

GLOSSAIRE DES CARTES ACTION



Carte 01-x

2j : 8 / 3j+ : 8

Permet de prendre les **2 Jetons Trésor** indiqués sur la carte depuis le Plateau de Gestion de Manche. Placez-les alors dans votre musée. Défaussez la carte.



Carte 02

2j : 1 / 3j+ : 2

Le joueur prend **2 Explorateurs** de son plateau Campement et les pose sur une Tuile de Ruines contenant des Jetons Trésor. Défaussez la carte.



Carte 03

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur prend **3 Explorateurs** de son plateau Campement et les pose sur une Tuile de Ruines contenant des Jetons Trésor. Défaussez la carte.



Carte 04

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Défaussez la carte.



Carte 05

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Il peut faire ceci une seconde fois avec un autre ME soit sur la même Tuile de Ruines, soit sur une autre. Défaussez la carte.



Carte 06

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Il peut faire ceci deux fois supplémentaires avec un ME différent à chaque fois, soit sur la même Tuile de Ruines, soit sur une autre. Défaussez la carte.



Carte 07

2j : 0 / 3j+ : 2

Cette carte permet au joueur qui la possède et sans dépenser de tour (en plus d'une autre action) de consulter le premier Jeton Trésor de toutes les piles de Jetons Trésor qui se trouvent sur le plateau du Site. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.



Carte 08

2j : 0 / 3j+ : 2

Le joueur place un **Explorateur** depuis son plateau Campement sur une Tuile de Trésor contenant des Jetons Trésor. Il regarde la pile de Jetons, la réarrange et prend le premier Jeton Trésor. Défaussez la carte.



Carte 09

2j : 1 / 3j+ : 3

Le joueur peut envoyer, depuis son plateau Campement, jusqu'à **2 Explorateurs** au pied d'un Temple ou deux Temples différents. Défaussez la carte.



Carte 10

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut poser **jusqu'à 2 Étages** de Temple sur un seul Temple. Pour chaque Étage posé, il doit y avoir un ME à sa couleur au pied du Temple, donc 2 ME pour les 2 Étages. On ne peut pas élever un Temple où se trouve un gardien. Défaussez la carte.



Carte 11

2j : 3 / 3j+ : 3

Le joueur pose un **Étage de Temple** supplémentaire sur trois Temples différents au pied desquels il possède au moins un ME à sa couleur. On ne peut pas élever un Temple où se trouve un gardien. Défaussez la carte.



Carte 12

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.



Carte 13

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base et 1 ME** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.



Carte 14

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base et 2 ME** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.



Carte 15

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur prend jusqu'à 4 nouveaux **Explorateurs (pas de Chef)** de sa **réserve non disponible** et les placent sur son plateau Campement dans sa **réserve disponible**. Défaussez la carte.



Carte 16

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur prend un **Chef et/ou un Explorateur** de sa **réserve non disponible** et le(s) place(nt) sur son plateau Campement. Désormais, il(s) est/ sont disponible(s) pour explorer le site. Défaussez la carte..



Carte 17

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut déplacer un ou **plusieurs de ses ME** vers une autre Tuile de Terrain ou vers une Jungle. Ceci doit être fait depuis un lieu de départ unique vers un lieu d'arrivée unique pour tous les ME déplacés. Défaussez la carte.



Carte 18

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut faire jusqu'à **5 déplacements** avec ses ME (entre des hexagones ou pour se déplacer d'un Camp de Base à un autre). Chaque Dalle de Sentier franchie ou chaque changement de Camp de Base, compte pour 1 déplacement. Défaussez la carte.



Carte 19

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut placer un **Jeton Dalle de Sentier** sur le bord de n'importe quelle Tuile de Terrain ou de Jungle. Cela peut permettre un accès par un nouveau sentier ou augmenter la difficulté d'un passage existant. Si les deux Jetons du plateau de Gestion de Manche ont été utilisés, il peut en déplacer un déjà posé. Il est alors possible de supprimer un passage. Défaussez la carte.



Carte 20

2j : 1 / 3j+ : 3

Cette carte donne **1 PA supplémentaire** à l'utilisation du Jeton de PA du joueur pour la manche en cours. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.



Carte 21

2j : 2 / 3j+ : 4

Cette carte donne **2 PA supplémentaires** à l'utilisation du Jeton de PA du joueur pour la manche en cours. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.



Carte 22-x

2j : 4 / 3j+ : 4

Le joueur prend la Tuile de Temple parmi celles ayant le symbole au verso et correspondante à l'illustration de la carte (vérifiez sa valeur et les Dalles de Sentier). Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte.



Carte 23

2j : 5 / 3j+ : 5

Le joueur prend la **Tuile de Lac** parmi celles ayant le symbole au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte.



Carte 24

2j : 2 / 3j+ : 2

Le joueur prend la **Tuile de Volcan** parmi celles ayant le symbole au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). Important ! Cette Tuile **NE déclenche PAS** un décompte intermédiaire. **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte