



TORIKI

L'ÎLE DES NAUFRAGÉS



INTRODUCTION

Nous sommes au XIX^e siècle et vous êtes des adolescents talentueux venus du monde entier, qui avez saisi l'opportunité unique de participer à une expédition scientifique organisée par un célèbre professeur de biologie. Il vous emmène en croisière à destination d'une île devenue presque légendaire : Toriki. D'après les rumeurs, ce bout de terre inexploré serait peuplé d'animaux et de végétaux que l'on ne trouve nulle part ailleurs sur la planète. Aucun scientifique n'y a encore jamais mis les pieds ; toutes les informations dont vous disposez sur la faune et la flore de l'île viennent des récits de marins qui se sont aventurés dans ces eaux lointaines, et dont la crédibilité reste à prouver.

Après plusieurs semaines en mer, vous approchez enfin du but... mais votre navire est pris dans une terrible tempête et s'écrase contre des récifs. À bout de forces, vous nagez jusqu'au rivage. C'est là que commence votre aventure !

Toriki : L'Île des Naufragés est un jeu coopératif dans lequel vous tentez de survivre en explorant les quatre coins de l'île, en glanant des ressources et en confectionnant de nouveaux objets. Votre ultime objectif est de trouver un moyen de rentrer chez vous, mais pas avant d'avoir accompli votre mission : découvrir et nommer les espèces inconnues qui peuplent Toriki ! Tous les joueurs œuvrent ensemble et obtiennent un score collectif à la fin de la partie.

MATÉRIEL



Les **MODULES DE PLATEAU**  représentent l'île de Toriki, sur laquelle vous vous êtes échoués. Ils sont au nombre de quatre : le premier  est révélé dès le début de la partie, et les trois autres sont cachés dans des enveloppes à part.

Chaque module de plateau est divisé en plusieurs lieux (cases hexagonales), identifiés par un numéro spécifique.

La **ROSE DES VENTS** vous aidera à vous repérer sur le plateau. Récupérez la tuile en français (lettres N-E-S-O) et insérez-la dans le coin inférieur gauche du module .



Les **33 CARTES OBJET**  représentent différents outils à votre disposition. Vous pouvez les utiliser dans les lieux ou les combiner deux par deux pour confectionner un nouvel objet.

Les **18 CARTES MISSION**  décrivent les diverses tâches assignées aux joueurs. Vous devez accomplir ces missions afin de progresser dans l'aventure.



Les **4 MEEPLES AVENTURIER** représentent le personnage de chaque joueur et permettent de suivre ses déplacements sur le plateau. Celui du Buffle entrera en jeu plus tard dans la partie, lorsque l'application vous l'indiquera.

Les **20 PIONS NOURRITURE**  représentent divers aliments. Vous pouvez dépenser cette ressource pour augmenter la portée de votre déplacement.





Le **PLATEAU CAMPMENT** représente votre bivouac principal. Au fil de l'aventure, vous y placerez des pions spéciaux afin d'indiquer les améliorations apportées. Les icônes dans la partie supérieure vous rappellent que la nourriture  et les objets  laissés au campement doivent être placés hors de ce plateau.

L'**ALMANACH** contient des pions spéciaux cachés, qui entreront en jeu au fil de la partie.



NE RETIREZ PAS CES PIONS DE L'ALMANACH AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE !



NE LISEZ PAS CE JOURNAL AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE !

JOURNAL

Ne pas ouvrir avant que l'application ne vous le demande !

Le **JOURNAL** contient des informations qui seront révélées plus tard dans la partie. Ne le lisez sous aucun prétexte tant que l'application ne vous indique pas de le faire !

Le **RÉPERTOIRE DES ESPÈCES**  est une collection de croquis représentant la faune et la flore de Toriki, d'après les récits des marins. Nous vous conseillons de l'étudier avec attention, car il contient quelques indices visuels importants.



Le **PLATEAU TRÉSOR** et les **9 PIONS PIÈCE D'OR**  servent à tenir le compte du nombre de pièces d'or  que vous dénicheriez sur l'île (cf. **TROUVER DES PIÈCES**, page 11).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Toriki : L'Île des Naufragés consiste en une seule campagne continue d'environ 6 à 8 heures, que vous pouvez mettre en pause et sauvegarder à tout moment (cf. **SAUVEGARDER LA PARTIE ENTRE DEUX SESSIONS**, page 14). Une fois l'aventure terminée, vous aurez découvert la totalité de l'île et la plupart de ses secrets, mais rien ne vous empêche de rejouer la campagne (cf. **RECOMMENCER L'AVENTURE**, page 15).

