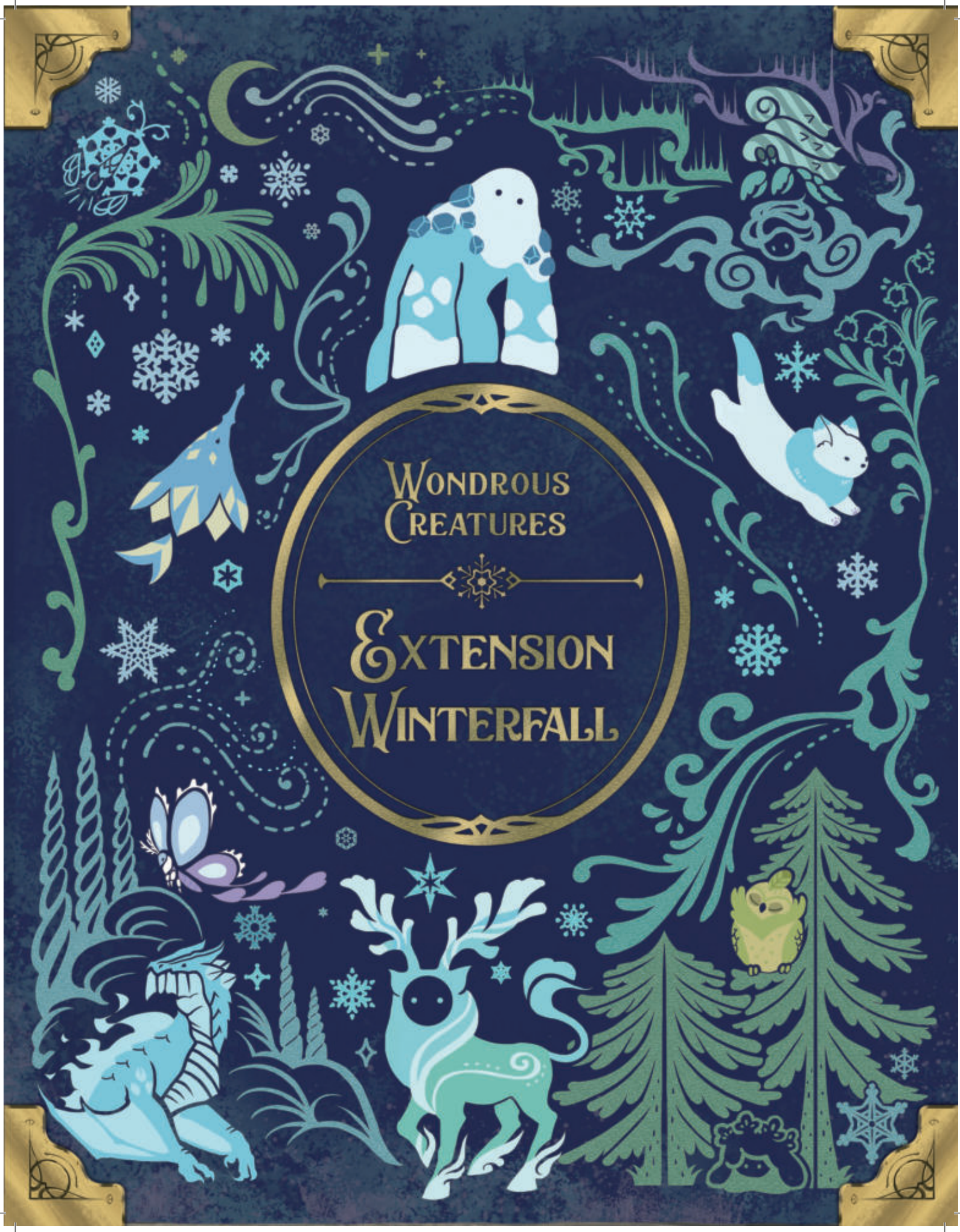
WC WT_Rulebook_Null

- Number of Pages: 24 Pages
- Size: 210mm x 270mm
- Material: 128g Gloss Paper
- Printing: Double-side
- Finishing: Poker Finish, Linen Texture, Saddle Stitch


Wondrous Creatures
Extension
Winterfall

I. INTRODUCTION

Les premiers explorateurs à se risquer sur la mystérieuse île de Givrelune ont d'abord décrit une île au climat tempéré, souvent ensoleillée, à l'exception de ses hauts plateaux couverts de neige. Partout ailleurs, de vertes prairies profitaient de cieux cléments et d'un chaud soleil, et l'on se mit à penser que l'île bénéficiait d'un micro-climat particulièrement accueillant. Cependant, cinq ans après la première expédition, un formidable blizzard s'est abattu sur l'île. Les spécialistes ont d'abord pensé à une anomalie climatique, mais un hiver persistant s'est ensuite installé, et l'on découvrit que l'île obéissait à un cycle climatique inédit, où le printemps durait plusieurs années avant de laisser place à un hiver glacial tout aussi long.

C'est au cœur de cet hiver que d'étranges phénomènes commencèrent à se produire sur l'île. C'est aussi à ce moment que de nouvelles créatures, les Esprits, firent leur apparition. Les terrains et écosystèmes de l'île ont été considérablement affectés par le climat glacial qui y règne, et de nombreux défis attendent ceux qui oseront y poser le pied.

CONCEPTION
Jaewoo Bang
C.W Yeom
Gunho Kim

ILLUSTRATIONS
Sophia Kang

DÉVELOPPEMENT
Minho Park

DIRECTION ARTISTIQUE
Hani Chang

RÉDACTION
Lucya Lee
Mark Kim

TRADUCTION
Antoine Prono (Transludis)

BAD COMET
https://badcomet.co
support@badcomet.co

SUPER MEEPLE
www.supermeeple.com
info@supermeeple.com



COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Pour jouer avec cette extension, vous devez avoir le jeu de base Wondrous Creatures. Dans cette extension, le plateau de jeu change en permanence à cause des événements Hiver et Aurore. Une nouvelle espèce, les Esprits, crée encore plus d'interactions avec le plateau et de nouveaux projets rapportent des points supplémentaires. L'extension vous propose aussi de nouvelles cartes Créature, plateaux Capitaine et cartes Objectif.

NOTE L'extension rend le jeu plus complexe. Vous pouvez la combiner avec d'autres extensions, mais pas dès votre première partie.

CARTES



53 cartes Créature



11 cartes Objectif
7 principaux, 2 d'espèce unique et 2 multi-espèces



6 cartes Prélude



12 cartes Hiver



12 cartes Tingent Winterfall (mode Solo)



1 aide de jeu (mode Solo)

PLATEAUX ET RANGEMENTS



1 plateau Hiver



1 plateau Projets



6 plateaux Capitaine



2 casiers de rangement



1 casier de cartes (stockage)

JETONS



4 pistes temporelles
(1-2 joueurs) 2 parties
(3-4 joueurs) 2 parties



2 tuiles Habitat



6 tuiles Habitat Joker



8 tuiles Montagne
6 tuiles Montagne non marquée, 2 tuiles Montagne marquée



18 tuiles Aurore

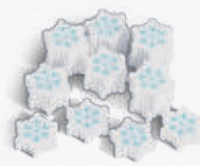


11 œufs (esprits)

PIONS EN BOIS



18 blizzards



25 flocons



6 grands flocons



8 pions Espèce



14 pions Aurore



11 œufs (esprits)



Aquil



Freya



Kaashif



Olwen



Robin



Zuri

6 captaines tous aimantés

Les cartes Créature et Objectifs et les plateaux Capitaine de cette extension sont reconnaissables à l'icône ci-contre.

II. MISE EN PLACE

AVANT LA MISE EN PLACE

1 **Utilisez les deux casiers de rangement fournis comme suit :**

8 pions Espèce | 6 tuiles Montagne non marquée | 18 blizzards | 6 grands flocons | 11 œufs (crustacés) | 11 œufs (mammifères) | 11 œufs (oiseaux) | 11 œufs (reptiles) | 20 jetons Énergie



6 tuiles Habitat Joker | 2 tuiles Montagne marquée | 14 pions Aurore | 25 flocons | 11 œufs (poissons) | 12 œufs (insectes) | 11 œufs (dragons) | 11 œufs (esprits) | 12 filets

NOTE Cette extension contient 11 œufs d'esprit en carton et 11 œufs d'esprit en bois : choisissez ceux que vous préférez et rangez l'ensemble que vous n'utilisez pas.

NOTE Le casier de rangement des cartes est prévu uniquement pour le stockage de vos cartes dans la boîte.

2 Rangez les éléments du jeu de base ci-dessous : **ils ne seront pas utilisés** dans cette extension.

- 1 plateau Stock
- 2 pistes temporelles (4 parties)
- 16 cartes Objectif (sauf 01, 02 et 03)
- 12 cartes Tingent (mode Solo)



1 plateau Stock



2 pistes temporelles (4 parties)



16 cartes Objectif (sauf 01, 02 et 03)



12 cartes Tingent (mode Solo)

ASTUCE Il est possible que tous les éléments de l'extension ne rentrent pas dans votre boîte de base. Nous vous conseillons de conserver la boîte de l'extension et d'y ranger les éléments qui lui sont propres.

Exemple de mise en place à 3 joueurs





Glaciers











Projet

Pour effectuer la mise en place avec l'extension Winterfall, référez-vous aux étapes ci-dessous. Si vous voyez un cadre **Voir jeu de base**, consultez l'étape correspondante du jeu de base.

MISE EN PLACE GÉNÉRIQUE

1. Placez le **plateau principal** du côté correspondant au nombre de joueurs au centre de la table.

2. Placez le **plateau Projet** du côté correspondant au nombre de joueurs en dessous du plateau principal.

3. Placez le **plateau Hiver** au-dessus du plateau principal et effectuez la mise en place suivante :
   - (a) **Pioche des cartes Créature :** Mélangez les cartes Créature de cette extension avec celles du jeu de base pour former une pioche face cachée.
   - (b) **Terres sauvages :** Placez-y 6 cartes de la pioche, face visible.
   - (c) **Pioche Hiver :** Mélangez les cartes Hiver pour former une pioche face cachée.
   - (d) **Pioche Aurore :** Mélangez les tuiles Aurore pour former une pioche face cachée.

4. Placez les 2 casiers de rangement (voir p.5) au-dessus du plateau Hiver pour former la réserve.

5. Placez un total de 40 œufs (5 pour chacune des 8 espèces) dans le sachet prévu à cet effet.
   NOTE Après avoir placé les œufs de la réserve dans le sachet, il restera 6 œufs de chaque type (7 pour les insectes).

6. Placez les **2 parties de la piste temporelle Hiver** correspondant à votre nombre de joueurs par-dessus la piste temporelle du plateau.
   NOTE Vous disposez de 4 parties de piste temporelle dans cette extension. Si vous jouez à 1-2 joueurs, assemblez les 2 parties prévues pour cette configuration ; si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, assemblez les 2 autres du côté approprié. Rangez les parties non utilisées.

7. Placez les **tuiles Habitat** sur le plateau principal.
   - (e) **Pile de tuiles Habitat :** Mélangez les 2 tuiles Habitat de cette extension avec celles du jeu de base pour former une pile face cachée.
   - (f) **Réserve de tuiles Habitat :** Piochez 3 tuiles dans la pile de tuiles Habitat et placez-les face visible.

8. Ignorez cette étape pour 1-3 joueurs. À 4 joueurs, installez les éléments supplémentaires suivants :
   - (g) Piochez 1 tuile Habitat de la réserve et placez-la face visible sur l'icône du plateau.
   - (h) Piochez au hasard 2 œufs dans le sachet et placez-en 1 sur chacune des deux icônes du plateau.

9. **Voir jeu de base** Appliquez les étapes 8 à 11 du jeu de base, p.5 du livret.

10. Placez 7 **cartes Objectif** du côté correspondant au nombre de joueurs face visible sur le plateau principal, comme suit :
    - (i) **Objectifs principaux :** Mélangez les cartes Objectif de cette extension avec les cartes Objectif principal du jeu de base n°1, 2 et 3 et placez-en une au hasard dans chacune des trois cases à bord marron.
    - (j) **Objectifs d'espèce unique** (à bord turquoise) : Placez les 2 cartes Objectif espèce unique de cette extension dans les cases à bord turquoise.
      NOTE Contrairement aux cartes du jeu de base, les cartes Objectif espèce unique et multi-espèces de cette extension ont des icônes vierges, mais fonctionnent comme dans le jeu de base.
    - (k) **Objectifs multi-espèces** (à bord jaune) : Placez les 2 cartes Objectif multi-espèces de cette extension dans les cases à bord jaune. Rangez toutes les autres cartes Objectif : il ne doit rester sur le plateau que les 7 cartes Objectif des étapes (i) à (k).

11. Mélangez les 8 **pions Espèce** et placez-les au hasard face visible comme suit :
    - Placez 1 pion Espèce sur chacune des 2 cartes Objectif d'espèce unique (j).
    - Placez 2 pions Espèce sur chacune des 2 cartes Objectif multi-espèce (k).
    - Placez 1 pion Espèce sur le premier projet (l) et 1 pion sur le second projet (m) du plateau.

12. Mélangez les **cartes Prélude** et piochez-en une au hasard. Rangez les autres cartes. Mettez en place les éléments suivants selon les instructions de la carte :
    - (n) **Glaciers :** Placez 1 flocon sur chaque glacier indiqué par la carte Prélude (voir Glaciers p.12).
    - (o) **Tuiles Habitat Joker :** Mélangez les tuiles Habitat Joker et piochez-en 2 au hasard. Placez-les face visible sur les habitats du plateau selon les instructions de la carte Prélude. Remettez les autres tuiles Habitat Joker dans la réserve.
    - (p) **Pile de défausse :** Après avoir appliqué la carte Prélude, défaussez-la face visible.
      NOTE Appliquer une carte Prélude ajoute 3 flocons aux glaciers et 2 tuiles Habitat Joker sur le plateau.

MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

13. **Voir jeu de base** Appliquez les étapes 13 à 19 du jeu de base, p.6 du livret, avec une exception :
    - Lors de l'étape 14, mélangez les plateaux Capitaine de l'extension avec ceux du jeu de base.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



III. COMMENT JOUER

HABITATS JOKER

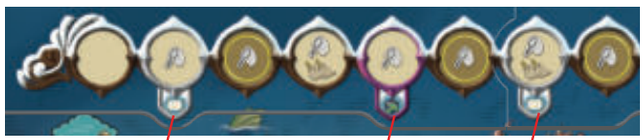


Lors de la mise en place, la carte Prélude vous indique de placer 2 habitats Joker sur le plateau (voir p.7).

- Un habitat Joker est un type d'habitat.
- Lorsque vous placez un explorateur dans un hex adjacent à un habitat, gagnez 1 ressource (fruit, corail, fleur ou champignon) OU prenez 1 carte Créature des Terres sauvages.
- Les habitats Joker ont aussi des icônes Effet spécial qui fonctionnent de la même manière que ceux du jeu de base.

PISTE TEMPORELLE HIVER ET ÉVÉNEMENTS

La piste temporelle hiver provoque des événements Hiver et des événements Aurore qui peuvent modifier le plateau temporairement ou définitivement.



Événement Hiver | Événement Aurore | Événement Hiver

1. **Événement Hiver :** Lorsque le sablier atteint cette case, appliquez une carte Hiver et modifiez le plateau en conséquence (voir p.9).
2. **Événement Aurore :** Lorsque le sablier atteint cette case, une aurore survient et modifie le plateau (voir p.10).

Étapes de l'action Recharger

Lorsque vous effectuez une action Recharger, procédez comme suit :

1. **Récupérez vos explorateurs :** reprenez vos 3 explorateurs sur le plateau.
2. **Faites avancer le sablier d'un cran** sur la piste temporelle.
   - S'il y a un jeton Temps sur la case d'arrivée, retournez-le et placez les œufs sur le plateau.
   - Résolvez immédiatement la ou les icônes de la case d'arrivée du jeton Temps.



Gagnez 1 filet

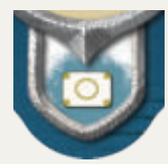


Grand balayage

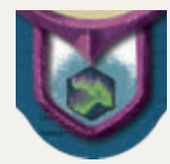


Retirez 1 trophée du plateau principal.

   - S'il y a une icône Événement sous la case d'arrivée, elle est immédiatement activée.

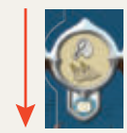


Événement Hiver



Événement Aurore

ASTUCE Appliquez les icônes de la piste temporelle de haut en bas, dans leur ordre d'apparition.



3. **Revenez à un maximum de 5 cartes en main.**
4. **Activez les cartes Recharge de votre réserve dans l'ordre de votre choix.**

NOTE Lorsqu'un événement Hiver ou Aurore se produit, vous êtes toujours dans le tour du joueur qui accomplit une action *Recharger*. Seul ce joueur peut utiliser une énergie (action gratuite, jouable uniquement lors de son tour). Les autres joueurs ne peuvent pas utiliser d'énergie lors d'un tel événement.

ÉVÉNEMENT HIVER

Lorsqu'un événement Hiver survient, procédez comme suit pour activer une carte Hiver :

1. **Piochez une carte Hiver :** Révélez la première carte de la pioche Hiver.
2. **Consultez le symbole :** Comparez le symbole situé en haut à gauche de la carte piochée avec le symbole de la première carte de la défausse Hiver. Si les symboles sont identiques, défaussez la carte piochée et révélez une nouvelle carte jusqu'à obtenir deux symboles différents.
3. **Appliquez les effets :** Appliquez les effets de la carte dans l'ordre de haut en bas. Les effets se divisent en deux types :

Effet immédiat
- Affiché sur fond blanc
- Résolvez l'effet indiqué une seule fois

Effet séquentiel
- Affiché sur fond bleu avec l'icône ci-dessus
- En commençant par le joueur qui effectue l'action *Recharger*, tous les joueurs, dans le sens horaire, résolvent l'effet indiqué.

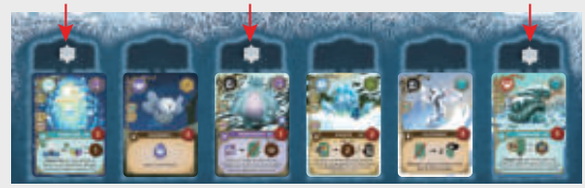
NOTE Pour plus d'informations, voir p.20-21.

4. **Défaussez la carte :** Placez la carte résolue face visible dans la défausse Hiver.

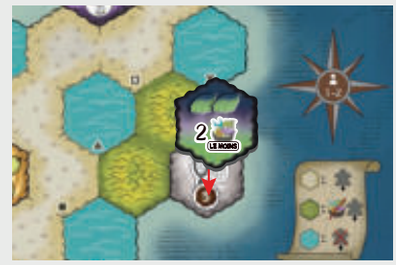
- **Exemple :** Vous effectuez une action *Recharger* et faites avancer le sablier d'un cran, ce qui déclenche un événement Hiver. Vous révélez la première carte de la pioche Hiver. Son symbole (a) n'est pas le même que celui de la carte de la défausse (b) : vous appliquez donc les effets indiqués de haut en bas.



L'effet immédiat (c) vous demande de placer un flocon sur les 1er, 3e et 6e glaciers (voir p.12 pour ces éléments).



L'effet immédiat (d) vous demande de révéler une tuile Aurore de la pioche, de la placer sur l'habitat Filet du plateau, et de combler ses emplacements (voir Règles de placement p.10).



Appliquez maintenant l'effet séquentiel (e). En commençant par vous (qui effectuez l'action *Recharger*), chaque joueur place une tuile Montagne non marquée sur une plaine non marquée du plateau et collecte une ressource d'un habitat adjacent. Vous placez une tuile en (f) et recevez un fruit depuis l'habitat encadré en rouge.



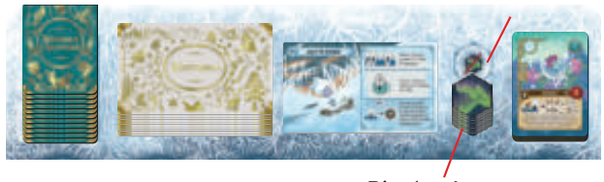
Une fois que vous avez placé votre tuile Montagne, votre voisin de gauche fait de même à un endroit éligible et collecte lui aussi une ressource adjacente. Une fois que tous les joueurs ont effectué cette opération, l'événement Hiver se termine. Placez la carte Événement résolue face visible dans la défausse Hiver.
Cet événement a donc causé l'apparition de 3 flocons, la transformation de l'habitat Filet en aurore et la naissance de montagnes. Il a donc considérablement modifié l'aspect du plateau et des Terres sauvages.

HISTOIRE Le rude climat hivernal provoque des changements de paysage radicaux !

ÉVÉNEMENT AURORE

Lorsqu'un événement Aurore survient, **chaque joueur** place une tuile Aurore sur le plateau, en commençant par le joueur qui effectue l'action *Recharger*, puis dans le sens horaire. Procédez comme suit :

1. Révélez deux tuiles Aurore de la pioche.



NOTE Si la pioche Aurore est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

2. Choisissez une tuile Aurore à placer sur le plateau et défaussez l'autre face visible.

3. Placez la tuile choisie face visible sur le plateau en observant ces règles :

Règles de placement

- Par défaut, une tuile Aurore peut être placée sur n'importe quel habitat (y compris les tuiles Habitat ajoutées via des récompenses Découverte), sauf Filet.



NOTE Exceptionnellement, une carte Hiver peut vous demander de placer une tuile Aurore sur l'habitat Filet.

- Il ne peut y avoir qu'une seule tuile Aurore sur un habitat. Vous ne pouvez pas placer une tuile Aurore sur un habitat qui en comporte déjà une.

NOTE Exceptionnellement, si une carte Hiver vous demande de placer une aurore sur un habitat Joker ou Filet qui en comporte déjà une, retirez l'ancienne tuile Aurore et ses pions et placez la nouvelle tuile Aurore.

- S'il y a déjà un blizzard sur l'habitat choisi, retirez-le avant de placer la tuile Aurore (voir *Blizzard* p.13).

4. Après avoir placé la tuile Aurore sur le plateau, gagnez une ressource correspondant à l'habitat recouvert.

NOTE Vous ne pouvez pas gagner une carte grâce à cet habitat.

NOTE Si vous recouvrez un habitat Joker, gagnez une ressource de votre choix (mais pas une carte).

5. Complétez les emplacements de la tuile Aurore avec des pions Aurore.



Emplacements Aurore
Une tuile Aurore peut avoir un ou deux emplacements disponibles.

Exemple : Vous effectuez une action *Recharger* et déclenchez un événement Aurore. En commençant par vous, qui effectuez l'action *Recharger*, chaque joueur pioche deux tuiles Aurore, en choisit une à placer (a) et défausse l'autre (b).



Vous choisissez de placer la tuile (a) sur l'habitat (c) et gagnez 1 champignon.



Vous placez immédiatement deux pions Aurore sur les emplacements de la tuile.



C'est ensuite au joueur suivant de révéler deux tuiles Aurore pour en placer une, etc. Une fois que tous les joueurs ont placé leur tuile, collecté des ressources et ajouté des pions Aurore, l'événement Aurore se termine.



AURORE

Les tuiles Aurore vous fournissent de précieux avantages lorsque vous placez un explorateur dans un hex adjacent. Chaque activation de tuile consomme un de ses pions Aurore. Lorsqu'une tuile est épuisée, retirez-la du plateau.



1. Lorsque vous placez un explorateur dans un hex adjacent à une tuile Aurore, vous activez son avantage. Retirez un pion Aurore de la tuile.

2. Si vous retirez le dernier pion de la tuile de cette façon, défaussez la tuile Aurore face visible.
   - L'explorateur qui a provoqué l'épuisement de la tuile ne peut pas gagner de ressource ni de carte de l'habitat qu'il vient de révéler. Vous pouvez cependant utiliser un filet pour activer l'effet spécial de l'habitat ainsi révélé.

Exemple : Vous placez un explorateur à côté de deux habitats et une tuile Aurore. Vous choisissez de gagner 1 carte Créature depuis l'habitat Fruit (d) et 1 corail depuis l'habitat Corail (e). Enfin, vous activez la tuile Aurore (f) et retirez 1 pion Aurore de cette tuile pour prendre 1 œuf de votre choix dans la réserve.



Comme vous venez de retirer le dernier pion Aurore de la tuile, vous la défaussez (f). Vous ne gagnez pas de ressource ni de carte de l'habitat (g) lors de cette action, mais vous pouvez dépenser un filet pour activer son icône Effet spécial.



Règles d'activation

1. Lorsque vous placez un explorateur, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous activez les habitats et aurores adjacent(e)s.

2. Lorsque vous placez un explorateur, vous devez activer une tuile Aurore adjacente, avec les exceptions suivantes :
   - Un même explorateur ne peut activer qu'une seule tuile Aurore lors de son placement. Si vous êtes adjacent à plusieurs tuiles, choisissez-en une.



Exemple : Vous placez votre explorateur à côté de deux tuiles Aurore et d'un habitat. Vous pouvez activer la tuile Aurore (h) ou (j). Si vous activez (j), retirez 1 pion Aurore pour gagner 2 champignons. Ensuite, grâce à l'habitat (i), gagnez 1 corail ou 1 carte Créature avec une icône Habitat Corail. La tuile Aurore (h) n'est pas activée et aucun pion n'en est retiré.

   - Si vous ne pouvez pas exercer l'avantage (PV, ressources, cartes, etc.) d'une tuile Aurore adjacente, vous ne l'activez pas et aucun jeton n'en est retiré.



Exemple : Vous placez un explorateur comme indiqué pour déclencher la tuile (l) censée vous rapporter 2 fleurs.

   - Si vous ne gagnez AUCUN avantage : si vous avez déjà le max. de 6 fleurs, vous ne recevez rien. La tuile n'est pas activée et aucun pion n'en est retiré. Vous gagnez uniquement (k) et (m).
   - Si vous gagnez un avantage PARTIEL : si vous avez 5 fleurs, vous gagnez 1 fleur et atteignez le maximum (l'excédent est perdu). Dans ce cas, la tuile a été activée et vous devez en retirer un pion.

3. Les tuiles Aurore ne sont pas des habitats. Leur effet ne peut pas être activé via un filet.

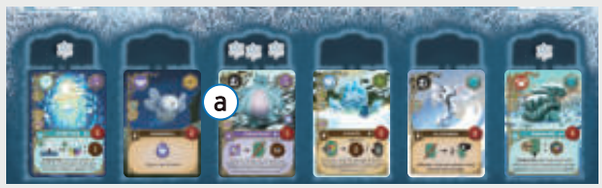
4. Vous ne gagnez pas d'avantage lorsque vous placez une tuile Aurore à côté d'un explorateur déjà sur le plateau. Pour activer une tuile Aurore, vous devez effectuer une action *Placer un explorateur* à côté d'une tuile Aurore existante.

GLACIERS

Les glaciers sont les emplacements situés au-dessus des cartes Créature des Terres sauvages. Chaque glacier correspond à un emplacement de carte. Les flocons de neige s'y accumulent tout au long du jeu.



- Lorsqu'un joueur prend une carte Créature depuis les Terres sauvages, il récupère aussi les flocons qui se trouvent sur le glacier situé au-dessus et les place sur son plateau Joueur.



Exemple : Vous prenez la carte (a) et récupérez les 3 flocons du glacier associé.

NOTE Cela s'applique chaque fois que vous prenez une carte des Terres sauvages, quelle que soit la méthode utilisée (action, capacité de carte, icône Effet spécial, etc.).

- Les flocons restent sur leur glacier même lorsque les cartes sont remplacées par un **Balayage** ou **Grand balayage**. Ils s'accumulent jusqu'à ce qu'un joueur prenne une carte Créature associée à leur emplacement.



FLOCONS

La quantité de flocons que vous avez à la fin de la partie détermine votre classement sur le dernier projet. Celui-ci vous permet de marquer des PV (voir *Projets* p.14).



ASTUCE Un simple flocon peut faire la différence ! Surveillez bien le nombre de flocons des autres joueurs.



Grand flocon

- Un grand flocon vaut 5 flocons.
- Si vous tombez à court de flocons pendant la partie, faites de la monnaie à l'aide des grands flocons.

HISTOIRE D'importantes chutes de neige ont lieu tous les jours sur les glaciers des Terres sauvages. On dit qu'une mystérieuse énergie s'y cache... et vous en avez besoin pour vos projets.

Règles de placement

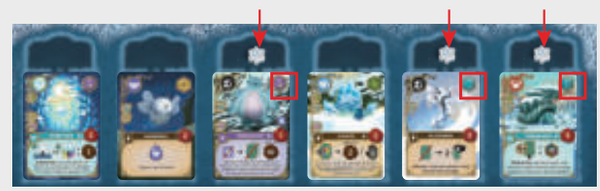
- Il n'y a aucune limite au nombre de flocons qui peuvent être placés sur un glacier.
- Tout effet de jeu qui place un flocon vous indique dans quel glacier le placer, souvent à partir des icônes des cartes Créature.



NOTE Les éléments suivants permettent de placer des flocons : cartes Hiver, cartes Prélude, pouvoirs de capitaine, capacités de créature.

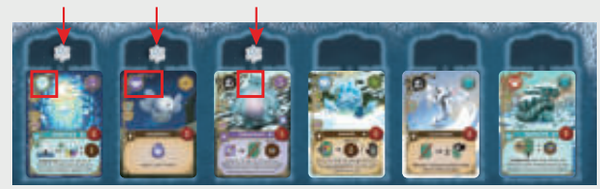


Exemple : L'effet ci-contre vous demande de placer 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte Créature avec une icône Habitat Corail dans les Terres sauvages.

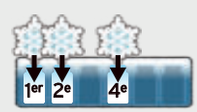




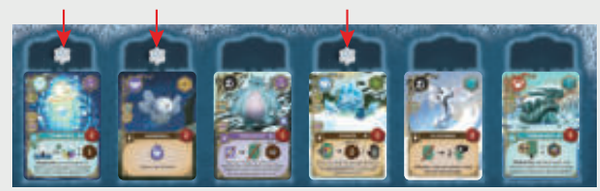
Exemple : L'effet ci-contre vous demande de choisir 1 espèce et de placer 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte Créature avec cette icône Espèce dans les Terres sauvages. Si vous choisissez l'espèce Esprits, placez 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte Créature avec au moins une icône Esprit.



NOTE Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante. Ne placez qu'un seul flocon même s'il y a plusieurs icônes.



Exemple : L'effet ci-contre vous demande de placer 1 flocon sur les 1er, 2e et 4e glaciers.



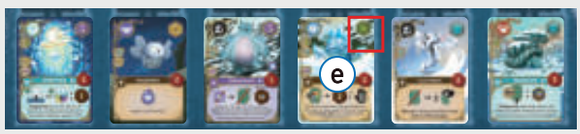
BLIZZARD



Tant qu'un blizzard est présent sur un habitat, cet habitat est **gelé** : vous **ne pouvez pas** y gagner une ressource, mais uniquement une carte Créature.

- **Lorsque vous placez un explorateur** dans un hex adjacent à un ou plusieurs habitats gelés, retirez les blizzards qui s'y trouvent. Pour chaque blizzard retiré, prenez une carte Créature avec l'icône Habitat appropriée dans les Terres sauvages. Vous ne pouvez pas gagner de ressource à la place.
- Si vous retirez un blizzard d'un habitat Joker, vous pouvez prendre n'importe quelle carte Créature des Terres sauvages.
- Si aucune carte Créature correspondant à l'habitat n'est disponible dans les Terres sauvages, vous retirez le blizzard mais ne gagnez ni carte, ni ressource.
- L'icône Effet spécial d'un habitat gelé reste utilisable, mais utiliser l'icône ne retire pas le blizzard.





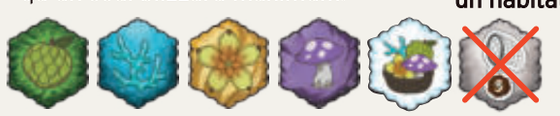
Exemple : Vous placez un explorateur comme indiqué. Les habitats (b) et (d) sont gelés : vous ne pouvez pas obtenir de ressources mais uniquement des cartes. Vous retirez le blizzard de l'habitat (b) et prenez la carte Créature (e) avec l'icône Fruit. Ensuite, vous retirez le blizzard en (d), mais comme il n'y a aucune carte Créature avec l'icône Corail dans les Terres sauvages, vous ne gagnez rien. Enfin, vous collectez un corail grâce à l'habitat (c).

Règles de placement

- Un blizzard peut être placé sur n'importe quel habitat (y compris les tuiles Habitat ajoutées via des récompenses Découverte), sauf Filet.
- Chaque habitat ne peut accueillir qu'un seul blizzard maximum.



Placez un blizzard sur un habitat



Habitat Fruit | Habitat Corail | Habitat Fleur | Habitat Champignon | Habitat Joker | Habitat Filet

NOTE Il n'est pas possible de placer un blizzard sur une tuile Aurore.

TUILE MONTAGNE



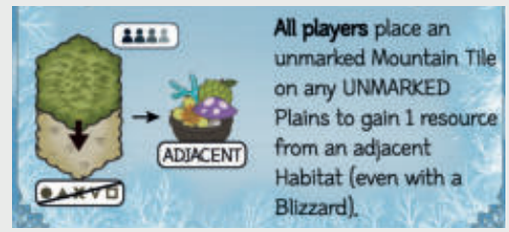
Certaines cartes Hiver vous feront ajouter des tuiles Montagne sur le plateau. Ces tuiles suivent les règles des montagnes : y placer un explorateur requiert 1 ressource (voir p.10 du livret de base).

Règles de placement

- Les tuiles Montagne doivent être placées dans les plaines. Elles ne peuvent pas être placées sur des montagnes, des lacs, des tuiles Aurore ou des habitats.
- Il est possible de placer une tuile Montagne dans une plaine qui contient un explorateur ou un œuf. Glissez simplement la tuile sous l'élément concerné. L'explorateur ne doit pas payer de ressource, et l'œuf reste sur le plateau.

NOTE Attention au marquage des tuiles : les tuiles Montagne non marquées doivent être placées sur les plaines non marquées, et les tuiles marquées doivent être placées sur les plaines qui portent le même marquage.





Exemple : Pour appliquer l'effet de cette carte Hiver, vous choisissez de placer une tuile Montagne non marquée sur l'hex (f). Un explorateur s'y trouve déjà, mais vous glissez la tuile sous le pion. Ensuite, l'effet de la carte vous permet de gagner 1 ressource d'un habitat adjacent à la tuile.



NOTE Lorsqu'une carte Hiver vous demande de placer une tuile Montagne, vous pouvez gagner une ressource d'un habitat adjacent même si un blizzard s'y trouve. Cela ne retire pas le blizzard pour autant.

NOTE Comme indiqué dans le livret de base (p.10), si le seul emplacement disponible pour votre explorateur comporte un hex de montagne et que vous n'avez pas de quoi payer, vous pouvez placer votre explorateur sans payer ce coût.

NOUVELLE ESPÈCE : LES ESPRITS

Cette extension vous propose une nouvelle espèce, les esprits, qui portent le total des espèces connues à 8.



HISTOIRE Alors qu'un long hiver s'installe sur l'île de Givrelune, une espèce mystérieuse capable de manipuler les flocons et les blizzards apparaît. Ce sont les Esprits.



DÉCOUVRIR UNE CARTE



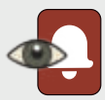
Le terme *Découvrir* est un nouveau mot-clé.

- Lorsqu'un effet de jeu vous permet de « découvrir », vous pouvez aller chercher une carte qui correspond à un critère précis (comme une icône ou un type de carte) dans la pioche Créature. Révélez des cartes jusqu'à trouver une carte éligible. Ajoutez-la à votre main et défaussez les autres cartes révélées.

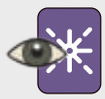
  NOTE Les cartes révélées et la carte obtenue suite à un effet Découvrir ne sont pas considérées comme piochées ou défaussées. Elles ne déclenchent pas les capacités des cartes comme Hippocorne (#76) ou Ptérodrak (#106).

- Vous devez prendre la première carte qui remplit la condition indiquée.
- Si la pioche s'épuise avant que vous n'ayez trouvé une carte éligible, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche et reprenez le processus. Si vous ne trouvez aucune carte, l'effet Découvrir est perdu.

  NOTE L'effet Découvrir apparaît sur des pouvoirs de capitaine, des cartes Créature et des icônes Effet spécial.



Découvrez une carte Fin de partie dans la pioche des cartes Créature.



Découvrez une carte Énergie dans la pioche des cartes Créature.



Annoncez une icône Habitat de votre choix et découvrez une carte avec cette icône dans la pioche des cartes Créature.



Annoncez une icône Espèce de votre choix et découvrez une carte avec cette icône dans la pioche des cartes Créature.

NOTE Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante.

PROJETS

À la fin de la partie, résolvez les 3 projets de gauche à droite. Pour chaque projet, un classement est établi entre les joueurs selon le nombre d'éléments qu'ils possèdent, et des PV sont attribués.



- Les projets (a) et (b) requièrent des icônes spécifiques. En plus des icônes classiques (cartes et œufs non-éclos), comptez les **œufs éclos** de ces espèces dans votre total.

  NOTE Les œufs éclos comptent pour les projets, mais PAS pour les objectifs.

L'icône grisée que vous apercevez ici rappelle que les œufs éclos de cette espèce comptent.



Projet **Objectif**

Exemple : Pour le projet (a), chaque joueur compte le nombre d'icônes Oiseau de ses cartes Créature et de ses œufs (éclos comme non-éclos). Le joueur A a 8 icônes Oiseau, le joueur B en a 5, le joueur C en a 4 et le joueur D en a 1. Ils marquent donc respectivement 8, 5, 3 et 0 PV.

- En cas d'égalité, les joueurs à égalité reçoivent les points attribués à la place suivante, et les joueurs moins bien classés qu'eux perdent une place.
- Un joueur qui ne possède aucune icône demandée ne marque aucun point, quel que soit son classement.

Exemple : Le projet (c) requiert des flocons. Les joueurs A et B ont 6 flocons chacun. Le joueur C en a 5 et le joueur D en a 4. A et B reçoivent la récompense de la 2e place (5 PV), C reçoit celle de la 3e place (3 PV) et D ne marque aucun PV.

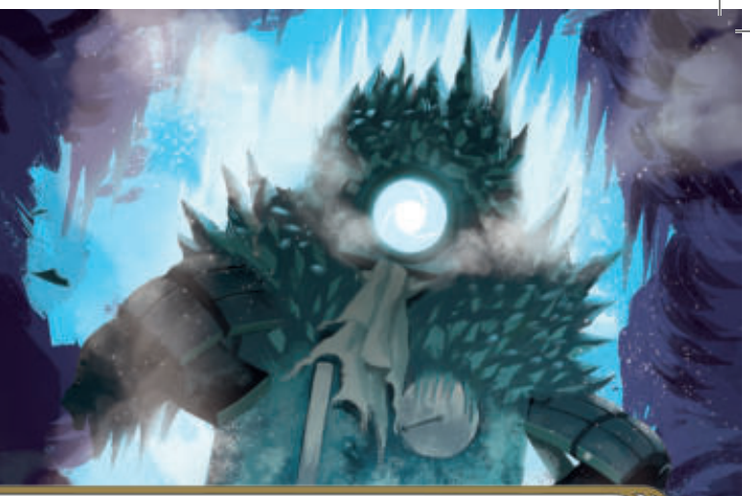
DÉCOMPTE AVEC L'EXTENSION

Appliquez le même décompte final que pour le jeu de base, mais faites-le précéder du décompte des projets :

1. PV des 3 projets,
2. PV des cartes Fin de partie de votre réserve,
3. PV finaux des cartes Créature de votre réserve,
4. PV des objectifs accomplis,
5. 3 PV par trophée,
6. 1 PV par groupe de 4 ressources et/ou filets.

IV. MODE SOLO

Le froid s'est abattu sur l'île de Givrelune. Mais l'inaltérable Tingent, envoyé par la Société des Royaumes Occidentaux, s'est adapté aux rudes conditions hivernales, et n'a rien perdu de sa détermination. Survivez au froid mordant et préparez-vous à relever le défi ultime : vaincre Tingent dans son niveau de difficulté Cauchemar, le plus élevé à ce jour.



MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

Installez le jeu pour 2 joueurs selon la mise en place des pages 5 à 7 de ce livret avec les ajustements suivants :

1. Placez **8 trophées** au lieu de 10 sur le plateau principal.
2. Choisissez votre **plateau Capitaine** parmi tous ceux disponibles (jeu de base + extension).
3. Déterminez la difficulté de Tingent et prenez le **plateau Tingent** correspondant. Placez-le à proximité du plateau principal.

NIVEAU	Novice	Confirmé	Expert	Légende	Cauchemar
DIFFICULTÉ	☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★½

NOTE Notez la présence du niveau Cauchemar, un nouveau niveau de difficulté. Comme dans le jeu de base, les plateaux Tingent sont au dos des plateaux Capitaine. Il y en a deux de chaque, ce qui signifie que quel que soit le capitaine choisi, vous trouverez un plateau Tingent adapté à la difficulté que vous voulez.

4. Mélangez toutes les cartes **Tingent Winterfall** et placez-les face cachée à côté du plateau Tingent choisi.

Cartes Tingent Winterfall



5. **Voir jeu de base** Suivez les étapes 5 à 7 de la p.22 du livret de base.
6. Placez l'**aide de jeu Solo** à portée de main.

Vous jouez en premier.

COMMENT JOUER

Toutes les règles Solo (voir p.23 à 25 du livret de base) s'appliquent, ainsi que les règles pour 2 joueurs de l'extension.

NOUVELLES ICÔNES DES CARTES TINGENT

Prendre 1 carte des Terres sauvages (face visible)



Tingent prend 1 carte d'une espèce indiquée sur la carte Objectif marquée du jeton Cible de la couleur correspondante. S'il y a un ou des flocons dans le glacier associé à cette carte, Tingent les récupère. Placez la carte et les flocons face visible dans la zone de jeu de Tingent.

- Si plusieurs cartes des Terres sauvages sont éligibles :
  - Étape 1 : Tingent prend la carte avec le plus de **flocons** parmi les cartes éligibles.
  - Étape 2 : En cas d'égalité, Tingent prend la carte avec le plus de PV finaux.
  - Étape 3 : En cas d'égalité, Tingent prend la carte la plus à gauche.
- Si aucune carte ne remplit les conditions, Tingent prend 1 carte dans la pioche des cartes Créature et la stocke face cachée.

Obtenir un flocon



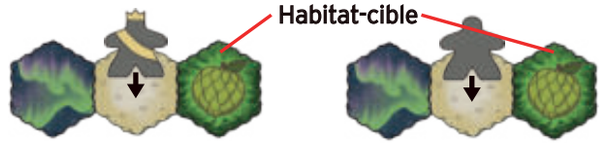
Tingent prend 1 flocon dans la réserve et le stocke dans sa zone de jeu.

NOTE Tingent ne collecte pas de ressources, de filets ou d'énergie. En revanche, il collecte des flocons et rivalise avec vous pour le classement des projets.



Placement des explorateurs (dont le capitaine)

Tingent applique les mêmes règles de placement que dans le jeu de base, avec une nouvelle priorité : s'il y a des tuiles Aurore sur le plateau, Tingent cherche en priorité à se placer dans des hex adjacents au plus grand nombre de tuiles Aurore possible. Tingent marque des points pour les habitats adjacents et pour les aurores et blizzards adjacents. Appliquez les étapes suivantes dans l'ordre.



Placement de capitaine de Tingent **Placement d'explorateur de Tingent**

1. Tingent place son explorateur pour qu'il soit adjacent au **plus grand nombre de tuiles Aurore** possible.

   NOTE Même si aucun habitat-cible n'est adjacent, Tingent cherche avant tout à se placer à côté des tuiles Aurore.

Règles de priorité en cas d'égalité ou d'absence d'aurores

- Étape 1 : S'il existe plusieurs emplacements adjacents au même nombre de tuiles Aurore, ou s'il n'y en a aucune, Tingent choisit l'emplacement qui est aussi adjacent au **plus grand nombre d'habitats-cibles**.
  - Un habitat-cible reste valide même s'il y a un **blizzard** dessus.
  - Les **habitats Joker** représentent tous les types d'habitat donc comptent toujours comme habitats-cibles valides.
- Étape 2 : En cas d'égalité parmi ces options, Tingent choisit l'emplacement adjacent au **plus grand nombre d'habitats**.
- Étape 3 : En cas d'égalité parmi ces options, Tingent choisit l'emplacement adjacent au **plus grand nombre d'icônes Effet spécial.**
- Étape 4 : En cas d'égalité parmi ces options, Tingent choisit l'emplacement adjacent au **plus grand nombre d'œufs.**

  NOTE Un explorateur placé directement sur un œuf compte comme étant adjacent à cet œuf.
- Étape 5 : S'il reste plusieurs options, choisissez l'emplacement que vous préférez.

2. Si l'explorateur a été placé à côté d'un ou plusieurs habitats-cibles, Tingent marque 1 PV par **habitat-cible** adjacent.

3. Si l'explorateur a été placé à côté d'un ou plusieurs **blizzards**, retirez tous les blizzards adjacents. Tingent marque X PV selon son niveau :

NIVEAU	Novice	Confirmé	Expert	Légende	Cauchemar
	1 PV		2 PV		

NOTE Tingent gagne ces PV lorsqu'il retire des blizzards en plaçant un explorateur. Il n'en gagne pas lorsqu'il retire des blizzards suite au placement d'une tuile Aurore.

4. Si l'explorateur a été placé à côté d'une **tuile Aurore**, Tingent retire 1 pion Aurore de la tuile. La tuile n'est pas activée mais Tingent gagne X PV selon son niveau :

NIVEAU	Novice	Confirmé	Expert	Légende	Cauchemar
	3 PV		5 PV		6 PV

- Lorsque Tingent est adjacent à **plusieurs tuiles Aurore**, il ne retire qu'un seul pion d'une seule tuile, comme un joueur le ferait. Utilisez alors la priorité suivante pour savoir de quelle tuile il retire un pion :
  - Étape 1 : Tuile avec **le plus d'emplacements**.

    NOTE Comparez le nombre d'emplacements et non le nombre de pions.
  - Étape 2 : En cas d'égalité parmi ces options, tuile **la plus à gauche.**
  - Étape 3 : En cas d'égalité parmi ces options, tuile **la plus haute (au nord)**.
- Si Tingent retire le dernier pion d'une tuile Aurore, retirez-la du plateau et placez-la dans la défausse Aurore.

  Même si retirer une tuile révèle un habitat-cible, Tingent ne marque pas 1 PV pour cet habitat.

Tingent Novice



Exemple : Plusieurs emplacements du plateau sont adjacents « au plus grand nombre de tuiles Aurore ». Les emplacements (a), (b) et (c) sont également adjacents au plus grand nombre d'habitats-cibles (2 habitats-cibles). Parmi eux, (a) et (b) sont adjacents au plus grand nombre d'habitats. Mais (b) est adjacent à davantage d'icônes Effet spécial : Tingent se place donc en (b). Puisque (b) est adjacent à 2 habitats-cibles, Tingent marque 2 PV. Il retire 1 pion Aurore de la tuile Aurore adjacente et marque 3 PV (Tingent Novice). Puisqu'il s'agissait du dernier pion de cette tuile, celle-ci est défaussée.

Placement avancé des explorateurs (dont le capitaine)



Placement avancé du capitaine de Tingent



Placement avancé d'un explorateur de Tingent

À partir du moment où Tingent exerce le **côté marron** de ses cartes, il peut entrer sur les **hex de montagne**. Appliquez les règles de placement données page précédente avec les ajustements suivants :

- Si la priorité de placement indique un emplacement avec un ou des hex de montagne, placez l'explorateur de Tingent sur ce ou ces hex de montagne.
- Tingent ne paie pas de ressources pour placer son explorateur en montagne.

NOTE En début de partie (voir livret de base p.24), Tingent ne peut pas placer ses explorateurs en montagne. Il le fait une fois qu'il exerce le côté marron de ses cartes.



Exemple : Tingent choisit l'emplacement (d) qui, parmi les emplacements possibles adjacents à une tuile Aurore, est celui qui est adjacent au plus grand nombre d'habitats-cibles. Il y a des montagnes sur l'emplacement (d) mais puisque le pion de Tingent est dans les cases marron sur sa fiche, il peut s'y placer – qui plus est, sans dépenser de ressource. Comme cet emplacement est adjacent à 1 habitat-cible, Tingent marque 1 PV. Il retire également les deux blizzards adjacents et marque 2 PV par blizzard retiré (Tingent Expert). Enfin, il retire 1 pion Aurore de la tuile Aurore adjacente et marque 5 PV supplémentaires. Au total, c'est un tour à 10 PV pour Tingent !

ÉVÉNEMENT HIVER

Lorsque Tingent résout l'effet séquentiel d'une carte Hiver, il procède comme suit :

Placer un flocon



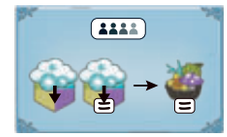
Tingent place un flocon dans le glacier correspond à l'icône-cible indiquée. Il ne gagne aucune ressource à cette occasion. L'icône-cible est déterminée selon la priorité suivante :





- Étape 1 : Icône Espèce indiquée par l'objectif d'espèce unique indiqué par le jeton Cible turquoise.
- Étape 2 : Si cette icône n'est pas dans les Terres sauvages, les deux icônes Espèce de l'objectif multi-espèces indiqué par le jeton Cible jaune deviennent des icônes-cibles.
- **Absence ou égalité :**
  - Étape 1 : S'il y a plusieurs glaciers éligibles pour les icônes-cibles, Tingent choisit le glacier avec **le plus de flocons** parmi ces options (ou parmi tous s'il n'y a pas de flocons sur les glaciers éligibles).
  - Étape 2 : En cas d'égalité, parmi ces options, Tingent choisit le glacier correspondant à la carte avec **le plus de PV finaux.**
  - Étape 3 : En cas d'égalité, parmi ces options, Tingent choisit le glacier **le plus à gauche.**

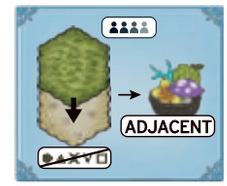
Placer des blizzards



Au lieu de placer des blizzards sur 2 habitats du même type, Tingent place un total de 2 blizzards sur le plateau en appliquant les règles de priorité ci-dessous. Il ne gagne pas de ressources avec cet effet.

- Étape 1 : Tingent place 2 blizzards sur des **habitats Joker** vides.
- Étape 2 : S'il y a moins de 2 habitats Joker vides, placez le ou les blizzards restants sur un ou des **habitats vides avec une icône Effet spécial.**
- Étape 3 : Placez le ou les blizzards restants sur les habitats vides **les plus à gauche.**
- Étape 4 : Placez le ou les blizzards restants sur les habitats vides **les plus hauts.**

Placer une tuile Montagne



Tingent place une tuile Montagne sur le plateau en appliquant les règles de priorité suivantes. Il ne gagne aucune ressource à cette occasion.

- Étape 1 : Placez une tuile Montagne sur un hex de plaine non marquée **adjacent à un habitat Joker.**
- Étape 2 : Si plusieurs hex sont éligibles, placez la tuile sur un hex adjacent **au plus grand nombre d'habitats** parmi ces options (ou parmi tout le plateau si aucun hex n'est éligible lors de l'étape 1).
- Étape 3 : En cas d'égalité, parmi ces options, choisissez l'hex **le plus à gauche.**
- Étape 4 : En cas d'égalité, parmi ces options, choisissez l'hex **le plus haut.**

ÉVÉNEMENT AURORE

Lorsque Tingent place une tuile Aurore lors d'un événement Aurore, contrairement aux joueurs, il prend une tuile Aurore de la pioche et la place sur le plateau selon les règles de priorité suivantes. Il ne gagne aucune ressource à cette occasion.

- Étape 1 : S'il y a un **habitat Joker** sur le plateau, placez la tuile Aurore dessus. S'il y en a deux, placez la tuile sur l'habitat Joker **le plus à gauche.**
- Étape 2 : S'il n'y a aucun habitat Joker sur le plateau, placez la tuile Aurore sur l'habitat avec icône Effet spécial **le plus à gauche.**
- Étape 3 : En cas d'égalité, placez la tuile Aurore sur l'habitat avec icône Effet spécial **le plus haut.**

NOTE S'il y a un blizzard sur l'habitat où Tingent place l'aurore, retirez-le avant de placer la tuile (voir p.10). Dans ce cas, Tingent ne marque pas de points en retirant le blizzard. Retirer un blizzard ne lui rapporte des points que lorsqu'il place un explorateur (voir p.16).

PROJETS

À la fin de la partie, résolvez les projets comme dans une partie à 2 joueurs. Comptez les icônes de la zone de jeu de Tingent comme suit :

1 Icônes Espèce de Tingent

- Comptez toutes les icônes Espèce des cartes face visible et des œufs collectés par Tingent. Ne comptez pas les icônes des cartes face cachée.
- Ajoutez le nombre d'icônes indiqué ci-dessous selon le niveau de difficulté choisi :

NIVEAU	Novice	Confirmé	Expert	Légende	Cauchemar
+	+1	+2	+3		+4



Tingent Expert



Exemple : À la fin de la partie, Tingent a 5 icônes Oiseau (3 cartes et 2 œufs). Vous devez ajouter 3 icônes (Tingent Expert) pour un total de 8.

2 **Flocons** de Tingent

- Comptez tous les flocons de la zone de jeu de Tingent.
- N'ajoutez aucun bonus lié au niveau de difficulté.

