4 officiers et retirez **1 de vos cubes d'influence** de sa tuile pour utiliser sa **faveur**.



- Influencer** un officier : Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.



OFFICIERS ET FAVEURS



CHEF INTENDANT

« Je pense qu'une discussion avec le Conseil s'impose pour nous préparer à ce qui nous attend, même si nous ne savons pas encore quelles options s'offrent à nous. Je dois aussi m'entretenir avec Camilla et Narek. Plus que jamais, nous devons mettre fin aux luttes internes et nous unir contre notre ennemi commun, les Anciens. »

Chaque officier offre un bonus unique appelé « faveur ». Pendant votre action secondaire, vous pouvez utiliser la faveur d'un officier en retirant 1 de vos cubes d'influence de sa tuile pour résoudre le ou les effets indiqués.

Nom de l'officier

Il y a 4 officiers dans l'Épisode 4, offrant chacun des effets uniques.

Réserve d'influence

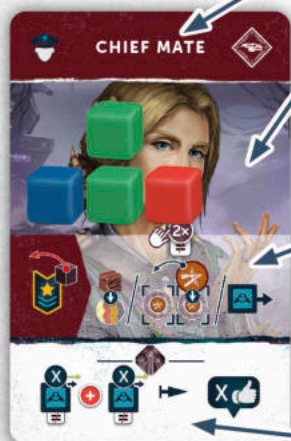
Vous pouvez dépenser des cubes d'influence pour utiliser les faveurs des officiers (action secondaire). Ces cubes servent également à déterminer la majorité dans leurs zones associées pendant les assemblées.

Faveur de l'officier

Vous pouvez retirer 1 de vos cubes d'influence de l'officier pour bénéficier de cet effet unique lors de votre action secondaire.

Conditions de décompte des points

Les 2 joueurs qui ont le plus d'influence pendant une assemblée évaluent ces conditions uniques pour gagner des partisans.



CAISSES

Les caisses sont placées sur les pistes de contribution des différents officiers sur votre plateau joueur au début de la partie. Tant qu'elles restent en place, elles bloquent la progression des marqueurs de contribution. Chaque faveur d'officier vous permet de retirer 1 caisse de l'une de vos pistes de contribution pour la placer sur un autre emplacement :



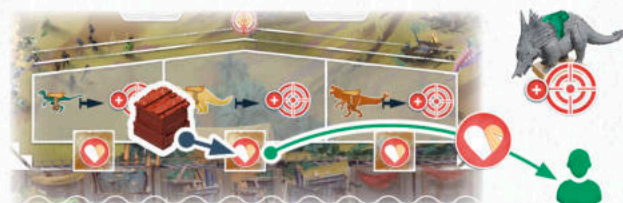
Placez 1 caisse sur une zone communautaire, sur le coût indiqué à côté de n'importe quelle option de l'effet, et **gagnez immédiatement le coût** que vous venez de recouvrir. Cette option de l'effet devient alors gratuite pour tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie.



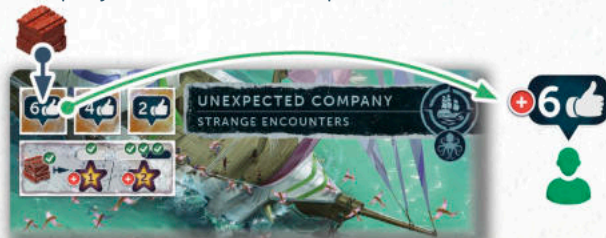
Exemple : Ellie place 1 caisse sur l'option d'effet qui indique un coût de 3 partisans. Après avoir placé la caisse, elle gagne le coût indiqué, soit 3 partisans.



Placez 1 caisse sur un champ de bataille, sur l'une des cases d'amélioration de dino. Appliquez immédiatement le soin que vous recouvrez. Jusqu'à la fin de la partie et pour tous les joueurs, les dinos de ce type sur ce champ de bataille infligent 1 dégât supplémentaire (voir la section « Replier les dinos inaptes » à la page 23 pour plus de détails sur les dégâts).



Placez 1 caisse sur une carte voyage, sur la case caisse vide la plus à gauche disponible. Gagnez immédiatement la récompense recouverte de 2, 4 ou 6 partisans. Chaque case caisse recouverte augmente la quantité de gloire que rapporte ce voyage pour chaque joueur à la fin de la partie.

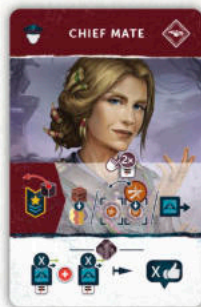


Placez 1 caisse sur une zone communautaire, un champ de bataille ou un voyage, au choix.

FAVEUR DU PREMIER OFFICIER

Choisissez 2 options différentes parmi les suivantes :

- (A) Placez 1 caisse sur une zone communautaire.
- (B) Déployez votre chef monté de votre plateau joueur vers une case chef d'une zone communautaire **ou** déplacez-le d'une case chef vers une autre (vous ne pouvez pas le laisser sur la même zone). Vous pouvez ensuite résoudre 1 option de l'effet de la zone dans laquelle votre chef se trouve.
- (C) Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.



FAVEUR DU CHEF DE LA SÉCURITÉ

Choisissez 2 options différentes parmi les suivantes :

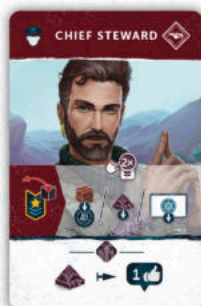
- (A) Placez 1 caisse sur un champ de bataille de votre choix.
- (B) Ralliez 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens et gagnez le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure recouverte.
- (C) Ralliez 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens, sans gagner le bonus immédiat indiqué sur la case supérieure recouverte.



FAVEUR DU CHEF INTENDANT

Choisissez 2 options différentes parmi les suivantes :

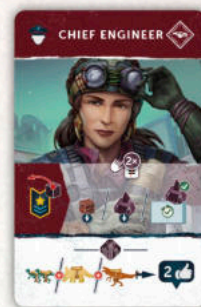
- (A) Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix.
- (B) Construisez 1 cabine dans une section du navire.
- (C) Commencez une préparation au port ou en mer.



FAVEUR DU CHEF INGÉNIEUR

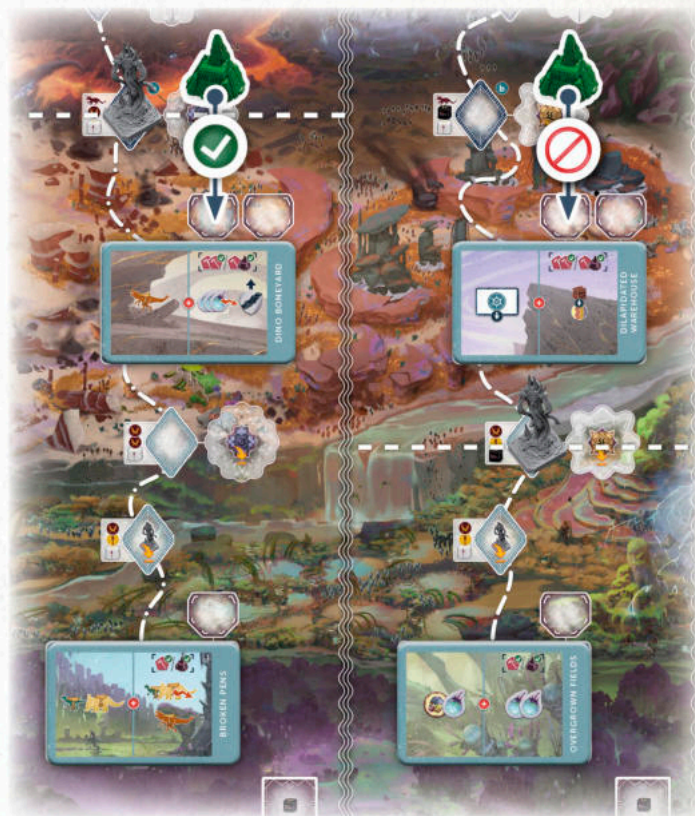
Choisissez 2 options différentes parmi les suivantes :

- (A) Placez 1 caisse sur une zone communautaire **ou** un champ de bataille **ou** un voyage de votre choix.
- (B) Construisez 1 fortification (voir ci-dessous).
- (C) Fouillez 1 ruine située à côté de l'une de vos fortifications.



FORTIFICATIONS

Les fortifications sont des bâtiments hautement défensifs. Lorsque vous en construisez une, prenez-la dans votre réserve personnelle et placez-la sur une case fortification vide à côté d'une case ruine **en dessous** d'une figurine de sentier.



Les fortifications présentent plusieurs avantages, détaillés dans les sections correspondantes :

- Elles servent de condition pour la récompense de recycleur des ruines proches et distantes (voir la section « Ruines » à la page 14).
- Elles augmentent les points octroyés par les artefacts du sentier de guerre correspondant (voir la section « Décompte final » à la page 30).
- Elles offrent plus d'options lors du choix des récompenses de combat (voir page 26).
- Elles permettent d'ignorer la pénalité de 1 brèche d'unité d'Anciens (voir page 25).

RÉSOLUTION D'UNE ÉTAPE DE PRÉPARATION

Après votre action secondaire, si vous avez une préparation en cours au-dessus de votre plateau joueur, vous devez en résoudre une étape. Si vous n'avez pas de préparation en cours, ignorez cette étape.

Suivez les étapes ci-dessous pour résoudre une étape de préparation :

1 Gagner les récompenses de l'étape en cours

Gagnez toutes les ressources indiquées **et** résolvez immédiatement tous les effets de l'étape.

- 1A Récompense de fournisseur :** La 2^e étape est divisée en deux parties, dont une récompense de fournisseur à droite. Pour gagner cette récompense, vous devez respecter les conditions indiquées au-dessus. Vous

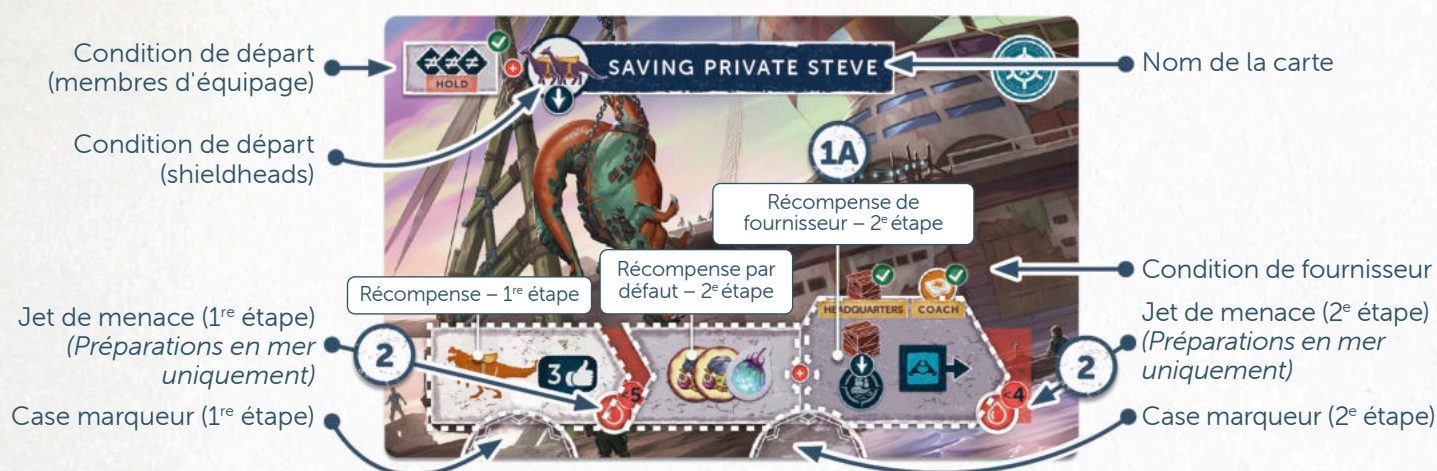
pouvez résoudre la récompense de fournisseur avant la récompense de gauche de l'étape.

2 Jet de menace (préparations en mer uniquement)

Si le symbole de **menace** est indiqué à la fin de l'étape, **lancez le dé menace**. Si vous obtenez un résultat **inférieur à la menace** indiquée, **blessez 1 shieldhead** sur la préparation (déplacez-le vers l'infirmerie).

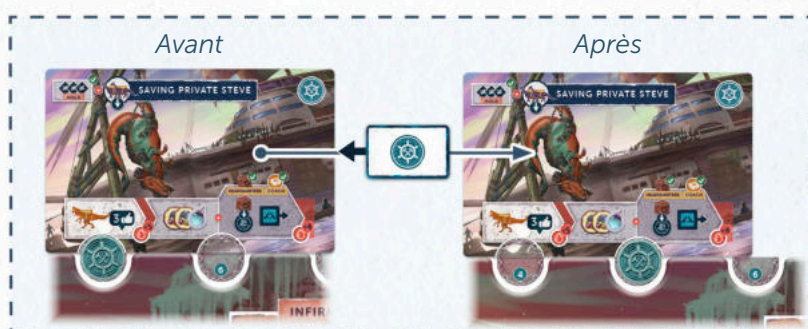
3 Conclusion

Si vous avez résolu les parties 1 et 2 de la 2^e étape, la préparation est alors terminée. Renvoyez tous les shieldheads vers votre zone Maison, retournez la carte préparation face cachée et placez-la dans votre réserve personnelle.



PROGRESSION D'UNE PRÉPARATION

L'un des bonus immédiats des pistes de contribution vous indique de **faire progresser une préparation** : résolvez immédiatement l'étape en cours de votre préparation en cours, comme décrit dans la section précédente (cela peut entraîner l'achèvement de cette préparation). Si vous résolvez ainsi la **1^{re} étape** de la préparation, **faites glisser** la carte vers la gauche, de sorte que le marqueur de préparation soit aligné avec la case de la 2^e étape.



VÉRIFICATIONS DE FIN DE TOUR

À la fin de chaque tour, suivez les 4 étapes ci-dessous :

- 1 Avancez votre marqueur d'étape de préparation de 1 case vers la droite.**
- 2 Repliez les dinos inaptes** si vous en avez rallié ce tour-ci (voir page 23).
- 3 Vérifiez si un combat contre les Anciens a lieu** dans chacune des 4 zones (voir page 23), puis **résolvez-les** (voir pages 24-27).

- 4 Vérifiez si une assemblée a lieu** dans chacune des 4 zones et **résolvez-les**, le cas échéant (voir pages 28-29).

Lorsque chaque joueur a terminé son 7^e tour, la partie prend fin. Procédez alors au décompte de fin de partie.

COMBATS CONTRE LES ANCIENS



CHEF DE LA SÉCURITÉ

« Nous avons réussi à fermer le temple Shieldhead de l'extérieur. Nous ne pouvons pas laisser les Anciens s'approcher trop près de nous. Mon intuition sur ces drôles d'artefacts s'est révélée exacte. C'est bien grâce à eux que les Anciens peuvent se téléporter d'un temple à un autre. »

REPLIER LES DINOS INAPTES

Avant de vérifier si un combat a lieu pendant les vérifications de fin de tour, déterminez si certains de vos dinos doivent se replier (parce qu'ils n'infligent pas suffisamment de dégâts). Les dinos sur les champs de bataille infligent des dégâts aux unités d'Anciens qu'ils affrontent. Si plusieurs dinos affrontent une même unité d'Anciens, additionnez les dégâts qu'ils infligent. Comparez ce total à la force de l'unité d'Anciens pour déterminer si vos dinos restent sur le champ de bataille ou s'ils se replient.

- Si la quantité **totale** de dégâts est **supérieure ou égale** à la quantité **requis** pour vaincre l'unité d'Anciens, vos dinos restent sur le champ de bataille.
- Si la quantité totale de dégâts est inférieure à la quantité requise pour vaincre l'unité d'Anciens, vos dinos sont déclarés **inaptes** au combat et sont renvoyés immédiatement vers votre **infirmerie**.

NOTE : si votre chef monté est inapte, placez-le également dans l'infirmerie, peu importe les capacités dont il dispose.

Le tableau ci-dessous indique la quantité de dégâts requise pour vaincre chaque type d'unité d'Anciens et la quantité de dégâts infligée par chaque type de dino :

Dino	Dégâts infligés	Unité d'Anciens	Dégâts requis
Shieldhead	1	Lancier	2
Raptor	1	Pilleur	3
Thunderhorn	2	Sixleg	4
Ironjaw	3		

3 cases d'**amélioration de dino** sont situées en bas de chaque champ de bataille. Si l'une de ces cases est recouverte d'une caisse, chaque dino du type correspondant sur ce champ de bataille inflige 1 blessure supplémentaire, peu importe son propriétaire.



Exemple : à gauche, un sixleg affronte 1 thunderhorn (qui inflige 2 dégâts) et 1 shieldhead (qui inflige 1 dégât). La case d'amélioration des thunderhorns est recouverte d'une caisse, ce qui permet au thunderhorn d'infliger 1 dégât supplémentaire. Les dinos infligent donc un total de 4 dégâts, ce qui est suffisant pour vaincre le sixleg. À droite, Jack sur son raptor et 1 shieldhead infligent 1 dégât chacun au piller qu'ils affrontent, soit 2 dégâts au total. Ils sont déclarés inaptes, car la quantité de dégâts requise pour vaincre un piller est de 3. Ils sont donc tous les deux renvoyés vers l'infirmerie.

POLITIQUE DE PERSEVERANCE

Avec l'arrivée des Anciens, le paysage politique de la colonie a beaucoup évolué. Nous avons maintenant affaire à un mélange de loi martiale, d'entraide et de démocratie. Même si des assemblées se tiennent encore régulièrement, les chefs ne cherchent plus à tout prix à gagner en popularité. Ils font simplement en sorte de mettre à profit leur pouvoir et leurs ressources pour surmonter cette crise au plus vite.

VÉRIFIER SI UN COMBAT A LIEU

Vérifiez si un combat a lieu dans chacune des 4 zones. Un combat **se déclenche** dans les cas suivants :

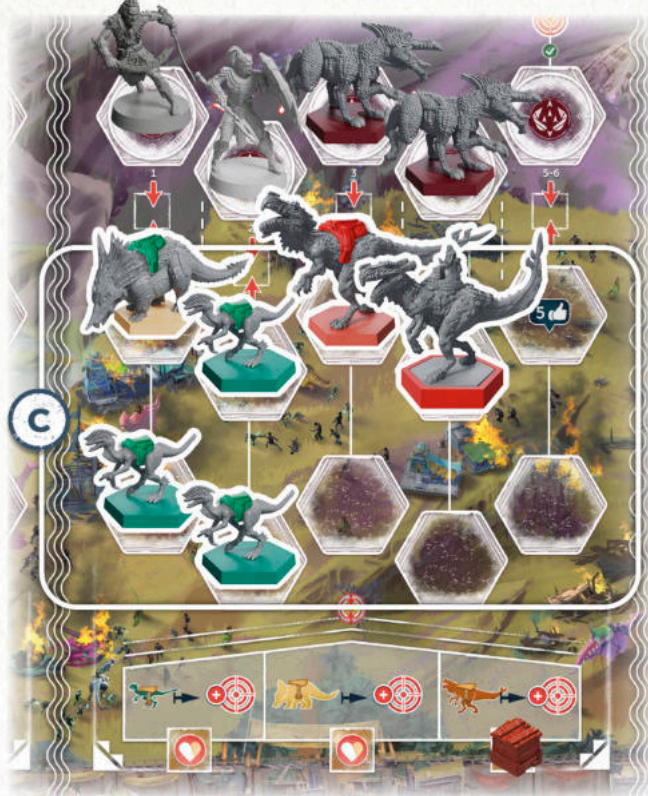
- (A) Le joueur actif a obtenu un symbole de combat avec le dé éclaireur Ancien dangereux, et celui-ci a été placé près du champ de bataille correspondant.



- (B) Il y a 5 unités d'Anciens sur un même champ de bataille.



- (C) Toutes les unités d'Anciens présentes sur un champ de bataille (même s'il y en a moins de 5) affrontent des dinos après l'étape de repli des dinos inaptes.



RÉSOLUTION DU COMBAT

Lorsqu'un combat se déclenche dans une zone, résolvez-le en suivant les 5 étapes ci-dessous :

- 1 Déterminer le **résultat du combat** (victoire ou brèche)
- 2 **Obtenir du courage et du sauvetage** en fonction des unités d'Anciens vaincues
- 3 **Acheter des récompenses de combat** à l'aide des points de courage
- 4 **Infliger des blessures** aux dinos et aux chefs montés
- 5 **Déployer de nouvelles unités d'Anciens** sur le champ de bataille

Si plusieurs combats se déclenchent dans des zones différentes, le joueur actif peut choisir dans quel ordre les résoudre. Les différentes étapes d'un combat sont détaillées dans les sections suivantes.

1. RÉSULTAT DU COMBAT

Chaque combat peut avoir 2 issues :

- (A) Une **victoire** se produit lorsque toutes les unités d'Anciens affrontent des dinos.

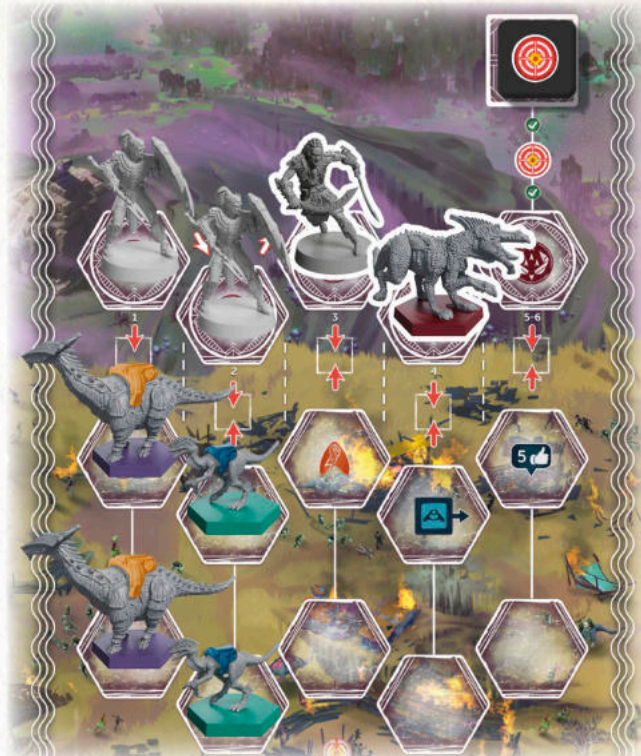


Avancez la figurine de sentier de 1 case vers le haut. Lorsque la figurine de sentier recule au-delà de la ruine distante, celle-ci devient disponible pour les joueurs.