BUT DU JEU

Tous les joueurs coopèrent et s'efforcent ensemble d'atteindre leur objectif : trouver un moyen de quitter l'île. Ils peuvent entreprendre diverses quêtes annexes pendant leur séjour forcé sur Toriki, augmentant ainsi leur score à la fin de la partie en fonction du nombre de missions accomplies, de nouvelles espèces répertoriées et de pièces d'or ramassées.

Les aventuriers ne peuvent pas mourir, il n'existe aucune impasse dans l'aventure, et vous ne serez jamais obligés de recommencer la partie depuis le début.

Toriki : L'Île des Naufragés nécessite une application gratuite disponible dans l'App Store d'Apple, sur Google Play ou sur Steam (requiert actuellement **Android 6.0** ou supérieur, **iOS 13** ou supérieur – ces configurations sont susceptibles d'évoluer). Vous n'avez besoin de l'installer que sur un seul appareil électronique équipé d'un appareil photo. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, elle fonctionne sans connexion internet. La langue peut être définie dans l'application.



DISPONIBLE SUR
Google Play



Télécharger dans
l'App Store



STEAM®



MISE EN PLACE

Installez le matériel suivant sur la table.

- 1 Le module de plateau  1
(avec la rose des vents)
- 2 Le paquet Objet 
(SANS LE MÉLANGER NI REGARDER LES CARTES)
- 3 Le paquet Mission 
(SANS LE MÉLANGER NI REGARDER LES CARTES)
- 4 Le Répertoire des espèces 
- 5 Le plateau Campement
- 6 Le plateau Trésor
- 7 Les meeples Aventurier (un par joueur)
- 8 Les pions Nourriture  dans une réserve commune

Laissez le reste du matériel dans la boîte : vous irez le chercher lorsque l'application vous l'indiquera.

Pour commencer la partie, lancez l'application. Si c'est la première fois que vous jouez, cliquez sur le bouton **NOUVELLE PARTIE** sur l'écran du menu principal (sinon, cf. **REPRENDRE UNE PARTIE SAUVEGARDÉE**, page 14). Entrez le nombre de joueurs (1 à 4) ainsi que leurs noms, puis chacun choisit son meeples Aventurier respectif. Appuyez sur **SUIVANT** pour confirmer votre sélection et passer au prochain joueur. Chacun récupère ensuite le meeples de la couleur choisie.

Pour terminer la mise en place, suivez les instructions fournies par l'application.



ROUNDS DE JEU

La partie se déroule en une succession de journées, elles-mêmes composées de trois rounds : le matin , le midi  et l'après-midi . Chaque joueur effectue 1 tour pendant chaque round.

La journée et le round en cours sont affichés dans le coin inférieur gauche de l'écran. L'application garde la progression du temps en mémoire et vous indique quel joueur devient actif et doit effectuer son tour.

NOTIONS ESSENTIELLES

OBJETS ET NOURRITURE

Pendant la partie, chaque joueur transporte ses propres cartes Objet  et pions Nourriture . Vous pouvez néanmoins recourir à des échanges avec les autres aventuriers et/ou avec le campement principal (cf. page 10).

OBJETS

Les cartes Objet sont uniques et le paquet contient 1 exemplaire de chacune d'elles. Par conséquent, il est impossible que plusieurs joueurs détiennent le même objet à la fois.

Il n'existe aucune limite au nombre d'objets que chaque aventurier peut transporter.

NOURRITURE

Ces 20 pions sont identiques et limités. Si la réserve vient à s'épuiser, vous ne pouvez plus gagner de nourriture tant qu'elle n'est pas réapprovisionnée. Il est interdit de défausser ces pions uniquement pour permettre à un autre joueur d'en récupérer depuis un lieu différent.

MISSIONS

Il s'agit de tâches que vous devez accomplir pour progresser dans l'aventure et améliorer votre score final. Réussir les missions  vous donne accès à de nouveaux lieux, ressources et informations ! L'application vous indiquera à quel moment révéler ou ranger chaque carte Mission.

CONSEIL : VOUS POUVEZ FAIRE TOUT CE QUE VOUS VOULEZ SUR TORIKI, MAIS SACHEZ QUE LES MISSIONS VOUS METTENT SUR LA BONNE VOIE POUR SURVIVRE ET QUITTER L'ÎLE. SI BESOIN, VOUS POUVEZ MÊME OBTENIR DE L'AIDE POUR LES ACCOMPLIR (CF. PAGE 9).

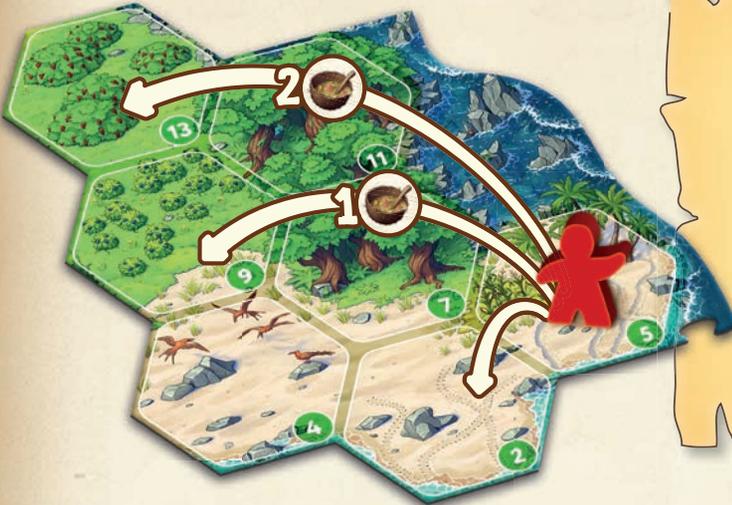
TOUR DE JEU

À votre tour, résolvez ces deux étapes dans l'ordre.

- 1 Déplacez votre meeples vers un autre lieu du plateau (ou restez au même endroit).
- 2 Effectuez la ou les action(s) de votre choix disponible(s) dans le lieu où se trouve votre meeples.

SE DÉPLACER VERS UN AUTRE LIEU

Vous pouvez avancer gratuitement de 1 case. Si vous souhaitez aller plus loin, vous devez dépenser 1 pion Nourriture  par case supplémentaire. Tout pion ainsi dépensé retourne dans la réserve, pas au-dessus du plateau Campement. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer ; si vous le souhaitez, vous pouvez rester dans le même lieu pendant ce tour.



EXEMPLE : LE JOUEUR ROUGE SE TROUVE DANS LE LIEU 5. À SON TOUR, IL PEUT ENTRE AUTRES CHOSES :

- ◆ SE DÉPLACER GRATUITEMENT DE 1 CASE VERS LE LIEU 2, **OU**
- ◆ DÉPENSER 1  POUR AVANCER DE 2 CASES VERS LE LIEU 9, **OU**
- ◆ DÉPENSER 2  POUR AVANCER DE 3 CASES VERS LE LIEU 13, **OU**
- ◆ NE PAS BOUGER ET RESTER DANS LE LIEU 5.

Après vous être déplacé (ou être resté au même endroit), utilisez le clavier affiché sur l'écran pour entrer dans l'application le numéro du lieu où se trouve actuellement votre meeple.

NOTE : N'ENTREZ QUE LE NUMÉRO DE VOTRE LIEU ACTUEL DANS L'APPLICATION, PAS CELUI DES CASES QU'IL A PU TRAVERSER POUR L'ATTEINDRE.

EFFECTUER DES ACTIONS

Lorsque vous entrez le numéro de votre case actuelle, l'écran affiche une description de ce lieu ainsi que la ou les action(s) que vous pouvez y effectuer.



- 1 Numéro du lieu
- 2 Actions disponibles
- 3 Bouton **SAUVEGARDE**
- 4 Nom et meeple du joueur actif
- 5 Bouton **MENU**
- 6 Round en cours (matin, midi ou après-midi)
- 7 Journée en cours
- 8 Bouton **FIN DU TOUR**

UTILISER UN OBJET

Cette action est la plus commune, disponible dans tous les lieux hormis le campement principal situé sur la case 1.

Si vous choisissez l'option  **UTILISER UN OBJET** dans votre lieu actuel, l'application vous demande de scanner un objet. Choisissez une carte **Parmi celles que vous transportez** et scannez son QR code.

Après que vous avez scanné l'objet, l'application décrit ce que son utilisation entraîne dans votre lieu actuel. L'effet d'un objet dépend du contexte (par exemple, on devine facilement à quoi servira une hache dans une forêt).

NOTE : CERTAINS LIEUX PROPOSENT DIFFÉRENTES ACTIONS. VOUS POUVEZ CHOISIR D'EN EFFECTUER UNE SEULE, PLUSIEURS, TOUTES OU AUCUNE, DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE.



ASSUREZ-VOUS DE BIEN PLACER LE QR CODE À L'INTÉRIEUR DE LA ZONE DE SCAN, MAIS AUSSI DE TENIR VOTRE TÉLÉPHONE (OU TABLETTE) IMMOBILE ET À BONNE DISTANCE POUR QUE L'APPAREIL PHOTO PUISSE FAIRE LA MISE AU POINT. SI CELA NE FONCTIONNE PAS AU BOUT DE QUELQUES SECONDES, PASSEZ LA MAIN DEVANT L'OBJECTIF POUR RÉINITIALISER LE PROCESSUS. TOUCHEZ ENSUITE L'ÉCRAN ET MAINTENEZ LE CONTACT POUR SCANNER LE QR CODE.

DANS CERTAINS CAS, LE SCAN PEUT NE PAS FONCTIONNER À CAUSE DE :

- ◆ L'ÉCLAIRAGE DE LA PIÈCE (ÉVITEZ LES ZONES TROP SOMBRES) ;
- ◆ VOS PROTÈGE-CARTES (QUI CAUSENT DES REFLETS) ;
- ◆ L'APPAREIL PHOTO (POUSSIÈRE OU TRACE DE DOIGT SUR L'OBJECTIF, ETC.).

CAMPEMENT PRINCIPAL

Le **CAMPEMENT PRINCIPAL** (case 1) est un lieu particulier dans lequel vous pouvez effectuer deux actions spéciales, comme l'indiquent les icônes affichées sur le plateau et dans l'application.



Lorsque vous vous trouvez dans le lieu 1, vous pouvez interroger le professeur sur l'une de vos missions en scannant le QR code de la carte correspondante. Vous pouvez ainsi obtenir **jusqu'à deux indices par mission** : le premier est assez générique, le second plus détaillé. Accomplir des missions augmente votre score final, mais chaque indice que le professeur vous donne le diminue.

Scannez deux cartes Objet en votre possession (l'une après l'autre) pour tenter de créer un nouvel objet indépendant.

NOTE : VOUS NE SCANNEZ QUE DEUX CARTES POUR CONFECTIONNER UN AUTRE OBJET, MÊME S'IL EN FAUDRAIT D'AVANTAGE EN RÉALITÉ. SI LA COMBINAISON NE FONCTIONNE PAS, VOUS NE POUVEZ PAS EFFECTUER D'AUTRE TENTATIVE CE TOUR-CI (MAIS VOUS GARDEZ LES DEUX OBJETS ; ILS NE SONT PAS DÉTRUITS PAR CET ÉCHEC).

ÉCHANGER DES OBJETS ET DE LA NOURRITURE

Vous pouvez recourir à des échanges avec **A) D'AUTRES JOUEURS** et/ou **B) LE CAMPMENT PRINCIPAL**.

Quel que soit l'échange que vous effectuez, il s'agit d'une **ACTION GRATUITE** que vous pouvez accomplir en plus du reste de votre tour. Elle peut se produire n'importe quand (avant comme après vous être déplacé ou avoir effectué des actions dans votre lieu) et autant de fois que vous le souhaitez lors du même tour, avec les restrictions suivantes.

A Pour échanger avec **D'AUTRES JOUEURS**

- ◆ Vous devez vous trouver dans le **MÊME LIEU** que le ou les aventurier(s) concerné(s).
- ◆ À condition que tout le monde soit d'accord, **PRENEZ** et/ou **DONNEZ** n'importe quels nombre et combinaison de cartes Objet et/ou pions Nourriture.

B Pour échanger avec le **CAMPMENT PRINCIPAL**

- ◆ Vous devez vous trouver dans le lieu 1.
- ◆ **PRENEZ** et/ou **LAISSEZ** n'importe quels nombre et combinaison de cartes Objet et/ou pions Nourriture au campement principal.

LORSQUE VOUS LAISSEZ DES OBJETS ET DE LA NOURRITURE AU CAMPMENT, PLACEZ-LES SUR LA TABLE FACE À L'ICÔNE  OU  CORRESPONDANTE DU PLATEAU.



NOTE : VOUS NE POUVEZ ÉCHANGER QUE DANS LES LIEUX OÙ VOUS COMMENCEZ OU TERMINEZ VOTRE DÉPLACEMENT, PAS CEUX QUE VOUS NE FAITES QUE TRAVERSER.

FIN DU TOUR

Votre tour prend fin lorsque vous cliquez sur le bouton **FIN DU TOUR**. Vous pouvez décider d'y mettre un terme à tout moment, mais mieux vaut attendre d'avoir effectué toutes les actions disponibles que vous souhaitez. C'est alors au prochain joueur de résoudre son tour (l'application vous rappelle de qui il s'agit).

FIN DE JOURNÉE

La journée s'achève après 3 rounds (lorsque chaque joueur a effectué 3 tours). Tous les meeples Aventurier sont alors transférés vers un Bivouac , automatiquement et gratuitement (aucun pion Nourriture n'est dépensé, qu'importe la distance à parcourir).

BIVOUACS

Au début de la partie, vous n'avez accès qu'à un seul Bivouac  : votre campement principal, dans le lieu 1. Vous en découvrirez d'autres par la suite, et l'application vous expliquera comment ils fonctionnent.



DÉCOUVRIR DES ESPÈCES

Chaque fois que vous croisez une espèce  animale ou végétale inconnue, l'application vous demande de lui donner un nom scientifique et de l'inscrire dans le Répertoire. Vous pouvez aussi noter le lieu où vous l'avez rencontrée et toute information que vous jugez utile. Nous vous conseillons d'utiliser un crayon à papier afin de pouvoir effacer vos notes si vous souhaitez rejouer la campagne. Sinon, vous pourrez télécharger et imprimer un nouvel exemplaire du Répertoire des espèces (cf. **RECOMMENCER L'AVENTURE**, page 15).

Plus vous découvrez d'espèces, plus votre score final augmente !

TROUVER DES PIÈCES

Des pièces d'or  sont dissimulées à différents endroits de Toriki. Comment sont-elles arrivées là, sur cette île prétendument inhabitée ? Continuez de jouer pour le savoir ! Vous pouvez trouver des pièces en utilisant des objets spécifiques dans certains lieux. L'application vous indique de poser un pion Pièce d'or sur l'emplacement correspondant du plateau Trésor, dont les illustrations vous aident à deviner où chercher.



L'or ne sert à rien sur Toriki, mais ce trésor vaudra une fortune lorsque vous aurez rejoint la civilisation... alors plus vous trouvez de pièces, plus votre score augmente !

EXPLOITS

Les exploits  sont des objectifs supplémentaires que vous pouvez atteindre pendant la partie. Contrairement aux missions, ils ne vous aident pas à progresser dans l'aventure et n'affectent pas votre score final. Leur raison d'être est plutôt d'inciter les joueurs à se surpasser et à profiter pleinement de ce que l'île a à offrir avant de mettre les voiles. Les exploits ne sont pas attribués séparément à chaque joueur, mais à l'ensemble du groupe.



Pour ouvrir l'écran des exploits, cliquez sur le bouton **MENU**  et sélectionnez **EXPLOITS** . Une liste déroulante s'affiche alors, dans laquelle vous pouvez découvrir le nom, les conditions d'accomplissement et la barre de progression de chaque exploit. L'application vous informe que vous avez débloqué un exploit dès que vous remplissez ses conditions.

INVENTAIRE

L'application garde en mémoire tout ce que détient le groupe (pas chaque joueur séparément), sauf les pions Nourriture. Si vous pensez avoir confondu deux cartes ou éléments de jeu, voire oublié de récupérer quelque chose, vous pouvez cliquer sur le bouton **MENU**  et sélectionner **INVENTAIRE**  pour afficher la liste complète du matériel que vous devriez collectivement posséder.



HISTOIRE

Cliquer sur le bouton **MENU**  et sélectionner **HISTOIRE**  vous permet de consulter votre progression dans l'aventure. Tous les textes affichés jusqu'à présent sont enregistrés ici, et vous pouvez les parcourir à tout moment pour vérifier que vous n'avez rien raté ou oublié.

SAUVEGARDER LA PARTIE ENTRE DEUX SESSIONS

Terminer la campagne entière prend généralement 6 à 8 heures, mais vous pouvez scinder l'aventure en sessions de jeu plus courtes. Nous vous conseillons d'attendre **LA FIN D'UNE JOURNÉE SUR TORIKI** pour mettre un terme à une session, mais vous pouvez enregistrer votre progression chaque fois que le bouton **SAUVEGARDE**  apparaît sur l'écran ; cliquez dessus et indiquez le numéro du lieu dans lequel chaque joueur se trouve actuellement. L'application sauvegarde automatiquement la partie si votre session s'achève inopinément (par exemple, si votre appareil n'a plus de batterie), sauf la position des joueurs, qu'elle ne peut pas connaître ; dans ce cas, prenez une photo du plateau pour vous en souvenir.

Chaque joueur range ensuite ses cartes Objet, ses pions Nourriture et son meeples Aventurier (ainsi que celui du Buffle, s'il le contrôle) dans un sachet à part. Constituez un « dépôt commun » dans un autre sachet avec le reste du matériel révélé jusqu'à présent : cartes Mission en cours, pions Pièce d'or et spéciaux récupérés, ainsi que tous les objets et la nourriture laissés au campement principal.

REPRENDRE UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Lancez l'application et cliquez sur le bouton **CHARGER LA DERNIÈRE PARTIE** dans le menu principal. Chaque joueur récupère le contenu de son sachet ; quant aux éléments du « dépôt commun », ils sont remis à leur place. L'application vous rappellera où se trouvent les meeples Aventurier et les pions spéciaux en jeu.

PROFILS DE JOUEURS

Cliquer sur le bouton **PROFILS** dans le menu principal permet d'afficher la liste des profils enregistrés. Vous pouvez en créer plusieurs, notamment si vous jouez avec des groupes différents en parallèle. Effectuer une **COPIE** rassemblera tous vos profils dans un seul fichier de sauvegarde, qui pourra servir à les **RESTAURER** sur le même appareil ou un autre afin de continuer la partie.



FIN DE PARTIE ET CALCUL DU SCORE

La partie s'achève lorsque vous quittez l'île. L'application évalue alors votre performance sur une échelle de 1 à 10 étoiles. Vous pouvez augmenter votre score de plusieurs manières :

- ◆ en accomplissant des missions ;
- ◆ en trouvant des pièces d'or ;
- ◆ en découvrant de nouvelles espèces.

À l'inverse, demander des indices au professeur diminue votre score final.

Le nombre de journées que vous passez sur Toriki n'a aucune incidence sur votre score. N'hésitez pas à prendre tout votre temps, à explorer les moindres recoins de l'île, et surtout à vous amuser !

RECOMMENCER L'AVENTURE

Une fois la campagne terminée, vous pouvez la reprendre depuis le début si vous souhaitez revivre l'aventure – par exemple pour faire certaines choses différemment, ou tenter d'accomplir des exploits que vous n'avez pas réalisés la première fois.

Pour recommencer l'aventure, suivez ces étapes :

- ◆ remettez toutes les cartes dans leurs paquets respectifs (dans l'ordre croissant des numéros, afin de les retrouver plus facilement par la suite) ;
- ◆ réinsérez chaque pion spécial dans l'Almanach (assurez-vous que le numéro imprimé au dos du pion corresponde à celui de l'emplacement) ;
- ◆ glissez les modules de plateau  2,  3 et  4 dans leurs enveloppes respectives ;
- ◆ repliez le Journal ;
- ◆ effacez vos notes dans le Répertoire des espèces, ou téléchargez un nouvel exemplaire en PDF sur [HTTPS://QUACK.AT/YCS-FR](https://quack.at/ycs-fr) et imprimez-le ;
- ◆ lancez l'application et cliquez sur le bouton **NOUVELLE PARTIE**.

**NE LISEZ PAS LES 4 PROCHAINES PAGES AVANT
QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE ! ELLES
CONTIENNENT DES RÈGLES QUI SERONT RÉVÉLÉES
PLUS TARD DANS L'AVENTURE.**

APPENDICE : RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES À DÉCOUVRIR EN COURS DE PARTIE

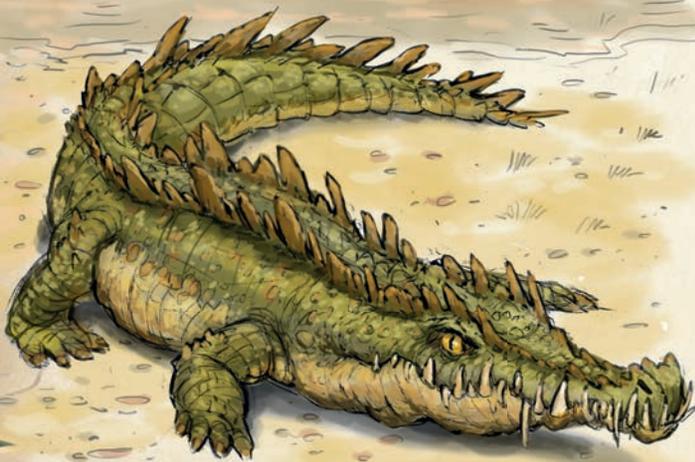
NE CONSULTEZ PAS CET APPENDICE AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE !
LORSQUE C'EST LE CAS, LISEZ UNIQUEMENT LA SECTION INDIQUÉE !



RADEAU

(À LIRE APRÈS
AVOIR CONSTRUIT
LE RADEAU !)

Le Radeau vous permet d'explorer les lieux maritimes du module  2. Ce sont les seules cases sur lesquelles il peut être placé, et il n'existe aucun autre moyen de s'y rendre.



MONTER ET DESCENDRE DU RADEAU

Passer de la plage au Radeau (et inversement) revient à se déplacer de 1 case.

POUR MONTER À BORD : déplacez votre meeple depuis un lieu côtier (cases 1, 2, 4 et 5) vers le pion Radeau, qui doit se trouver dans un lieu maritime **VOISIN** (adjacent).

IMPORTANT : S'ILS LE SOUHAITENT, LES AUTRES AVENTURIERS DANS LE MÊME LIEU QUE LE JOUEUR ACTIF **PEUVENT** MONTER SUR LE RADEAU (OU EN DESCENDRE) EN MÊME TEMPS QUE LUI, **PENDANT SON TOUR**, SANS DÉPENSER DE NOURRITURE.

