

THE ISLAND OF EL DORADO

LIVRET DE RÈGLES

Vidéos explicatives : eldoradogame.com

Nous avons combiné les livrets de règles pour en faciliter l'utilisation. Le présent livret compte deux sections :

1 : Livret de règles de The Island of El Dorado, *deuxième édition* (page 2);

2 : Livret de règles de The Thieves of El Dorado (page 12).

Si vous possédez la première édition de The Island of El Dorado, veuillez employer le présent livret de règles au lieu de celui qui était inclus dans votre jeu. Si vous avez la deuxième édition, le livret compris est identique à celui-ci.

THE ISLAND OF EL DORADO - JEU DE BASE

Aperçu du jeu et liste du matériel : Page 2

Préparation : Page 3

But du jeu : Page 3

Principes du jeu : Page 5

Séquence du tour de jeu : Page 6

Achat : Page 7

Combat : Page 8

Contrôle des temples : Page 9

Caverne : Page 9

Capacités des explorateurs : Page 10

THE THIEVES OF EL DORADO - EXTENSION

Introduction et liste du matériel : Page 12

Capacités des explorateurs : Page 12

Préparation : Page 13

Jeu en équipe : Page 15

Voleurs : Page 16

Voleurs - Déplacement et combat : Page 17

Voleurs - Achats : Page 18

Trésors de la caverne : Page 19

Pièce Temple de la caverne : Page 19

Habitants de la caverne : Page 20

Événements de la caverne : Page 20

Mode solo : Page 21

Mode avancé : Page 23

Conception du jeu : Daniel Aronson

Développement du jeu : Michael Howard et Nick Tompkins

Testeurs : Kevin Ales, Anna Aronson, Cherie Aronson, Joe Aronson, Kelsey Blakey, Kimberly Howard, Caleb Ihrig, Tommy Knautz, Sam Kostka, Spencer Kostka, Graham Kinde, Ethan Nordness et Bryan Wood

APERÇU DU JEU

Nous sommes en 1589 et le monde a soif d'or. D'après la légende, il existe dans l'océan une île nommée El Dorado où les collines sont entièrement recouvertes d'or. De braves explorateurs partent à l'aventure afin de trouver l'île mythique et finissent par jeter l'ancre près de ses rives. Dès qu'ils commencent à explorer l'île, cependant, ils se rendent compte qu'elle recèle des secrets bien plus puissants que l'or : quatre temples mystérieux animés d'une force inimaginable y sont construits. Dès qu'ils s'élancent aux quatre coins de l'île afin de prendre le contrôle de chacun des temples, les explorateurs sentent une ancienne énergie naître et croître en eux. Un seul d'entre eux pourra devenir maître de tous les temples et régner sur l'île à jamais.

Dans *The Island of El Dorado*, chaque joueur est le chef d'une civilisation cherchant à explorer l'île et à contrôler ses quatre anciens temples. Vous découvrirez des ressources, des cours d'eau et des temples dans un paysage qui sera différent à chaque partie. Construisez des fermes et recrutez des villageois afin de réunir des ressources et améliorer votre économie. Occupez des emplacements stratégiques sur la carte au moyen de forts et d'armées afin d'empêcher les autres explorateurs de prendre le contrôle de l'île avant vous. Le temple le plus puissant est caché dans une caverne quelque part sur l'île, mais faites attention si vous y mettez les pieds, puisque la caverne est l'endroit le plus dangereux d'El Dorado. Au fil des découvertes, des récoltes et des combats, des civilisations naîtront et mourront dans le but de contrôler les quatre temples d'El Dorado.

Le premier joueur à contrôler les quatre temples l'emportera.

LISTE DU MATÉRIEL DU JEU

Voir les images des tuiles à la dernière page du présent livret.

9 tuiles Eau (<i>Water</i>)	25 cartes Ressource Nourriture
13 tuiles Or (<i>Gold</i>)	30 cartes Ressource Or
10 tuiles Nourriture (<i>Food</i>)	25 cartes Ressource Bois
2 tuiles Jardin (<i>Garden</i>)	3 pièces Temple de l'île (<i>Island Shrine Piece</i>)
3 tuiles Temple de l'île (<i>Island Shrines</i>)	5 plateaux de joueur
1 tuile Temple de la caverne (<i>Cave Shrine</i>)	2 dés dorés (<i>Golden Dice</i>)
1 tuile Entrée de la caverne (<i>Cave Entrance</i>)	11 dés de combat noirs (<i>Black Battle Dice</i>)
1 tuile Sortie de la caverne (<i>Cave Exit</i>)	Livret de règles
3 tuiles Habitant de la caverne (<i>Cave Dwellers</i>)	5 sacs en tissu
9 tuiles Caverne vide (<i>Empty Cave</i>)	Pièces en bois (en cinq couleurs)
	2 explorateurs (<i>Explorers</i>)
	2 fermes (<i>Farmhouses</i>)
	3 offrandes (<i>Offerings</i>)
	1 fort (<i>Fort</i>)
	4 ou 5 (orange) villageois (<i>Villagers</i>)

PRÉPARATION

1 : **Placez** les trois pièces Temples de l'île et les dés de combat noirs à côté de la surface de jeu.

2 : **Séparez** les cartes Ressource par type et placez les trois pioches, faces visibles, à la portée de tous les joueurs.

3 : **Donnez** à chaque joueur un plateau de joueur choisi au hasard ainsi que les pièces en bois de la même couleur que son explorateur.

4 : **Séparez** les tuiles El Dorado et les tuiles Caverne.

5 : **Trouvez** la tuile Sortie de la caverne et la tuile Temple de la caverne et mettez-les de côté. Mélangez le reste des tuiles Caverne et empilez-les, face cachée. Insérez la tuile Temple de la caverne au hasard dans la moitié inférieure de la pioche, placez la tuile Sortie de la caverne sur le sommet de la pioche, puis placez le tout à côté de la surface de jeu.

6 : **Rassemblez** les tuiles El Dorado. Sélectionnez une tuile au hasard pour commencer la partie. S'il s'agit d'une tuile Temple ou Eau, sélectionnez-en une autre. Placez cette tuile, face visible, dans le milieu de la surface de jeu. Ensuite, mélangez le reste des tuiles El Dorado et empilez-les, face cachée.

7 : **Choisissez** l'explorateur que vous souhaitez utiliser pour la partie parmi les deux qui se trouvent sur votre plateau de joueur. Placez la pièce Explorateur choisie sur la tuile El Dorado de départ. Laissez l'autre pièce Explorateur de la même couleur dans le sac. *Si vous jouez avec Nicolas, laissez également un villageois dans le sac.*

8 : **Chaque joueur** pioche une carte Bois, une carte Or et une carte Nourriture. *Si vous jouez avec Victoria, piochez quatre cartes Ressource de chaque type.*

9 : **Déterminez qui sera le premier joueur.** Chaque joueur lance un dé doré. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commencera la partie. *Si deux joueurs ou plus obtiennent le résultat le plus élevé, ils doivent lancer le dé à nouveau.*

BUT DU JEU

Contrôler les quatre temples de l'île d'El Dorado avant vos adversaires. Le premier joueur à contrôler chacun des quatre temples l'emportera.

Voir les sections Temples à la page 5 et Contrôle des temples à la page 9.

Player Board = Plateau de joueur

Starting Resources = Ressources de départ

Wooden Pieces = Pièces en bois

Golden Dice = Dés dorés

Battle Dice = Dés de combat

Resource Card Stacks = Pioches de cartes Ressource

Island Shrine Pieces = Temples de l'île

Cave Exit Tile + Cave Stack = Tuile Sortie de la caverne et tuiles Caverne

El Dorado Tiles = Tuiles El Dorado

Starting El Dorado Tile with Explorers = Tuile El Dorado de départ et explorateurs

PRINCIPES DU JEU

Avant le premier tour, les principes ciaprès vous aideront à comprendre le jeu.

TEMPLES

Les quatre Temples d'El Dorado sont la clé de votre conquête. Vous trouverez trois des temples sur la surface de l'île. Pour prendre le contrôle d'un d'entre eux, vous devez **acheter une offrande et la placer sur celui-ci**. En plus de vous rapprocher de la victoire, chaque offrande achetée et placée augmente d'un point la puissance de votre explorateur, et le temple sur lequel vous avez placé une offrande devient un point de départ pour votre explorateur si vous tombez au combat. *Voir la section Contrôle des temples à la page 9.*

Le quatrième temple, qui est également le plus puissant, se trouve dans la caverne, à savoir un ensemble de tuiles distinct de l'île principale. Le premier joueur à trouver ce temple en prend le contrôle immédiatement **sans avoir à acheter ou à placer une offrande**. De plus, la puissance d'un explorateur sera bonifiée de 2 points tant qu'il contrôlera le temple de la caverne. Les autres joueurs peuvent voler la tuile Temple de la caverne en remportant un combat contre le joueur qui la possède. Le cas échéant, le vainqueur du combat prendra immédiatement le contrôle du temple de la caverne.

EXPLORATEURS

Chaque explorateur a une capacité spéciale. Cette dernière est énoncée sous son nom sur le plateau de joueur. La puissance de départ de chaque explorateur est de 1 (*sauf l'explorateur Pedro, dont la puissance de départ est de 2 points*). Pour chaque temple de l'île contrôlé, la puissance d'un explorateur est augmentée d'un point. Le temple de la caverne fait augmenter la puissance d'un explorateur de 2 points tant qu'il le contrôle. Seuls les explorateurs peuvent découvrir de nouvelles tuiles, construire des édifices et placer des offrandes.

OCCUPATION D'UNE TUILE

Dès que le villageois ou l'explorateur d'un joueur se trouve sur une tuile, ce joueur occupe cette tuile. Les fermes n'occupent pas une tuile (*voir la section Fermes et combats à la page 8*). Les forts occupent les trois tuiles adjacentes (*voir la section Fort à la page 8*). Dans le présent livret de règles, une « tuile non occupée » est une tuile où ne se trouve aucun villageois, explorateur ou fort de tout adversaire.

ÉCHANGES

Les joueurs peuvent échanger ou donner des ressources ou la tuile Temple de la caverne lorsque leurs explorateurs se trouvent sur des tuiles adjacentes, mais si un combat a été amorcé à tout endroit sur l'île, tous les échanges doivent prendre fin jusqu'à ce que le combat soit terminé. À tout moment, les joueurs peuvent échanger cinq ressources du même type contre une ressource d'un autre type. *William peut échanger trois ressources d'un type contre une ressource d'un autre type.*

NOMBRE MAXIMAL DE CARTES

À la fin de son tour, un joueur ne doit pas posséder plus de neuf cartes Ressource. Il peut en posséder plus de neuf pendant son tour, mais il doit dépenser ou défausser sur la pioche de cartes Ressource correspondante toute carte excédentaire avant la fin de son tour. *La seule exception à cette règle concerne Victoria the Wealthy, qui commence la partie avec 12 cartes Ressource. Elle peut posséder plus de neuf cartes jusqu'à ce qu'elle fasse son premier achat de la partie. Dès lors, elle doit terminer ce tour et tous ses tours subséquents avec neuf cartes ou moins.*

JARDINS

Les tuiles Jardin produisent les trois types de ressource (Nourriture, Bois et Or) en même temps. La construction d'une ferme sur une tuile Jardin (*voir la section Réunir des ressources à la page 6*) vous donne accès à chacune des trois ressources.

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, les explorateurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur prenne contrôle de son quatrième temple. Ce joueur l'emporte immédiatement.

Voir la section Contrôle d'un temple à la page 9.

TOUR

À chaque tour, le joueur actif doit :

1 : Lancer les dés

Lancez les deux dés dorés. Ensuite, choisissez un dé pour déterminer la vitesse de votre explorateur et placez-le près de ce dernier. L'autre dé sera votre dé de ressources.

Le hasard vous déplaît? Consultez la section Mode avancé à la page 23.

2 : Réunir des ressources

Prenez le nombre de cartes Ressource d'un type admissible correspondant à la valeur de votre dé de ressources. Vous avez seulement accès à un type de cartes Ressource si vous exploitez une tuile qui produit ce type de ressources (*voir l'arrière du livret de règles*). Il y a deux façons d'exploiter une tuile :

1. *Vous pouvez collecter des ressources sur la tuile où se trouve votre explorateur.*
2. *Vous pouvez collecter des ressources sur une tuile adjacente à votre ferme où se trouve un de vos villageois.*

3 : Explorer l'île

À l'étape d'exploration de votre tour, vous pouvez effectuer une ou plusieurs des actions suivantes, et ce, dans n'importe quel ordre : **Déplacement**, **Achat**, **Combat**.

DÉPLACEMENT

Vous pouvez vous déplacer d'un nombre de tuiles (ou découvrir un nombre de tuiles) allant jusqu'à la valeur de votre dé de vitesse. Vous pouvez effectuer des **achats** ou amorcer des **combats** de multiples fois entre ces déplacements. Vous ne pouvez pas accéder à une tuile Temple ou à une tuile Eau.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT ET DE DÉCOUVERTE

Dans cet exemple, Pedro a 3 points de vitesse. Il se déplace d'abord d'une tuile Or à une tuile Nourriture, puis, à partir de la tuile Nourriture, il découvre une tuile Bois. Enfin, il se déplace de la tuile Bois à une tuile Jardin.

Si votre explorateur se trouve à une extrémité de l'île et aimerait découvrir une nouvelle tuile, veuillez utiliser 1 point de vitesse pour prendre la prochaine tuile sur la pioche de tuiles El Dorado, l'ajouter à l'île, à côté de la tuile où se trouve votre explorateur, et placer votre explorateur sur celle-ci. Les tuiles découvertes doivent être placées à côté de deux tuiles existantes (sauf la deuxième tuile placée au tout début de la partie). Si vous découvrez une tuile Eau ou Temple, restez sur la tuile précédente (vous dépensez quand même 1 point de vitesse). Placez une pièce Temple sur chaque tuile Temple lorsqu'elle est découverte. Une fois placée, une tuile ne peut pas être déplacée. De plus, les tuiles ne peuvent pas dépasser la surface de jeu. *Si vous découvrez la tuile Entrée de la caverne, veuillez consulter la section Caverne à la page 9.*

ACHAT / LES COÛTS SONT PRÉCISÉS SUR LES PLATEAUX DE JOUEUR

Pour effectuer un achat, remettez une combinaison spécifique de cartes Ressource (coût) sur les pioches correspondantes.

Villageois (*utilisé pour les combats et l'obtention de ressources*) : Les villageois doivent être placés sur une tuile non occupée attenante à l'un de vos édifices. Les villageois ne peuvent pas découvrir de nouvelles tuiles et ne peuvent pas construire d'édifices ou placer des offrandes. *Les joueurs dont l'explorateur ne se trouve pas sur la carte peuvent quand même acheter des villageois à l'étape d'exploration de leur tour.*

Offrande (*utilisée pour prendre contrôle d'un temple*) : Il faut placer l'offrande sur une tuile Temple. Votre explorateur doit se trouver sur une tuile adjacente à une tuile Temple pour pouvoir y placer une offrande. Un adversaire peut commencer à déplacer son armée (*voir les paragraphes ci-dessous*) avant l'achat d'une offrande. *Voir la section Contrôle d'un temple à la page 9.*

Ferme (*utilisée pour obtenir des ressources*) : Les fermes sont des édifices économiques passifs qui sont placés sur un coin de la tuile où se trouve votre explorateur. Elles peuvent être construites sur tout coin inutilisé, même si les tuiles adjacentes sont occupées par un adversaire. Cela comprend les tuiles Eau, Temple et Caverne ou l'extrémité de l'île. Si votre explorateur se trouve sur une tuile attenante à votre ferme, vous pouvez repayer le coût de sa construction pour la retirer de l'île pendant votre étape d'exploration. *Les explorateurs ne peuvent pas payer pour retirer les édifices de leurs adversaires.*

Fort (*utilisé pour défendre trois tuiles*) : Les forts sont des édifices de combat placés sur un des coins de la tuile où se trouve votre explorateur. Ils peuvent être construits sur tout coin inutilisé entouré de tuiles **non occupées**. Cela comprend les tuiles Eau, Temple et Caverne ou l'extrémité de l'île. Si votre explorateur se trouve sur une tuile attenante à votre fort, vous pouvez repayer le coût de sa construction pour le retirer de l'île pendant votre étape d'exploration.

<i>Pedro peut construire un fort : Les fermes n'occupent pas les tuiles. Par conséquent, aucune des tuiles adjacentes n'est occupée.</i>	<i>Pedro ne peut pas construire un fort : Des villageois d'un adversaire occupent une tuile adjacente.</i>	<i>Pedro ne peut pas construire un fort : Le fort d'un adversaire occupe une tuile adjacente.</i>
--	--	---

Déplacement d'armée (*utilisé pour déplacer des villageois*) : Une armée est un groupe composé d'un certain nombre de villageois se trouvant sur la même tuile. Le déplacement d'une armée consiste à déplacer une armée de n'importe quelle taille d'une tuile vers une tuile El Dorado ou Caverne attenante. *Les explorateurs qui sont tombés au combat et ne se trouvent pas sur l'île peuvent tout de même acheter des points de déplacement d'armée en suivant les règles cidessous.*

Pendant **votre** étape d'exploration, vous pouvez payer pour déplacer votre armée d'autant de tuiles que vous voulez.

Pendant l'étape d'exploration d'un **adversaire**, vous pouvez payer pour déplacer votre armée d'une tuile afin d'**ATTAQUER** l'explorateur actif ou son armée **si elle se trouve sur une tuile adjacente**, même si vous interrompez son déplacement pour le faire. *Vous pouvez le faire à plusieurs reprises pendant le tour d'un joueur. Vous ne pouvez pas le faire si un autre combat a déjà été amorcé.*

Avant TOUT combat dans lequel vous êtes impliqué, vous pouvez payer pour déplacer votre armée du nombre de tuiles nécessaire (*si vous avez suffisamment d'Or; les déplacements coûtent une carte Or par tuile*) pour atteindre la tuile où se disputera la bataille. Si votre armée n'a pas accès à des tuiles non occupées pour effectuer son déplacement, cependant, vous ne pouvez pas la déplacer. Si un autre adversaire vous attaque, vous pouvez payer une carte Or pour prendre la fuite et placer votre armée sur une tuile adjacente à celle où se disputera la bataille. Vous pouvez seulement prendre la fuite vers une tuile non occupée. *Si votre explorateur est impliqué dans la bataille, il ne peut pas prendre la fuite. Voir la section Combat à la page 8.*

COMBAT / LA PUISSANCE EST PRÉCISÉE SUR LES PLATEAUX DE JOUEUR

Dès que vous déplacez un explorateur ou un villageois vers une tuile occupée par un adversaire, vous l'attaquez et amorcez un combat. *Aucun combat ne peut être amorcé jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur premier tour.*

1. **Un combat est amorcé** : Un combat est amorcé dès qu'un attaquant accède à une tuile occupée par un adversaire. Cette tuile devient la tuile de combat jusqu'à la fin du combat.
2. **L'attaquant se déplace** : L'attaquant a l'occasion de déplacer son explorateur (*pourvu que ce soit son tour et qu'il ait suffisamment de points de vitesse*) ou ses villageois (*s'il a suffisamment d'Or*) jusqu'à la tuile de combat.
3. **Le joueur attaqué se déplace** : Une fois que l'attaquant confirme avoir terminé de déplacer ses pièces, le joueur attaqué a l'occasion de déplacer son explorateur (*pourvu que ce soit son tour et qu'il ait suffisamment de points de vitesse*) ou ses villageois (*s'il a suffisamment d'Or*) jusqu'à la tuile de combat ou de prendre la fuite (*voir la section Déplacement d'armée à la page 7*). Les explorateurs ne peuvent jamais s'enfuir. Si le joueur attaqué reste sur la tuile, le combat a lieu.
4. **Le combat a lieu** : L'attaquant lance un nombre de dés de combat noirs correspondant à sa puissance totale sur la tuile de combat. Ensuite, le joueur attaqué fait la même chose. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le vainqueur. En cas d'égalité, tous les explorateurs et les villageois impliqués dans le combat retournent à la tuile adjacente sur laquelle ils se trouvaient avant le début du combat (s'ils ont été déplacés pendant ce tour) et ne peuvent pas bouger à nouveau pendant ce tour. *Si vous vous battez contre un habitant de la caverne, consultez la section Caverne à la page 9.*
5. **Après le combat** : Les villageois vaincus meurent et les édifices vaincus sont détruits. Ils sont retirés de l'île et peuvent être achetés à nouveau dès la **prochaine** étape d'exploration du joueur.

Si un explorateur tombe au combat, le joueur vaincu choisit la moitié (arrondie à la baisse) de ses cartes Ressource et les donne au vainqueur. Le vainqueur retire de l'île la pièce en bois de l'explorateur vaincu et la conserve jusqu'au tout début du prochain tour du joueur qui a perdu le combat. Avant que le joueur vaincu ne lance les dés dorés pour commencer son tour, le vainqueur place la pièce Explorateur sur une tuile non occupée attenante à un temple contrôlé par le joueur vaincu. S'il est impossible de le faire, le vainqueur place la pièce Explorateur sur n'importe quelle tuile non occupée. Ensuite, le joueur vaincu lance les dés dorés et continue son tour normalement.

Forts : Les forts occupent les trois tuiles qui les entourent. Si un adversaire met les pieds sur une de ces trois tuiles, il attaque le fort et tout villageois ou explorateur qui se trouve sur la tuile. Les forts ne peuvent pas attaquer ou défendre d'autres édifices. Vous ne pouvez pas attaquer un fort (ou des pièces adjacentes à un fort) pendant le tour d'un autre joueur.

Combat impliquant une ferme : Les fermes n'occupent pas une tuile. Si votre explorateur ou vos villageois occupent une tuile sur laquelle se trouve la ferme d'un adversaire, vous pouvez attaquer la ferme pendant votre étape d'exploration. Il s'agit alors d'un **combat impliquant une ferme**, à savoir le seul type de combat où est compté le point de puissance d'une ferme.

Si votre ferme est attaquée : Vous avez l'occasion de déplacer vos villageois (*si vous avez suffisamment d'Or*) sur la tuile de combat afin d'interrompre l'attaque (*voir la section Déplacement d'armée à la page 7*). Le nouveau combat a lieu avant celui impliquant la ferme, et la ferme n'ajoute PAS son point de puissance à ceux des villageois. Si votre armée perd ce combat, le **combat impliquant une ferme** aura lieu, et la ferme se défendra avec un point de puissance.

EXEMPLE DE COMBAT IMPLIQUANT UN FORT ET UNE FERME

Le joueur blanc déplace trois de ses villageois sur une tuile Bois. Le joueur orange occupe cette tuile avec un fort et un villageois. **Un combat a lieu** : Le joueur blanc a une puissance de 3 points. Le joueur orange a une puissance de 2 points (un fort + un villageois). Si le joueur blanc l'emporte, il pourra choisir d'effectuer le **combat impliquant une ferme**.

CONTRÔLE D'UN TEMPLE

Temple de l'île : Pour contrôler un temple de l'île, vous devez acheter une offrande pendant votre étape d'exploration et la placer sur la tuile Temple. Votre explorateur doit se trouver sur une tuile attenante à la tuile Temple pour y placer une offrande. De multiples joueurs peuvent contrôler le même temple de l'île, et il est impossible de détruire une offrande. Un joueur ne peut pas placer plus d'une offrande sur le même temple. **Lorsque vous placez une offrande sur un temple, la puissance de votre explorateur augmente d'un point, et le temple devient un point de départ pour votre explorateur s'il tombe au combat.** Les temples n'ont aucune incidence sur la puissance des villageois et des édifices.

Temple de la caverne : Lorsque vous découvrez la tuile Temple de la caverne et y mettez les pieds, vous prenez le contrôle du temple immédiatement. La puissance de votre explorateur augmente de 2 points sans que vous ne deviez acheter une offrande et la placer sur la tuile. Lorsque vous quittez la tuile Temple de la caverne, retirez-la de la caverne et prenez-la. Un adversaire peut vous enlever la tuile Temple de la caverne (et les 2 points de puissance qu'elle vous confère) en vainquant votre explorateur au combat. *Si vous possédez la tuile Temple de la caverne et qu'un habitant de la caverne vainc votre explorateur au combat, l'habitant de la caverne prend la tuile Temple de la Caverne et les 2 points de puissance qu'elle confère. Placez la tuile Temple de la caverne de côté et défaussez la tuile Habitant de la caverne au hasard dans la pioche de tuiles Caverne. Lorsque cet habitant de la caverne est découvert à nouveau, il faudra le vaincre pour prendre le contrôle du temple de la caverne.*

Astuce : *Vous n'êtes pas nécessairement obligé de contrôler tous les temples de l'île avant de partir à la recherche du temple de la caverne. Un explorateur avec une grande armée, même s'il ne contrôle aucun temple de l'île, est déjà plus puissant que les habitants de la caverne.*

CAVERNE

La caverne est construite séparément de l'île d'El Dorado. Lorsque vous entrez dans la caverne, placez d'abord la tuile Sortie de la caverne à environ 50 cm de l'île. S'il n'y a pas suffisamment de place sur votre table, trouvez une autre surface de jeu dans la pièce. Le passage de la tuile Entrée de la caverne à la tuile Sortie de la caverne (ou vice versa) coûte un point de vitesse. Les tuiles Caverne découvertes doivent être adjacentes à deux tuiles existantes (sauf la première tuile placée contre la tuile Entrée de la caverne). **Vous ne pouvez pas** placer de tuile Caverne contre les X affichés sur la tuile Sortie de la caverne.

Habitants de la caverne : Si vous découvrez un habitant de la caverne, vous devez l'attaquer. Le joueur à votre gauche incarnera l'habitant de la caverne jusqu'à la fin du combat. Si vous remportez votre combat contre l'habitant de la caverne, retournez la tuile Habitant de la caverne et utilisez-la comme une tuile Caverne vide. Si vous perdez votre combat contre l'habitant de la caverne, choisissez la moitié (arrondie vers le bas) de vos cartes Ressource et défaussez-les sur la pioche appropriée. Le joueur qui incarnait l'habitant de la caverne place l'explorateur vaincu sur une tuile non occupée avant le prochain tour de l'adversaire vaincu, conformément aux règles de combat normales (*voir la section Après le combat à la page 8*). Défaussez la tuile Habitant de la caverne au hasard dans la pioche de tuiles Caverne. *En cas d'égalité, l'attaquant et son armée retournent à la tuile adjacente sur laquelle ils se trouvaient avant le début du combat et ne peuvent pas bouger à nouveau pendant ce tour. Défaussez la tuile Habitant de la caverne au hasard dans la pioche de tuiles Caverne.*

Voleurs : Les voleurs ont un trésor, à savoir deux cartes Bois, deux cartes Nourriture et deux cartes Or. Si vous vainquez les voleurs, prenez leur trésor. Si vous perdez le combat, choisissez une moitié (arrondie à la baisse) de vos cartes Ressource et ajoutezles au trésor. Placez le trésor près de la caverne.

HABILETÉS DES EXPLORATEURS

Stella The Adventurer : La noble monture de Stella lui permet de se déplacer facilement. Au début de son tour, elle lance les deux dés dorés, puis ajoute 1 point de vitesse à son dé de vitesse.