Exemple : la figurine de sentier avance au-dessus de la tuile ruine « Dino Boneyard » ; celle-ci devient donc disponible.

- (B) Une **brèche** s'ouvre lorsqu'au moins une unité d'Anciens n'affronte pas de dino.



La figurine de sentier reste à sa place et le **joueur actif** subit les pénalités suivantes pour chaque unité d'Anciens sans opposition :

- ⚡ Pour chaque lancier sans opposition, le joueur actif perd 5 partisans.
- 👊 Pour chaque pilleur sans opposition, le joueur actif perd 1 nourriture ou 2 baies lumineuses, au choix.
- 🦖 Pour chaque sixleg sans opposition, le joueur actif recule de 1 case sur sa piste de sauvetage.



Si vous n'avez pas assez de nourriture ni de baies lumineuses, ou si vous ne pouvez pas reculer sur votre piste de sauvetage, vous perdez 5 partisans pour chaque pilleur ou sixleg pour lequel vous ne pouvez pas subir la pénalité. Si vous n'avez plus de partisan, vous ne perdez rien.

Chaque **fortification** construite par le joueur actif sur le sentier de guerre lui permet d'ignorer l'une des pénalités subies.

2. COURAGE ET SAUVETAGE

Chaque unité d'Anciens vaincue rapporte du courage au joueur qui l'a vaincue (peu importe le résultat du combat). Ces points de courage pourront ensuite être dépensés pour obtenir des récompenses de combat :

- Lancier : 1 point de courage
- Pilleur : 2 points de courage
- Sixleg : 2 points de courage **et** avancez de 1 case sur votre piste de sauvetage



3. RÉCOMPENSES DE COMBAT

Les joueurs ayant participé au combat peuvent dépenser du courage pour gagner des **récompenses de combat**.

Il y a au total 10 récompenses disponibles, réparties en 2 groupes. Les récompenses de **repos** permettent à vos unités de reprendre des forces avant les prochains tours, tandis que les récompenses de **butin** vous rapportent de nombreux points en fin de partie. Les récompenses disponibles sont détaillées dans les tableaux suivants.

Les joueurs peuvent **choisir un nombre d'options** égal au nombre de dinos (chef monté inclus) leur appartenant sur le champ de bataille. Ils ne peuvent pas choisir deux fois la même option. Les joueurs doivent faire leur choix parmi les récompenses de repos ou de butin ; ils ne peuvent pas mélanger les deux types de récompenses.

Le joueur qui a infligé **le plus de dégâts** au combat choisit toutes ses récompenses en premier. En cas d'égalité, le joueur qui a un ironjaw, un thunderhorn ou un raptor (dans cet ordre) sur le champ de bataille choisit en premier. Si l'égalité persiste, les joueurs choisissent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.

Vous pouvez augmenter vos récompenses si vous respectez les conditions suivantes :

- **Marins** : Pour chacun de vos marins dans la zone de combat, réduisez de 2 le coût total en courage.
- **Fortifications** : Pour chacune de vos fortifications sur le sentier de guerre de la zone de combat, choisissez 1 récompense supplémentaire, même si vous n'avez pas de dino sur le champ de bataille.
- **Majorité** : Le joueur qui a le plus de dinos (chef monté inclus) et de fortifications sur le champ de bataille ou le sentier associé peut choisir deux fois une même option. En cas d'égalité, personne ne bénéficie de ce bonus.

REPOS




Coût	Récompense
 1 point de courage	 Gagnez 1 raptor ou 2 shieldheads.
 2 points de courage	 Gagnez 1 ironjaw.
 2 points de courage	 Construisez 1 cabane dans une zone autre que la zone de combat.
 2 points de courage	 Placez 1 caisse sur un champ de bataille sans appliquer le soin recouvert.
 En cas de victoire uniquement : 4 points de courage	 Avancez de 1 case sur votre piste de sauvetage.

BUTIN

Coût	Récompense
 1 point de courage	 Gagnez 2 baies lumineuses.
 1 point de courage	 Gagnez 1 nourriture.
 2 points de courage	 Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
 En cas de victoire uniquement : 4 points de courage	 Construisez 1 fortification dans cette zone, sous la figurine de sentier. Cette fortification ne vous permet pas de choisir immédiatement une autre option pour ce combat.
 En cas de victoire uniquement : 4 points de courage	 Gagnez l'artefact de cette zone situé à côté de la figurine de sentier ou celui situé en dessous (jamais au-dessus).

ARTEFACTS

Dans l'*Épisode 4*, les Anciens rapportent des artefacts lorsqu'ils traversent les portails. Vous pouvez en collecter sur les 4 sentiers de guerre, à condition qu'ils se trouvent à côté ou en dessous de la position actuelle de la figurine de sentier. Chaque sentier de guerre offre un type d'artefact spécifique. Contrairement à dans l'*Épisode 3*, vous pouvez avoir plus de 1 artefact de chaque type dans l'*Épisode 4*.

Nom	Emplacements
 Trident azur	Sentier de ravitaillement
 Guêpe violette	Sentier militaire
 Feu orange	Sentier d'évacuation
 Escargot saphir	Sentier de construction

4. INFLIGER DES BLESSURES

Une fois les récompenses de combat choisies, les dinos subissent les blessures infligées par les unités d'Anciens qu'ils affrontent.

- Les **lanciers** infligent 1 blessure à chaque dino qu'ils affrontent. De plus, si un lancier affronte un raptor et/ou un shieldhead, il inflige 1 blessure supplémentaire à un seul d'entre eux (vous choisissez lequel reçoit la blessure).
- Un **pilleur** inflige 1 blessure à chaque dino qu'il affronte. S'il n'affronte qu'un seul dino, il lui inflige 2 blessures.
- Un **sixleg** inflige 2 blessures à chaque dino qu'il affronte.



Chaque **chirurgien** de la section du navire correspondant au champ de bataille peut **annuler 2 blessures**. Le joueur qui possède le chirurgien peut choisir d'annuler 2 blessures infligées à 1 de ses dinos **ou** 1 blessure infligée à 2 dinos différents.



L'avantage du **Chef de la sécurité** permet aux joueurs de modifier une fois par combat les blessures infligées par une unité d'Anciens, afin qu'elle n'inflige qu'une seule blessure à chaque dino qu'elle affronte.



Chaque dino peut subir de 0 à 2 blessures au combat.



- **0 blessure** : Renvoyez le dino vers la zone Maison de votre plateau joueur, prêt à être redéployé.
- **1 blessure** : Envoyez le dino à l'**infirmerie**.
- **2 blessures** : Le dino est vaincu (remettez-le dans la réserve générale).

Votre chef monté peut également être blessé :

- **0 ou 1 blessure** : Renvoyez-le vers la zone Maison de votre plateau joueur (il endure la blessure).
- **2 blessures** : Envoyez-le à l'infirmerie.



! Un chef monté envoyé à l'infirmerie doit recevoir 1 soin pour pouvoir être utilisé à nouveau. Si l'infirmerie est pleine, vous devez défausser 1 dino de l'infirmerie pour faire de la place à votre chef.

5. DÉPLOYER DES UNITÉS D'ANCIENS

Retirez toutes les unités d'Anciens du champ de bataille, puis ajoutez-en 3 nouvelles sur les 3 cases de gauche du champ de bataille, en fonction des symboles indiqués à côté de la figurine de sentier.

Si vous lancez un dé éclairer Ancien et que vous obtenez une face vide ou un symbole de combat, relancez-le jusqu'à obtenir une unité d'Anciens. Puis, placez cette unité.

S'il n'y a plus d'unité d'Anciens du type requis dans la réserve, remplacez-la par une autre (voir page 13).

Exemple : après un combat sur le sentier d'évacuation, de nouvelles unités d'Anciens sont déployées. Un sixleg, un dé éclairer Ancien dangereux et un dé éclairer Ancien normal sont indiqués à côté de la figurine de sentier (A). Vous placez 1 sixleg sur la case unité d'Anciens la plus à gauche (B), puis vous lancez le dé dangereux. Vous obtenez un symbole de combat (C), qui n'indique aucune unité. Vous relancez donc le dé. Vous obtenez un pilleur (D), que vous placez sur la 2^e case de gauche. Enfin, vous obtenez un pilleur avec le dé éclairer Ancien normal (E), que vous placez sur la 3^e case de gauche. Il y a désormais de nouveau 3 unités d'Anciens sur le champ de bataille.

ASSEMBLÉES

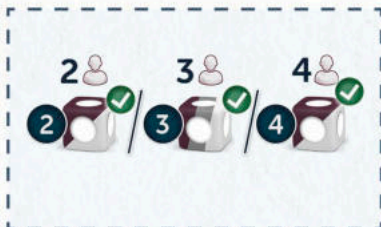


CAMILLA

« Pourquoi s'entêter à organiser des assemblées, alors que nous ne savons même pas si la colonie est en guerre ou non contre les Anciens ? Au lieu de nous battre, nous pourrions envisager une trêve avec ces nouveaux venus (enfin, si on peut les appeler comme ça, car techniquement ils étaient là avant nous...). Je ne veux pas retrouver un monde sans baies lumineuses... Grâce à elles, je me sens jeune et vivante ! »

Une assemblée est déclenchée à la fin du tour d'un joueur lorsque **le nombre de dés placés dans une zone est égal au nombre de joueurs**.

- 2 dés dans une partie à 2 joueurs
- 3 dés dans une partie à 3 joueurs
- 4 dés dans une partie à 4 joueurs



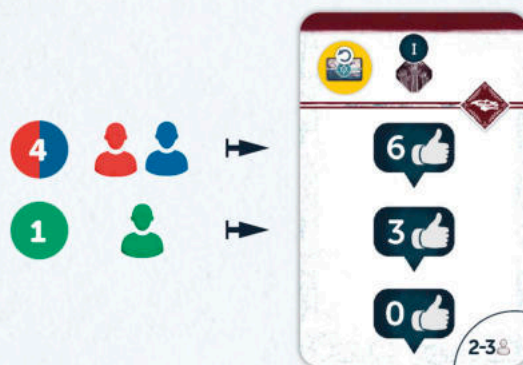
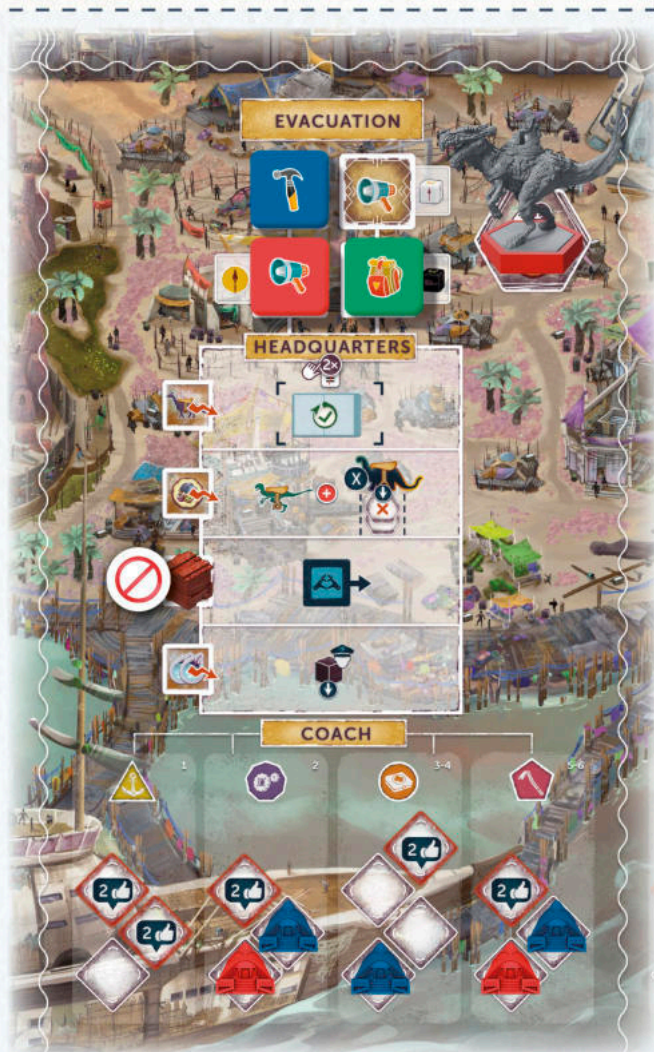
Il y a deux termes importants à connaître concernant les assemblées.

Présence dans une zone : Elle est égale au nombre d'éléments de la couleur d'un joueur présents dans la zone communautaire et la section de navire de la zone (mais pas sur le champ de bataille ni le sentier de guerre). Les éléments suivants sont pris en compte pour déterminer la présence d'un joueur dans une zone : ses dés joueur, ses cabines sur la section du navire associée et son chef monté (dans la zone communautaire, mais pas sur le champ de bataille).

Une **égalité pacifique** se produit lorsque plusieurs joueurs sont à égalité pour une place ; ils gagnent alors chacun l'intégralité de la récompense et le joueur derrière eux gagne la récompense suivante.

NOTE : les caisses ne sont pas considérées comme des éléments de la couleur d'un joueur, bien qu'elles viennent des plateaux joueur.

NOTE : les champs de bataille ne sont pas pris en compte dans les assemblées, car ils ne font pas partie de la ville. Les dinos et les chefs sur les champs de bataille ne sont donc pas pris en compte pour déterminer la présence d'un joueur dans la zone associée.



Exemple : pendant une assemblée dans la zone d'évacuation, Corentin et Jules ont chacun une présence de 4, tandis qu'Ellie a une présence de 1. Jules et Corentin sont donc à égalité pour la 1^{re} place, et Ellie obtient la 2^e place (et non la 3^e, même s'il y a 2 joueurs devant elle). Jules et Corentin gagnent chacun la récompense du haut de la tuile de décompte de l'assemblée actuelle, et Ellie gagne la récompense suivante.

Pour résoudre une assemblée, suivez les étapes ci-dessous :

1 Décompte de l'assemblée

Le joueur qui a le plus de présence gagne le nombre de partisans indiqué en haut de la tuile de décompte de l'assemblée en cours. Les joueurs en 2^e et 3^e position gagnent le nombre de partisans indiqué au milieu et en bas de la tuile, respectivement. Les joueurs sans présence dans la zone ne gagnent rien. Les égalités sont résolues de façon pacifique.

Chaque technicien dans la zone rapporte 3 partisans à son propriétaire, peu importe sa présence dans la zone.

Un exemple de décompte d'assemblée est disponible à la page précédente.

2 Décompte des points de l'officier

Évaluez les conditions de décompte des points de l'officier dans cette zone. Le ou les joueurs ayant le plus d'influence sur l'officier gagnent tous les partisans indiqués. Le ou les joueurs ayant la deuxième plus grande influence gagnent la moitié des partisans, arrondie à l'inférieur. Les joueurs qui n'ont pas d'influence sur l'officier ne gagnent pas de partisans. Les égalités sont résolues de façon pacifique (voir page 28).

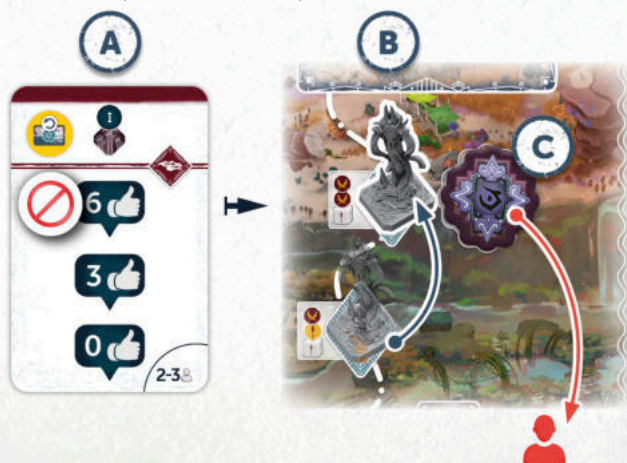
3 Conclusion

Une fois que vous avez résolu l'assemblée, retirez tous les dés de la zone concernée, relancez-les et ajoutez-les à la réserve de dés. S'il y a un chef monté dans la zone communautaire de la zone, renvoyez-le vers la zone Maison de son propriétaire (ne récupérez pas les chefs montés situés sur le champ de bataille).

NÉGOCIER UNE TRÊVE AVEC LES ANCIENS

Si un joueur a la majorité absolue (il n'y a pas d'égalité pour la 1^{re} place), il peut décider de négocier avec les Anciens :

- A Il renonce aux partisans octroyés par la tuile de décompte de l'assemblée.
- B Il avance la figurine de sentier de la zone de 1 case vers le haut. Il ne s'agit pas d'un combat. Mis à part le déplacement de la figurine de sentier, rien ne se passe sur le champ de bataille.
- C Il peut prendre l'artefact situé à côté de la figurine de sentier (ou en dessous).



PRÉPARATION DE LA PROCHAINE ASSEMBLÉE

Une fois l'assemblée terminée, défaussez la tuile de décompte de l'assemblée actuelle et remplacez-la par la première tuile de la pile à droite du plateau. S'il n'y a plus de tuile de décompte de l'assemblée dans la pile, gardez la tuile actuelle en place et utilisez-la pour les assemblées restantes de la partie.

Certaines tuiles de décompte de l'assemblée comportent un symbole dans leur coin supérieur gauche indiquant qu'une action supplémentaire doit être effectuée au moment où elles sont défaussées :



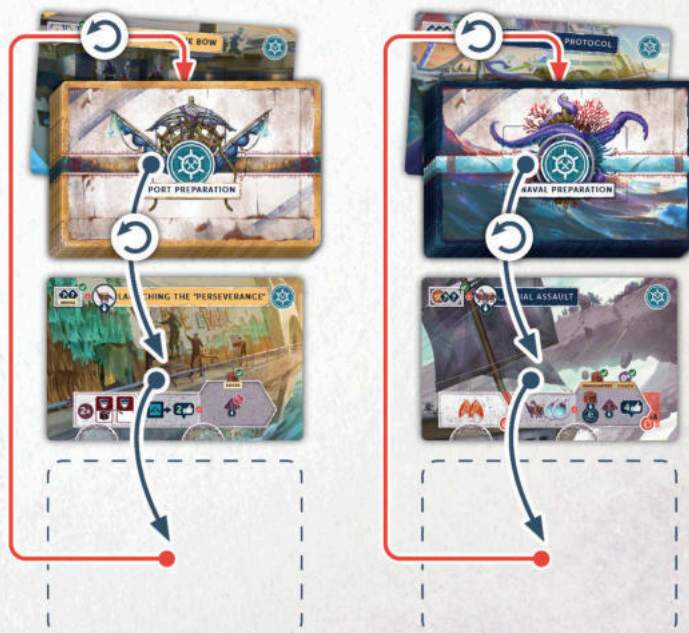
Révéler l'offre de préparation en mer

Retirez le jeton bloqueur de préparation du paquet de préparation en mer et révélez 2 cartes de ce paquet pour former l'offre de préparation en mer.



Actualiser l'offre de préparation au port/en mer

Défaussez la carte préparation la plus basse du type indiqué et placez-la sous son paquet respectif. Puis, faites glisser la carte préparation restante vers le bas et révélez une nouvelle carte.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin une fois que tous les joueurs ont joué 7 tours. Procédez alors au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

1 Réparation

Chaque joueur révèle et évalue les objectifs cachés de sa carte réparation. Chaque carte réparation indique pour chacun des 4 artefacts une condition et la quantité de gloire obtenue lorsque cette condition est respectée. Les conditions concernent toujours la zone de l'artefact en question :



Vous avez 1 fortification dans la zone.



La figurine de sentier de la zone se trouve sur la case a.



Vous êtes à égalité pour la majorité d'influence sur l'officier de la zone.



Vous avez 2 fortifications dans la zone.



La figurine de sentier de la zone se trouve sur la case b.



Vous avez la majorité absolue (sans égalité) d'influence sur l'officier de la zone.

Vous gagnez toujours 2 points de gloire pour l'artefact en bas de la carte.

Exemple : Jules a la carte réparation 3 (A). Il possède les artefacts suivants : 2 Tridents, 2 Escargots et 1 Feu (B). Sa carte réparation détermine la valeur de ses artefacts. En partant du haut : il a 1 fortification dans la zone de ravitaillement (C), ses artefacts Trident lui rapportent donc 2 points de gloire chacun, soit $2 \times 2 = 4$ points de gloire (D). La figurine de sentier de la zone militaire se trouve sur la case a (E) ; ses artefacts Guêpe lui rapporteraient donc 3 points de gloire chacun, mais il n'en a aucun (F). Il est à égalité pour la majorité d'influence avec Ellie sur le Chef ingénieur dans la zone avec l'artefact Escargot (G) ; ces artefacts lui rapportent donc 2 points de gloire chacun, soit $2 \times 2 = 4$ points de gloire (H). L'artefact Feu lui rapporte 2 points de gloire dans tous les cas (I). Jules obtient donc $4 + 0 + 4 + 2 = 10$ points de gloire grâce à sa carte réparation (J).

Score total = 10

2 Partisans

Les joueurs gagnent **1 point de gloire par groupe de 10 partisans**, arrondis à l'inférieur.

Illustration d'un groupe de 9 partisans (9 + 2 = 11) qui se traduit par 1 point de gloire (étoile 1).

3 Dinos sur les champs de bataille

Les joueurs gagnent **1 point de gloire par groupe de 3 de leurs dinos restants** sur les 4 champs de bataille.

Illustration des champs de bataille avec des dinos. Calculs : $(1 + 2 + 1) / 3 = 1$ (1 point de gloire) et $1 / 3 = 0$ (0 point de gloire).

Exemple (voyages) : Ellie a 86 partisans et 3 nourritures (A). Elle remplit la 1^{re} condition de la carte « Man Overboard! » (B), qui rapporte 2 points de gloire. Il y a également 2 caisses sur le voyage (C), rapportant chacune 1 point de gloire à chaque joueur qui remplit la 1^{re} condition. Ellie marque 2 + 1 + 1 = 4 points de gloire (D). La 2^e condition de la carte « Man Overboard! » indique l'artefact associé au sentier situé sous la carte, en l'occurrence l'artefact Guêpe (E). Corentin, en plus d'avoir suffisamment de partisans et de nourriture, possède également l'artefact Guêpe, 1 préparation au port et 3 shieldheads (F). Il remplit les 2 conditions (B et G) et les cases caisse lui rapportent donc 2 points de gloire chacune. Corentin marque 2 + 2 + 2 + 2 = 8 points de gloire (H). Abby remplit la 2^e condition (G), mais elle n'a que 65 partisans (I) et ne remplit donc pas la 1^{re} condition ; ce voyage ne lui rapporte rien (J).