NOTE : IL N'EXISTE AUCUNE LIMITE AU NOMBRE D'AVENTURIERS QUE LE RADEAU PEUT CONTENIR À LA FOIS.

POUR DESCENDRE : déplacez votre meeples depuis le Radeau vers un lieu côtier **VOISIN** (adjacent).

DÉPLACER LE RADEAU

À votre tour, si vous êtes sur le Radeau (seul ou avec d'autres joueurs), vous pouvez déplacer le pion **VERS UN LIEU MARITIME** de la même manière que vous feriez avancer votre meeples sur la terre ferme : de 1 case gratuitement, et en dépensant 1  par lieu supplémentaire.

- ◆ Le pion Radeau se déplace avec tous les meeples qu'il contient, y compris ceux des joueurs dont ce n'est pas le tour.
- ◆ Il est possible pour le joueur actif de se déplacer à la fois sur terre et en mer pendant le même tour (cf. ci-dessous).



DAUPHINS

(À LIRE APRÈS AVOIR RÉVÉLÉ LE PION DAUPHINS !)

Tant que les Dauphins poussent le Radeau, vous pouvez rejoindre n'importe quel lieu maritime en un seul déplacement, sans dépenser de .

NE CONSULTEZ PAS CET APPENDICE AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE !
LORSQUE C'EST LE CAS, LISEZ UNIQUEMENT LA SECTION INDICUÉE !



EXEMPLE : LE JOUEUR ROUGE SE DÉPLACE GRATUITEMENT DE LA CASE 9 À LA 4, PUIS IL DÉPENSE 1  POUR MONTER SUR LE RADEAU ACCOSTÉ DANS LE LIEU 16. L'AVENTURIER JAUNE, QUI SE TROUVE SUR LA CASE 4, DÉCIDE D'EN PROFITER POUR EMBARQUER GRATUITEMENT. ENFIN, LE JOUEUR ROUGE DÉPENSE 1  SUPPLÉMENTAIRE POUR FAIRE AVANCER LE RADEAU ET LES DEUX MEEPLES QU'IL TRANSPORTE VERS LE LIEU 20. TOUT CECI S'EST DÉROULÉ PENDANT SON TOUR.

NE CONSULTEZ PAS CET APPENDICE AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS LE DEMANDE ! LORSQUE C'EST LE CAS, LISEZ UNIQUEMENT LA SECTION INDICUÉE !

TEXTE DÉCHIFFRÉ DANS LE RÉPERTOIRE DES ESPÈCES

Cette section est un rappel du texte qui s'affiche sur l'application lorsque vous rendez ses lunettes au professeur et qu'il parvient enfin à déchiffrer le texte

qui concerne l'espèce , dans le Répertoire.

« CREUSEZ UNE FOSSE ET RECOUVREZ-LA POUR CAMOUFLER CE PIÈGE. QUAND LA BÊTE Y SERA TOMBÉE, NOURRISSEZ-LA POUR L'APPRIVOISER. CET ANIMAL FAIT UNE EXCELLENTE MONTURE. »

BIVOUACS ALTERNATIFS

(À LIRE APRÈS AVOIR DÉCOUVERT UN AUTRE BIVOUAC !)

Le lieu que vous transformez en Bivouac alternatif est désormais recouvert d'un pion spécial comportant l'icône .

À la fin de la journée, les joueurs peuvent dorénavant

CHOISIR dans quel

Bivouac ils souhaitent passer la nuit avant d'y déplacer leur meeples. Chaque aventurier peut opter pour un Bivouac différent des autres.

NOTE : COMME L'INDIQUENT LES ICÔNES  ET , LE CAMPMENT PRINCIPAL SUR LA CASE 1 RESTE LE SEUL ENDROIT OÙ VOUS POUVEZ CONFECTIONNER DE NOUVEAUX OBJETS OU DEMANDER DES INDICES AU PROFESSEUR. DE MÊME, VOUS NE POUVEZ LAISSER DES OBJETS  ET DE LA NOURRITURE  QU'AU-DESSUS DU PLATEAU CAMPMENT, PAS DANS LES AUTRES BIVOUACS.

TENTE

(À LIRE APRÈS AVOIR CONSTRUIT LA TENTE !)



La Tente vous permet de passer la nuit à l'extérieur d'un Bivouac .

Pendant la journée, elle est transportée par un joueur et peut être échangée avec un autre aventurier dans le même lieu. Vous pouvez aussi la laisser ou la récupérer au campement principal, comme n'importe quel objet.