Bellona The Commander : Bellona est une grande commandante, adorée par les soldats qu'elle dirige. Chaque tour, pendant son étape d'exploration, elle peut choisir de déplacer d'une tuile une armée de toute taille, et ce, gratuitement.

Hector The Corporal : Hector est un leader futé qui savait avant même de prendre la mer à destination d'El Dorado qu'une armée plus grande que celle de ses adversaires l'aiderait à conquérir l'île. Tous les explorateurs ne disposent que de quatre villageois, sauf Hector, qui en a cinq.

Nicolas The Fortuitous : Nicolas est chanceux, ce qui lui permet de relancer ses dés dorés (les deux dés) une fois par tour avant de commencer son étape d'obtention de ressources. Il faut être prudent, toutefois, puisque les deuxièmes résultats de dés ne peuvent pas être changés.

Tizoc The Gatherer : Tizoc a une relation particulière avec l'île. Par conséquent, à chacun de ses tours, avant son étape d'obtention de ressources, il peut prendre une carte Nourriture, même s'il n'exploite aucune tuile de ce type.

Emma The Cartographer : Cartographe douée et fine stratège, Emma a le don de prédire le paysage qui l'entoure. Chaque tour, avant d'amorcer son étape d'exploration, elle peut examiner les trois prochaines tuiles El Dorado et en changer l'ordre à sa guise. Elle ne peut pas en faire autant avec les tuiles Caverne.

Victoria The Wealthy : Puisqu'elle fait partie d'une famille de l'aristocratie britannique, Victoria arrive à El Dorado avec une quantité de ressources qui lui donnera un énorme avantage au début de sa campagne. Elle commence la partie avec quatre cartes Nourriture, quatre cartes Bois et quatre cartes Or.

Pedro The Conquistador : Ses nombreuses conquêtes ont fait de Pedro un homme violent et sans pitié. Sa puissance de départ est de 2 points.

William The Merchant : Grâce à ses études supérieures en économie et en politique, William est un marchand très doué. Au lieu de devoir échanger cinq ressources d'un seul type pour une ressource d'un autre type (à tout moment), William n'a qu'à en échanger trois.

Laffite The Pirate : Laffite raffole de l'anarchie, prend un malin plaisir à voler et n'obéit aux lois d'aucun pays. S'il obtient un 3 ou un 5 lorsqu'il lance les dés, il peut voler une ressource du joueur de son choix. S'il obtient des résultats de 3|5, de 3|3 ou de 5|5, il vole deux ressources de son choix d'un ou de deux joueurs différents.

Defeated Cave Dweller = Habitant de la caverne vaincu
Cave Exit Tile = Tuile Sortie de la caverne

LES VOLEURS D'EL DORADO

INTRODUCTION

Nous sommes en 1589. De braves explorateurs jettent l'ancre au large de l'île mythique d'El Dorado. Cependant, ils ne sont pas seuls.

Longtemps avant leur fameuse rencontre avec Ali Baba, les légendaires « 40 voleurs » se servaient des grèves d'El Dorado comme base d'opérations pour leurs activités criminelles en haute mer. Tapis dans l'ombre, ils suivent les explorateurs dans des emplacements sur l'île dont ils ne connaissaient pas l'existence et découvrent eux aussi l'immense puissance cachée dans les temples, tous ces temples que les voleurs avaient ignorés, croyant qu'ils n'étaient que les ruines d'un passé lointain.

Déterminés à prendre le contrôle des temples afin de renforcer leur infâme organisation, les voleurs sortent de l'ombre d'El Dorado pour marauder jusqu'à s'approprier l'immortalité...

COMPOSANTES DU JEU

8 tuiles Caverne (<i>Cave</i>)	2 explorateurs (<i>Explorers</i>)
5 pièces Doublon en métal (<i>Metal Doubloon Coins</i>)	2 fermes (<i>Farmhouses</i>)
4 pièces trésor en métal (<i>Metal Treasure Coins</i>)	6 offrandes (2 couleurs) [<i>Offerings</i>]
3 plateaux de joueur	1 fort (<i>Fort</i>)
6 dés dorés (<i>Golden Dice</i>)	12 villageois (6 couleurs) [<i>Villagers</i>]
5 dés de combat noirs (<i>Black Battle Dice</i>)	4 voleurs (<i>Thieves</i>)
1 dé du titan (<i>Titan Die</i>)	2 avant-postes (<i>Outposts</i>)
1 dé de voleur (<i>Thief Die</i>)	1 cachette (<i>Hideout</i>)
1 pièce Temple de la caverne (<i>Cave Shrine Piece</i>)	1 pièce Titan (<i>Titan</i>)
1 Livret de règles	1 pièce Loup (<i>Wolf</i>)
1 tuile Pont (<i>Bridge</i>)	
2 jetons Totec (<i>Totec Tokens</i>)	
1 jeton Loup (<i>Wolf Token</i>)	
2 sacs en tissu	

CAPACITÉS DES NOUVEAUX EXPLORATEURS

Sequoia the Traveler : Grâce aux enseignements de sa tribu, Sequoia a appris dès l'enfance à être très attentive et à supporter de longs voyages. Elle peut échanger du bois contre des points de vitesse (à raison d'un Bois pour 1 point de vitesse) pendant son étape d'exploration.

Yanga the Ranger : Yanga peut effectuer une attaque à distance (jusqu'à deux tuiles) sans risquer sa vie. La portée de Yanga est calculée de la même façon que les déplacements. Par conséquent, il ne peut pas attaquer pardelà les temples ou l'eau (sauf dans la direction du pont; voir la section Pont à la page 14). C'est la tuile qu'il cible qui est considérée comme la tuile de combat. Il peut seulement effectuer son attaque à distance avec sa propre puissance; il ne peut pas utiliser la puissance totale de la tuile d'où il attaque. S'il contrôle le temple de la caverne, son attaque à distance est **bonifiée** de 2 points de puissance. Il ne peut pas effectuer une attaque à distance vers des tuiles occupées par des édifices et il ne peut pas effectuer une attaque à distance pendant le tour d'un autre joueur.

Enfin, si le résultat des dés de combat lancés pour son attaque à distance est égal ou inférieur à ceux roulés par son adversaire, Yanga ne peut plus se déplacer pendant l'étape d'exploration en cours.

PRÉPARATION

The Thieves of El Dorado comprend de multiples modes de jeu et combinaisons selon le nombre de joueurs inclus dans la partie.

JOUEURS	CHACUN POUR SOI	CHACUN POUR SOI AVEC VOLEURS	EN ÉQUIPES
2	1 c. 1	1 c. T(2)	X
3	1 c. 1 c. 1	1 c. 1 c. T(2)	2 c. T(4)
4	1 c. 1 c. 1 c. 1	1 c. 1 c. 1 c. T(2)	2 c. 2
5	1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1	1 c. 1 c. 1 c. 1 c. T(2)	2 c. 2 c. T(4)
6	1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1	1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1 c. T(2)	2 c. 2 c. 2
7	X	1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1 c. 1 c. T(2)	2 c. 2 c. 2 c. T(4)
8	X	X	2 c. 2 c. 2 c. 2

T(#) = Joueur qui incarne les voleurs (nombre de voleurs disponibles)

Variante pour un grand nombre de joueurs : Dans les parties comptant six, sept ou huit joueurs (qu'il s'agisse d'une partie « chacun pour soi » ou « en équipes », les joueurs ont seulement besoin de contrôler le temple de la caverne et **deux** des temples de l'île pour l'emporter. La prise de contrôle du troisième temple de l'île, même si elle n'est pas nécessaire pour remporter la partie, donnera quand même 1 point de puissance additionnel à votre explorateur ou aux explorateurs de l'équipe, et le temple en question servira de point de départ lorsqu'un explorateur tombe au combat.

1 : Choisissez un mode de jeu à partir du tableau ci-dessus. Si vous jouez en équipe, choisissez votre coéquipier et assoyez-vous près de lui. Choisissez qui incarnera les voleurs, s'il y a lieu.

2 : Mettez de côté les trois pièces Temple de l'île, les dés dorés, les pièces trésor, la pièce Temple de la caverne ainsi que les dés de combat noirs du jeu de base et de l'extension.

3 : Séparez les cartes Ressource par type et placez les trois pioches, faces visibles, à la portée de tous les joueurs.

4 : Si vous jouez avec les voleurs, donnez au joueur qui les incarnera le plateau de jeu des voleurs (le côté « Voleurs cachés » [*in hiding*] doit être visible), les pièces en bois, le dé de voleur et trois des cinq pièces Doublon. Si le nombre de voleurs disponibles pour la partie est **deux** (voir le tableau cidessus), remettez deux voleurs dans le sac. Placez les deux doublons restants près des pioches de cartes Ressource.

5 : Donnez un plateau de jeu à chacun des autres joueurs ou équipes, et donnez à tous les pièces en bois correspondant à la couleur de leur explorateur. Si vous jouez en équipe, ajoutez deux villageois à votre ensemble de pièces en bois. Vous devez avoir quatre villageois si vous jouez seul et six villageois si vous jouez avec un partenaire (cinq ou sept, respectivement, si vous incarnez Hector).