Joueur	Partisans	Nourriture	1 ^{re} condition	2 ^e condition	Caisses	Gloire
Ellie (A)	86	3	✓	✗	2	4 (D)
Corentin (F)	Suffisant	Suffisant	✓	✓	2	8 (H)
Abby (I)	65	Suffisant	✗	✓	0	0 (J)

4 Voyages

Les joueurs évaluent individuellement les 4 cartes **Voyage**. Les cartes fournissent la Gloire en fonction des conditions indiquées sur leur face inférieure et des caisses qui y sont placées. Cela peut se produire de deux façons :

4A Si un joueur possède tous les objets indiqués dans la **1^{re} condition** (à gauche), la **2^e condition** (à droite), et au moins 1 **artefact** correspondant, alors il gagne 4 points de gloire et 2 points de gloire supplémentaires pour chaque caisse sur la carte.

4B Si un joueur n'a pas tous les objets ou l'artefact, mais qu'il a au moins ceux indiqués dans la **1^{re} condition**, il gagne 2 points de gloire et 1 point de gloire supplémentaire pour chaque caisse de la carte.

Si un joueur n'a pas tous les objets indiqués dans la 1^{re} condition, il ne gagne rien avec cette carte.

5 Pistes de sauvetage

Les joueurs gagnent 1 point de gloire par case parcourue sur leur **piste de sauvetage**. Puis, selon le nombre de joueurs, ceux qui ont le plus avancé gagnent des points de gloire supplémentaires.

- **2 joueurs :** Le joueur le plus haut sur sa piste de sauvetage gagne 3 points de gloire.
- **3 joueurs :** Les joueurs en 1^{re} et 2^e position gagnent respectivement 4 et 2 points de gloire.
- **4 joueurs :** Les joueurs en 1^{re}, 2^e et 3^e position gagnent respectivement 5, 3 et 1 points de gloire.

Les égalités sont résolues de façon pacifique (voir page 28).

6 Mémoires des officiers

Si un joueur a atteint la case la plus à droite d'une piste de contribution, il débloquent les mémoires de l'officier associé à cette piste. Voici les 4 mémoires disponibles :

- **Premier officier :** Gagnez 1 point de gloire pour chaque paire de cabines en votre possession.
- **Chef de la sécurité :** Gagnez 1 point de gloire pour chaque paire d'artefacts **et/ou** de cases que vous avez parcourues sur votre piste de sauvetage (dans n'importe quelle combinaison).
- **Chef intendant :** Gagnez 1 point de gloire par groupe de 20 partisans, arrondis à l'inférieur.
- **Chef ingénieur :** Gagnez 1 point de gloire pour chaque paire de cubes d'influence de votre couleur sur tous les officiers combinés.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS DE GLOIRE GAGNE LA PARTIE

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus d'artefacts est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À 2 JOUEURS

COMBATS CONTRE LES ANCIENS

Deux étapes supplémentaires sont nécessaires pour la résolution des combats : une au début et une à la fin de la résolution.

Lors de la **première étape**, toutes les **unités d'Anciens sans opposition** sous lesquelles il y a un cube d'influence de dissident sont immédiatement retirées du champ de bataille. Vous pouvez donc gagner ces combats même sans avoir déployé de dinos contre les Anciens, grâce à l'aide du dissident.

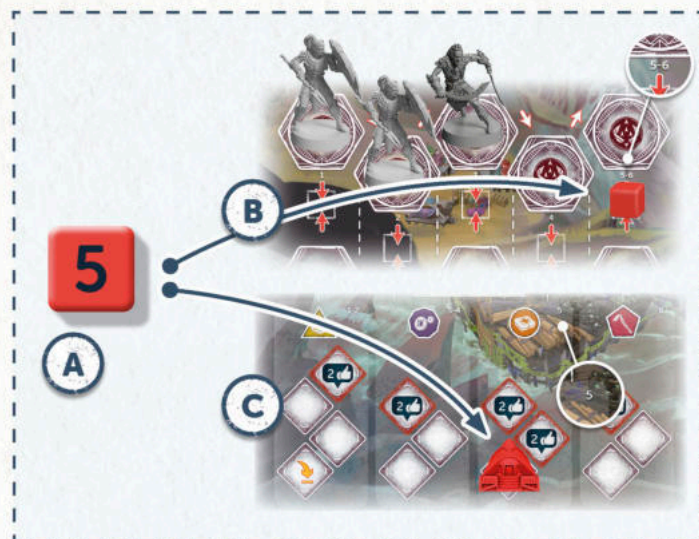
Lorsque vous retirez une unité d'Anciens sans opposition, déplacez également le cube d'influence du dissident vers l'officier de cette zone. Si le cube d'influence se trouvait sous une case sans unité d'Anciens ou sous une case comportant une unité d'Anciens avec opposition, remettez-le dans la réserve générale.



Suivez ensuite les 5 étapes de combat habituelles, comme lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, puis :

Après l'étape de **déploiement des unités d'Anciens**, suivez la dernière étape ci-dessous :

- (A) Lancez le **dé menace**.
- (B) Sur le **champ de bataille** de la zone, identifiez la case unité d'Anciens correspondant au résultat obtenu avec le dé. Placez 1 **cube d'influence du dissident** entre la case unité d'Anciens et la case dino supérieure (entre les flèches rouges).
- (C) Sur la **section du navire** de la zone, identifiez le **type de membre d'équipage** correspondant au résultat obtenu. Construisez 1 **cabine de dissident** sur la case vide la plus basse de cette section.



ASSEMBLÉE

Lorsqu'une assemblée se déclenche dans une zone, suivez toutes les étapes normales d'une assemblée, puis **retirez 1 cube d'influence du dissident** de l'officier de cette zone. Puis, déplacez la **tuile bloqueur de dé** dans la zone déclenchée comme suit :

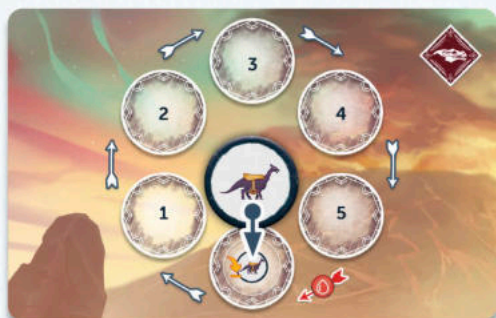
- (1) Prenez la tuile bloqueur de dé, retournez-la face cachée et faites-la pivoter.
- (2) Retournez la tuile face visible.
- (3) Placez la tuile sur la case dé indiquée et retournez-la face X visible.



RÈGLES OPTIONNELLES

PRÉPARATIONS DÉTERMINISTES

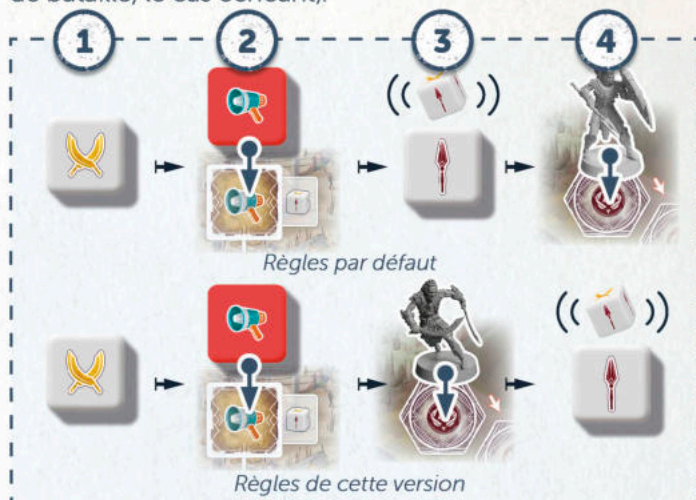
Chaque joueur reçoit 1 carte piste de menace et 1 marqueur de menace qu'il place sur sa case. Lorsque vous devez lancer le dé menace pendant une préparation en mer, avancez à la place votre marqueur sur la piste de menace d'un nombre de cases égal à la valeur de menace. Si vous franchissez le symbole de blessure, blessez 1 shieldhead participant à la préparation.



Carte piste de menace et marqueur de menace

ANCIENS PRÉVISIBLES

Chaque fois que vous devez lancer un dé **Éclaireur ancien**, au lieu de le lancer, utilisez la valeur de sa face actuelle. Renforcez l'unité d'Anciens appropriée ou déplacez le dé près du champ de bataille correspondant, comme d'habitude. **Puis, relancez le dé** immédiatement (laissez-le sur le champ de bataille, le cas échéant).



ANNEXE

CONDITIONS DE DÉCOMPTE DES POINTS DES OFFICIERS LORS DES ASSEMBLÉES

Nom de la tuile	Officier	Tuile	Conditions de décompte des points
Premier officier			Comptez le nombre de cases parcourues sur 2 pistes de contribution différentes, au choix. Gagnez un nombre de partisans égal à ce résultat.
Chef de la sécurité			Gagnez 2 partisans pour chaque artefact en votre possession et 2 partisans pour chaque case parcourue sur votre piste de sauvetage.
Chef intendant			Gagnez 1 partisan pour chaque cabine en votre possession.
Chef ingénieur			Gagnez 2 partisans pour chaque paire de raptors et chaque thunderhorn et chaque ironjaw en votre possession. Votre chef compte comme un dino du type qu'il monte. Les dinos à l'infirmerie ne sont pas pris en compte.

AVANTAGES DES OFFICIERS (SUR LES PISTES DE CONTRIBUTION)



2



Pendant votre action primaire, vous pouvez changer gratuitement la face d'un dé blanc que vous placez. Changer la face de votre dé joueur vous coûte 1 baie lumineuse de moins.

4



Une fois par tour, choisissez l'une des capacités suivantes :

- Pendant votre action primaire, choisissez 1 option supplémentaire si vous placez un dé dans la même zone communautaire que votre chef monté.
- Si vous utilisez la faveur du Premier officier lors de votre action secondaire, choisissez 1 option supplémentaire dans la zone où vous placez votre chef monté.



2



Une fois par combat, vous pouvez choisir 1 unité d'Anciens que vous affrontez. Au lieu d'infliger des blessures normalement, cette unité inflige uniquement 1 blessure à chaque dino qu'elle affronte.

4



Lorsque vous ralliez des dinos contre une unité d'Anciens, vous gagnez toujours le bonus immédiat, même si l'effet ne vous le permet pas normalement.



2



Vous pouvez construire des cabines dans les cases cabine rouges des sections du navire. Lorsque vous le faites, gagnez 2 partisans.

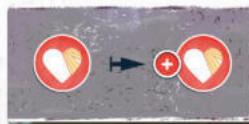
4



Lorsque vous terminez une préparation, vous pouvez résoudre immédiatement la récompense de la 1^{re} étape **ou** la récompense par défaut de la 2^e étape **ou** la récompense de fournisseur de la 2^e étape. Vous ne pouvez choisir la récompense de fournisseur que si vous en respectez les conditions. Ne lancez pas le dé menace après avoir choisi la récompense.



2



Lorsque vous appliquez un ou plusieurs soins, appliquez-en 1 supplémentaire.

4



Lorsque vous fouillez une ruine où se trouve 1 de vos fortifications, vous pouvez à la place résoudre l'effet de n'importe quelle autre ruine du même type (proche ou distante) et **gagner** sa récompense de recycleur, même si vous n'avez pas de recycleur ou de fortification pour la tuile choisie.

RUINES

PROCHE

RUINE

Pour obtenir la récompense de recycleur indiquée sur le côté droit d'une tuile ruine proche, vous devez posséder au moins 1 recycleur ou 1 fortification à côté de la ruine.

Réf.	Nom de la tuile	Tuile	Effet de base	Récompense de recycleur
1	Broken Pens		Gagnez 1 raptor et 1 thunderhorn.	Dépensez 1 raptor et 1 thunderhorn pour gagner 1 ironjaw.
2	Collapsed First Aid Tent		Appliquez 1 soin.	Gagnez 2 points de courage.
3	Dark Alcoves		Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Gagnez 1 raptor.
4	Overgrown Fields		Gagnez 1 nourriture et 1 baie lumineuse.	Gagnez 2 baies lumineuses supplémentaires.

DISTANTE

RUINE

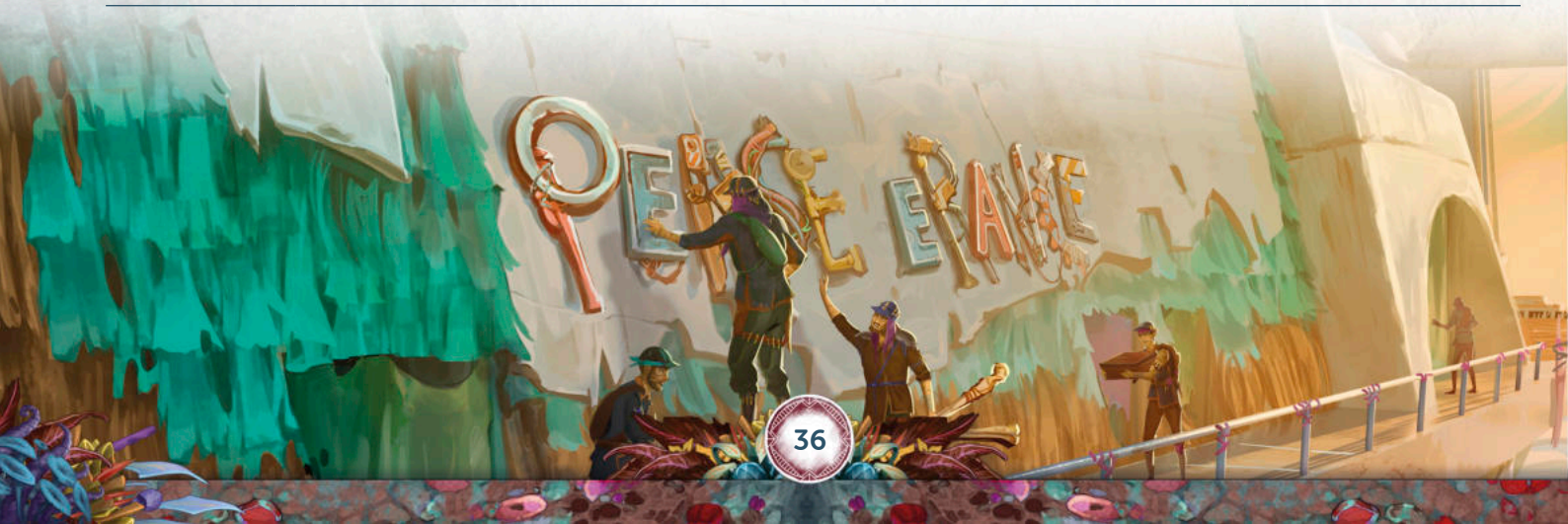
Pour obtenir la récompense de recycleur indiquée sur le côté droit d'une tuile ruine distante, vous devez posséder au moins 2 recycleurs ou 1 recycleur et 1 fortification à côté de la ruine.

Réf.	Nom de la tuile	Tuile	Effet de base	Récompense de recycleur
5	Dino Boneyard		Gagnez 1 ironjaw.	Dépensez 3 baies lumineuses pour avancer de 1 case sur votre piste de sauvetage.
6	Abandoned Fortress		Ralliez 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens, sans gagner le bonus de placement indiqué sur la case supérieure recouverte.	Dépensez 1 nourriture pour rallier 1 ou 2 dinos contre 1 unité d'Anciens et gagnez le bonus de placement indiqué sur la case supérieure recouverte.
7	Tattered Headquarters		Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
8	Refugee Camp		Construisez 1 cabine (de n'importe quel type d'équipage) dans une section du navire.	Dépensez 1 baie lumineuse pour construire 1 cabine dans n'importe quelle section du navire.
9	Raided Sheds		Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Placez 1 caisse sur un voyage ou un champ de bataille de votre choix.
10	Dilapidated Warehouse		Commencez 1 carte préparation au port ou en mer (vous devez respecter les conditions de départ).	Placez 1 caisse sur une zone communautaire de votre choix.

PRÉPARATIONS AU PORT

Les préparations au port ne sont pas concernées par le dé menace, car elles se déroulent en toute sécurité dans le port de la ville. En plus des conditions concernant les membres d'équipage et les caisses, vous devez envoyer 1 shieldhead sur une préparation au port pour remplir ses conditions de départ.

Nom de la carte	Condition de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^e étape	Condition de fournisseur – 2 ^e étape	Récompense de fournisseur – 2 ^e étape
Bedding Berry Plants	Avoir au moins 2 chirurgiens dans des sections différentes du navire.	Appliquez 3 soins.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Avoir au moins 1 marin sur n'importe quelle section du navire.	Placez 1 caisse sur une zone communautaire de votre choix.
Boarding Dry Run	Avoir au moins 2 cabines dans les quartiers.	Appliquez 1 soin et gagnez 4 partisans.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Avoir au moins 1 caisse dans le quartier général.	Construisez 1 cabine de chirurgien dans une section du navire de votre choix.
Cleaning the Hull	Avoir au moins 2 recycleurs dans des sections différentes du navire.	Gagnez 3 baies lumineuses.	Placez 1 caisse sur un champ de bataille de votre choix.	Avoir au moins 1 technicien sur n'importe quelle section du navire.	Gagnez 1 nourriture et 2 partisans.
Launching the "Perseverance"	Avoir au moins 2 cabines dans la timonerie.	Vous pouvez déplacer 1 de vos cubes d'influence de n'importe quel officier vers un autre. Vous pouvez effectuer cette action deux fois.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix et gagnez 2 partisans.	Avoir au moins 1 caisse sur les quais.	Construisez 1 cabine de recycleur dans une section du navire de votre choix.
Prepping the Sails	Avoir au moins 2 techniciens dans des sections différentes du navire.	Gagnez 1 raptor et 2 partisans.	Placez 1 caisse sur une zone communautaire de votre choix.	Avoir au moins 1 recycleur sur n'importe quelle section du navire.	Construisez 1 fortification sur un sentier de guerre de votre choix.
Rebuilding the Bow	Avoir au moins 2 marins dans des sections différentes du navire.	Gagnez 1 point de courage.	Gagnez 2 shieldheads.	Avoir au moins 1 chirurgien sur n'importe quelle section du navire.	Placez 1 caisse sur un champ de bataille de votre choix.
Refitting the Engines	Avoir au moins 2 cabines dans la salle des machines.	Gagnez 1 point de courage et 2 partisans.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Avoir au moins 1 caisse sur le chantier.	Construisez 1 cabine de technicien dans une section du navire de votre choix.
Stockpiling Supplies	Avoir au moins 2 cabines dans la cale.	Gagnez 1 shieldhead et 3 partisans.	Gagnez 1 thunderhorn.	Avoir au moins 1 caisse dans la zone d'entraînement.	Construisez 1 cabine de marin dans une section du navire de votre choix.



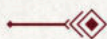
PRÉPARATIONS EN MER

Les préparations en mer sont des tests effectués près du rivage. Ils présentent de nombreux risques et peuvent être perturbés par des événements inattendus, ce qui vous oblige à lancer le dé menace après chaque étape. En plus des conditions concernant les membres d'équipage et les caisses, vous devez envoyer 2 shieldheads sur une préparation en mer pour respecter ses conditions de départ.

Nom de la carte	Condition de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^e étape	Condition de fournisseur – 2 ^e étape	Récompense de fournisseur – 2 ^e étape
Aerial Assault	Avoir au moins 2 cabines dans la même section du navire et votre chef dans la zone communautaire associée.	Gagnez 2 points de courage.	Gagnez 2 shieldheads et 2 baies lumineuses.	Avoir au moins 1 caisse dans le quartier général et 1 technicien dans les quartiers.	Placez 1 caisse sur le voyage de votre choix et construisez 1 cabine de votre choix dans n'importe quelle section du navire et gagnez 4 partisans.
Archery Ambush	Avoir au moins 3 types de membres d'équipage différents dans les quartiers.	Placez 1 caisse sur une zone communautaire de votre choix. Puis, vous pouvez déplacer 1 de vos cubes d'influence de n'importe quel officier vers un autre (jusqu'à deux fois).	Avancez de 1 case sur votre piste de sauvetage et avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Avoir au moins 1 caisse sur les quais et 1 marin dans la timonerie.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix et gagnez 6 partisans.
A Feathered Message	Avoir 1 membre d'équipage du même type dans chacune des 4 sections du navire.	Gagnez 1 shieldhead et 6 partisans.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix.	Avoir votre chef et au moins 2 caisses dans la même zone communautaire.	Gagnez l'artefact le plus haut d'un sentier de votre choix et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
First Test Run	Avoir au moins 1 cabine dans chaque section du navire.	Fouillez 1 ruine proche.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix.	Avoir au moins 2 caisses dans la même zone communautaire.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix et gagnez 8 partisans.
Kraken Crisis Protocol	Avoir au moins 3 types de membres d'équipage différents dans la timonerie.	Gagnez 2 nourritures et 5 partisans.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Avoir au moins 1 caisse dans la zone d'entraînement et 1 recycleur dans la cale.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix et gagnez 2 points de courage.
Navigating the Shallows	Avoir au moins 3 types de membres d'équipage différents dans la salle des machines.	Gagnez 1 nourriture et 3 baies lumineuses.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix.	Avoir au moins 2 caisses dans des zones communautaires différentes.	Gagnez 1 thunderhorn et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 5 partisans.
Saving Private Steve	Avoir au moins 3 types de membres d'équipage différents dans la cale.	Gagnez 1 ironjaw et 3 partisans.	Gagnez 2 nourritures et 1 baie lumineuse.	Avoir au moins 1 caisse dans le quartier général et 1 chirurgien dans les quartiers.	Placez 1 caisse sur un voyage de votre choix et avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.
Testing Safety Procedures	Avoir au moins 1 membre d'équipage de chaque type sur le navire.	Appliquez 4 soins et placez 1 caisse sur un voyage de votre choix.	Avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.	Avoir au moins 3 cabines dans une même section du navire.	Gagnez 2 raptors et avancez de 1 case sur la piste de contribution de votre choix.



VOYAGES



Carte

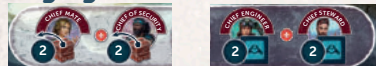
1^{re} condition

2^e condition



RISING TIDES

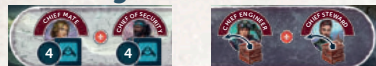
Raging Thunderstorm



Avoir retiré les 2 caisses des pistes de contribution du Chef de la sécurité **et** du Premier officier.