DÉCOMPTE FINAL

Procédez au décompte final de la même manière que pour le jeu de base. Calculez le score de Tingent comme suit :

1. **PV des 3 projets,**
2. Tingent n'active pas ses cartes Fin de partie. À la place, **toute carte Fin de partie visible lui rapporte 5 PV.**
3. **PV finaux des cartes visibles** de sa zone de jeu,
4. **PV finaux des emplacements d'objectif qu'il occupe,**
5. **3 PV par trophée,**
6. **1 PV par œuf collecté,**
7. Selon la difficulté choisie, Tingent gagne des PV pour ses **cartes face cachée :**

NIVEAU	Novice	Confirmé	Expert	Légende	Cauchemar
	1 PV	2 PV	3 PV		



[FACULTATIF] SCÉNARIOS

Pour un défi plus corsé, vous pouvez jouer un scénario spécial au lieu de jouer le mode Solo standard.

#1. Monde injuste

Quelque chose d'incroyable est en marche ! Alors que vous explorez l'île et accomplissez de remarquables exploits, Tingent commence à vous jalouser. Aveuglé par l'ambition, il se met à poursuivre ses propres objectifs et cherche à se couvrir de gloire. Ses actions se font plus rapides, plus envieuses... et moins honorables. Usant et abusant de ruse et de fourberie, il est bien décidé à vous rendre la vie impossible.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

Moyen + ★☆☆☆☆

Tingent exerce le côté marron de ses cartes dès le début de la partie. Lorsque le pion Tingent atteint les cases marron, sa pioche reste telle quelle.

Difficile + ★★☆☆☆

Appliquez la règle du niveau Moyen. De plus, contrairement au mode Solo standard, Tingent gagne un trophée lorsqu'il atteint la case 30 PV, puis la carte 50 PV, de la piste de score (mais n'en gagne pas d'autres au-delà).

#2. Événements doubles

De gros nuages gris et une migration soudaine annoncent un hiver hostile. Pour survivre aux épreuves de la nature et accomplir vos exploits, vous devrez vous préparer avec soin et faire des choix cornéliens.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

Difficile + ★★☆☆☆

Lorsqu'un événement Hiver survient, piochez 2 cartes Hiver au lieu d'une seule et appliquez les effets des deux cartes. Ne comparez pas les symboles des cartes : appliquez les effets même si les symboles correspondent à la carte du dessus de la défausse.

#3. Extinction

Dévoré par l'envie, Tingent ratisse toute l'île et s'empare de tous les œufs qu'il peut trouver. Si vous ne faites rien, les créatures de l'île vont s'éteindre. Vous devez arrêter Tingent et protéger la faune avant qu'il ne soit trop tard !

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE / DE RÈGLES

Difficile + ★★☆☆☆

Prenez un total de 8 œufs dans la réserve et placez-les sur le plateau Tingent comme suit :

- Placez 1 œuf de chaque espèce du premier objectif multi-espèces (2 œufs en tout) sur la première icône ⌛.
- Placez 2 œufs de l'espèce du premier objectif d'espèce unique sur la deuxième icône ⌛.
- Placez 1 œuf de chaque espèce du deuxième objectif multi-espèces (2 œufs en tout) sur la troisième icône ⌛.
- Placez 2 œufs de l'espèce du deuxième objectif d'espèce unique sur la quatrième icône ⌛.

S'il y a des œufs sur une case lorsque le pion Tingent s'y déplace, Tingent les récupère. Ces œufs fonctionnent comme ceux qu'il collecte sur le plateau : ils peuvent servir à remplir des objectifs et des projets, et contribuent au score final. Les œufs qui restent sur le plateau Tingent à la fin de la partie ne sont pas considérés comme collectés.

Exemple : Avec les cartes Objectif ci-dessous, vous devez placer ces œufs sur les cases indiquées.





V. GLOSSAIRE

Vous n'avez pas besoin de lire ce glossaire avant de commencer à jouer. Consultez-le lorsque vous avez besoin de précisions sur un point de règle ou une capacité. S'il y a conflit entre le livret de règles et une carte ou un plateau Capitaine, la carte ou le plateau a priorité sur le livret.

PLATEAUX CAPITAINE

La description des pouvoirs ci-dessous part du principe que vous avez accompli au moins un objectif et ainsi déverrouillé votre pouvoir de capitaine. Si votre pouvoir de capitaine n'a pas encore été déverrouillé, vous ne pouvez pas l'utiliser.

14. Aquilo, le cryomineur

- Lorsque vous placez Aquilo sur le plateau principal, vous gagnez des avantages qui dépendent du nombre d'œufs que vous avez en stock (éclos comme non-éclos).
  - 0-4 œufs : Prenez 1 carte Créature de la pioche.
  - 5-9 œufs : Prenez 1 carte Créature de la pioche et gagnez 1 ressource de son habitat.
  - 10-12 œufs : Prenez 1 carte Créature de la pioche et gagnez 1 ressource de son habitat. Ensuite, marquez les PV finaux de la carte piochée. Si c'est une carte Fin de partie, vous marquez 0 PV (elle n'exerce pas sa capacité de fin de partie à ce moment-là).

15. Freya, la nourrice bienveillante

- Lorsque vous placez Freya sur le plateau principal, vous gagnez des avantages qui dépendent du nombre d'œufs que vous avez en stock (éclos comme non-éclos).
  - 0-3 œufs : Marquez immédiatement 1 PV.
  - 4-5 œufs : Marquez immédiatement 2 PV.
  - 6-8 œufs : Marquez immédiatement 3 PV.
  - 9-11 œufs : Marquez immédiatement 4 PV.
  - 12 œufs : Marquez immédiatement 5 PV.

16. Kaashif, l'araignée des glaces

- Lorsque vous placez Kaashif sur le plateau principal, choisissez 1 espèce des Terres sauvages. Placez 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte avec cette icône d'espèce, puis marquez 1 PV par flocon ainsi placé.
- Vous ne gagnez pas de PV grâce aux flocons qui étaient déjà sur les glaciers.

17. Olwen, la voyageuse enjouée

- Lorsque vous placez Olwen sur le plateau principal, vous gagnez des avantages qui dépendent du nombre de trophées de votre réserve.
  - 0-2 trophées : Choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main.
  - 3-4 trophées : Choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main. Gagnez 1 ressource de son habitat.
  - 5 trophées ou plus : Choisissez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main. Gagnez 1 ressource de son habitat et marquez immédiatement 3 PV.

18. Robin, le patrouilleur des neiges

- Lorsque vous placez Robin sur le plateau principal, vous gagnez des avantages qui dépendent du nombre de trophées de votre réserve.
  - 0-2 trophées : Gagnez 1 ressource correspondant à l'icône Habitat que vous avez le plus dans votre réserve. En cas d'égalité, choisissez.
  - 3-4 trophées : Gagnez 2 ressources correspondant à l'icône Habitat que vous avez le plus dans votre réserve. En cas d'égalité, choisissez 1 habitat et gagnez 2 ressources de cet habitat.
  - 5 trophées ou plus : Appliquez la règle donnée au point précédent puis marquez immédiatement 3 PV.

19. Zuri, la sentinelle

- Lorsque vous déverrouillez le pouvoir de Zuri, prenez immédiatement 1 jeton Énergie de la réserve et placez-le sur son plateau Capitaine.
- Lorsque vous placez Zuri sur le plateau principal, placez 1 jeton Énergie sur son plateau Capitaine. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Énergie que vous pouvez placer de cette façon.
- Vous ne pouvez pas restaurer les jetons Énergie du plateau Capitaine.



- Au cours de la partie, vous pouvez défausser un ou des jetons Énergie de votre plateau Capitaine (action gratuite) pour activer l'un des pouvoirs ci-dessous. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.
  - Défausser 1 jeton Énergie de votre plateau Capitaine pour choisir 1 des 8 espèces et révéler des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône de l'espèce choisie; puis ajouter cette carte à votre main et défausser les cartes révélées.
  - Défausser 3 jetons Énergie de votre plateau Capitaine pour exercer l'effet ci-dessus, mais en plus, jouer immédiatement la carte acquise dans votre réserve, sans payer son coût. Jouer cette carte est alors l'effet de l'utilisation des jetons Énergie et ne coûte pas d'action.
- Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante.

CARTES HIVER

01. Tempête boréale

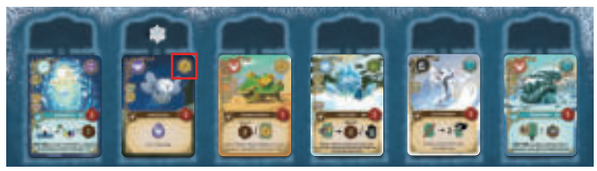
- 2e effet (immédiat) : Placez 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte Créature avec une icône Habitat Fruit ou Fleur.
  - **Exemple :** Sur l'illustration de la page suivante, vous devez placer un flocon dans les 2e, 3e et 4e glaciers (fleur/fleur/fruit).



- 3e effet (immédiat) : Révélez des tuiles de la pioche Aurore jusqu'à obtenir deux tuiles de 2 emplacements. Placez la première tuile sur l'habitat Joker de gauche et la seconde sur l'habitat Joker de droite. Défaussez toute tuile Aurore de 1 emplacement révélée dans l'intervalle. Placez 2 pions Aurore sur chacune des 2 tuiles Aurore que vous venez de placer sur le plateau.
  - S'il y a déjà une tuile Aurore sur un habitat Joker, remplacez-la par la tuile Aurore que vous venez de piocher.

02. Vague de froid

- 2e effet (immédiat) : Piochez une tuile Aurore et placez-la face visible sur un habitat Filet. Placez ensuite les pions requis sur cette tuile Aurore.
  - S'il y a déjà une tuile Aurore sur cet habitat Filet, remplacez-la par la tuile Aurore que vous venez de piocher.
- 3e effet (séquentiel) : En commençant par le joueur qui effectue l'action *Recharger* puis dans le sens horaire, chaque joueur place 1 flocon sur un glacier de son choix et gagne 1 ressource de l'habitat de la carte Créature correspondante.
  - Vous pouvez placer un flocon sur un glacier qui en comporte déjà, et plusieurs joueurs peuvent choisir le même glacier.
  - **Exemple :** Si vous placez un flocon sur le deuxième glacier ci-dessous, vous gagnez 1 fleur.



03. Aurore naissante

- 2e effet (immédiat) : Placez 1 tuile Montagne ● sur l'unique hex de plaine ● du plateau principal.
  - S'il y a un explorateur ou un œuf sur l'hex de plaine ● : Glissez la tuile Montagne dessous. L'explorateur n'a pas besoin de payer le coût de la montagne qui vient de surgir, et placer la tuile Montagne ne vous permet pas d'obtenir l'œuf.
- 3e effet (immédiat) : Voir #01, 3e effet.