6 : Séparez les tuiles El Dorado et les tuiles Caverne.

7 : **Trouvez** la tuile Sortie de la caverne et la tuile Temple de la caverne et mettez-les de côté. Mélangez le reste des tuiles Caverne et empilez-les, face cachée. Enlevez dix tuiles de la pioche et remettez-les dans la boîte. Insérez la tuile Temple de la caverne au hasard dans la moitié inférieure de la pioche, placez la tuile Sortie de la caverne sur le sommet de la pioche, puis placez le tout à côté de la surface de jeu.

8 : **Rassemblez** les tuiles El Dorado. Sélectionnez une tuile au hasard pour commencer la partie. S'il s'agit d'une tuile Temple ou Eau, sélectionnez-en une autre. Placez cette tuile, face visible, dans le milieu de la surface de jeu. Ensuite, mélangez le reste des tuiles El Dorado et empilez-les, face cachée.

9 : **Choisissez** l'explorateur que vous souhaitez utiliser pour la partie parmi les deux qui se trouvent sur votre plateau de joueur. Placez la pièce Explorateur choisie sur la tuile El Dorado de départ. *Si vous jouez avec un partenaire, décidez lequel d'entre vous incarnera chacun des deux explorateurs sur votre plateau, puis consultez la section Premier tour à la page 15. Les voleurs, s'ils sont inclus dans la partie, NE PLACENT PAS de voleur sur la tuile de départ. Voir la section Voleurs cachés à la page 16.*

10 : **Chaque joueur qui incarne un explorateur** pioche une carte Bois, une carte Or et une carte Nourriture. *Si vous jouez avec Victoria, piochez quatre cartes Ressource de chaque type.*

11 : **Déterminez qui sera le premier joueur.** Chaque joueur ou équipe lance un dé doré. Le joueur ou l'équipe qui obtient le résultat le plus élevé commencera la partie. Si deux joueurs ou plus obtiennent le résultat le plus élevé, ils doivent lancer le dé à nouveau. Si les voleurs sont de la partie, le joueur ou l'équipe qui se trouve à la gauche des voleurs commence la partie, puis les tours se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Par conséquent, les voleurs jouent les derniers.

RÈGLES DE L'EXTENSION

L'extension The Thieves of El Dorado conserve les règles du jeu de base, en plus des exceptions et des ajouts décrits dans les pages qui suivent.

GESTION DES RESSOURCES

Les joueurs peuvent échanger (ou donner) des ressources, des trésors ou la pièce Temple de la caverne à un autre joueur à tout moment si leurs explorateurs se trouvent sur la même tuile ou sur des tuiles attenantes, mais si un combat a été amorcé ailleurs sur l'île, tous les échangeants doivent cesser jusqu'à ce que le combat se termine.

Les joueurs peuvent seulement défausser des cartes Ressource sur les pioches correspondantes s'ils achètent quelque chose.

PONT

La construction ou la démolition du pont coûte trois Bois. Ces actions doivent être prises pendant l'étape d'exploration de votre tour. La tuile Pont est placée sur une tuile Eau non occupée qui se trouve entre deux tuiles El Dorado déjà découvertes (y compris les tuiles Temple). Votre explorateur ou votre voleur doit se trouver sur la tuile adjacente à celle où vous voulez construire le pont. Il y a seulement un pont pour tous les joueurs, et vous pouvez seulement vous rendre sur celui-ci à partir des deux tuiles qu'il lie. Pendant votre étape d'exploration, vous pouvez démolir le pont s'il n'est pas occupé et si votre explorateur ou votre voleur se trouve sur une tuile adjacente à ce dernier. Les forts et les cachettes ne transmettent pas leur puissance à la tuile Eau sur laquelle le pont a été construit. **La tuile sur laquelle se trouve le pont est seulement considérée adjacente à une autre tuile si elle est directement liée à celle-ci.**

<p><i>Pedro peut construire le pont :</i></p> <p><i>Il peut se rendre sur le pont, puis acheter une offrande.</i></p>	<p><i>Pedro ne peut pas acheter une offrande à partir du pont, mais il peut utiliser 2 points de vitesse pour se rendre jusqu'à la tuile Or, puis acheter une offrande.</i></p>	<p><i>Pedro ne peut pas construire le pont :</i></p> <p><i>Le pont doit joindre deux tuiles qui ont déjà été découvertes.</i></p>
---	---	---

JEU EN EN ÉQUIPE

Les équipes de deux joueurs doivent collaborer pour placer les offrandes et prendre le contrôle du temple de la caverne. Dès qu'une équipe a placé une offrande sur chacun des temples de l'île et qu'un des coéquipiers contrôle le temple de la caverne, elle remporte la partie.

PREMIER TOUR

Chaque équipe choisit un de ses deux explorateurs pour commencer la partie sur la première tuile El Dorado. Pendant la première ronde de jeu, un joueur de chaque équipe lance les deux dés dorés et joue son tour. Une fois que l'explorateur de chaque équipe a terminé son tour, les coéquipiers commencent la partie au même moment et placent leur explorateur sur la tuile où se trouve le premier explorateur de leur équipe. Par la suite, les tours se déroulent normalement.

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Chacun des deux joueurs d'une équipe lancent deux dés dorés simultanément (quatre dés en tout). Ils partagent les quatre dés, choisissant les deux dés de ressources et les deux dés de déplacement comme bon leur semble. Ensuite, ils exécutent les étapes de leur tour (obtention de ressources et exploration) au même moment. **Un joueur ne doit pas commencer son étape d'exploration avant que les deux joueurs n'aient terminés de collecter des ressources.** *Si la capacité de votre explorateur dépend du résultat de vos dés dorés, appliquez votre capacité en fonction des deux dés que vous avez lancés avant de les partager avec votre coéquipier.*

Astuce : Les quatre dés dorés inclus permettent à la prochaine équipe de lancer ses dés et d'établir une stratégie (discrètement!) pour leur tour.

COLLECTE DE RESSOURCES

Chaque joueur a accès au type de ressources correspondant à la tuile où se trouve son explorateur, et les partenaires ont tous deux accès aux types de ressources collectées par les villageois attendant à leurs fermes.

PARTAGE DE RESSOURCES

Les membres d'une même équipe ont le droit de consulter les cartes Ressource de leur partenaire à tout moment. Ils peuvent échanger (ou donner) des ressources, des trésors ou la pièce Temple de la caverne à leur partenaire à tout moment, pourvu qu'ils soient sur la même tuile ou sur des tuiles adjacentes. Les joueurs qui ne sont pas des coéquipiers peuvent également échanger des ressources et des trésors s'ils sont sur des tuiles adjacentes. Si les **deux** explorateurs de la même équipe remportent un combat, ils décident de la façon dont ils répartiront les ressources du ou des explorateurs vaincus.

PARTAGE DE PIÈCES EN BOIS

Pour une partie en équipe, les partenaires partageront l'ensemble des forts, des fermes, des villageois et des offrandes de leur couleur. Cela signifie que les deux joueurs peuvent utiliser les pièces et que les pièces ont une incidence sur les deux joueurs. Toutefois, le coût de ces pièces peut **seulement** être réparti entre les deux explorateurs s'ils se trouvent sur la même tuile ou sur des tuiles adjacentes (et peuvent donc partager des ressources). **Lorsqu'un coéquipier place une offrande, la puissance des deux explorateurs augmente de 1 point, et le temple en question devient un point de départ pour les deux explorateurs s'ils tombent au combat.**

PARTAGE DES TRÉSORS

Si un explorateur découvre un trésor pendant une partie en équipe, seul cet explorateur obtient les avantages qu'il confère. Les coéquipiers peuvent échanger des trésors pendant leur étape d'exploration s'ils se trouvent sur la même tuile ou sur des tuiles adjacentes. Cependant, le trésor maudit (*Cursed Treasure*) ne peut pas être donné à un autre joueur.

VOLEURS

Comme les explorateurs, les voleurs remportent la partie dès qu'ils contrôlent les quatre temples d'El Dorado. Cependant, au lieu d'exploiter les ressources de l'île, ils volent des explorateurs ce dont ils ont besoin pour nourrir leur propre économie de doublons d'or.

VOLEURS CACHÉS

Au début de la partie, les voleurs sont **cachés**. Ils se cachent à nouveau chaque fois que le joueur qui incarne les voleurs n'a plus de pièces en bois sur l'île (sans compter les offrandes). *Lorsqu'il perd sa dernière pièce qui n'est pas une offrande, le joueur qui incarne les voleurs retourne son plateau de jeu pour que le côté « Voleurs cachés » soit visible. Il doit également défausser ses cartes Ressource et prendre ou défausser des doublons jusqu'à ce qu'il en ait deux. Son tour, s'il y a lieu, est terminé.*

Lorsque c'est le tour des voleurs et qu'ils sont **cachés**, ils peuvent choisir d'acheter leur cachette et de la placer n'importe où sur l'île (*voir la section Cachette à la page 18*). Ils peuvent également choisir de sauter leur tour et collecter un doublon. Les voleurs peuvent demeurer **cachés** et collecter des doublons comme bon leur semble (*maximum de cinq doublons*). Lorsqu'ils sont **cachés**, ils ne peuvent pas voler les ressources des autres joueurs. Dès qu'ils achètent leur cachette, ils retournent leur plateau de jeu pour que le côté « Les voleurs d'El Dorado » (*The Thieves of El Dorado*) soit visible et commencent leur étape d'**exploration** pour ce tour. Si toutes les tuiles de l'île sont occupées, les voleurs doivent demeurer cachés.