Avoir avancé d'au moins 2 cases sur les pistes de contribution du Chef ingénieur **et** du Chef intendant.

Towering Waves



Avoir avancé d'au moins 4 cases sur les pistes de contribution du Chef de la sécurité **et** du Premier officier.

Avoir retiré 1 caisse des pistes de contribution du Chef ingénieur **et** du Chef intendant.

Whispers of the Fog



Avoir retiré les 2 caisses de la piste de contribution du Chef ingénieur **et** avoir avancé d'au moins 4 cases sur la piste de contribution du Chef intendant.

Avoir retiré 1 caisse de la piste de contribution du Chef de la sécurité **et** avoir avancé d'au moins 2 cases sur la piste de contribution du Premier officier.



STRANGE ENCOUNTERS

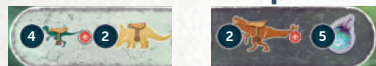
Capsize Incident



Avoir au moins 3 thunderhorns (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 5 baies lumineuses.

Avoir au moins 2 ironjaws (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 2 raptors (n'importe où sauf à l'infirmerie).

Creatures of the Deep



Avoir au moins 4 raptors (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 2 thunderhorns (n'importe où sauf à l'infirmerie).

Avoir au moins 2 ironjaws (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 5 baies lumineuses.

Unexpected Company



Avoir au moins 3 ironjaws (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 3 baies lumineuses.

Avoir au moins 2 thunderhorns (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** au moins 3 raptors (n'importe où sauf à l'infirmerie).



HULL BREACH

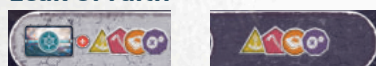
Engine Malfunction



Avoir au moins 1 préparation en mer en cours ou terminée **et** au moins 2 techniciens dont 1 dans la salle des machines **et** au moins 1 marin dans la timonerie.

Avoir au moins 2 marins supplémentaires **et** 1 recycleur dans la cale.

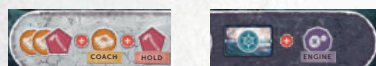
Leak of Faith



Avoir au moins 1 préparation en mer en cours ou terminée **et** au moins 1 membre d'équipage de chaque type sur le navire.

Avoir 1 membre d'équipage supplémentaire de chaque type sur le navire (au moins 2 membres d'équipage de chaque type).

Rift in the Mainsail



Avoir au moins 3 chirurgiens dont 1 dans les quartiers **et** 2 recycleurs dont 1 dans la cale.

Avoir au moins 1 préparation en mer en cours ou terminée **et** 1 technicien dans la salle des machines.



MARITIME MALADY

Beaming Sunshine



Avoir au moins 2 préparations au port en cours ou terminée **et** 2 shieldheads (n'importe où sauf à l'infirmerie).

Avoir au moins 60 partisans **et** 4 nourritures.

Man Overboard!



Avoir au moins 80 partisans **et** 2 nourritures.

Avoir au moins 1 préparation au port en cours ou terminée **et** 3 shieldheads (n'importe où sauf à l'infirmerie).

Thunderous Junction



Avoir au moins 2 préparations au port en cours ou terminée **et** 70 partisans.

Avoir au moins 2 shieldheads (n'importe où sauf à l'infirmerie) **et** 3 nourritures.



TABLE DES MATIÈRES

CONTENU	2
APERÇU DU JEU	5
MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE	6
MISE EN PLACE DES JOUEURS	8
• Mise en place des réserves personnelles	8
• Mise en place des plateaux joueur	8
• Mise en place des cartes réparation	9
MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS	9
AVANT DE COMMENCER À JOUER	10
» Avant de commencer à jouer (2 joueurs)	11
• But du jeu	11
ATOUTS	12
• Ressources	12
• Dinos	12
• Autres atouts	12
STRUCTURE DU TOUR	12
ACTION PRIMAIRE	13
EFFETS DES ZONES COMMUNAUTAIRES	14
• Ravitaillement - Quais	14
» Ruines	14
» Champs de bataille	15
» Ralliement	15
» Infirmerie et soins	15
» Cabines et équipage	16
• Militaire - Entraînement	16
• Évacuation - Quartier général	17
» Pistes de contribution	17
• Construction - Chantier	18
» Commencer une préparation	18
CHEFS MONTÉS	19
ACTION SECONDAIRE	20
• Officiers et faveurs	20
» Caisses	20
» Faveur du Premier officier	21
» Faveur du Chef de la sécurité	21
» Faveur du Chef intendant	21
» Faveur du Chef ingénieur	21
• Fortifications	21

RÉSOLUTION D'UNE ÉTAPE DE PRÉPARATION	22
• Progression d'une préparation	22
VÉRIFICATIONS DE FIN DE TOUR	22
COMBATS CONTRE LES ANCIENS	23
» Replier les dinos inaptés	23
• Vérifier si un combat a lieu	24
• Résolution du combat	24
» 1. Résultat du combat	25
» 2. Courage et sauvetage	25
» 3. Récompenses de combat	25
» 4. Infliger des blessures	26
» 5. Déployer des unités d'Anciens	27
ASSEMBLÉES	28
• Négocier une trêve avec les Anciens	29
• Préparation de la prochaine assemblée	29
FIN DE LA PARTIE	30
• Décompte final	30
RÈGLES SPÉCIFIQUES À 2 JOUEURS	32
• Combats contre les Anciens	32
• Assemblées	32
RÈGLES OPTIONNELLES	33
• Préparations déterministes	33
• Anciens prévisibles	33
ANNEXE	33
• Conditions de décompte des points des officiers lors des assemblées	33
• Avantages des officiers	34
• Ruines	35
• Préparations au port	36
• Préparations en mer	37
• Voyages	38

Les crédits sont indiqués dans le livret de règles de l'Épisode 3.

GLOSSAIRE DES SYMBOLES



COURAGE



CONTRIBUTION



**DÉ ÉCLAIREUR
ANCIEN NORMAL**



GLOIRE



SAUVETAGE



**DÉ ÉCLAIREUR
ANCIEN DANGEREUX**



**AVANTAGE DE
L'OFFICIER**



**N'IMPORTE
QUEL DINO**



FIGURINE DE SENTIER



FAVEUR DE L'OFFICIER



SHIELDHEAD



CHAMP DE BATAILLE



PRÉPARATION



RAPTOR



VOYAGE



**PRÉPARATION AU
PORT**



THUNDERHORN



**ZONE
COMMUNAUTAIRE**



PRÉPARATION EN MER



IRONJAW



COMBAT



RUINE



**UNITÉ D'ANCIENS
(n'importe laquelle)**



DÉGÂT



FORTIFICATION



LANCIER



BRÈCHE



CABINE



PILLEUR



**IGNORER UNE
BLESSURE**



**N'IMPORTE QUEL
TYPE DE MEMBRE
D'ÉQUIPAGE**



SIXLEG



**ÉGALITÉ POUR
LA 1^{RE} PLACE**



**MEMBRE D'ÉQUIPAGE
DE TYPE DIFFÉRENT**



MAJORITÉ ABSOLUE



**TECHNICIEN
(type de membre d'équipage)**



**MARIN
(type de membre d'équipage)**



**CHIRURGIEN
(type de membre d'équipage)**



**RECYCLEUR
(type de membre d'équipage)**

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

THE DISSENTERS



EPISODES

3

&

4

LIVRET DE RÈGLES SOLO

ATTENTION : À JOUER APRÈS LES ÉPISODES 3 ET 4

ATTENTION : À JOUER APRÈS LES ÉPISODES 3 ET 4

Ce livret de règles contient les règles du mode solo pour les *Épisodes 3* et *4*. Pour jouer au mode solo d'un *Épisode*, vous devez en connaître les règles multijoueurs et garder le livret de règles correspondant à portée de main. Le mode solo de l'*Épisode 4* est plus facile à apprendre si vous connaissez déjà le mode solo de l'*Épisode 3*. Dans le mode solo, vous affrontez deux dissidents, Narek et Camilla. Dans ce livret, « vous » se réfère à vous-même, tandis que « les dissidents » et « ils » font référence à vos adversaires fictifs. Lorsqu'une règle indique que « Narek fait quelque chose », vous devez effectuer l'action indiquée à sa place, en utilisant ses éléments et sa zone de jeu. Cela vaut également pour Camilla. Le « dissident actif » est toujours celui pour lequel vous devez effectuer une action.

POUR LA GLOIRE

Dans l'Épisode 3, cela fait maintenant 2 ans que certains survivants se battent pour prendre le pouvoir sur l'île. L'heure est venue de vous libérer de ce système inflexible et de prendre les choses en main. Vous vous lancez donc dans une course effrénée contre les dissidents pour prendre le contrôle de la ville. Seul celui qui ralliera le plus de partisans y parviendra ! Mais en plus des dissidents, un nouveau danger guette Perseverance : les tribus des Anciens. Dans l'Épisode 4, au lieu de chercher à prendre le pouvoir, les dissidents hésitent entre rester pour se battre, et fuir sur le navire. Pour les vaincre une bonne fois pour toutes, vous ne cherchez plus des partisans, mais la gloire à travers vos combats pour l'île de Perseverance.

Ce livret contient des règles communes aux deux Épisodes, ainsi que des règles spécifiques à chacun d'entre eux.

Les règles spécifiques à l'Épisode 3 sont détaillées dans les pages avec un en-tête orange et un crâne d'ironjaw dans leur coin supérieur gauche ou droit.

Les règles spécifiques à l'Épisode 4 sont détaillées dans les pages avec un en-tête rouge et un crâne de sixleg dans leur coin supérieur gauche ou droit.

Les règles communes aux deux Épisodes sont détaillées dans les pages avec un en-tête des deux couleurs et les deux types de crânes dans leur coin supérieur gauche ou droit. Ces pages peuvent également contenir des règles spécifiques à l'un des deux Épisodes ; ces règles sont signalées par la couleur de fond et le crâne de dino correspondant.

CONTENU

ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS DANS LES DEUX ÉPISODES



1x plateau des dissidents
(un côté par Épisode)



1x figurine
de chef
dissident Narek



1x figurine
de cheffe
dissidente Camilla



Préférences
du mode solo
et aide de jeu
pour l'Épisode 4

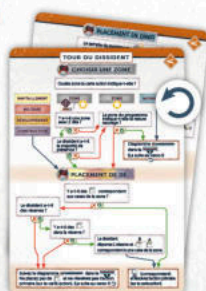
ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISODE 3



12x cartes
action des
dissidents



5x cartes programme
des dissidents
(recto verso)



Aide de jeu solo
pour l'Épisode 3

ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISODE 4







11x cartes action
des dissidents




4x cartes programme
des dissidents
(recto verso)

MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 3

Attribuez une couleur à chacun des dissidents. Nous vous recommandons d'utiliser les éléments rouges  pour Narek  et les éléments jaunes  pour Camilla . Dans toutes les illustrations de ce livret, les éléments rouges font référence à Narek et les éléments jaunes à Camilla.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

Mettez en place la zone de jeu principale comme pour une **partie à 3 joueurs** en suivant les instructions du livret de règles multijoueur.

NOTE : ne suivez **pas** les instructions de mise en place pour 2 joueurs, même si elles présentent le symbole de mise en place des dissidents .

MISE EN PLACE DES JOUEURS


Mettez en place votre zone de jeu en suivant les instructions du livret de règles multijoueur, mais en **ignorant** la mise en place des cartes objectif.

MISE EN PLACE DES DISSIDENTS

NOTE : ces étapes numérotées sont illustrées aux pages 3 à 5.

- 1 Placez le plateau des **dissidents** sur la table.
- 2 Placez les 2 lots de 16 **abris**, 18 **cube d'influence**, 5 **petites selles** et 10 **grandes selles** de couleur à côté du plateau des dissidents.

NOTE : les dissidents n'utilisent pas de rangers ; laissez-les dans leurs casiers respectifs.

- 3 Placez 8 **caisses** et 1 de chacun des 8 **artefacts** à côté du plateau des dissidents. Les dissidents collecteront leurs artefacts ensemble tout au long de la partie.
- 4 Prenez l'un des **compteurs de partisans** inutilisés et réglez-le sur **0 partisan**. Les dissidents comptabiliseront leurs partisans ensemble tout au long de la partie.
- 5 Remplissez le plateau des dissidents :
 - 5A Placez les 2 **figurines de dissident** sur les cases chef du plateau des dissidents.
 - 5B Placez 1 **cube d'influence** de Narek sur la case de sa **piste de réserve** comportant le symbole de départ . Faites de même pour Camilla. Ces cubes sont des « **marqueurs de réserve** ».

- 6 Révélez 3 cartes **objectif** en suivant les étapes ci-dessous :

6A Prenez les 15 cartes objectif et séparez-les en 3 paquets face visible, en fonction de la lettre indiquée dans leur coin supérieur droit (A, B, ou C).



6B Mélangez le paquet de cartes **A** et piochez 1 carte de ce paquet.

6C Mélangez le paquet de cartes **B** et piochez 1 carte de ce paquet. Si elle présente le **même officier** que la carte A, remettez-la dans la boîte et piochez une nouvelle carte.

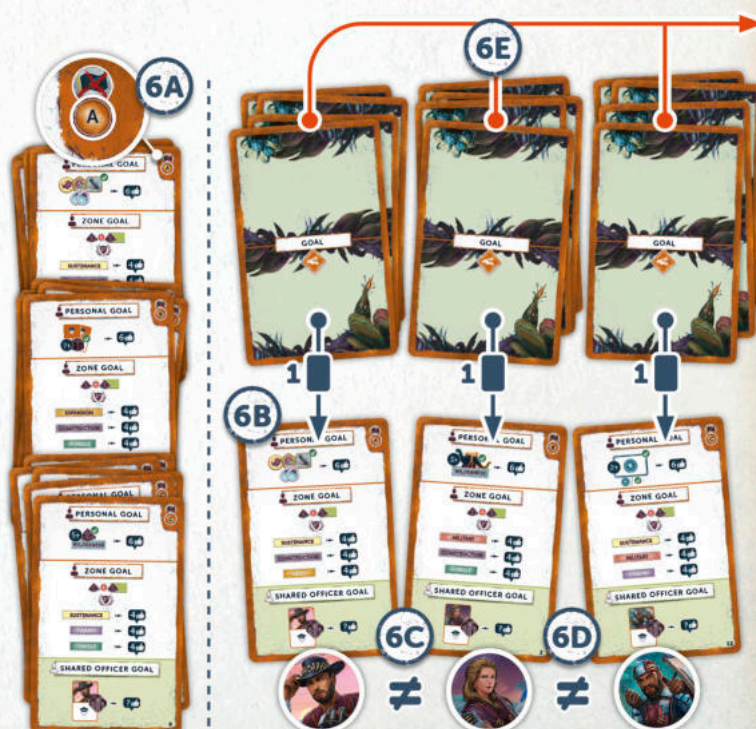
6D Mélangez le paquet de cartes **C** et piochez 1 carte de ce paquet. Si elle présente le même officier que la carte A ou B, remettez-la dans la boîte et piochez une nouvelle carte.

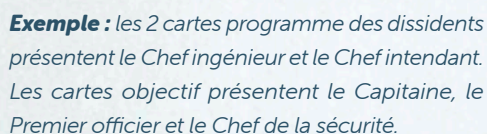
6E Rangez toutes les cartes objectif restantes dans la boîte.

- 7 Placez les 3 cartes objectif piochées, face visible, sous les 3 emplacements objectif du plateau des dissidents (leur ordre n'a pas d'importance).

- 8 Prenez les 5 **carte programme de dissidents** et sélectionnez-en 1 au hasard pour Narek  et 1 pour Camilla , toutes deux **ne devant pas comporter** les Officiers sur leurs **cartes d'objectif** sélectionnées. Placez-les sur leur côté respectif du plateau des dissidents, à l'icône correspondante en haut à gauche.

NOTE : à la fin de cette étape, les 3 cartes objectif et les 2 cartes programme des dissidents présentent chacune un officier différent.





-
- The diagram illustrates the layout of the 10-card game. It features four main card stacks labeled 10A, 10B, 10C, and 10D, separated by vertical dashed lines. Stack 10A is on the left, containing a red 'X' icon and a circular icon with a red 'X'. Stack 10B is in the second column, containing a circular icon with a red 'X' and a circular icon with a blue 'X'. Stack 10C is in the third column, containing a circular icon with a red 'X' and a circular icon with a blue 'X'. Stack 10D is on the right, containing a circular icon with a red 'X' and a circular icon with a blue 'X'. Arrows indicate the flow of the game: from 10A to 10B, from 10B to 10C, from 10C to 10D, and from 10D back to 10A. A central circular icon with a blue 'X' is also present. At the bottom center, there is a circular icon with the number 4, surrounded by a decorative floral arrangement.

12 Déterminez la zone de départ de Narek (🔥), indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée **la plus à gauche** (12A). Si la carte présente un symbole programme (★), la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de gauche (12B). Placez 1 de ses **abris** sur la case abri la plus basse de la zone indiquée (sur l'avant-poste A pour la nature sauvage) (12C). Placez 2 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 1 cube d'influence sur tous les autres officiers (12D). Défaussez la tuile **provisions** de la zone sans la résoudre (12E).

13 Déterminez la zone de départ de Camilla (🦋), indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée **la plus à droite** (13A). Si la carte présente un symbole programme (★), la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de droite (13B). Placez 1 de





ses **abris** sur la case abri la plus basse de la zone indiquée (sur l'avant-poste A pour la nature sauvage) (13C). Placez 2 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 1 cube d'influence sur tous les autres officiers (13D). Défaussez la tuile **provisions** de la zone sans la résoudre (13E). Si sa zone de départ indiquée est la même que celle de Narek, déterminez la zone suivante à utiliser en respectant l'ordre ci-dessous :



14 Choisissez l'une des 3 zones restantes pour vous-même et mettez-la en place en suivant les instructions de la section « Avant de commencer à jouer » à la page 11 du livret de règles multijoueur.



MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 4

Attribuez une couleur à chacun des dissidents. Nous vous recommandons d'utiliser les éléments rouges  pour Narek  (le justicier) et les éléments jaunes  pour Camilla  (la guide).





MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE








Mettez en place la zone de jeu principale comme pour une **partie à 3 joueurs** en suivant les règles multijoueurs, à une exception près : à l'étape 14, lancez 1 dé neutre supplémentaire et ajoutez-le à la réserve de dés (qui contient donc 3 dés neutres au total).

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Mettez en place votre zone de joueur en suivant les règles multijoueurs, mais ne distribuez **pas** de cartes réparation aux dissidents.

MISE EN PLACE DES DISSIDENTS

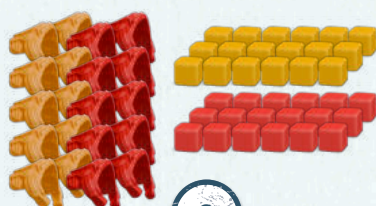
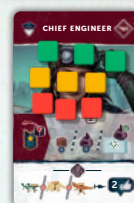
- 1 Placez le **plateau des dissidents** sur la table.
- 2 Placez les 2 lots de 16 **abris** (cabines), 18 **cubes d'influence**, 2 **fortifications** et 10 **grandes selles** de couleur à côté du plateau des dissidents.
- 3 Placez 16 **caisses** à côté du plateau des dissidents.
- 4 Prenez l'un des **compteurs de partisans** inutilisés et réglez-le sur **0 partisan**. Les dissidents comptabiliseront leurs partisans ensemble tout au long de la partie.
- 5 Remplissez le plateau des dissidents :
 - 5A Placez les **2 figurines de dissident** sur les cases chef du plateau des dissidents.
 - 5B Placez 1 **cube d'influence** sur chacune des **pistes de réserve**, sur les cases contenant le symbole  (2^e case en partant du haut). Nous appellerons ces cubes les « **marqueurs de réserve** ».
 - 5C Placez 1 **cube d'influence** sur chacune des **pistes de ralliement**, sur les cases situées sous le symbole de pilleur . Nous appellerons ces cubes les « **marqueurs de ralliement** ».
 - 5D Placez 1 **caisse** sur la case de départ de la **piste de brèche**. Nous appellerons cette caisse le « **marqueur de brèche** ».
- 6 Mélangez les 4 cartes **programme** et piochez-en 1 aléatoirement pour Narek et 1 autre pour Camilla. Placez-les sur leur côté respectif du plateau des dissidents. Retournez les cartes de sorte que le programme de Narek contienne le symbole  dans son coin supérieur gauche, et le programme de Camilla le symbole .

- 7 Formez le paquet de cartes **action** des dissidents :
 - 7A Cherchez la carte action comportant le symbole remélanger  (carte 11) et mettez-la de côté.
 - 7B Mélangez toutes les autres cartes action des dissidents.
 - 7C Piochez 2 cartes action et mélangez-les avec la carte remélanger. Posez ces 3 cartes face cachée.
 - 7D Placez les 8 cartes action restantes face cachée par-dessus ces 3 cartes.
 - 7E Placez le paquet ainsi formé en haut à droite du plateau des dissidents.
- 8 Révélez 3 cartes action à gauche du paquet pour former la **rangée d'actions**.
- 9 Déterminez la **zone de départ** de Narek , indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée la plus à gauche (9A). Si la carte présente un symbole programme , la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de Narek (9B). Placez 1 de ses cabines sur la case indiquée  dans la zone (9C). Placez 4 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 3 cubes d'influence sur tous les autres officiers (9D).
- 10 Déterminez la **zone de départ** de Camilla , indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée la plus à droite (10A). Si la carte présente un symbole programme , la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de Camilla (10B). Placez 1 de ses cabines sur la case indiquée  dans la zone (10C). Placez 4 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 3 cubes d'influence sur tous les autres officiers (10D).

NOTE : si la zone indiquée pour Camilla est la même que celle de Narek, choisissez à la place la zone suivante en respectant l'ordre ci-dessous :



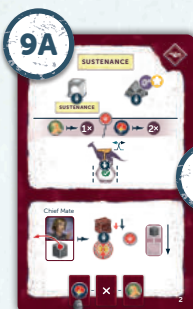
- 11 Choisissez l'une des deux zones restantes pour vous-même et mettez-la en place en suivant les instructions de la section « Avant de commencer à jouer » à la page 10 du livret de règles multijoueur.