04. Séisme

- 2e effet (immédiat) : Voir #02, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : En commençant par le joueur qui effectue l'action Recharger puis dans le sens horaire, chaque joueur résout les étapes suivantes :
  i. Placez 1 tuile Montagne non marquée sur n'importe quelle plaine non marquée.
     - S'il y a un explorateur dessus : Glissez la tuile Montagne dessous. L'explorateur n'a pas besoin de payer le coût de la montagne qui vient de surgir.
  ii. Gagnez 1 ressource d'un habitat adjacent à la nouvelle tuile Montagne.
     - Si vous choisissez un habitat Joker adjacent, gagnez n'importe quelle ressource.
     - Vous pouvez gagner 1 ressource d'un habitat adjacent même s'il y a un blizzard dessus, mais cela n'en retire pas le blizzard.

05. Goutte froide

- 2e effet (immédiat) : Placez un œuf pris au hasard dans le sachet sur chaque lac vide du plateau principal. Ne placez pas d'œufs dans les lacs où il y en a déjà. S'il n'y a plus d'œufs dans le sachet, cessez immédiatement de placer des œufs.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #02, 3e effet.

06. Avalanche

- 2e effet (immédiat) : Voir #02, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #04, 3e effet.

07. Aurore rouge

- 2e effet (immédiat) : Voir #03, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #01, 3e effet.

08. Ouragan de glace

- 2e effet (immédiat) : Voir #05, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : En commençant par le joueur qui effectue l'action *Recharger* puis dans le sens horaire, chaque joueur place 1 blizzard sur 2 habitats vides du même type et gagne la ressource correspondante.
  - **Exemple :** Si vous placez un blizzard sur 2 habitats Fruit, vous gagnez 1 fruit.
  - Lorsque vous appliquez cet effet, vous devez choisir un type d'habitat avec encore deux habitats vides sur le plateau. Vous ne pouvez pas choisir un type d'habitat qui n'a plus qu'un seul emplacement vide, voire aucun, sauf exception ci-dessous.
  - **Exception :** Dans le rare cas où il est impossible de trouver deux habitats identiques vides : 1) S'il reste un habitat vide sur le plateau, placez-y 1 blizzard et gagnez sa ressource ; 2) S'il ne reste aucun habitat vide sur le plateau, ne placez aucun blizzard, mais gagnez la ressource de votre choix.

09. Grésil

- 2e effet (immédiat) : Voir #02, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #08, 3e effet.

10. Blizzard soudain

- 2e effet (immédiat) : Voir #01, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #08, 3e effet.

11. Mouvement tectonique

- 2e effet (séquentiel) : En commençant par le joueur qui effectue l'action *Recharger* puis dans le sens horaire, chaque joueur résout les étapes suivantes :
  i. Placez 1 tuile Montagne non marquée sur n'importe quelle plaine non marquée.
     - S'il y a un explorateur dessus : Glissez la tuile Montagne dessous. L'explorateur n'a pas besoin de payer le coût de la montagne qui vient de surgir. Ignorez l'étape ii (ne placez pas d'œuf).
  ii. Piochez 1 œuf au hasard dans le sachet et placez-le sur la nouvelle tuile Montagne.
  iii. Gagnez 1 ressource d'un des habitats adjacents à la nouvelle tuile Montagne.
     - Si vous choisissez un habitat Joker adjacent, gagnez n'importe quelle ressource.
     - Vous pouvez gagner 1 ressource d'un habitat adjacent même s'il y a un blizzard dessus, mais cela n'en retire pas le blizzard.

12. Grêle implacable

- 2e effet (immédiat) : Voir #01, 2e effet.
- 3e effet (séquentiel) : Voir #08, 3e effet.

CARTES CRÉATURE

141. Ismoros : Marquez 1 PV chaque fois que vous jouez une carte non-Instantanée (Permanente, Fin de partie, Énergie ou Recharge) dans votre réserve. Puisque cette carte est une carte Permanente, elle se déclenche elle-même et vous marquez 1 PV.
142. Givrétoile : Marquez 1 PV chaque fois qu'une capacité de carte Créature vous fait placer un flocon ou un blizzard. Les cartes Hiver et les pouvoirs de capitaine ne comptent pas. Par ex. si vous activez Medusa (#152) qui vous fait placer 3 flocons, vous marquez 3 PV.
143. Capeline : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, placez 1 blizzard sur un habitat vide, sauf Filet.
Gagnez 1 ressource de cet habitat (1 ressource au choix si vous avez recouvert un habitat Joker).
144. Altostrati : Placez 1 blizzard sur un habitat vide, sauf Filet. Gagnez 1 ressource de cet habitat (1 ressource au choix si vous avez recouvert un habitat Joker). Ou : Retirez 1 blizzard d'un habitat. Gagnez 1 ressource de cet habitat.
145. Nimbostrati : Voir #144.
146. Stalacti : Choisissez une icône Habitat dans les Terres sauvages. Placez 1 flocon sur chaque glacier correspondant à cette icône. Si vous placez 1 ou 2 flocons grâce à cette carte, gagnez 1 ressource de cet habitat. Si vous placez 3 flocons ou plus, gagnez-en 2. Par ex. si vous choisissez l'icône Corail et que vous placez des flocons sur les 3e, 5e et 6e glaciers (car les cartes qui s'y trouvent ont une icône Corail), vous gagnez 2 coraux.



147. Stalagmi : Voir #146.
148. Givrebarbe : Lorsque vous jouez cette carte, placez-y 2 jetons Énergie de la réserve. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour placer 1 blizzard sur n'importe quel habitat du plateau, sauf Filet. Ensuite, activez l'icône Effet spécial de cet habitat (s'il en a un ; sinon, placer le blizzard ne rapporte aucun effet supplémentaire).
149. Duplik : Lorsque vous jouez cette carte, placez-y 2 jetons Énergie de la réserve. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour copier la capacité d'une carte Recharge appartenant à un autre joueur, qui gagne aussitôt 1 flocon de la réserve. Lorsque vous copiez une telle carte, appliquez sa capacité selon votre propre réserve (ressources, trophées, cartes, etc.) et non selon celle du joueur copié. Par ex. si vous copiez #024 Chamster *(Lorsque vous rechargez, gagnez 1 fruit, +1 fruit supplémentaire tous les 3 trophées)*, calculez le bonus reçu en fonction de vos propres trophées, et non selon ceux du joueur copié.

- [Mode Solo] Vous pouvez copier la capacité d'une carte Recharge face visible de la zone de Tingent. Lui gagne 1 flocon de la réserve.
- [Extension Bêtes gargantuesques] Les cartes Bête ne sont pas des cartes Créature et leurs capacités ne peuvent pas être copiées.

150. Ventosi : Marquez 1 PV pour chaque flocon de votre réserve, avec un max. de 10 PV. Un grand flocon compte pour 5 flocons.
151. Nivosi : Voir #150.
152. Medusa : Choisissez les 3 glaciers les plus à gauche ou les 3 glaciers les plus à droite. Placez 1 flocon sur chaque glacier dans la zone choisie. Ensuite, prenez les cartes des emplacements de la zone non choisie. Par ex. si vous avez placé des flocons sur les 3 glaciers de gauche, prenez les cartes des emplacements de droite, et inversement.
153. Ozerro : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, placez 1 flocon sur n'importe quel glacier. Ensuite, gagnez 1 ressource de l'habitat de la carte Créature correspondant à ce glacier. →
→ Par ex si vous avez placé un flocon sur le 2e glacier comme indiqué ci-dessous, vous gagnez 1 fleur.



154. Deka : Placez 1 blizzard sur un habitat vide du plateau, sauf Filet. Ensuite, gagnez 1 ressource de cet habitat (1 ressource au choix si c'est un habitat Joker) et activez son icône Effet spécial (s'il en a un. Sinon, vous gagnez tout de même la ressource, mais n'activez aucun effet spécial).
155. Donu : Voir #154.
156. Escarboucle : À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque icône Esprit de votre réserve. Comptez toutes les icônes des cartes de votre réserve, ainsi que les œufs éclos et non-éclos de votre piste de stockage.
157. Temperos : Retirez jusqu'à 2 blizzards du plateau. Pour chaque blizzard retiré, gagnez 1 ressource de cet habitat (1 ressource au choix si c'est un habitat Joker).
158. Criniero : Choisissez une espèce des Terres sauvages. Placez 1 flocon sur chaque glacier correspondant à une carte Créature avec cette icône Espèce. Si vous placez 1 ou 2 flocons grâce à cette carte, gagnez 1 œuf de cette espèce. Si vous placez 3 flocons ou plus, gagnez 2 œufs de cette espèce. Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante.
159. Criniera : Voir #158.
160. Titanorak : Lorsque vous jouez cette carte, placez-y 1 jeton Énergie de la réserve. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour copier la capacité d'une carte Énergie de la réserve d'un autre joueur, sauf cartes Énergie de type Esprit (#148, #149). Ce joueur gagne 1 flocon de la réserve. Vous pouvez copier une carte Énergie même si elle n'a plus de jetons Énergie. Lorsque vous copiez une telle carte, appliquez sa capacité selon votre propre réserve (ressources, trophées, cartes, etc.) et non selon celle du joueur copié.
Par ex. si vous copiez #029 Pheoxi *(Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour activer 1 carte Recharge de votre réserve)*, vous activez 1 carte Recharge de votre réserve, et non de celle du joueur copié.

- [#063 Ankylaurore /#064 Ankylazur] Si vous copiez cette capacité *(Ajoutez une autre espèce à cette carte en y plaçant un œuf de l'espèce choisie)*, placez l'œuf choisi sur le Titanorak (et non sur la carte adverse). Vous devez choisir une espèce différente de celle du Titanorak (Esprit).
- [Mode Solo] Vous pouvez copier la capacité d'une carte Énergie face visible de la zone de Tingent. Lui gagne 1 flocon de la réserve.
- [Extension Bêtes gargantuesques] Les cartes Bête ne sont pas des cartes Créature et leurs capacités ne peuvent pas être copiées.

161. Monokl : Choisissez 1 des 4 icônes Habitat. Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône Habitat choisi. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Ensuite, marquez 1 PV pour chaque icône Habitat correspondante de votre réserve.
162. Binokl : Voir #161.
163. Caraneige : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, choisissez 1 des 3 tuiles Habitat de la réserve de tuiles Habitat et activez son icône Effet spécial.
164. Coquiglace : Chaque fois que vous jouez une carte avec un coût combiné de 4 ressources ou plus (fruits, coraux, fleurs et champignons), gagnez la ressource de son habitat. Même si vous jouez la carte avec un coût réduit grâce à une autre capacité, vous gagnez la ressource de son habitat, à partir du moment où son coût d'origine est de 4 ou plus.