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU NORMAL

1 : Choisir

Choisissez de piocher une carte Or ou de voler les ressources des autres explorateurs.

2 : Voler

*Si vous décidez de voler, lancez le dé des voleurs. Après l'avoir lancé, faites un choix : un des chiffres obtenus sera votre **portée** (reach) pour le tour, et l'autre chiffre constituera vos points de **vol** (steal) pour le tour.*

Votre portée constitue le nombre maximal de tuiles qui peut vous séparer d'un adversaire sans vous empêcher de lui subtiliser ses ressources.

Vos points de vol constituent le nombre de cartes que vous pouvez voler d'un joueur à votre portée.

*Au moyen de votre **portée**, déterminez les joueurs, s'il y a lieu, dont vous pouvez voler pendant le tour. Vous pouvez calculer votre portée à partir de votre cachette, d'un avant-poste ou d'un de vos voleurs. Votre portée ne doit pas traverser une tuile Temple ou Eau (sauf en franchissant le pont; voir la section Pont à la page 14). Le calcul de la portée est semblable à celui des déplacements (voir l'exemple ciaprès).*

*Une fois que vous avez déterminé les joueurs qui sont à votre **portée**, choisissez un de ces joueurs et prenez toutes ses ressources. Examinez ses cartes et prenez un nombre de carte correspondant à vos points de **vol**. Rendez au joueur cambriolé toute carte restante. **Vous ne pouvez pas voler d'un explorateur si un fort occupe la tuile où il se trouve.** Les joueurs ne peuvent pas cacher le nombre de cartes dans leur main.*

EXEMPLE DE PORTÉE ET DE VOL

Dans cet exemple, les voleurs ont lancé le dé et obtenu le résultat 1/6. Ils ne peuvent pas atteindre Yanga avec un seul point de portée, donc les voleurs choisissent d'utiliser une portée de 6 points et 1 point de vol. Cela leur permet de voler une carte Ressource de la main de Yanga.

3 : Explorer l'île

*À l'étape d'exploration de votre tour, vous pouvez effectuer une ou plusieurs des actions suivantes, et ce, dans n'importe quel ordre : **Déplacement, Combat, Achat.***

DÉPLACEMENT

Chaque voleur commence chacun de ses tours avec 4 points de vitesse qu'il peut utiliser pour se déplacer vers des tuiles existantes ou découvrir de nouvelles tuiles. Les voleurs ne sont pas tenus de dépenser tous leurs points de vitesse, mais tout point restant est perdu et ne peut pas être reporté au prochain tour.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT ET D'ACHAT

Le voleur A dépense 2 points de vitesse pour se déplacer vers le nord jusqu'à la tuile Or. Il construit un avantposte. Ensuite, le voleur A se déplace vers le sud et découvre une tuile Bois.

Pendant ce temps, le voleur B est mis en jeu à partir du nouvel avant-poste. Il obtient immédiatement 4 points de vitesse. Le voleur B se dirige vers le nord et construit un deuxième avantposte. Il poursuit son déplacement et découvre une tuile Temple. Il choisit de terminer son tour sur la tuile Nourriture.

Astuce : Placez un dé doré près de chaque voleur pour tenir compte du nombre de points de vitesse restants pour chacun d'eux.

COMBAT / LA PUISSANCE EST PRÉCISÉE SUR LES PLATEAUX DE JOUEUR

Les combats entre les voleurs et les explorateurs suivent les règles de combat normales. Chaque voleur a une puissance de 3 **qui n'est pas bonifiée par les temples de l'île**. Si un voleur contrôle le temple de la caverne, ce voleur a 2 points de puissance additionnels tant qu'il ne perd pas le contrôle du temple.

Déplacement des voleurs vers un combat : Si vous amorcez un combat pendant votre tour lorsque vous incarnez les voleurs, vous pouvez déplacer autant de voleurs que vous le voulez (si vos points de vitesse le permettent) vers la tuile de combat avant le début de la bataille. Il en va de même si c'est votre tour et que l'armée d'un adversaire vous attaque. Si ce n'est pas votre tour et qu'un explorateur ou des villageois vous attaquent, vous ne pouvez pas déplacer d'autres voleurs vers la tuile de combat.

Si un ou plusieurs voleurs tombent au combat : Les voleurs meurent et redeviennent disponibles. Vous ne pouvez pas les racheter avant l'étape d'exploration de votre prochain tour. Les voleurs donnent la moitié (arrondie vers le bas) de leurs ressources au vainqueur et perdent un doublon par combat (celui-ci est défaussé). Tout voleur qui n'est pas impliqué dans le combat peut continuer son tour. *Lorsque les voleurs perdent leur dernière pièce qui n'est pas une offrande, ils retournent se cacher. Voir la section Voleurs cachés à la page 16.*

En cas d'égalité entre un ou plusieurs voleurs et un ou plusieurs explorateurs pendant un combat : Tous les voleurs impliqués dans le combat retournent à la tuile adjacente à la tuile de combat sur laquelle ils se trouvaient (s'ils se sont déplacés pendant ce tour) et ne peuvent pas se déplacer à nouveau pendant ce tour. Tout voleur qui n'est pas impliqué dans le combat peut continuer son tour.

Cachette : Les cachettes ont 2 points de puissance et, comme les forts, occupent les trois tuiles adjacentes. Si un adversaire met les pieds sur une de ces trois tuiles, ils attaquent la cachette et tout voleur se trouvant sur cette tuile. Les cachettes ne peuvent pas attaquer une ferme ou défendre un avant-poste.

Avantpostes : Les avant-postes ont 4 points de puissance et, comme une ferme, n'occupent pas les tuiles qui les entourent. Si votre explorateur ou vos villageois occupent une tuile où se trouve un avant-poste d'un adversaire, vous pouvez l'attaquer pendant votre étape d'exploration. Il s'agit alors d'un **combat d'avantposte**. Les 4 points de puissance des avant-postes comptent seulement lors des **combats d'avant-postes**.

ACHAT / LES COÛTS SONT PRÉCISÉS SUR LE PLATEAU DE JEU DES VOLEURS

Les voleurs utilisent des pièces d'or appelées « doublons » pour acheter des édifices, des offrandes et des voleurs additionnels. Ils commencent la partie avec trois doublons et peuvent acheter des doublons additionnels pendant leur étape d'exploration en défaussant deux cartes Ressource identiques. Si un voleur se trouve sur une tuile attenante à un de ses édifices, il peut repayer le coût de sa construction pour le retirer de l'île.

Voleur : Un nouveau voleur **doit** être placé sur une tuile attenante à un avant-poste ou à une cachette. Le nouveau voleur reçoit immédiatement 4 points de vitesse. Les voleurs peuvent découvrir de nouvelles tuiles, attaquer des adversaires ou des habitants de la caverne, acheter des offrandes, construire des édifices et servir de point de départ pour le calcul de la portée aux fins du vol de ressources. Les voleurs vaincus pendant un tour ne peuvent pas être rachetés avant la phase d'exploration de leur **prochain** tour.

Offrande : Les offrandes sont placées sur un temple de l'île afin d'en prendre le contrôle. Votre voleur doit se trouver sur une tuile attenante à une tuile Temple de l'île afin d'y placer une offrande. **Contrairement aux explorateurs, les voleurs n'obtiennent pas un point de puissance lorsqu'ils placent une offrande sur un temple. Toutefois, chaque temple contrôlé les rapproche de la victoire.**

Cachette : Les cachettes sont des édifices de combat qui occupent les trois tuiles qui les entourent et ont 2 points de puissance. Si les voleurs sont cachés, les cachettes peuvent être construites sur **tout** coin inutilisé dont les tuiles adjacentes ne sont pas occupées, et ce, sur l'île ou dans la caverne. S'il y a des voleurs en jeu, la cachette doit être placée sur un coin adjacent à un voleur. Les cachettes peuvent servir de point de mise en jeu de nouveaux voleurs et comme point de départ pour calculer la portée aux fins du vol de ressources.

<p><i>Le voleur peut construire une cachette :</i></p> <p><i>Les fermes n'occupent aucune tuile. Les tuiles attenantes sont donc inoccupées.</i></p>	<p><i>Le voleur caché peut construire une cachette :</i></p> <p><i>Lorsqu'ils sont cachés, les voleurs peuvent construire une cachette sans être en jeu.</i></p>	<p><i>Le voleur caché ne peut pas construire une cachette :</i></p> <p><i>Des tuiles adjacentes sont occupées par un fort et un villageois.</i></p>
---	---	--

Avant-postes : Les avant-postes peuvent être utilisés pour mettre en jeu de nouveaux voleurs et comme point de départ pour calculer la portée aux fins du vol de ressources. Les avant-postes doivent être placés sur un coin adjacent à un voleur et ils peuvent être placés n'importe où sur l'île d'El Dorado ou dans la caverne, que les tuiles adjacentes soient occupées par des adversaires, qu'elles soient des tuiles Eau ou Temple ou qu'elles se trouvent à l'extrémité de la carte. Les avant-postes ne peuvent pas être achetés pendant que les voleurs sont cachés.