2



3



5A



1



8



5A



6



6



10



3

STRUCTURE DU TOUR

NOTE : les éléments illustrés dans les exemples proviennent de l'Épisode 3, mais les étapes sont les mêmes pour l'Épisode 4.

VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour normalement en suivant les règles multijoueurs, à une exception près : lorsque vous sélectionnez le dé d'un dissident, vous devez dépenser 3 partisans (au lieu de 2 baies lumineuses).

TOUR DES DISSIDENTS

Une fois que vous avez fini votre tour, c'est au tour des dissidents de jouer. Utilisez les cartes action pour déterminer leurs actions.

1 Remplir les cases action

Retournez la première carte du paquet de cartes action, en la laissant sur le dessus du paquet.

- La partie inférieure de la carte comporte 3 rectangles contenant chacun un symbole de dissident (🔥, 🐉 ou le symbole ✕).
- Regardez où se trouve le symbole de Narek sur la carte retournée sur le dessus du paquet. Si son symbole se trouve à gauche, prenez la carte action de gauche dans la rangée et placez-la sur la case action de Narek sur le plateau des dissidents. Si son symbole se trouve au milieu ou à droite, prenez la carte du milieu ou de droite, respectivement, et placez-la sur la case action de Narek.
- Prenez 1 carte action de la rangée et placez-la sur la case action de Camilla de la même manière, en regardant où se trouve son symbole sur la carte retournée.
- Laissez la 3^e carte action dans la rangée d'actions.



Exemple (Épisode 3) : sur la carte retournée sur le dessus du paquet (1A), le symbole de Narek (🔥) se trouve à gauche, et celui de Camilla (🐉) au milieu. La carte de gauche (1B) est donc placée sur la case de Narek et la carte du milieu (1C) sur la case de Camilla, sur le plateau des dissidents. La carte la plus à droite reste dans la rangée d'actions (1D).

NOTE : si la carte retournée comporte le symbole remélanger (🔄), ne remélangez pas le paquet pour l'instant. Occupez-vous seulement des symboles en bas de la carte.

2 Actions de la carte de Narek 🔥

Narek résout entièrement la carte action de sa case.

- Il résout d'abord l'**action primaire indiquée dans la partie supérieure de la carte.**
- Puis il résout l'**action secondaire indiquée dans la partie inférieure de la carte.**

NOTE : les cartes action de l'Épisode 3 sont expliquées à la page 24. Les cartes action de l'Épisode 4 sont expliquées à la page 31.

3 Action de réserve de Narek 🔥

Si le marqueur de réserve de Narek se trouve sur sa carte programme une fois son action secondaire terminée, il résout l'action de réserve indiquée en bas de sa carte **programme**, puis il déplace son marqueur de réserve sur la 1^{re} case de sa piste de réserve.

4 Vérifications de fin de tour de Narek 🔥

- Combat :** Vérifiez si un combat a lieu sur le champ de bataille en suivant les règles multijoueurs. Si un combat est déclenché, résolvez-le en suivant les règles de combat du mode solo à la page 33.
- Assemblée :** Vérifiez si une assemblée est déclenchée dans la ville ou dans la nature sauvage. Si une assemblée est déclenchée, résolvez-la en suivant les règles concernant les assemblées du mode solo (page 22 pour l'Épisode 3 et page 34 pour l'Épisode 4).

5 Actions de la carte de Camilla 🐉

Camilla résout entièrement la carte sur sa case action en utilisant ses éléments.

- Elle résout d'abord l'**action primaire indiquée dans la partie supérieure de la carte.**
- Puis elle résout l'**action secondaire indiquée dans la partie inférieure de la carte.**

6 Action de réserve de Camilla 🐉

Si son marqueur de réserve se trouve sur sa carte programme une fois son action secondaire terminée, elle résout l'action de réserve indiquée en bas de sa carte **programme**, puis elle déplace son marqueur de réserve sur la 1^{re} case de sa piste de réserve.



7 Vérifications de fin de tour de Camilla

A Combat : Vérifiez si un combat a lieu sur le champ de bataille en suivant les règles multijoueurs. Si un combat est déclenché, résolvez-le en suivant les règles de combat du mode solo.

B Assemblée : Vérifiez si une assemblée est déclenchée dans la ville ou dans la nature sauvage. Si une assemblée est déclenchée, résolvez-la en suivant les règles concernant les assemblées du mode solo.

8 Conclusion :

A Défaussez les 2 cartes action du plateau des dissidents dans une défausse commune. Laissez la carte restante dans la rangée d'actions à sa place.



B Regardez la **carte retournée** sur le paquet de cartes action. Si elle comporte le symbole **remélanger**, résolvez la **procédure remélanger** (voir la section suivante). Sinon, placez la carte sur l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée d'actions.



Exemple : les 2 cartes de gauche dans la rangée d'actions ont été utilisées lors de l'étape 1 ; la carte révélée est donc placée sur l'emplacement le plus à gauche. Si les 2 cartes de droite avaient été utilisées, la carte révélée aurait été placée sur l'emplacement du milieu, car cet emplacement aurait été le plus à gauche disponible dans la rangée d'actions.

C Révélez la **1^{re} carte** du paquet de cartes action. Si elle comporte le symbole **remélanger**, résolvez immédiatement la **procédure remélanger** (voir la section suivante). Sinon, placez-la sur l'emplacement vide de la rangée d'actions.

D Si vous venez de jouer le dernier tour, passez au décompte final. Sinon, commencez un nouveau tour de jeu.

Une partie se joue en 8 tours pour l'Épisode 3.

Une partie se joue en 7 tours pour l'Épisode 4.

PROCÉDURE REMÉLANGER

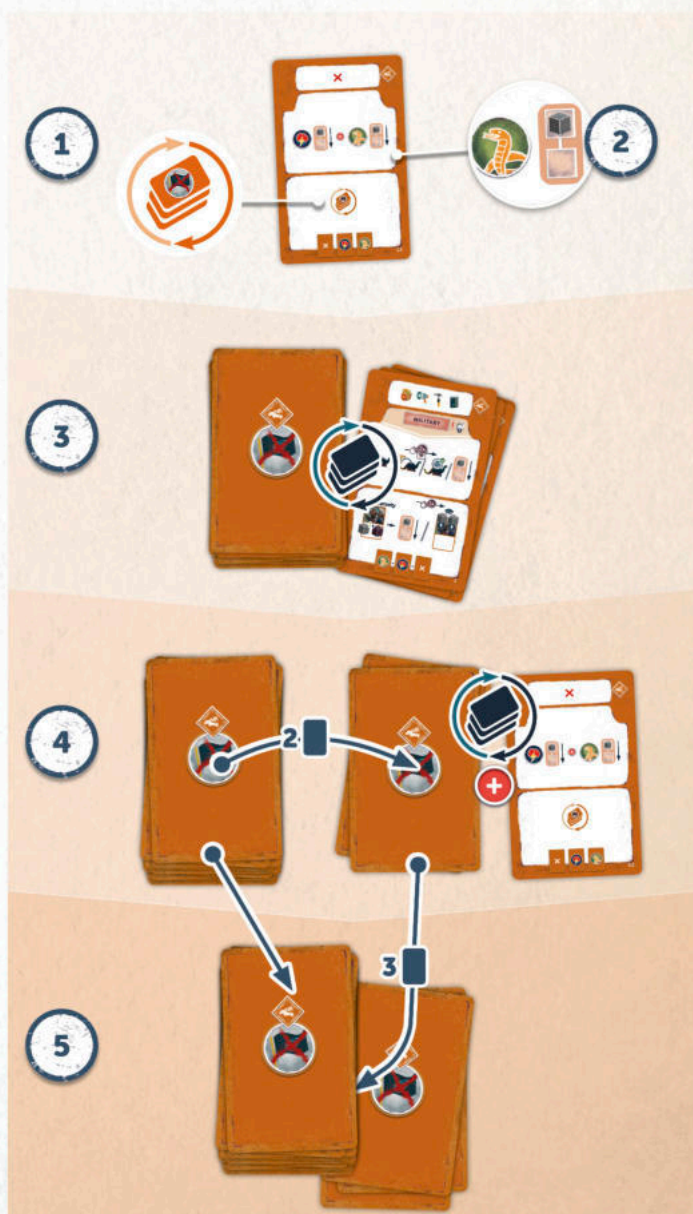
1 Mettez de côté la carte comportant le symbole remélanger.

2 Chaque dissident gagne 1 réserve (comme indiqué en haut de la carte).

3 Mélangez les cartes action de la défausse avec celles du paquet pour former un nouveau paquet. N'incluez **pas** les cartes de la rangée d'actions dans ce paquet.

4 Piochez 2 cartes et mélangez-les avec la carte remélanger.

5 Placez ces 3 cartes face cachée en dessous du paquet. Enfin, continuez le tour de jeu en cours.



ÉLÉMENTS DES DISSIDENTS

Les *Épisodes 3* et *4* incluent 3 types d'éléments spécifiques aux dissidents : les **cartes action** (1 paquet par Épisode), les **cartes programme** (1 paquet par Épisode) et le **plateau des dissidents** (1 plateau recto verso avec 1 face par Épisode).

CARTES ACTION


Les cartes action indiquent les actions primaire et secondaire résolues par les dissidents lors d'un même tour.



Carte action de l'Épisode 3

Carte action de l'Épisode 4

CARTES PROGRAMME

Les cartes programme représentent les ambitions des dissidents. Chaque dissident en reçoit 1 aléatoirement lors de la mise en place. Un grand nombre de cartes action et d'effets comportent le symbole programme , qui vous indique de vous reporter à la carte programme du dissident actif.











Carte programme de l'Épisode 3

Carte programme de l'Épisode 4

- 1 **Spécialiste préféré (Épisode 3)** : Ordre de préférence des spécialistes pour départager les égalités entre les dés.
- 2 **Zone de la carte action** : Zone ciblée par défaut pour leurs actions.
- 3 **Action primaire** : Groupe d'effets à résoudre de gauche à droite et de haut en bas.
- 4 **Officier de la carte action** : Officier ciblé par défaut pour les effets concernant les officiers.
- 5 **Action secondaire** : Groupe d'effets à résoudre après l'action primaire, de gauche à droite et de haut en bas.
- 6 **Symboles de sélection des cartes de la rangée d'actions** : Ces symboles sont utilisés uniquement pour déterminer quelle carte de la rangée d'actions est attribuée à chaque dissident.

NOTE :

-  La liste complète des cartes action de l'Épisode 3 est disponible à la page 24.
-  La liste complète des cartes action de l'Épisode 4 est disponible à la page 31.

- 1 **Nom du programme**
- 2 **Préférence de programme du dissident** : Choisissez le camp approprié pour Narek  et Camilla .
- 3 **Spécialiste préféré (Épisode 4)** : Ordre de préférence des spécialistes pour départager les égalités entre les dés.
- 4 **Officier du programme** : Officier ciblé lorsque le symbole programme  est visible.
- 5 **Temple du programme (Épisode 3)** : Temple que le dissident tentera d'explorer, si possible.
- 6 **Zone du programme** : Zone ciblée lorsque le symbole programme  est visible.
- 7 **Action primaire du programme** : Action à résoudre lorsque le symbole  est visible.
- 8 **Action secondaire du programme (Épisode 4)** : Action à résoudre lorsque le symbole  est visible.
- 9 **Action de réserve** : Action à résoudre lorsque le marqueur de réserve arrive sur la carte programme.

◆ PLATEAU DES DISSIDENTS ◆



Plateau des dissidents pour l'Épisode 3



Plateau des dissidents pour l'Épisode 4

- ① Case chef de Narek, le justicier
- ② Case chef de Camilla, la guide
- ③ Case de la carte action de Narek
- ④ Case de la carte action de Camilla
- ⑤ Piste de réserve de Narek
- ⑥ Piste de réserve de Camilla
- ⑦ Case de collecte des artefacts (Épisode 3)
- ⑧ Emplacements pour les cartes objectif (Épisode 3)
- ⑨ Piste de ralliement de Narek (Épisode 4)
- ⑩ Piste de ralliement de Camilla (Épisode 4)
- ⑪ Piste de brèche (Épisode 4)



◆ PISTE DE RÉSERVE ◆

Les dissidents accumulent des réserves personnelles, qui leur permettent d'activer leur action de réserve. La dernière case de la piste se trouve sur la carte programme placée à côté de la piste lors de la mise en place.



◆ PISTE DE BRÈCHE ◆

Si une brèche s'ouvre à tout moment lors de la partie, avancez le marqueur d'une case sur la piste de brèche. Vous partagez cette piste avec les dissidents. Si vous atteignez la case 5, vous perdez immédiatement la partie.



◆ PISTE DE RALLIEMENT ◆

La piste de ralliement indique le type d'unité d'Anciens que Narek ou Camilla doit affronter lors d'un ralliement sur le champ de bataille. Chaque dissident possède sa propre piste de ralliement.


ZONES DU MODE SOLO

Pendant leurs tours, les dissidents placeront la plupart de leurs éléments sur le plateau principal. Un **symbole de zone** situé dans le coin supérieur droit de l'effet de placement indique dans quelle zone chaque élément doit être placé. Il existe 3 symboles de zone : la **zone du programme**, la **zone opposée**, et la **zone minoritaire de la ville**.

★ Zone du programme

Il s'agit de la zone imprimée sur la carte programme du dissident actif. Elle se trouve à côté de l'en-tête des cartes programme des 2 Épisodes.

✂ Zone opposée

Il s'agit de la zone imprimée sur la carte action du dissident **inactif** (l'autre dissident). La plupart des cartes action indiquent une zone spécifique. Il existe cependant 2 cas spéciaux : si la carte indique le symbole ★ ou  / ★, la zone opposée correspond à celle indiquée sur la carte programme de l'autre dissident.

NOTE 1 : les cartes action des dissidents changent d'un tour à l'autre ; la zone opposée d'un dissident est donc presque toujours différente d'un tour à l'autre.

NOTE 2 : le symbole  / ★ existe uniquement dans l'Episode 3.

↓ Zone minoritaire

Cette zone correspond toujours à la zone de la ville dans laquelle le dissident actif a le moins d'éléments **du type qu'il est en train de placer**. Pour trouver cette zone, observez les 4 zones de la ville. Si vous trouvez plusieurs zones minoritaires, vous devez départager l'égalité entre ces zones (voir « Zones préférées » sur cette page).

ZONES ÉVITÉES

Si aucune case n'est disponible dans une zone pour un élément, le dissident évite cette zone et choisit à la place sa zone préférée (voir section suivante).

Épisode 3 : lorsqu'il construit un **abri dans la ville**, le dissident évite les zones où il a déjà 2 abris de plus que vous et celles où il a déjà construit un abri lors de la même action (primaire, secondaire, de programme ou de réserve).

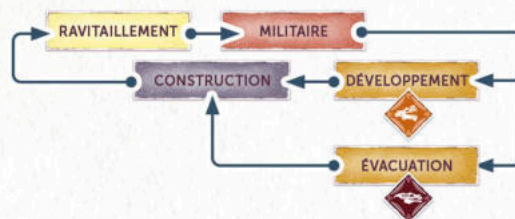
Épisode 4 : lorsqu'il construit une **cabine**, le dissident évite les zones où il a déjà 2 cabines de plus que vous (tous types d'équipages confondus).

Si toutes les zones sont évitées, le dissident ne résout pas l'effet et continue son tour normalement.

ZONES PRÉFÉRÉES

Lorsqu'il recherche la zone minoritaire de la ville ou qu'il évite une zone, le dissident peut être obligé de faire un **choix** entre plusieurs zones équivalentes pour placer un élément sur le plateau principal. Dans ces cas, il doit toujours suivre son ordre de **préférence** :

- 1 La **zone minoritaire**, en prenant toujours en compte le type d'élément que le dissident est en train de placer. S'il y a une égalité entre plusieurs zones de la ville, passez à...
- 2 Sa **zone de programme**. Si elle ne permet pas de départager l'égalité, passez à...
- 3 La **zone opposée**. Si elle ne permet pas de départager l'égalité, passez à...
- 4 La **zone suivante**, en partant de la zone opposée et en suivant l'ordre ci-dessous :



NOTE : si la zone opposée indique la nature sauvage, commencez par la zone de ravitaillement.

OFFICIERS ÉVITÉS ET PRÉFÉRÉS

Lorsqu'un dissident a 2 cubes d'influence de plus que vous sur un officier, il évite cet officier et ne place plus de cubes dessus.

Si un officier est évité, le dissident doit en choisir un autre en suivant son ordre de préférence, de la même manière que pour les zones **préférées** :

- 1 L'**officier minoritaire** (celui sur lequel le dissident a le moins de cubes d'influence).
- 2 L'**officier du programme**, indiqué sur la carte programme du dissident. Généralement, cet officier ne se trouve pas dans la zone du programme.
- 3 L'**officier opposé**, indiqué sur la carte action de l'autre dissident. Généralement, cet officier ne se trouve pas dans la zone opposée.
- 4 L'**officier suivant**, en partant de l'officier opposé et en continuant vers la droite. L'ordre est le même que pour les zones suivantes, à ceci près que dans l'Épisode 3, l'officier de la nature sauvage est inclus dans la boucle.





Exemple (Zones de Narek) : les exemples suivants montrent comment Narek construit des abris lors de son tour, en présentant toutes les zones spéciales décrites dans cette section (zone du programme, zone opposée, zone évitée, zone préférée, zone minoritaire et zone suivante).

Exemple 1 (zone du programme) : Narek est en train de résoudre l'effet le plus à gauche de sa carte action en cours (1A), qui lui indique de construire 1 abri dans la zone du programme. La zone du programme, indiquée en haut de sa carte programme (1B), correspond à la zone de construction (1C). Il place donc 1 abri sur la case vide de la zone de construction (1D).

Exemple 2 (zone opposée) : Narek résout l'effet le plus à droite de sa carte action (2A), qui lui indique de construire 1 abri dans sa zone opposée. Cette zone est indiquée sur la carte action de Camilla (2B) : ici, il s'agit de la zone militaire (2C). Narek n'y construit pas son abri pour l'instant (voir l'exemple suivant).

Exemple 3 (zone évitée) : Narek a 3 abris dans la zone militaire, soit 2 de plus que le joueur (3A). Il évite donc de construire un abri dans cette zone. Remarque : la zone de construction (3B) est également une zone évitée, car toutes les cases abri y sont déjà occupées.

Exemple 4 (zone préférée et zone minirotaire) : la zone identifiée pour l'effet que Narek est en train de résoudre est une zone évitée. Narek doit donc suivre son ordre de préférence pour identifier la zone dans laquelle il doit construire son abri, en commençant par la ou les zones minoritaires (où il a le moins d'abris). Il en a 0 dans la zone de ravitaillement (4A), 3 dans la zone militaire (4B), 0 dans la zone de développement (4C) et 2 dans la zone de construction (4D). Il a donc 2 zones minoritaires : la zone de ravitaillement et la zone de développement. Pour départager l'égalité, il doit déterminer sa zone préférée entre ces 2 zones, en suivant son ordre de préférence. La zone du programme correspond à la zone de construction, qui n'est pas une zone valide. La zone opposée correspond à la zone militaire, qui ne peut pas non plus être choisie.

Exemple 5 (zone suivante) : la dernière zone de la liste des zones préférées est la zone suivante, en partant de la zone opposée (actuellement la zone militaire) et en poursuivant vers la droite : il s'agit de la zone de développement (5A). C'est donc là que Narek construit son abri.

ACTION PRIMAIRE

CHOISIR UNE ZONE



La première étape de l'action primaire d'un dissident consiste à déterminer dans quelle zone il va jouer, et s'il va y placer un dé ou un dino. Pour cela, regardez la **zone de la carte action**, indiquée en haut de la carte. À droite du nom de la zone, vous pouvez voir un symbole dé ! ou dino !, qui indiquent que vous devez placer respectivement, lors de ce tour, un dé dans une zone de la ville ou un dino dressé dans la nature sauvage. 4 scénarios sont possibles :

A Zone de la ville (cartes 1, 2, 3, 4)

Le dissident tente de placer un **dé** dans la zone de la ville indiquée, en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.



B Nature sauvage (cartes 5, 6, 7)

Le dissident tente de placer un **dino dressé** dans la nature sauvage, en suivant le **diagramme de placement de dino** à la page 16.



C Zone du programme (cartes 8, 9)

Regardez la zone du programme indiquée sur la carte programme du dissident actif.

- S'il s'agit d'une zone de la ville, le dissident tente de placer un dé dans cette zone en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.
- S'il s'agit de la nature sauvage, le dissident tente de placer un dino dressé en suivant le **diagramme de placement de dino** à la page 16.



D Assemblée dans la ville ou zone du programme (cartes 10, 11)

Vérifiez tout d'abord si les 2 conditions suivantes sont remplies dans une zone de la ville :

- Il y a exactement **2 dés** dans la zone.
- Le dissident **actif** a déjà la **majorité de présence** dans la zone par rapport à vous, c'est-à-dire qu'il y possède plus d'éléments que vous (abris, chef, dés joueur et thunderhorns dressés).

Si une zone de la ville remplit ces 2 conditions, le dissident tente d'y **déclencher une assemblée** en y plaçant un **dé**, en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.

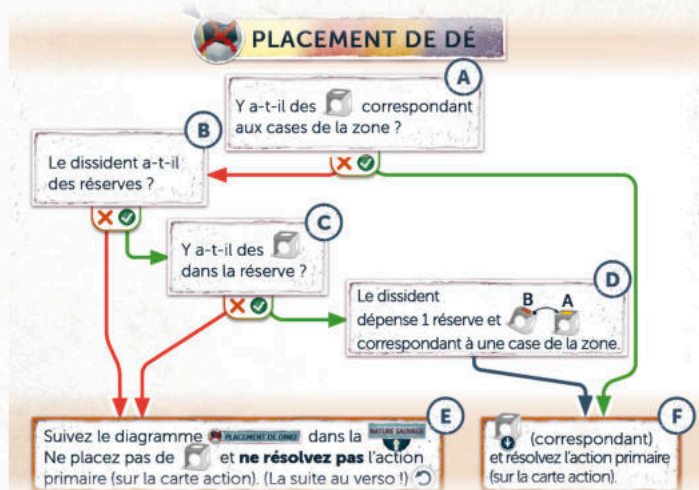
Si aucune zone de la ville ne remplit ces conditions, le dissident tente de placer un **dé** ou un **dino dressé** dans la **zone du programme**, comme décrit au point C.