165. Blanchette : Activez la capacité d'une carte Recharge de votre réserve, puis marquez les PV finaux de la carte Recharge en question.
166. Noiraude : Voir #165.
167. Cristallin : Activez 2 cartes Recharge différentes de votre réserve. Vous ne pouvez pas activer deux fois la même carte Recharge. Si vous n'avez qu'une seule carte Recharge, activez-la une seule fois.
168. Frimachat : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, marquez 1 PV pour chaque trophée de votre réserve (max. 5 PV).
169. Plumibou : Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte Fin de partie. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Ensuite, gagnez 2 œufs correspondant à l'espèce de la carte conservée (1 par icône Espèce). Par ex. si la carte Fin de partie révélée est #193 Cryodraco, gagnez 1 œuf Dragon et 1 œuf Esprit. Si la carte Fin de partie affiche 2 icônes identiques, gagnez 2 œufs de cette espèce.
170. Piccogriffe : Lorsque vous jouez cette carte, placez-y 2 jetons Énergie de la réserve. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour choisir une carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main. Ensuite, marquez les PV finaux de la carte ainsi récupérée. Si c'est une carte Fin de partie, vous marquez 0 PV (elle n'exerce pas sa capacité de fin de partie à ce moment-là).
171. Apneo : Effectuez un Balayage puis prenez 1 carte Créature. Faites cela deux fois de suite.
172. Eupneo : Voir #171.
173. Glatracien : Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte Énergie. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Ensuite, gagnez 1 œuf correspondant à l'espèce de la carte conservée.
174. Cryovouivre : Chaque fois que vous découvrez une carte, gagnez la ressource de son habitat.
175. Rubirana : Choisissez 1 des 8 espèces. Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône choisie. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Ensuite, marquez les PV finaux de la carte ainsi récupérée. Si c'est une carte Fin de partie, vous marquez 0 PV (elle n'exerce pas sa capacité de fin de partie à ce moment-là). Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante.
176. Safirana : Voir #175.
177. Tortumulus : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, marquez 2 PV pour chaque carte Permanente de votre réserve (max. 6 PV).
178. Tétraodon : Piochez des cartes Créature jusqu'à avoir 5 cartes en main. Par ex. s'il vous reste 1 carte en main après avoir joué cette carte, vous piochez 4 cartes.
179. Kosmoïd : Choisissez 1 des 8 espèces. Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône choisie. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Ensuite, marquez 2 PV pour chaque carte de votre main avec l'icône choisie (max. 10 PV), dont la carte récupérée. Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante.
180. Poulpikan : Choisissez 1 des 8 espèces. Révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône choisie. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées. Une carte avec plusieurs icônes Espèce compte comme l'espèce choisie si elle contient l'icône correspondante. Ensuite, gagnez 1 filet de la réserve.
181. Esturglace : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, piochez 1 carte Créature, puis marquez les PV finaux de la carte piochée. Si c'est une carte Fin de partie, vous marquez 0 PV (elle n'exerce pas sa capacité de fin de partie à ce moment-là).
182. Lampyris : Lorsque vous effectuez une action *Recharger*, marquez 1 PV pour chaque œuf de l'espèce dont vous avez le plus d'œufs dans votre piste de stockage (max. 5 PV). Comptez les œufs éclos et non-éclos. Les icônes de vos cartes ne comptent pas ; seuls vos œufs comptent.
183. Grublanco : Faites éclore 1 œuf de votre piste de stockage. Marquez 1 PV pour chaque icône Espèce y correspondant dans votre réserve. Comptez les icônes de vos cartes Créature et de vos œufs, éclos ou non.
184. Monarctiq : Remettez 2 œufs de votre piste de stockage, éclos ou non, à la réserve. Ensuite, prenez 2 œufs de votre choix dans la réserve et mettez-les côté non-éclos à la place des œufs ainsi rendus. Vous ne gagnez aucune récompense de la piste de stockage à cette occasion. Vous devez choisir des œufs disponibles dans la réserve. Vous ne pouvez pas piocher ces œufs dans le sachet.
- [#098 Chlorociole] Cet effet est considéré comme un échange et non comme un gain ; il ne déclenche donc pas la capacité de #098 Chlorociole.

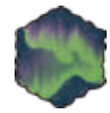
185. Matriarctiq : Voir #184.
186. Polaphopis : Défaussez 1 carte de votre main pour gagner 1 œuf correspondant à son icône depuis la réserve. Ensuite, révélez des cartes de la pioche Créature jusqu'à trouver une carte avec l'icône de la carte défaussée. Ajoutez cette carte à votre main et défaussez toutes les autres cartes révélées.
- Si la carte défaussée a 2 icônes Espèce, choisissez l'une d'entre elles pour déterminer quel œuf vous gagnez. Cependant, lorsque vous exercez l'effet Découvrir ensuite, ajoutez à votre main la première carte dont l'icône correspond à l'une des deux icônes de la carte défaussée.

187. Polazhdar : Voir #186.
188. Permafrost : Lorsque vous jouez cette carte, placez-y 1 jeton Énergie de la réserve. Défaussez 1 jeton Énergie de cette carte pour défausser autant de cartes que vous le souhaitez depuis votre main. Gagnez alors le total des PV finaux des cartes ainsi défaussées (max. 10 PV). Par ex. si vous défaussez 4 cartes avec des PV finaux de 2, 3, 2 et 1, vous gagnez 8 PV. Les cartes Fin de partie rapportent 0 PV finaux ; les défausser ne vous rapporte donc rien (elles n'exercent pas leur capacité de fin de partie à ce moment-là).
189. Avicrabe : À la fin de la partie, marquez 2 PV par carte Fin de partie de votre réserve (max. 10 PV), dont cette carte.
190. Aurolotl : À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque icône Espèce différente des cartes Créature de votre réserve, y compris cette carte. Si une carte affiche plusieurs icônes Espèce, ne comptez qu'une seule icône parmi les deux. Seules les icônes des cartes Créature sont prises en compte, et non celles des œufs.
- [Extension Bêtes gargantuesques] Seules les icônes des cartes Créature sont prises en compte, et non celles des cartes Bête.

191. Pardalorso : À la fin de la partie, marquez 2 PV pour chacun de vos pions Objectif déposé sur une carte Objectif.
192. Papilio : À la fin de la partie, marquez 2 PV pour chaque type de carte (Fin de partie, Permanente, Énergie, Recharge et Instantanée) parmi les cartes Créature de votre réserve, dont cette carte. Par ex. s'il y a 3 cartes Fin de partie, 1 carte Permanente, 2 cartes Énergie et 10 cartes Instantanées dans votre réserve, vous marquez 8 PV.
193. Cryodraco : À la fin de la partie, marquez 1 PV par flocon de votre réserve (max. 10 PV). Un grand flocon compte comme 5 flocons.

ICÔNES DE LA PISTE TEMPORELLE


Événement Hiver (voir p.9)


Événement Aurore (voir p.10)

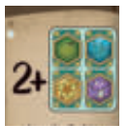
OBJECTIFS PRINCIPAUX



#20. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 9 icônes de la même espèce dans votre réserve. Pour les œufs, seuls les œufs non-éclos comptent. Si vous utilisez des œufs pour accomplir cet objectif, faites-les éclore.



#21. Vous pouvez accomplir cet objectif si votre réserve contient un total d'au moins 8 cartes non-Instantanées (donc Permanentes ∞, Énergie ✳, Fin de partie et/ou Recharge ⏳)



#22. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 2 séries de 4 icônes Habitat différentes dans votre réserve (donc au moins 2 icônes Fruit, Corail, Fleur et Champignon).



#23. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous possédez au moins 3 œufs non-éclos de 2 espèces différentes. Après avoir accompli cet objectif, faites éclore les 6 œufs utilisés (par ex. 3 œufs Poisson et 3 œufs Oiseau).



#24. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 6 icônes Espèce de 2 espèces différentes en réserve (donc 12 en tout, par ex. 6 icônes Dragon et 6 icônes Poisson)). Pour les œufs, seuls les œufs non-éclos comptent. Si vous utilisez des œufs pour accomplir cet objectif, faites-les éclore.



#25. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 2 icônes Espèce de 6 espèces différentes en réserve (donc 12 en tout, par ex. 2 icônes Dragon, Poisson, Esprit, Insecte, Reptile, Oiseau). Pour les œufs, seuls les œufs non-éclos comptent. Si vous utilisez des œufs pour accomplir cet objectif, faites-les éclore.



#26. Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez 8 icônes Espèce différentes sur les cartes Créature de votre réserve. Si une carte affiche 2 icônes, seule une des deux icônes compte. Vous devez donc avoir 8 cartes Créature pour accomplir cet objectif.

- [Extension Bêtes gargantuesques] Les cartes Bête ne sont pas des cartes Créature. Vous ne pouvez donc pas compter leurs icônes pour cet objectif.

ICÔNES EFFET SPÉCIAL



Défaussez 1 carte de votre main et gagnez 1 œuf correspondant à l'une de ses icônes Espèce (au choix) depuis la réserve.



Annoncez une icône Espèce de votre choix et Découvrez une carte Créature affichant cette icône dans la pioche Créature (voir *Découvrir* p.14).



Marquez 2 PV.



Balayage, puis prenez 1 carte des Terres sauvages.



Piochez 1 carte Créature.



Gagnez 1 ressource.



Retournez 1 de vos œufs.

TUILES AURORE



Obtenez 2 fruits.



Obtenez 2 fleurs.



Obtenez 2 champignons.



Obtenez 2 coraux.



Marquez 4 PV.



Gagnez 1 filet de la réserve.



Gagnez 1 œuf de votre choix de la réserve.



Prenez 2 cartes dans les Terres sauvages.



Activez immédiatement une carte Fin de partie de votre réserve.



Activez toutes les cartes Recharge de votre réserve dans l'ordre de votre choix.



Activez immédiatement la dernière carte Instantanée que vous avez jouée.

- S'il s'agit de Zéphyr (#052) ou Blizzard (#053), vous ne pouvez pas activer cette tuile Aurore, car elle n'aurait aucun effet.



Gagnez 2 fois la ressource que vous possédez le moins. En cas d'égalité, choisissez un type de ressources.



Choisissez 1 icône Espèce de votre réserve et gagnez 1 PV pour chaque exemplaire de cette icône dans votre réserve. Comptez les œufs éclos et non-éclos et les icônes des cartes.



Défaussez 1 carte de votre main. Gagnez 3 ressources de l'habitat de cette carte.



Jouez immédiatement dans votre réserve 1 carte Recharge DE VOTRE MAIN pour 2 ressources de moins (vous choisissez, par ex. 2 fleurs ou 1 fleur et 1 corail, etc.).



Jouez immédiatement dans votre réserve 1 carte Fin de partie DE VOTRE MAIN pour 2 ressources de moins (vous choisissez, par ex. 2 fleurs ou 1 fleur et 1 corail, etc.).



Choisissez 1 carte Énergie de votre réserve et restaurez son énergie à sa limite maximum (ne fonctionne pas sur un plateau Capitaine).

- Extension Bêtes gargantuesques : Les cartes Bête ne sont pas des cartes Énergie. Vous ne pouvez pas y restaurer de l'énergie.



Retournez jusqu'à 5 œufs de votre piste de stockage. Ils doivent être différents ; vous ne pouvez pas retourner plusieurs fois le même œuf. Vous pouvez retourner certains œufs dans un sens et les autres dans l'autre sens (par ex. retourner 3 œufs sur leur côté éclos et 2 sur leur côté non-éclos).