TRÉSORS

Pendant votre exploration de la caverne, il se peut que vous découvriez un de ses quatre trésors. Lorsque vous mettez les pieds sur une de ces tuiles, prenez la pièce Trésor correspondante et commencez à utiliser sa capacité, qui sont décrites cidessous. Par la suite, la tuile Trésor est considérée comme une tuile Caverne vide.

Vous jouez en équipe? Veuillez consulter la section « Partage de trésors » à la page 15.

Bavieca : Prenez la pièce Trésor correspondante et obtenez immédiatement un point de vitesse additionnel ainsi qu'un point de vitesse additionnel à chacun de vos tours suivants, tant et aussi longtemps que vous possédez ce trésor. Si vous incarnez les voleurs, choisissez au début de chaque étape d'exploration la pièce Voleur qui bénéficiera du point de vitesse additionnel pour ce tour.

Raleigh's Golden Rose : Prenez la pièce Trésor correspondante et piochez immédiatement une carte Ressource de votre choix. Chaque tour, avant votre étape de ressources, piochez une carte Ressource de votre choix tant et aussi longtemps que vous possédez ce trésor, même si vous n'exploitez pas de tuile correspondant au type de ressource pioché.

The Army of Jiménez : Prenez la pièce Trésor correspondante. Tant que vous posséderez cette pièce, vous pouvez choisir de relancer un dé de combat par combat. *Le combat doit inclure votre explorateur ou au moins une pièce Voleur, et le combat doit se dérouler dans l'ordre précisé à la section Combat (page 8).*

The Cursed Treasure of Cortés : Piochez immédiatement cinq cartes Or. Toutefois, vous devez également prendre la pièce Trésor maudit. L'explorateur ou le voleur qui découvre cette tuile perd un point de vitesse par tour ainsi qu'un point de puissance. Même si l'explorateur ou le voleur tombe au combat, la malédiction persiste. Toutefois, le sortilège est rompu lorsque l'explorateur ou le voleur maudit prend contrôle du temple de la caverne. *Si votre explorateur a seulement un point de puissance lorsqu'il découvre le trésor maudit, il n'a maintenant aucun point de puissance. Au lieu de lancer un dé de combat pour le point de puissance de l'explorateur, vous ne lancez aucun dé. Le cas échéant, pendant, vous lancez le reste des dés de combat comme d'habitude.*

Si le voleur ou l'explorateur qui possède un ou des trésors tombe au combat : Le vainqueur choisit une pièce Trésor et la prend (cette règle ne s'applique pas au trésor maudit). *Si vous êtes vaincu par un habitant de la caverne, choisissez une pièce Trésor et placez-la sur l'espace correspondant du plateau de jeu de la caverne. Ensuite, défaussez la tuile au hasard dans la pioche de tuiles Caverne. Les habitants de la caverne ne peuvent pas bénéficier des trésors. Quiconque parvient à vaincre cet habitant de la caverne recevra toutes les pièces (trésors ou temple de la caverne) se trouvant sur l'espace correspondant du plateau de jeu de la caverne.*

PIÈCE TEMPLE DE LA CAVERNE

Lorsque vous découvrez la tuile Temple de la caverne, placez la pièce Temple de la caverne près de l'explorateur ou du voleur qui l'a trouvée. Cet explorateur ou ce voleur prend immédiatement le contrôle du temple de la caverne et obtient les deux points de puissance qu'il confère tant qu'il possède la pièce Temple. La pièce Temple de la caverne accompagne cet explorateur ou ce voleur et peut être donnée à un autre explorateur ou voleur lorsqu'ils se trouvent sur la même tuile ou sur des tuiles adjacentes. Le cas échéant, les deux points de puissance sont également donnés. La tuile Temple de la caverne est maintenant considérée comme une tuile Caverne vide.

Si l'explorateur ou le voleur qui possède le temple de la caverne est vaincu par...

...un autre explorateur ou voleur, cet explorateur ou ce voleur reçoit la pièce Temple de la caverne. Si deux explorateurs étaient impliqués dans le combat, les coéquipiers choisissent le joueur qui recevra la pièce.

...les villageois ou édifices d'un autre joueur, l'explorateur du vainqueur (ou l'explorateur choisi dans le cas d'une partie en équipes) reçoit la pièce Temple de la caverne. Si c'est la cachette ou l'avantposte des voleurs qui remporte le combat, le vainqueur choisit le voleur qui recevra la pièce Temple de la caverne.

...un habitant de la caverne, la pièce Temple de la caverne doit être placée sur l'espace correspondant du plateau de jeu de la caverne. Ensuite, la tuile Habitant de la caverne doit être défaussée au hasard dans la pioche de tuiles Caverne. L'habitant de la caverne en question bénéficiera des deux points de puissance additionnels jusqu'à ce qu'il tombe au combat. *Le joueur qui vainc cet habitant de la caverne reçoit toutes les pièces (trésors ou temple de la caverne) se trouvant sur l'espace correspondant du plateau de jeu de la caverne.*

HABITANTS DE LA CAVERNE (TITAN, GÉANT, VOLEURS, TIGRE, LOUP)

Tuile Titan : Si vous découvrez la tuile Titan dans la caverne, retournez immédiatement la tuile, puis placez la pièce Titan sur celle-ci. Attaquez le titan (6 points de puissance). Si le titan l'emporte, ne défaussez pas sa tuile dans la pioche de tuiles Caverne. Une fois en jeu, le titan joue son propre tour entre le tour de chacun des joueurs (ou de chacune des équipes) jusqu'à ce qu'il soit vaincu. Pour le tour du titan, le joueur (ou l'équipe) à la gauche du dernier joueur (ou de la dernière équipe) à avoir joué lance le dé du titan et déplace le titan du nombre de tuiles correspondant au chiffre du dé vers la pièce vivante la plus proche (explorateur, villageois ou voleur). Pendant son déplacement, si le titan met les pieds sur une tuile où se trouve une de vos pièces en bois (*y compris tout édifice*), il l'attaque. Ensuite, s'il n'est pas vaincu, il poursuit son déplacement. Si un nombre égal de tuiles sépare le titan de plus d'une pièce vivante, c'est le joueur qui a lancé le dé du titan qui choisit où ce dernier se dirigera.

Tuile Loup : Lorsque vous trouvez le loup (1 point de puissance), placez la pièce Loup sur la tuile et attaquez-le comme tout autre habitant de la caverne. Si le loup vous vainc, mettez sa pièce de côté et défaussez la tuile Loup au hasard dans la pioche de tuiles Caverne. Si vous l'emportez, prenez la pièce Loup. Ce dernier est maintenant votre compagnon et il ajoute son point de puissance à toute bataille à laquelle il participe. Vous devez payer une carte Nourriture pour déplacer le loup d'une tuile, et ce dernier peut découvrir de nouvelles tuiles El Dorado ou Caverne si elles sont adjacentes à votre explorateur. Si un autre joueur vainc le loup, il prendra la pièce Loup, et l'animal sera désormais son compagnon. Si un habitant de la caverne l'emporte contre le loup, toutefois, l'animal mourra pour de bon. Si le loup découvre le temple de la caverne ou un trésor, le joueur qui contrôle le loup le reçoit immédiatement.

Tuile Voleurs de la caverne : Si AUCUN joueur n'incarne les voleurs dans votre partie, les règles concernant cette tuile sont les mêmes que dans le jeu de base (*voir la section Voleurs à la page 9*).

Si les voleurs SONT compris dans votre partie :

Si vous êtes un explorateur et certaines des pièces Voleur disponibles NE SONT PAS en jeu :

Placez immédiatement une pièce Voleur sur la tuile et attaquez-la. Le vainqueur reçoit le trésor des voleurs (deux cartes Bois, deux cartes Nourriture et 2 cartes Or). Si les voleurs sont cachés, ils se montrent le bout du nez pour participer à ce combat.

Si vous êtes un explorateur et toutes les pièces Voleur disponibles SONT en jeu :

Personne ne garde le trésor. Prenez-le immédiatement, sans combat.

Si vous incarnez les voleurs et trouvez cette tuile :

Prenez immédiatement le trésor et placez une nouvelle pièce Voleur sur la tuile sans en payer le coût. Si toutes vos pièces Voleur sont déjà en jeu, prenez seulement le trésor.