Si plusieurs zones de la ville remplissent ces conditions, le dissident choisit sa zone de programme, puis la zone suivante dans cette boucle :



Exemple (assemblée/programme) : Narek résout la carte action 10, qui contient le symbole « Assemblée dans la ville ou zone du programme » (I). Il tente de déclencher une assemblée dans la zone où il a la majorité de présence par rapport à vous. Il y a 2 dés dans la zone de ravitaillement (II) et 2 dés dans la zone militaire (III). Narek vérifie donc s'il a la majorité par rapport à vous dans ces zones. Il possède 3 éléments dans chaque zone, et vous 2. Puisqu'il y a égalité entre 2 zones, il choisit d'abord sa zone de programme, en l'occurrence la zone de construction (IV) (non représentée sur le plateau principal), puis la zone suivante dans la boucle, en l'occurrence la zone de ravitaillement (II).

PLACEMENT DE DÉ



Le dissident tente de placer un dé dans une zone de la ville en suivant le **diagramme** ci-dessus. Les étapes de ce diagramme sont détaillées ci-dessous :

- Parmi les dés neutres ou de dissident dans la réserve, regardez si certains correspondent à une case dé vide dans la zone de la ville.
- Si aucun dé neutre ou de dissident de la réserve ne correspond à une case de la zone, regardez si le dissident a des réserves à dépenser (son marqueur ne se trouve ni sur la case 0 de sa piste, ni sur sa carte programme).
- Si le dissident a au moins 1 réserve et si son marqueur de réserve ne se trouve pas sur la carte programme, prenez n'importe quel dé neutre ou de dissident dans la réserve.
- Si un dé neutre ou de dissident correspond (ne correspond à une case de zone), le dissident dépense 1 réserve, choisit un dé de sa couleur préférée, puis change sa face pour qu'elle corresponde à une case dé vide dans la zone sélectionnée.
- Si aucun dé neutre ou de dissident ne correspond à une case dé vide dans la zone ou s'ils n'ont pas de Réserve à dépenser, alors ne placez pas de dé et ne **résolvez pas l'action primaire** de la carte action. **À la place**, le dissident tente de placer un **dino dressé** sur l'emplacement **le plus élevé** de la **nature sauvage** (voir le diagramme de placement de dino à la page 16).
- Si un dé correspond ou si vous en avez modifié un pour qu'il corresponde à une case de la zone, choisissez le dé préféré du dissident en fonction de sa face et de sa couleur. Placez le dé dans la zone et **résolvez l'action primaire de la carte action** (partie supérieure de la carte). Une fois l'action primaire terminée, passez à l'action secondaire.

DÉ PRÉFÉRÉ

Le dissident ne choisit **jamais** l'un de vos dés. S'il a le choix entre plusieurs dés de différentes couleurs, il choisit dans l'ordre :

- Son **propre** dé
- Un dé neutre (blanc)
- Un dé de l'**autre dissident**

Si le dissident a le choix entre plusieurs dés de la même couleur, il suit l'ordre de préférence indiqué **en haut de sa carte action**, de gauche à droite, pour déterminer sa face préférée.

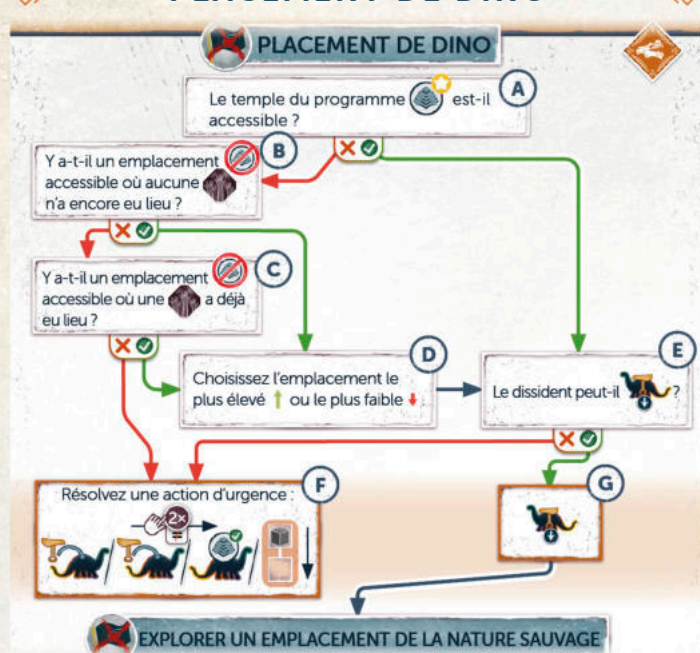


Exemple 1 (dés correspondants disponibles) : Narek tente de placer un dé dans la zone de ravitaillement. Il ne choisit jamais l'un de vos dés (I). Aucun des 3 dés correspondant aux cases de la zone de ravitaillement ne lui appartient. Il choisit donc le dé neutre innovateur, qui est situé avant le dé aventurier dans l'ordre de préférence de sa carte action (II).



Exemple 2 (aucun dé correspondant) : la situation est la même que dans l'exemple précédent, mais la réserve contient moins de dés. Aucun dé ne correspond aux cases vides dans la zone de ravitaillement. Narek a des réserves (III) ; il en dépense donc 1 pour changer son propre dé (IV), qu'il préfère aux autres. Parmi les cases disponibles, il préfère l'innovateur à l'aventurier. Il change donc son dé en innovateur avant de le placer sur la case correspondante (V).

PLACEMENT DE DINO



Les dissidents suivent le **diagramme ci-dessus** pour placer un dino dressé dans la nature sauvage. Ils ne placent **jamais** de dino dans un emplacement déjà exploré. À chaque étape, prenez uniquement en compte les emplacements **inexplorés**.

- A** Vérifiez si le **temple du programme** du dissident (en haut à droite de sa carte programme) est **accessible** (adjacent à un emplacement déjà exploré).
- B** Si le temple du programme n'est pas accessible, vérifiez s'il y a, dans la nature sauvage, des emplacements inexplorés et accessibles où aucune assemblée n'a encore eu lieu.
- C** S'il n'y a pas d'emplacement de ce type, vérifiez s'il y a d'autres emplacements accessibles où une assemblée a déjà eu lieu.

- D** Parmi ces emplacements, choisissez-en un en fonction du symbole indiqué sous le symbole « Wilderness » (Nature sauvage) en haut de la carte :

- ↑ : choisissez l'emplacement le plus élevé.
- ↓ : choisissez l'emplacement le plus faible. L'avant-poste est considéré comme l'emplacement le plus faible.

- E** Si le temple du programme est accessible ou vous avez trouvé un endroit approprié de la nature sauvage, vérifiez si le dissident possède un dino dressé qui peut être placé sur l'emplacement choisi.

- F** Si le dissident n'a pas de dino dressé pouvant être placé sur l'emplacement choisi, il résout l'**action d'urgence** (voir section suivante) sans placer de dino.

- G** S'il possède le dino dressé requis, placez-le sur l'emplacement choisi. Choisissez le dino le plus bas dans la hiérarchie, le cas échéant. Le dissident **explore** ensuite l'**emplacement de la nature sauvage** sur lequel il a placé le dino (voir « Explorer un emplacement de la nature sauvage » à la page 21 pour plus de détails). L'**action primaire** est terminée et le dissident passe à son action secondaire.

NOTE 1 : il peut arriver qu'un dissident place un dino dressé parce qu'il n'a pas pu placer de dé dans la ville. Dans ce cas, il ne résout **jamais** l'action primaire indiquée sur la carte action, et explore un emplacement de la nature sauvage à la place.

NOTE 2 : dans la hiérarchie des dinos, les dinos sont classés du moins puissant au plus puissant, comme suit : shieldhead, raptor, thunderhorn, ironjaw.

Exemple : Narek résout la carte 6, qui indique la nature sauvage avec la flèche ↓ (I). En respectant le diagramme, il regarde d'abord si sa carte programme (Architect) contient un temple de programme. Puisqu'elle ne contient pas de temple (II), il ignore les temples. Il regarde ensuite si une assemblée a déjà eu lieu quelque part. Il y en a eu une dans le Marécage (III) ; il évite donc les emplacements du Marécage (3 et 5). Les derniers emplacements inexplorés disponibles sont les emplacements 8, 9 et 10 (l'emplacement 7 est déjà exploré). La carte action de Narek présente la flèche ↓ (I). Il choisit donc l'emplacement le plus faible (emplacement 8) et y place un shieldhead dressé (IV).



ACTION D'URGENCE

Un dissident qui ne peut pas placer de dé ni de dino effectue une **action d'urgence**. Pour cela, il effectue les deux premières options possibles parmi les quatre options ci-dessous :

- ① Dresser un dino (le plus puissant)
- ② Dresser un dino (le plus puissant)
- ③ Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
- ④ Gagner 1 réserve

NOTE : cette action est identique à l'action primaire de la carte action 2.

ACTION SECONDAIRE

Une fois son action primaire terminée, le dissident actif résout tous les effets de son action secondaire, située dans la partie inférieure de sa carte action.

RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE




Les dissidents accumulent des réserves sur leur piste de réserve personnelle, qui leur permettent de résoudre leur action de réserve. Ils utilisent pour cela un cube d'influence de leur couleur comme marqueur de réserve. Lorsqu'un dissident gagne 1 réserve, avancez son marqueur d'une case sur sa piste.




Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident doit dépasser la case 5 ou atteindre une caisse, déplacez-le sur la case 1 de sa **carte programme**. Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident est placé sur sa carte programme, le dissident résout son action de réserve le plus tôt possible en respectant

la structure du tour (voir page 8) : Narek résout son action de réserve (si possible) lors de l'étape 3 de la structure du tour, et Camilla résout la sienne (si possible) seulement lors de l'étape 6. Lorsque le marqueur se trouve sur la carte programme, ignorez les autres gains et/ou pertes de réserve. Si le dissident gagne d'autres réserves lors de ce tour, n'avancez pas son marqueur. Une fois l'action de réserve terminée, remplacez le marqueur sur la première case de la piste (0).

Dès que les dissidents collectent **2 artefacts différents**, placez 1 **caisse** sur la case vide la plus basse de la piste de réserve de chaque dissident. Les caisses sont placées uniquement sur les cases du plateau des dissidents, jamais sur les cartes programme. Si la case sur laquelle vous devez placer une caisse est occupée par le marqueur de réserve, avancez ce dernier immédiatement. Lorsqu'un dissident gagne une réserve, ignorez toutes les cases occupées par une caisse.

Le nombre de caisses placées et la longueur des pistes de réserve, qui dépendent du nombre d'artefacts collectés, sont résumés ci-dessous :

	Nombre d'artefacts différents	0	2	4	6	8
	Nombre de caisses sur les pistes	0	1	2	3	4
	Longueur des pistes de réserve	6	5	4	3	2

Exemple : les dissidents ont collecté l'artefact Arbrisseau. Ils le conservent sur la case artefact du plateau des dissidents. Pendant son action, Narek  gagne l'artefact Couronne. Il le place sur la case artefact, par-dessus l'artefact Arbrisseau (1). Les dissidents ont désormais 2 artefacts. Ils placent immédiatement 1 caisse sur la case vide la plus basse de leur piste de réserve (pas sur leur carte programme). Pour Narek , la caisse est posée directement sur la case la plus basse (2). Sur la piste de Camilla , en revanche, la dernière case est déjà occupée par son marqueur de réserve. Pour libérer la case, Camilla

gagne immédiatement 1 réserve, déplaçant ainsi son marqueur vers sa carte programme (3). Elle peut ensuite placer la caisse sur la case (4). Elle doit donc résoudre son action de réserve lors de sa prochaine étape d'action de réserve.



EFFETS DES DISSIDENTS

Cette section présente tous les effets disponibles sur les cartes action (actions primaires et secondaires) et les cartes programme (actions de programme primaires et actions de réserve) des dissidents. Si vous ne pouvez pas résoudre un effet, ignorez-le.

GAGNER UN DINO


Shieldhead
non dressé


Raptor
non dressé


Thunderhorn
dressé


Dino non dressé d'un
temple exploré

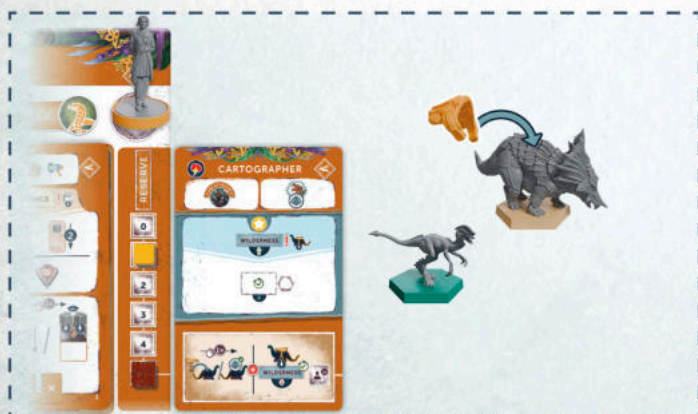
Prenez un dino du type indiqué dans la réserve générale et placez-le dans la réserve personnelle du dissident. Les dissidents collectent leurs dinos séparément. Lorsqu'un dissident gagne un dino dressé, placez immédiatement une selle du dissident sur le dino.

Si un temple exploré est requis en début de partie, le dino gagné est obligatoirement un shieldhead (car c'est le seul temple exploré en début de partie). Si plusieurs temples sont explorés, le dissident gagne le dino le plus puissant dans la hiérarchie (du plus puissant au moins puissant) : ironjaw, thunderhorn, raptor, shieldhead.

DRESSER UN DINO



Choisissez le dino non dressé le plus puissant dans la réserve **personnelle** du dissident et placez une selle du dissident dessus.



CONSTRUIRE UN ABRI



Zone minoritaire



Zone opposée





Zone du programme



Emplacement le
plus élevé dans la
nature sauvage



Emplacement le
plus faible dans la
nature sauvage

Le dissident construit un abri dans la zone indiquée (zone minoritaire, nature sauvage, zone opposée ou zone du programme). Dans une **zone de la ville**, il place toujours son abri sur la case disponible **la plus basse** de la zone indiquée. Vérifiez s'il évite la zone et départagez les égalités en suivant les instructions des sections « Zones évitées » et « Zones préférées » à la page 12. Dans la **nature sauvage**, le dissident construit en priorité son abri sur un emplacement où aucune assemblée n'a eu lieu. Si l'effet contient une flèche vers le haut , il choisit l'emplacement exploré le plus élevé dans la zone. Si l'effet contient une flèche vers le bas , il choisit l'emplacement exploré le plus faible (l'avant-poste est considéré comme l'emplacement le plus faible).

La zone opposée et la zone du programme peuvent être soit une zone de la ville, soit une zone de la nature sauvage : placez l'abri en conséquence.

CONSTRUIRE UNE STRUCTURE



Dans la zone opposée



Dans la zone du programme

Placez 1 abri du dissident sur la structure disponible la plus basse dans la zone indiquée (zone opposée ou zone du programme). Si cette zone est la nature sauvage ou si toutes les cases sont déjà occupées, le dissident choisit une autre zone préférée (voir page 12).



PLACER OU DÉPLACER UN CHEF



Placez le chef du dissident sur la case chef de la zone de la ville opposée. Si le chef se trouve déjà dans une zone, déplacez-le vers la zone de la ville opposée. Si cette zone est la nature sauvage ou si la case chef est occupée, choisissez une autre zone préférée (voir page 12).



GAGNER DES RÉSERVES



Avancez le marqueur de réserve sur la piste de réserve du dissident actif de 1 ou 2 cases.

Rappel : lorsque le marqueur doit dépasser la case 5 ou atteint une caisse, déplacez-le sur la carte programme du dissident. Si le marqueur se trouve déjà sur la carte programme, le dissident ne gagne pas de réserve supplémentaire ce tour-ci.



Avancez le marqueur de réserve des **2 dissidents** du nombre de cases indiqué.



PLACER UN THUNDERHORN DRESSÉ



Placez 1 thunderhorn dressé sur la case thunderhorn dressé de la zone opposée. Si cette zone est la nature sauvage ou si la case thunderhorn est occupée, choisissez une autre zone préférée (voir page 12).

GAGNER UN ARTEFACT



Artefact
Flèche



Artefact
Gland



Artefact
Bouclier



Artefact
Arbrisseau



Artefact
Couronne

Donnez l'artefact indiqué aux dissidents (ils collectent les artefacts ensemble). Empilez les différents artefacts collectés sur la case artefact du plateau des dissidents. Si les dissidents possèdent déjà l'artefact indiqué, ils ne gagnent rien.



NOTE : pour chaque paire d'artefacts différents qu'ils collectent, les dissidents placent une caisse sur leur piste de réserve.

Certains artefacts ne peuvent être gagnés que si le temple spécifié a déjà été exploré. Si le temple est inexploré, ignorez l'effet.



Temple
Raptor



Temple
Thunderhorn



Temple
Ironjaw

INFLUENCER UN OFFICIER



Placez 1 cube d'influence du dissident sur l'officier indiqué dans l'effet.

VÉRIFIER ET INFLUENCER UN OFFICIER



Vérifiez si le dissident a plus de cubes d'influence que vous sur l'officier indiqué (Chef intendant, Chef de la sécurité, Premier officier, Chef ingénieur, Capitaine ou officier du programme). Si c'est le cas, il gagne 1 réserve (A). Sinon, il place 2 cubes d'influence sur l'officier concerné (B).



Identifiez l'officier qui a le moins de cubes d'influence du dissident actif, puis placez 2 cubes d'influence de ce dissident dessus.

A

2 (red), 1 (green)

RESERVE

0

3

B

2 (red), 2 (green)

CAPTAIN

CHIEF MATE

CHIEF MATE

ACTION PRIMAIRE DU PROGRAMME

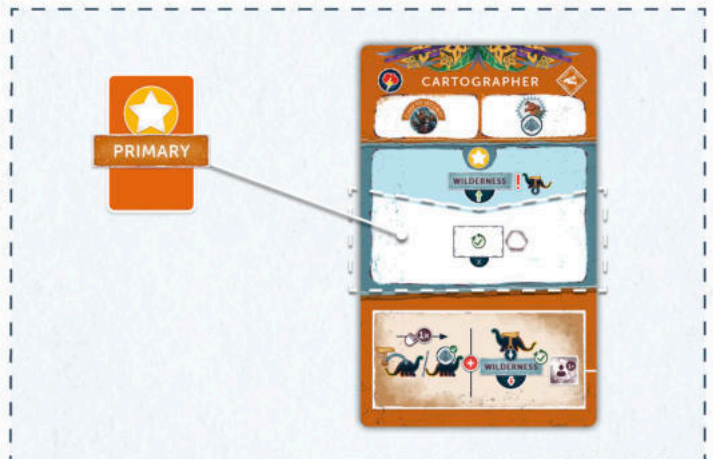


Résolvez tous les effets de l'action primaire du programme, indiquée au centre de la carte programme du dissident. Toutes les actions de programme sont décrites à la page 25.



Si aucune assemblée n'a lieu dans la ville ce tour-ci, résolvez tous les effets de l'action primaire du programme. Sinon, ne faites rien.

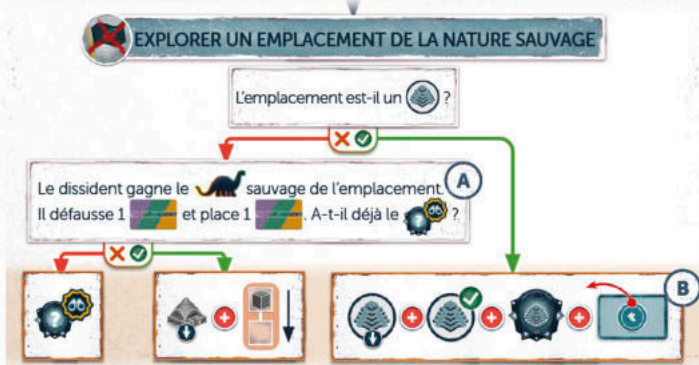
Si le programme indique une zone de la ville, mais que le dissident ne peut pas placer de dé dans la ville, ne résolvez pas les effets de l'action primaire du programme. Si le programme indique la nature sauvage, mais que le dissident ne peut pas y placer de dino dressé, ne résolvez pas les effets de l'action primaire du programme.



EXPLORER UN EMPLACEMENT DE LA NATURE SAUVAGE



Le dissident explore l'emplacement où il a placé un dino dressé au début de son tour. Les étapes à suivre varient en fonction des artefacts que les dissidents possèdent déjà et si l'emplacement est un temple.



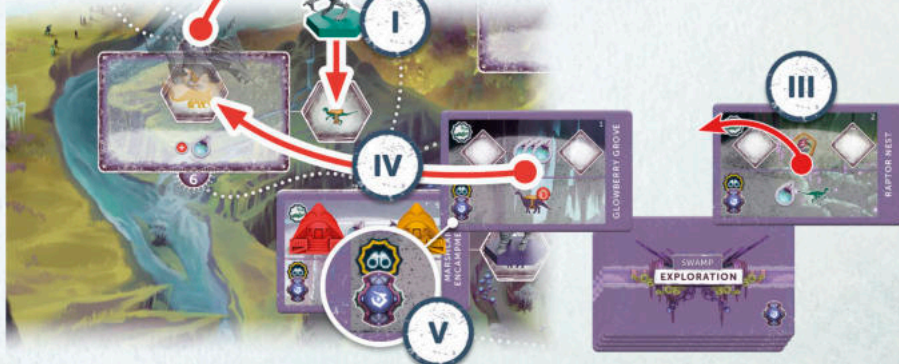
A Si l'emplacement n'est pas un temple, le dissident prend le dino sauvage de l'emplacement et le place dans sa réserve personnelle. Il prend ensuite les **2** premières tuiles exploration de la pile de la zone correspondante (Marécage, Jungle ou Collines), **défausse** la première et **place** la deuxième sur l'emplacement. Puis, selon l'**artefact** indiqué en bas à gauche de la tuile exploration placée, il réalise l'une des actions suivantes :

- Si les dissidents ne possèdent pas déjà l'artefact indiqué, ils le gagnent.
- Si les dissidents possèdent déjà l'artefact indiqué, le dissident actif place 1 abri sur la tuile exploration **et** gagne 1 réserve.

B Si l'emplacement est un temple, le dissident place la figurine de temple sur la case correspondante (le temple est désormais considéré comme exploré), gagne l'artefact indiqué sur l'aventure de temple correspondante, puis retire cette aventure de temple du jeu.

NOTE : les dissidents collectent les artefacts ensemble.