À LA FIN DE LA JOURNÉE : si un joueur transporte la Tente et se trouve dans un **LIEU TERRESTRE** (pas en mer ou sur le Radeau), il **PEUT** la monter sur sa case actuelle. S'il décide de le faire, **TOUS LES JOUEURS DANS LE MÊME LIEU QUE LA TENTE** peuvent passer la nuit ici plutôt que de rejoindre un Bivouac.

LE LENDEMAIN MATIN : les joueurs qui ont dormi sous la Tente commencent leur tour sur cette case. L'un d'entre eux doit l'emporter en partant et pourra la réutiliser, l'échanger ou la laisser au campement principal.



BUFFLE

(À LIRE APRÈS AVOIR
APPRIVOISÉ LE
BUFFLE !)

Représenté par son propre meeple, le Buffle est un animal de monte qui vous aide à vous déplacer plus rapidement sur l'île.

Une fois que vous l'avez capturé puis apprivoisé, placez le meeple Buffle sur la case 32. Dorénavant, un joueur qui se trouve dans le même lieu peut monter gratuitement sur le dos du Buffle en y posant son propre meeple. Tant qu'il reste en selle, cet aventurier se déplace deux fois plus vite sans dépenser de nourriture supplémentaire. Ainsi, il peut avancer jusqu'à 2 cases (au lieu d'une seule) gratuitement, jusqu'à 4 cases (au lieu de 2) en dépensant 1 , jusqu'à 6 cases avec 2 , etc.

Le Buffle ne peut pas monter sur le Radeau :

- ◆ si vous êtes sur son dos, vous pouvez monter à bord du Radeau à condition de laisser le Buffle dans le lieu depuis lequel vous embarquez ;
- ◆ vous pouvez poursuivre votre déplacement lors du même tour, mais vous payez désormais le coût habituel de 1  par case.

Un joueur peut descendre gratuitement du dos du Buffle à tout moment, même au cours d'un déplacement, mais il doit ensuite payer le coût habituel de 1  par case supplémentaire.

À la tombée de la nuit, le Buffle est automatiquement transféré vers le Bivouac * choisi par son cavalier. Si ce dernier dort sous la Tente, le Buffle peut rester sur place avec lui ou accompagner un autre aventurier (qui se trouve aussi sur cette case mais ne souhaite pas utiliser la Tente) dans un Bivouac .

Si personne ne le monte, le Buffle reste où il est jusqu'à ce qu'un joueur grimpe sur son dos et le déplace.



**NE CONSULTEZ
PAS CET
APPENDICE
AVANT QUE
L'APPLICATION
NE VOUS LE
DEMANDE !
LORSQUE C'EST
LE CAS, LISEZ
UNIQUEMENT
LA SECTION
INDIQUÉE !**

CRÉDITS

CONCEPTION ET RÉDACTION DU JEU :
Wojciech Grajkowski

ILLUSTRATIONS : Inês Toczyska, Kary Jane,
Ania Przybytko, Tomek Larek,
Paweł Marchwicki

DIRECTION ARTISTIQUE :
Urszula Markuszewska-Siwiek

RESPONSABLE DE CONCEPTION :
Wojciech Grajkowski

CHEFFES DE PROJET : Karolina Pietras,
Dominika Kijuć

PRODUCTEUR : Vincent Vergonjeanne

DÉVELOPPEMENT : Grzegorz Szczepański

CONCEPTION GRAPHIQUE : Aga Jakimiec,
Magdalena Płoszaj, Urszula
Markuszewska-Siwiek, Kasper Piórkowski

INTERFACE UTILISATEUR DE L'APPLICATION :
Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka

SONS ET BRUITAGES DE L'APPLICATION :
Barry Doublet & The Balance Of Power

MAQUETTE : Aga Jakimiec

RESPONSABLE DE PRODUCTION :
Radostaw Milewski

RESPONSABLES DES BÊTA-TESTS : Dominika
Kijuć, Tomasz Napierała, Karolina Pietras

ASSURANCE QUALITÉ ET BÊTA-TESTS :
Łukasz Zep

RESPONSABLE DE PROGRAMMATION :
Marcin Musiał

PROGRAMMATION : Paweł Bogustawski,
Simon Fournier, Macéo Vivier

RELECTURE : Russ Williams

RÉVISION DES RÈGLES : Jonathan Bobal,
Grzegorz Szczepański, Tomasz Napierała

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTRICE ET RESPONSABLE ÉDITORIALE :
Elodie Nelow

RELECTURE : Elric Rozet

MAQUETTE : Marek Baranowski

DISTRIBUTION : Davy Sychala

MARKETING ET ÉVÉNEMENTIEL :
Guillaume Poueys, Théo Vitte

© 2024 Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