Exemple : Narek a placé un raptor dressé sur l'emplacement 6 (I). Il prend le thunderhorn sauvage et le place dans sa réserve personnelle (II). Défaussez ensuite la première tuile exploration de la pile Marécage (III) et placez la deuxième tuile de la pile sur l'emplacement 6 (IV). La tuile indique l'artefact Sablier (V). Puisque les dissidents ne l'ont pas déjà collecté, Narek place cet artefact sur le plateau des dissidents (VI).



PLACER UN DINO ET EXPLORER L'EMPLACEMENT



Le dissident résout un **placement de dino**, en suivant le diagramme à la page 16.

- Il tente de placer un dino dressé sur l'emplacement indiqué par le symbole (le plus élevé ou le plus faible).
- S'il y parvient, il résout ensuite l'effet « Explorer un emplacement de la nature sauvage » (voir la section précédente sur cette page).
- S'il ne peut pas placer le dino dressé, il résout une action d'urgence.

Si cet effet fait partie d'une action de réserve (et non de l'action primaire), n'effectuez pas d'action secondaire ensuite (contrairement à ce qui est indiqué à l'étape G de la section « Placement de dino » à la page 16).

ASSEMBLÉES

Les assemblées sont résolues de la même manière et vous rapportent les mêmes récompenses que dans une partie multijoueur. En revanche, le décompte des points pour les dissidents est différent, puisqu'ils comptabilisent ensemble leurs partisans.

- 1 **Décompte de l'assemblée** : Après avoir compté les éléments de chaque couleur dans la zone, déterminez votre position dans l'ordre de présence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez la récompense correspondante sur la tuile de décompte de l'assemblée, le cas échéant. Les dissidents gagnent ensuite un certain nombre de partisans en fonction de leur position dans l'ordre de présence.
 - A Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
 - B Sinon, ils gagnent la seconde récompense de la tuile (et ignorent les éventuelles caisses indiquées).

NOTE : même s'il y a plusieurs dissidents, ils ne gagnent qu'une seule fois des partisans, en fonction du dissident **le plus haut** dans l'ordre de présence.

	Ordre de présence					
1 ^{ER}						
2 ^E						
3 ^E		-	-		-	
	➔ 6	➔ 6	➔ 1	➔ 1	➔ 1	➔ 0
	➔ 1	➔ 6	➔ 6	➔ 6	➔ 6	➔ 6

Exemple : récompenses possibles pour la 3^e assemblée (avec la tuile de décompte de l'assemblée III), selon l'ordre de présence. La tuile rapporte 6 partisans pour la 1^{re} place et 1 partisan + 1 caisse pour la 2^e place. La dernière ligne du tableau présente le symbole commun des dissidents , car même si l'ordre de Camilla et de Narek était interverti, le résultat serait le même. Les dissidents ne gagnent jamais de caisses. S'ils arrivent en 2^e place, ils gagnent seulement 1 partisan.

- 2 **Décompte des points de l'officier** : Après avoir compté les cubes d'influence sur l'officier, déterminez votre position dans l'ordre d'influence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez le nombre de partisans correspondant (la totalité, la moitié ou aucun) en fonction des conditions de décompte des points de l'officier. Selon leur position dans l'ordre d'influence, les dissidents gagnent de nouveau des partisans en fonction de la **tuile de décompte de l'assemblée** :
 - A Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
 - B Sinon, ils gagnent la seconde récompense de la tuile (et ignorent les éventuelles caisses indiquées).

Exemple : le Capitaine (A) est évalué lors de la 3^e assemblée et vous êtes à égalité pour la 1^{re} position avec Camilla. Vous évaluez normalement les conditions de décompte des points du Capitaine, qui vous rapporte 3 partisans (1 pour chacun de vos 2 raptors dressés + 1 pour votre paire de shieldheads dressés) (B). Les dissidents gagnent des partisans grâce à la tuile de décompte de l'assemblée, en l'occurrence 6 partisans pour la 1^{re} place (C).

A

2

2

1

B

C

- 3 **Conclusion** : Renvoyez la figurine de dissident de la zone vers le plateau des dissidents et remettez le thunderhorn dressé appartenant au dissident dans sa réserve.

Enfin, préparez l'assemblée suivante en suivant les règles multijoueurs.

DÉCOMPTE FINAL

ÉVALUATION DES OBJECTIFS

À la **fin de votre 8^e tour**, vous **devez** choisir 1 des 3 cartes objectif disponibles sous le plateau des dissidents et l'**évaluer** complètement :

- A** Si vous avez accompli l'**objectif personnel**, gagnez le nombre de partisans indiqué.
- B** Pour chacune des 3 zones de l'**objectif de zone**, gagnez 4 partisans si vous avez plus d'abris que chacun des dissidents (ou si vous êtes à égalité pour la 1^{re} place).
- C** Évaluez l'officier indiqué sous l'objectif d'officier à l'aide de la tuile de décompte de l'assemblée actuelle, comme décrit dans la section « Assemblées » à la page précédente. Cet officier peut faire gagner des partisans à vous ET aux dissidents. Ne défaussez pas la tuile de décompte de l'assemblée après le décompte.

Après l'évaluation de la carte objectif, passez au dernier tour des dissidents.



Exemple : il y a 3 cartes objectif sous le plateau des dissidents : la carte 4 (I), la carte 2 (II) et la carte 13 (III).

ÉVALUATION DU PROGRAMME

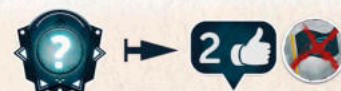
À la **fin de la partie** (après le 8^e tour de Camilla), vous devez évaluer les 2 **officiers** indiqués en haut des **cartes programme** des dissidents à l'aide de la tuile de décompte de l'assemblée actuelle, comme décrit dans la section « Assemblées » à la page précédente. Ces officiers peuvent faire gagner des partisans à vous ET aux dissidents. Ne défaussez pas la tuile de décompte de l'assemblée après le décompte.



STRUCTURES, ARTEFACTS ET RESSOURCES RESTANTES

Suivez les règles multijoueurs pour évaluer vos structures, artefacts et ressources restantes.

Les dissidents gagnent **2 partisans** pour chaque **artefact** en leur possession, mais ils n'évaluent pas les conditions de décompte des points des structures en fin de partie.



VICTOIRE

Si vous avez plus de partisans que les dissidents à la fin des différents décomptes, vous gagnez la partie.
Sinon, les dissidents ont su déjouer vos plans et remportent la victoire.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez modifier certains éléments lors de la mise en place pour ajuster le niveau de difficulté du jeu.

Réglez le nombre de partisans de départ des dissidents en fonction des cinq niveaux de difficulté ci-contre :

Pour une partie **plus facile** :

- Mise en place : chaque dissident commence la partie avec son marqueur de réserve sur la case 0 de sa piste de réserve.
- Pendant la partie : les dissidents ne gagnent pas de caisses lorsqu'ils collectent des artefacts.

Pour une partie **plus difficile** :

- Mise en place : chaque dissident commence la partie avec une caisse sur la case 5 de sa piste de réserve.

Difficulté	Nb de partisans des dissidents
Citoyen	0
Ranger	20
Dresseur	40
Chef	60
Expert en dinos	80

CARTES ACTION DES DISSIDENTS

Les effets des actions primaires et secondaires des différentes cartes action sont décrits ci-dessous. Dans ces descriptions, « il » se rapporte au dissident actif.

Numéro et zone	Action primaire	Action secondaire
1 Ravitaillement	Il gagne 1 shieldhead non dressé et 1 raptor non dressé et 2 réserves. Puis , si le temple Ironjaw est exploré, il gagne l'artefact Bouclier.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef intendant, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef intendant.
2 Militaire	Il résout les 2 premières options disponibles, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> ① Dresser 1 dino (le plus puissant) ② Dresser 1 dino (le plus puissant) ③ Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant) ④ Gagner 1 réserve 	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef de la sécurité, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef de la sécurité.
3 Développement	Il construit un abri dans la zone du programme et dans la zone opposée. Puis , si le temple Raptor est exploré, il gagne l'artefact Flèche.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Premier officier, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Premier officier.
4 Construction	Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus élevé de la nature sauvage et gagne 1 réserve. Puis , si le temple Thunderhorn est exploré, il gagne l'artefact Gland.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef ingénieur, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef ingénieur.
5 Nature sauvage, emplacement le plus élevé	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Capitaine, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Capitaine.
6 Nature sauvage, emplacement le plus faible	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus faible disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur l'officier du programme, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur l'officier du programme.
7 Nature sauvage, emplacement le plus élevé	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	Il retire 1 cube d'influence du Premier officier pour gagner 2 réserves.
8 Programme	S'il a placé un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme) et gagne l'artefact Arbrisseau.	Si possible, il retire 1 cube d'influence du Chef de la sécurité pour construire 1 abri sur l'emplacement le plus faible disponible de la nature sauvage. Sinon, il ne fait rien.
9 Programme	S'il a placé un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme) et gagne l'artefact Couronne.	Il retire 1 cube d'influence du Chef intendant pour résoudre la première option disponible, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> ① Dresser 1 dino (le plus puissant) ② Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
10 Assemblée ou programme	Si aucune assemblée ne se déclenche dans la ville ce tour-ci et s'il parvient à placer un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme).	Il retire 1 cube d'influence du Chef ingénieur pour construire 1 structure dans la zone du programme.
11 Assemblée ou programme	Si aucune assemblée ne se déclenche dans la ville ce tour-ci et s'il parvient à placer un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme).	Il retire 1 cube d'influence du Capitaine pour placer ou déplacer son chef vers la zone opposée, puis il résout la première option disponible, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> ① Placer 1 thunderhorn dressé dans la zone opposée ② Dresser 1 dino (le plus puissant) ③ Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
12 Aucune zone	Procédure remélanger uniquement : Chaque dissident gagne 1 réserve.	Procédure remélanger uniquement : Résolvez la procédure remélanger.



CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS

Nom Zone Officier	Action primaire du programme	Action de réserve
Cartographe Nature sauvage Chef de la sécurité	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	Il résout la première option disponible, dans l'ordre : ① Dresser 1 dino (le plus puissant) ② Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant) Puis , il tente de placer 1 dino sur l'emplacement de la nature sauvage le plus faible disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage) et explore cet emplacement.
Influencer Développement Chef intendant	Il construit 1 abri dans la zone opposée et place 1 cube d'influence sur l'officier de cette zone.	Il construit 1 abri dans la zone opposée et 1 abri dans la zone minoritaire de la ville. Puis , il place 2 cubes d'influence sur l'officier sur lequel il a le moins de cubes d'influence.
Architecte Construction Chef ingénieur	Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus élevé de la nature sauvage et gagne 1 réserve.	Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus faible de la nature sauvage. Puis , il construit 1 structure dans la zone opposée.
Rider Militaire Capitaine	Il résout les 2 premières options disponibles, dans l'ordre : ① Dresser 1 dino (le plus puissant) ② Dresser 1 dino (le plus puissant) ③ Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant) ④ Gagner 1 réserve	Il gagne 1 thunderhorn dressé. Puis , il tente de placer 1 dino sur l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage) et explore cet emplacement.
Horticulturist Ravitaillement Premier officier	Il gagne 1 shieldhead non dressé et 1 raptor non dressé et 2 réserves.	Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus faible de la nature sauvage. Puis , il construit 1 abri dans la zone minoritaire de la ville.



ACTION PRIMAIRE

CHOISIR UNE ZONE

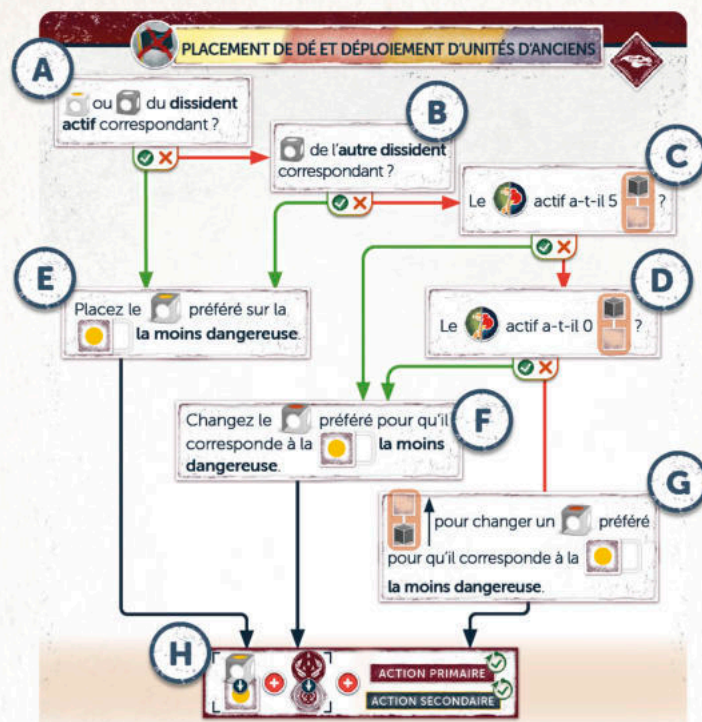
La première étape de l'action primaire d'un dissident consiste à déterminer dans quelle zone il va jouer, et quel type de dé il va y placer. Pour cela, regardez la **zone de la carte action**, indiquée en haut de la carte.

La plupart des cartes action indiquent une zone spécifique. Il existe cependant 2 cas spéciaux (cartes 9 et 10), qui indiquent la **zone du programme**. Lorsque vous résolvez ces cartes, les dissidents choisissent la zone indiquée en haut de leur propre carte programme.

PLACEMENT DE DÉ

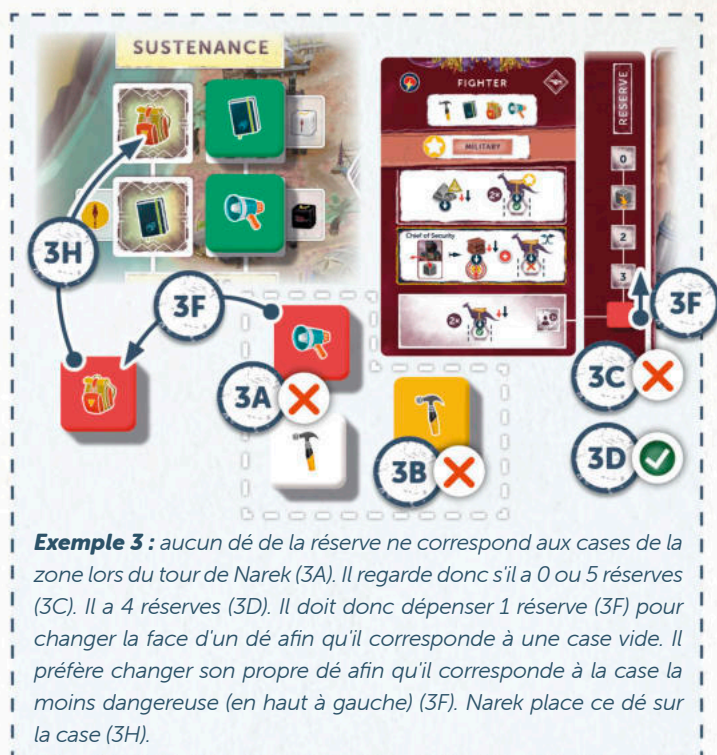
Le dissident place 1 dé dans la zone choisie en suivant le diagramme de placement de dé et de déploiement d'unités d'Anciens. Les étapes de ce diagramme sont détaillées ci-dessous :

- Prenez en compte tous les dés du dissident actif et tous les dés neutres dans la réserve. Regardez si l'un de ces dés correspond à une case dé vide dans la zone.
- Si aucun dé du dissident actif ni aucun dé neutre de la réserve ne correspond à une case vide de la zone, regardez si un dé de l'autre dissident correspond à une case vide de la zone.
- Si aucun dé de dissident ni aucun dé neutre ne correspond à une case vide de la zone, regardez si le dissident actif a exactement 5 réserves (son marqueur se trouve sur la carte programme).
- Si le dissident n'a pas 5 réserves, regardez s'il en a 0.
- Si vous avez trouvé plusieurs dés neutres ou de dissident correspondant à une case vide de la zone, choisissez celui qui correspond à la **case dé la moins dangereuse** (voir page suivante). Si plusieurs dés sont concernés, choisissez le dé préféré (voir page suivante).
- Si le dissident a 0 ou 5 réserves, il change la face d'un dé neutre ou de dissident afin qu'il corresponde à la **case vide la moins dangereuse** (voir page suivante) de la zone.
- Si le dissident a entre 1 et 4 réserves, il dépense 1 réserve pour changer la face d'un dé neutre ou de dissident afin qu'il corresponde à la **case vide la moins dangereuse** (voir page suivante) de la zone.
- Si vous avez trouvé un dé correspondant à la case dé la moins dangereuse, placez-le sur cette case. Puis, **déployez 1 unité d'Anciens** sur le champ de bataille de la zone, en suivant les instructions de l'étape 2 de la section « Action primaire » du livret de règles multijoueur (voir page 13 du livret de l'Épisode 4). Enfin, **résolvez l'action primaire de la carte action** (partie supérieure de la carte). Une fois l'action primaire terminée, le dissident passe à son action secondaire.



Exemple 1 : Narek place un dé dans la zone de ravitaillement. Il vérifie d'abord ses propres dés et les dés neutres dans la réserve (1A). Les deux dés illustrés correspondent à la case dé vide en bas à droite (1E). Il préfère placer son propre dé plutôt que le dé neutre (1H).

Exemple 2 : ni le dé de Narek ni le dé neutre ne correspondent aux cases vides dans la zone (2A). En revanche, les 2 dés de Camilla correspondent (2B). Narek choisit le dé correspondant à la case la moins dangereuse, en l'occurrence celle en haut à gauche, car elle n'entraîne aucun déploiement d'unité d'Anciens (2E). Narek place le dé de Camilla sur cette case (2H).



Exemple 3 : aucun dé de la réserve ne correspond aux cases de la zone lors du tour de Narek (3A). Il regarde donc s'il a 0 ou 5 réserves (3C). Il a 4 réserves (3D). Il doit donc dépenser 1 réserve (3F) pour changer la face d'un dé afin qu'il corresponde à une case vide. Il préfère changer son propre dé afin qu'il corresponde à la case la moins dangereuse (en haut à gauche) (3F). Narek place ce dé sur la case (3H).

DÉ PRÉFÉRÉ

Le dissident ne choisit **jamais** l'un de vos dés. S'il a le choix entre plusieurs dés de différentes couleurs, il choisit dans l'ordre :

- ① Son **propre** dé
- ② Un dé neutre (blanc)
- ③ Un dé de l'**autre** dissident

Si le dissident a le choix entre plusieurs dés de la même couleur, il suit l'ordre de préférence indiqué **en haut de sa carte programme**, de gauche à droite, pour déterminer sa face préférée.



Exemple : l'ordre de préférence de la carte programme « Supplieur » est le suivant : organisateur, innovateur, aventurier, facilitateur.

CASE DÉ LA MOINS DANGEREUSE

Il se peut que plusieurs cases dé soient disponibles dans une même zone. Dans ce cas, le dissident choisit toujours celle qu'il considère comme **la moins dangereuse**. Le niveau de dangerosité d'une case est représenté par le symbole indiqué à côté de la case (du moins dangereux au plus dangereux) :

- ① Aucune unité d'Anciens
- ② Dé éclairer Ancien normal
- ③ Lancier
- ④ Dé éclairer Ancien dangereux

Exemple : ordre croissant de dangerosité des cases dé dans la zone de ravitaillement.

ACTION SECONDAIRE

Une fois son action primaire terminée, le dissident actif résout tous les effets de son action secondaire, située dans la partie inférieure de sa carte action.

ACTION DE RÉSERVE

Les dissidents accumulent des réserves personnelles, qu'ils peuvent utiliser pour résoudre leur action de réserve.

Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident doit dépasser la case 4, déplacez-le sur la case 1^x de sa carte programme. Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident est placé sur sa carte programme, le dissident résout son action de réserve le plus tôt possible en respectant la structure du tour (voir page 8) : Narek résout son action de réserve (si possible) lors de l'étape 3 de la structure du tour, et Camilla résout la sienne (si possible) lors de l'étape 6. Lorsque le marqueur se trouve sur la carte programme, ignorez les autres gains et/ou pertes de réserve. Si le dissident gagne d'autres réserves lors de ce tour, n'avancez pas son marqueur. Une fois l'action de réserve terminée, remplacez le marqueur sur la première case de la piste (0).



EFFETS DES DISSIDENTS

Cette section présente tous les effets disponibles sur les cartes action (actions primaires et secondaires) et les cartes programme (actions de programme primaires et actions de réserve) des dissidents. Si un effet ne peut pas être résolu, ignorez-le.

CONSTRUIRE UNE CABINE



Le dissident actif construit 1 cabine du type indiqué (recycleur , marin , chirurgien , ou technicien) dans la zone indiquée (zone du programme ou zone minoritaire) , sur la case vide la plus basse de la **section du navire** de cette zone. Si la case contient le symbole 2 partisans, le dissident gagne 2 partisans. Comptez toutes les cabines pour identifier la zone minoritaire, et pas seulement celles du type que vous êtes en train de placer.



Le dissident actif construit 1 cabine du type dont il possède le moins d'exemplaires dans la **section du navire indiquée** (timonerie, cale, quartiers ou salle des machines). En cas d'égalité entre plusieurs types, il construit la cabine du type le plus à gauche parmi ceux-ci. Si aucune case n'est disponible pour le type de cabine dont il possède le moins d'exemplaires, il construit 1 cabine du 2^e type dont il possède le moins d'exemplaires, toujours dans la section du navire indiquée. Pour tous les effets ci-dessus, vérifiez si la zone est évitée et partagez les égalités comme indiqué dans les sections « Zones évitées » et « Zones préférées » à la page 12.

Exemple : Narek veut construire 1 cabine de marin dans sa zone minoritaire. Il a actuellement 2 marins dans la timonerie, 2 chirurgiens dans la cale, 2 techniciens dans les quartiers et 1 marin dans la salle des machines. C'est donc dans la salle des machines qu'il a le moins de cabines, même si ce n'est pas la section qui contient le moins de cabines de marin.



PLACER UNE CAISSE



Sur un champ de bataille de la zone minoritaire



Sur un voyage de la zone opposée



Dans une zone communautaire de la zone minoritaire

Le dissident actif place 1 caisse sur une case caisse d'une zone spécifique dans la zone indiquée.

Sur le **champ de bataille de la zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de caisses sur son champ de bataille), il place la caisse sur la case la plus à gauche disponible. Il ignore le soin recouvert par la caisse.



Sur le **voyage de la zone opposée** (indiquée par le programme du dissident opposé), il place la caisse sur la case la plus à gauche disponible. Les dissidents gagnent le nombre recouvert de partisans.



Dans la **zone communautaire de la zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de caisses dans sa zone communautaire), il place la caisse sur le coût d'une des options de l'effet. Le dissident lance le dé menace pour déterminer le coût à recouvrir (il ne recouvre jamais le coût de l'option du haut) :

- (A) Si le dissident obtient **1** ou **2** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût en nourriture.
- (B) Si le dissident obtient **3** ou **4** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût de 3 partisans. Les dissidents gagnent immédiatement 3 partisans.
- (C) Si le dissident obtient **5** ou **6** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût de 2 baies lumineuses.

Si la case déterminée est déjà recouverte par une caisse, relancez le dé menace jusqu'à ce qu'il indique une case vide.



Pour tous les effets ci-dessus, si aucune case caisse n'est disponible ou si plusieurs zones minoritaires comportent le même nombre de caisses, le dissident choisit d'autres zones et départage les égalités comme indiqué dans la section « Zones préférées » à la page 12.

PLACER UN CHEF



Le dissident actif place son chef dans la zone indiquée par son programme. Si la case chef est déjà occupée, il choisit une autre zone préférée (voir page 12).

CONSTRUIRE UNE FORTIFICATION

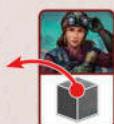


Le dissident actif construit 1 fortification sur la case vide la plus basse disponible du sentier de guerre de la **zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de fortifications du dissident actif), en dessous de la figurine de sentier. Si les cases fortification sont déjà occupées ou en cas d'égalité entre plusieurs zones, le dissident choisit la zone comme indiqué dans la section « Zones préférées » à la page 12.

RÉTIRER UN CUBE D'INFLUENCE D'UN OFFICIER



Du Premier officier



Du Chef ingénieur



Du Chef intendant



Du Chef de la sécurité

Le dissident actif retire 1 cube d'influence de l'**officier indiqué** (Premier officier, Chef ingénieur, Chef intendant ou Chef de la sécurité), si possible. S'il le fait, il résout ensuite l'effet indiqué à droite de la flèche noire. S'il **ne peut pas** retirer le cube d'influence, il ne choisit pas d'autre officier et ignore complètement l'effet indiqué.

PLACER UN CUBE D'INFLUENCE SUR UN OFFICIER



Sur l'officier minoritaire



Sur l'officier du programme



Sur l'officier opposé

Le dissident actif place 1 cube d'influence sur l'officier de la **zone indiquée** (zone minoritaire ↓↓, zone du programme ☆ ou zone opposée ✕). L'officier minoritaire est celui sur lequel le dissident actif a le moins de cubes d'influence. Vérifiez si l'officier est évité et départagez les égalités en suivant les instructions de la section « Officiers évités et préférés » à la page 12.



Résolvez cette action uniquement si vous jouez avec le niveau de difficulté « Légende ». Le dissident actif place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire.

GAGNER UNE RÉSERVE



Le dissident actif avance son marqueur de réserve de 1 case (vers le bas) sur sa piste de réserve. Rappel : lorsque le marqueur doit dépasser la 4^e case, déplacez-le sur la carte programme du dissident (case 1^x). Si le marqueur se trouve déjà sur la carte programme, le dissident ne gagne pas de réserve supplémentaire ce tour-ci.



Avancez de 1 case le marqueur de réserve des 2 dissidents.

NOTE : cet effet est indiqué sur la carte action comportant le symbole remélanger ; il est donc toujours résolu lors de la procédure remélanger.

AVANCER SUR LA PISTE DE RALLIEMENT



Le dissident actif avance son marqueur de ralliement de 1 case (vers la droite).

- ❗ Si le marqueur de ralliement doit dépasser la 5^e case de la piste, laissez-le sur la 5^e case **et** ralliez 1 dino sur le champ de bataille de la zone du programme. Si le dino ne peut pas être rallié sur ce champ de bataille, il ne se passe rien.



RALLIER UN DINO

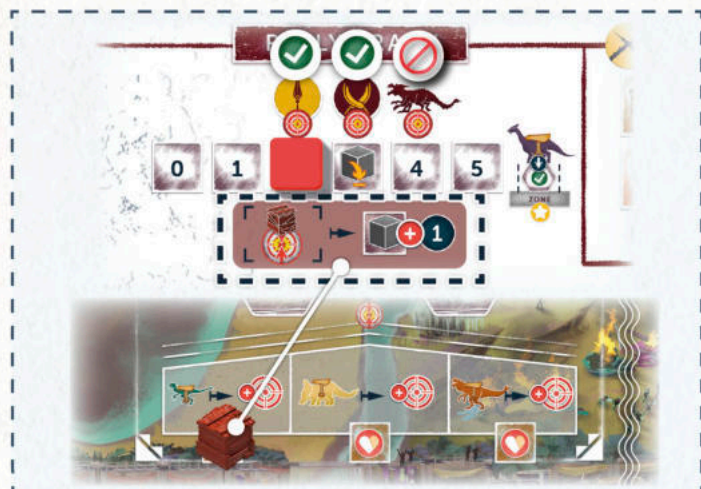


Le dissident actif prend 1 shieldhead de la réserve générale et place 1 selle dessus. Puis, il place ce shieldhead sur le champ de bataille en face d'une unité d'Anciens sans opposition dans la **zone indiquée** (ravitaillement, militaire, évacuation, construction, zone minoritaire, zone du programme ou zone opposée). La zone minoritaire est celle où le dissident actif a rallié le moins de dinos.

Il place toujours le shieldhead sur la case dino du haut. Il ignore le symbole recouvert sur la case, **sauf** si ce symbole indique 5 partisans (dans ce cas, les dissidents gagnent 5 partisans).

Le dissident actif affronte toujours l'unité d'Anciens **la plus puissante** que sa **piste de ralliement** lui permet. Il peut affronter les unités d'Anciens indiquées au-dessus et à gauche de son marqueur de ralliement. Il ne peut jamais affronter les unités indiquées à droite du marqueur. Si plusieurs unités du type le plus puissant sont disponibles, le dissident affronte l'unité **la plus à droite**.

Les **caisses** situées sur les champs de bataille améliorent les capacités de ralliement des dissidents : pour chaque caisse sur le champ de bataille sur lequel ils effectuent un ralliement, leur marqueur de ralliement est considéré comme étant avancé de 1 case supplémentaire sur la piste.



Lorsqu'ils rallient des dinos, les dissidents ne tiennent **pas** compte de leurs zones préférées et évitées. S'ils ne peuvent pas rallier un dino dans la zone indiquée, ils avancent de **2 cases** sur leur piste de ralliement à la place.

RALLIEMENT SUPPLÉMENTAIRE DE NAREK



La plupart des cartes action indiquent, au-dessus de l'effet « Rallier des dinos », que **Narek résout l'effet deux fois** (contre 1 fois seulement pour Camilla).

RÉSoudre UNE ACTION DU PROGRAMME



Le dissident actif résout tous les effets de l'action primaire ou secondaire du programme. L'action primaire est indiquée au milieu de la carte programme du dissident. L'action secondaire est indiquée juste en dessous. Les actions primaires et secondaires de programme sont détaillées à la page 32.

Exemple : actions primaire et secondaire indiquées sur une carte programme.



Action primaire du programme

Action secondaire du programme

CARTES ACTION DES DISSIDENTS

Cette section décrit les actions primaires et secondaires des cartes action. Les effets sont détaillés aux pages 28 à 30.

Numéro, Zone, Officier	Action primaire	Action secondaire
#1, Ravitaillement, Premier officier	Le dissident avance sur sa piste de ralliement. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée et dans la zone de ravitaillement*.	Le dissident place son chef dans la zone du programme et gagne 1 réserve.
#2, Ravitaillement, Premier officier	Le dissident construit 1 cabine de technicien dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée*.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire et gagne 1 réserve.
#3, Militaire, Chef ingénieur	Le dissident gagne 1 réserve. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée et dans la zone militaire*.	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement.
#4, Militaire, Chef ingénieur	Le dissident construit 1 cabine de marin dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone du programme*.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone du programme.
#5, Évacuation, Chef intendant	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire. Puis , il rallie 1 dino dans la zone du programme*.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone du programme et gagne 1 réserve.
#6, Évacuation, Chef intendant	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et place 1 cube d'influence sur l'officier du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone d'évacuation*.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone du programme et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
#7, Construction, Chef de la sécurité	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement et construit 1 cabine de recycleur dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée*.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire.
#8, Construction, Chef de la sécurité	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement et gagne 1 réserve. Puis , il rallie 1 dino dans la zone de construction*.	Le dissident rallie 1 dino dans la zone du programme*.
#9, Zone du programme, Officier du programme	Le dissident résout l'action primaire du programme (voir page suivante).	Le dissident résout l'action secondaire du programme (voir page suivante).
#10, Zone du programme, Officier du programme	Le dissident résout l'action primaire du programme (voir page suivante).	Le dissident résout l'action secondaire du programme (voir page suivante).
#11, Aucune zone, Aucun officier	Procédure remélanger uniquement : Chaque dissident gagne 1 réserve.	Procédure remélanger uniquement : Résolvez la procédure remélanger.

* Narek effectue deux fois chaque effet « Rallier un dino » indiqué sur les cartes action.

CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS

Cette section décrit les actions primaires, secondaires et de réserve des cartes programme. Les effets sont détaillés aux pages 28 à 30.

Nom (Dissident), Officier	Action primaire	Action secondaire	Action de réserve
Supplier (Camilla), Premier officier	Le dissident construit deux fois 1 cabine de technicien dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident gagne 1 réserve.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la timonerie et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Supplier (Narek), Premier officier	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie deux fois 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident place 1 caisse dans la zone communautaire de la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Fighter (Camilla), Chef de la sécurité	Le dissident construit deux fois 1 cabine de marin dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident gagne 1 réserve et rallie 1 dino dans la zone opposée.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la cale et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Fighter (Narek), Chef de la sécurité	Le dissident construit 1 cabine de marin dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone opposée.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Influencer (Camilla), Chef intendant	Le dissident place 1 cube d'influence sur l'officier opposé et avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie deux fois 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans les quartiers et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Influencer (Narek), Chef intendant	Le dissident place 1 cube d'influence sur l'officier opposé et avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone minoritaire et place 1 caisse dans la zone communautaire de la zone minoritaire.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone minoritaire et rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Shipwright (Camilla), Chef ingénieur	Le dissident construit deux fois 1 cabine de recycleur dans la zone minoritaire.	Le dissident gagne 1 réserve et place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la salle des machines et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Shipwright (Narek), Chef ingénieur	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.

COMBAT

Les sections « Replier les dinos inaptes », « Vérifier si un combat a lieu » et « Résolution du combat » du livret de règles multijoueur s'appliquent normalement et s'accompagnent des ajouts suivants.

REPLIER LES DINOS INAPTES

Lorsque vous vérifiez les dégâts infligés par les dinos sur le champ de bataille, les shieldheads ralliés par les dissidents infligent toujours suffisamment de dégâts pour vaincre les unités d'Anciens qu'ils affrontent. Ainsi, les dinos des dissidents ne se replient jamais.

VÉRIFIER SI UN COMBAT A LIEU

Résolvez cette étape exactement comme dans une partie multijoueur.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Les étapes décrites dans cette section s'ajoutent à celles de la section « Résolution du combat » du livret de règles multijoueur.

1 Déterminer le résultat du combat

Si un combat entraîne une brèche, que les dissidents y aient pris part ou non, avancez le marqueur de brèche de 1 case sur la piste de brèche située sur le plateau des dissidents. Si un dissident a pris part à un combat ayant entraîné une brèche, il **gagne 1 réserve** et la brèche **ne lui fait perdre aucun partisan**.

Exemple (brèche) : après avoir choisi une zone et placé son dé, Camilla a obtenu le symbole de combat avec le dé éclairer Ancien dangereux ; un combat a donc lieu à la fin de son tour. Puisqu'il y a des unités d'Anciens sans opposition sur le champ de bataille, une brèche s'ouvre.



2 Courage et sauvetage

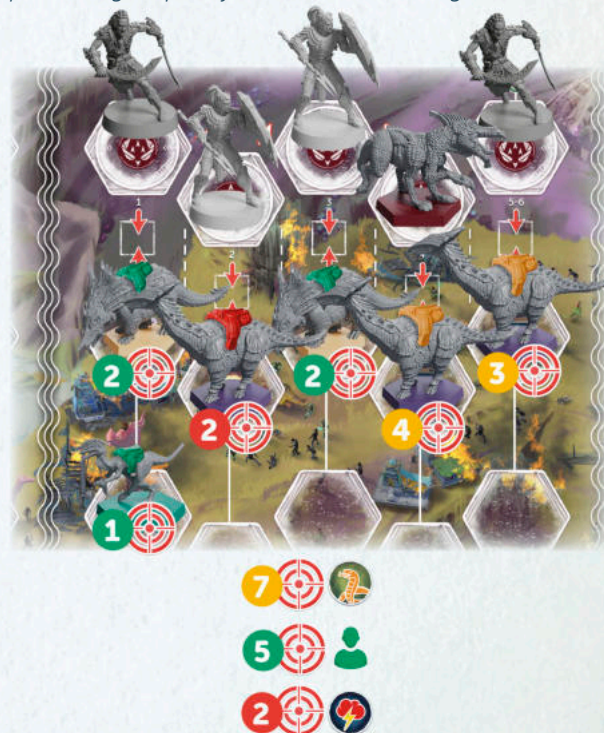
Les dissidents ne gagnent rien après avoir vaincu des unités d'Anciens.

3 Récompenses de combat

Les dissidents ne choisissent pas de récompenses de combat, mais ils peuvent gagner des artefacts ou des réserves en fonction de la quantité de dégâts qu'ils infligent. Les shieldheads des dissidents infligent une quantité de dégâts égale à la quantité requise pour vaincre l'unité d'Anciens qu'ils affrontent (2 pour un lanceur, 3 pour un pilleur, 4 pour un sixleg). Additionnez la quantité totale de dégâts infligés par chaque dissident séparément.

En cas de **victoire**, si la quantité de dégâts infligés par un dissident est supérieure à celle infligée par le joueur, le dissident prend l'**artefact** de la zone, si possible. Si la quantité de dégâts infligés par un dissident est inférieure **ou** égale à celle infligée par le joueur ou si le dissident ne peut pas prendre d'artefact, il gagne 2 réserves à la place. En cas de **brèche**, rien ne se passe à cette étape.

Exemple (dégâts) : le joueur évalue ses propres dinos sur le champ de bataille, en l'occurrence 2 thunderhorns et 1 raptor, soit un total de $2 + 2 + 1 = 5$ dégâts. Aucune caisse ne modifie la quantité de dégâts infligés par ces dinos. Les dissidents infligent une quantité de dégâts égale à la quantité requise pour vaincre les unités d'Anciens qu'ils affrontent. Narek affronte 1 lanceur, qui nécessite 2 dégâts. Camilla affronte 1 pilleur et 1 sixleg, qui nécessitent un total de $3 + 4 = 7$ dégâts. Camilla inflige donc plus de dégâts que le joueur, et Narek en inflige moins.



4 Infliger des blessures

Les dinos ralliés par les dissidents sont toujours vaincus. Retirez leurs selles et renvoyez-les dans la réserve générale.

5 Déployer des unités d'Anciens

Résolvez cette étape exactement comme dans une partie multijoueur.

ASSEMBLÉES

Les assemblées sont déclenchées et résolues comme dans une partie multijoueur, avec toutefois quelques changements. Vous recevez les mêmes récompenses que dans une partie multijoueur. En revanche, elles sont attribuées différemment aux dissidents, puisque ces derniers comptabilisent ensemble leurs partisans et leurs artefacts.

1 Décompte de l'assemblée

Déterminez votre position dans l'ordre de présence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez la récompense correspondante sur la tuile de décompte de l'assemblée, le cas échéant. Ensuite, les dissidents gagnent **3 partisans** pour chaque **technicien** de Camilla et de Narek dans la zone. Enfin, ils gagnent **une** des récompenses suivantes :

- (A) Si l'un des dissidents a la majorité absolue de présence (**sans égalité**, ni avec vous ni avec l'autre dissident), il **négoce** : il avance la figurine de sentier de 1 case vers le haut (si possible) et gagne l'artefact le plus bas de cette zone. S'il n'y a plus d'artefact dans la zone, il gagne 2 réserves à la place.
- (B) Si l'un des dissidents est à égalité avec vous pour la majorité de présence, les dissidents gagnent conjointement la 1^{re} récompense en partisans de la tuile de décompte de l'assemblée.
- (C) Si chacun des deux dissidents a moins de présence que vous, ils gagnent conjointement la 2^e récompense en partisans de la tuile de décompte de l'assemblée.

2 Décompte des points de l'officier

Après avoir compté les cubes d'influence sur l'officier, déterminez votre position dans l'ordre d'influence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez le nombre de partisans correspondant (la totalité, la moitié ou aucun) en fonction des conditions de décompte des points de l'officier. Selon leur position dans l'ordre d'influence, les dissidents gagnent des partisans en fonction de la **tuile de décompte de l'assemblée** :

- (A) Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent conjointement la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
- (B) Si chacun des deux dissidents a moins de présence que vous, ils gagnent conjointement la 2^e récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.

3 Conclusion

Renvoyez les figurines de dissident vers le plateau des dissidents.

Enfin, préparez la prochaine assemblée en suivant les règles multijoueurs.

Exemple (décompte de l'assemblée) : avec son chef, 2 techniciens et 1 chirurgien (I), Narek a la majorité de présence dans la zone d'évacuation. Camilla arrive en 2^e position avec 1 technicien, 1 marin et 1 recycleur (II). Vous êtes en dernière position avec 1 recycleur et 1 déjoueur (III). Les dissidents gagnent donc $3 \times 3 = 9$ partisans grâce aux 3 techniciens qu'ils ont dans la zone (IV). Puisque Narek a la majorité absolue de présence, il **négoce** : il avance la figurine de sentier de 1 case vers le haut (V) et prend l'artefact Feu le plus bas dans la zone (VI). S'il n'y avait plus d'artefact dans la zone, Narek gagnerait 2 réserves à la place.



FIN DE LA PARTIE

DÉFAITE IMMÉDIATE

Si les Anciens ouvrent une 5^e brèche, vous perdez immédiatement la partie.

DÉCOMPTE FINAL

Vous gagnez de la gloire grâce à votre carte réparation, vos voyages, vos partisans, vos dinos, votre progression sur la piste de sauvetage et les mémoires des officiers, comme dans une partie multijoueur.

Les dissidents commencent le décompte final avec 30 points de gloire. Les éléments suivants leur rapportent des points de gloire supplémentaires :

- 1 point de gloire par groupe de 10 partisans, arrondis à l'inférieur.
- 3 points de gloire pour chaque artefact en leur possession.

Ajoutez les points de gloire octroyés par les partisans et les artefacts aux points de départ pour calculer le score final des dissidents.

VICTOIRE OU DÉFAITE

Si vous avez **plus de points de gloire** que les dissidents et que les Anciens ont ouvert moins de 5 brèches, vous **remportez la partie**. Sinon, les Anciens détruisent la ville et **vous perdez**.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez modifier certaines règles pour ajuster le niveau de difficulté du jeu.



Spectateur

- Les dissidents commencent le décompte final avec 15 points de gloire.
- Ils gagnent 1 point de gloire supplémentaire pour chaque artefact en leur possession (au lieu de 3).



Acteur (recommandé)

- Suivez les règles normales de décompte final.



Champion

- Les dissidents commencent le décompte final avec 45 points de gloire.
- Vous perdez immédiatement la partie lorsque le marqueur de brèche atteint la 4^e case.



Légende

- Les dissidents commencent le décompte final avec 45 points de gloire.
- Vous perdez immédiatement la partie lorsque le marqueur de brèche atteint la 3^e case.
- Résolvez l'effet supplémentaire des cartes action 9 et 10 (influencer un officier).

TABLE DES MATIÈRES

	CONTENU	2
	MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 3	3
	MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 4	6
COMMUN	STRUCTURE DU TOUR	8
	ÉLÉMENTS DES DISSIDENTS	10
	ZONES DU MODE SOLO	12
ÉPISODE 3	ACTION PRIMAIRE	14
	ACTION SECONDAIRE	17
	RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE	17
	EFFETS DES DISSIDENTS	18
	ASSEMBLÉES	22
	DÉCOMPTE FINAL	23
	CARTES ACTION DES DISSIDENTS	24
	CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS	25
ÉPISODE 4	ACTION PRIMAIRE	26
	ACTION SECONDAIRE	27
	RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE	27
	EFFETS DES DISSIDENTS	28
	CARTES ACTION DES DISSIDENTS	31
	CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS	32
	COMBAT	33
	ASSEMBLÉES	34
	FIN DE LA PARTIE	35
	AJUSTER LA DIFFICULTÉ	35

CRÉDITS

Les crédits sont indiqués dans le livret de règles de l'Épisode 3.

GLOSSAIRE DES SYMBOLES



DISSIDENT



ABRI/CABINE DE DISSIDENT



OPPOSÉ



NAREK



CUBE D'INFLUENCE DE DISSIDENT



MINORITAIRE
(ÉLÉMENTS PROPRES)



CAMILLA



CHEF DE DISSIDENT



PLUS D'INFLUENCE
QUE VOUS



DISSIDENT ACTIF



RÉSERVE



REMÉLANGER
(PROCÉDURE)



DÉ DE DISSIDENT



PROGRAMME



ÉPISODE 3 UNIQUEMENT



LE PLUS ÉLEVÉ
(EMPLACEMENT DE LA NATURE
SAUVAGE)



ARTEFACT D'UN
TEMPLE



PAS D'ASSEMBLÉE
DANS LES ZONES
DE LA VILLE



LE PLUS FAIBLE
(EMPLACEMENT DE LA NATURE
SAUVAGE)



ACTION PRIMAIRE DU
PROGRAMME



PLACER UN DINO
ET EXPLORER
L'EMPLACEMENT



TEMPLE EXPLORÉ



EXPLORER UN
EMPLACEMENT



ÉPISODE 4 UNIQUEMENT



FORTIFICATION
DE DISSIDENT



ACTION PRIMAIRE DU
PROGRAMME



DIFFICULTÉ
CHAMPION



RALLIER UN DINO



ACTION SECONDAIRE
DU PROGRAMME



DIFFICULTÉ
LÉGENDE



PISTE DE RALLIEMENT



DIFFICULTÉ ACTEUR