ÉVÉNEMENTS DE LA CAVERNE

Effondrement (*Cave-in*) : Défaussez la tuile Sortie de la caverne au hasard dans la moitié inférieure de la pioche de tuiles Caverne. Toutes les pièces se trouvant sur la tuile Sortie de la caverne meurent immédiatement. Les joueurs peuvent tout de même entrer dans la caverne en dépensant un point de vitesse pour passer de la tuile Entrée de la caverne à la tuile Effondrement, mais ils ne peuvent pas **sortir** de la caverne jusqu'à ce que la tuile Sortie de la caverne soit découverte à nouveau. Une fois la tuile Sortie de la caverne découverte à nouveau, retournez la tuile Effondrement; elle sera désormais une tuile Caverne vide. On ne tient plus compte des X sur la tuile Sortie de la caverne pour le reste de la partie. *Si votre explorateur ou voleur perd la vie dans l'effondrement, vous devez défausser la moitié de vos ressources, mais vous NE PERDEZ AUCUN trésor, doublon et NE PERDEZ PAS le temple de la caverne. Le joueur qui a découvert l'effondrement place la pièce Explorateur vaincue sur l'île conformément aux règles régissant les combats.*

Sortie secrète (*Secret Exit*) : En plus de pouvoir utiliser la sortie de la caverne habituelle, les explorateurs, les voleurs ou les villageois peuvent se déplacer de cette tuile vers une tuile El Dorado adjacente à la tuile Entrée de la caverne. S'ils mettent les pieds sur une tuile occupée, un combat

est amorcé. Les joueurs ne peuvent pas découvrir de nouvelles tuiles ou entrer dans la caverne au moyen de la tuile Sortie secrète.

Jardin de Totec (*Totec's Garden*) : Cette tuile peut être exploitée comme les tuiles Jardin de la pioche de tuiles El Dorado (*voir la section Jardin à la page 5*). Lorsque vous découvrez cette tuile, cependant, les deux jardins d'El Dorado flétrissent immédiatement (même s'ils n'ont pas encore été découverts) et ne produisent plus aucune ressource pour le reste de la partie. Pour ne pas oublier cette règle, placez des jetons Totec sur les tuiles Jardin d'El Dorado.

MODE SOLO

L'extension The Thieves of El Dorado permet aux joueurs d'explorer l'île en solo grâce à un mode de jeu unique et stimulant. Trois redoutables habitants d'El Dorado se sont unis pour protéger l'île et vous freiner votre conquête. Nourrissant leur énorme forme à même puissance de l'île, ils poursuivront inlassablement votre explorateur et vos villageois dans le but de détruire votre civilisation toute entière.

Le Mode solo est conçu pour un seul joueur et est assujéti aux mêmes règles que le jeu normal, à l'exception des quelques règles additionnelles énoncées ciaprès. L'objectif du jeu consiste toujours à trouver les quatre temples d'El Dorado et d'en prendre le contrôle. Toutefois, si votre explorateur tombe au combat, la partie est terminée et vous perdez.

PRÉPARATION

Préparez une partie normale de The Thieves of El Dorado (*voir la section Préparation à la page 13*), mais laissez les pièces Temple de l'île et la tuile Caverne torche (*tuile exclusive à la version Kickstarter du jeu*) dans la boîte. Mettez de côté les pièces Titan et Loup ainsi qu'une des pièces Voleur. De plus, mettez de côté les trois offrandes des voleurs, un dé de combat, un dé de voleur et un dé doré. Ces éléments constitueront les pièces des gardiens. Placez votre explorateur sur la tuile El Dorado de départ et piochez trois cartes Ressource de chaque type pour commencer la partie. Vous avez accès à six pièces Villageois pour une partie en solo. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les explorateurs suivants : Victoria the Wealthy, Emma the Cartographer, Nicolas the Fortuitous ou Lafitte the Pirate.

GARDIENS

Vos adversaires sont les trois gardiens (loup, voleur et titan) d'El Dorado. Ils sont mis en jeu lorsque vous découvrez les trois temples de l'île. Les gardiens peuvent se déplacer sur les tuiles Temple de l'île, mais vous, comme d'habitude, ne pouvez pas en faire autant. Vous ne pouvez pas placer une offrande sur une tuile Temple si un gardien l'occupe.

ORDRE DU JEU

Les gardiens prennent leur tour en ordre après chacun de vos tours.

- 1 | **VOTRE TOUR**
- 2 | **TOUR DU LOUP (si la pièce Loup est en jeu)**
- 3 | **TOUR DU VOLEUR (si la pièce Voleur est en jeu)**
- 4 | **TOUR DU TITAN (si la pièce Titan est en jeu)**
- 5 | **RECOMMENCER À L'ÉTAPE 1**

VOTRE TOUR

Votre tour est conforme aux règles du Mode avancé. *Voir la section Séquence du tour de jeu à la page 24.*

Lorsque vous découvrez la **première** tuile Temple de la caverne, placez la pièce **LOUP** dessus. Lorsque vous découvrez la **deuxième** tuile Temple de la caverne, placez la pièce **VOLEUR** dessus. Lorsque vous découvrez la **troisième** tuile Temple de la caverne, placez la pièce **TITAN** dessus.

TOUR DU LOUP

Lorsque vous découvrez la première tuile Temple de l'île, placez la pièce Loup sur cette dernière. Lancez un dé de combat noir pour le loup et déplacez-le du nombre de tuiles correspondant vers la pièce vivante la plus proche (votre explorateur ou vos villageois). Si le loup (dont la puissance de départ est de 1 point) atteint une tuile où se trouve une de vos pièces en bois (*y compris tout édifice*), il l'attaque. Ensuite, s'il n'est pas vaincu, il poursuit son déplacement. Si le loup se trouve

à une distance égale de multiples pièces vivantes, c'est à vous de choisir la direction dans laquelle il se déplacera.

TOUR DU VOLEUR

Lorsque vous découvrez la deuxième tuile Temple de l'île, placez la pièce Voleur sur cette dernière. Une fois votre tour et celui du loup terminés, lancez le dé de voleur et déplacez la pièce Voleur d'un nombre de tuiles correspondant au chiffre le plus bas sur le dé.

Le voleur a une mission légèrement différente de celle du loup et du titan : il veut voler vos offrandes et les remplacer par les siennes. Il se déplace vers le temple que vous contrôlez le moins loin d'où il se trouve et, lorsqu'il se trouve sur la tuile Temple de l'île, il remplace immédiatement votre offrande par l'une des siennes. Votre offrande est donc retirée de l'île. **Cela réduit la puissance de votre explorateur et accroît la puissance de tous les gardiens de 1 point.** Une fois votre offrande remplacée par celle du voleur, vous devrez retourner à ce temple de l'île pour acheter une nouvelle offrande et la placer sur le temple afin de remporter la partie. Lorsque votre offrande *et* celle des gardiens se trouve sur le temple de l'île, le voleur n'en tiendra plus compte. Si, à tout moment, le voleur n'a aucune offrande à remplacer, il se déplacera vers la pièce vivante la plus proche (votre explorateur ou vos villageois).

Si le voleur (dont la puissance de départ est de 3 points) atteint une tuile où se trouve une de vos pièces en bois (*y compris tout édifice*), il l'attaque. Ensuite, s'il n'est pas vaincu, il poursuit son déplacement. Si le voleur se trouve à une distance égale de multiples temples ou pièces vivantes, c'est à vous de choisir la direction dans laquelle il se déplacera.

TOUR DU TITAN

Lorsque vous découvrez la troisième tuile Temple de l'île, placez la pièce Titan sur cette dernière. Lorsque votre tour est terminé et que le loup et le voleur ont terminé leurs tours, lancez un dé doré et déplacez le titan du nombre de tuiles correspondant au chiffre du dé vers la pièce vivante la plus proche (votre explorateur ou vos villageois). Si le titan (dont la puissance de départ est de 6 points) atteint une tuile où se trouve une de vos pièces en bois (*y compris tout édifice*), il l'attaque. Ensuite, s'il n'est pas vaincu, il poursuit son déplacement. Si le titan se trouve à une distance égale de multiples pièces vivantes, c'est à vous de choisir la direction dans laquelle il se déplacera.

PUISSANCE DU GARDIEN

La puissance de départ de chaque gardien augmente chaque fois que le voleur place une offrande.
Puissances de départ : LOUP (1), VOLEUR (3), TITAN (6)

Exemple de l'incidence des offrandes du voleur sur la puissance de chaque gardien : Si le voleur a placé deux offrandes, la puissance du loup est de 3 points, celle du voleur est de 5 points, et celle du titan est de 8 points.

TUILES CAVERNE

So vous découvrez la tuile Loup, Voleur ou Titan dans la caverne, placez immédiatement la pièce correspondante sur la tuile découverte, qu'elle se trouve sur l'île d'El Dorado ou entre jeu pour la première fois. Vous avez amorcé un combat contre ce gardien. Si un gardien est mis au jeu pour la première fois de la partie dans la caverne, **ne le déplacez pas** sur sa tuile Temple de l'île lorsque cette tuile est découverte.

COMBAT

Le combat est traité de la même façon que dans le Mode avancé (*voir les sections Combat à la page 8 et Combat à la page 23*).

Si un gardien est vaincu : Les gardiens vaincus sont placés sur la tuile Temple de l'île non occupée de votre choix. Le gardien en question reprendra son comportement normal après votre prochain tour.

Si votre explorateur tombe au combat : La partie est terminée. Vous avez perdu.

MODE AVANCÉ

Si votre groupe préfère réduire considérablement l'élément de chance pendant votre partie de The Island of El Dorado, le Mode avancé est un ensemble de modifications aux règles qui encouragent l'adoption d'une stratégie pour l'ensemble de la partie.

Le Mode avancé change trois parties du jeu : la mise en jeu des tuiles d'importance, le combat et la séquence du tour de jeu. À vous d'employer une ou toutes ces règles pour adapter l'expérience à votre groupe de joueurs.

MISE EN PLACE DES TUILES D'IMPORTANCE

Pour le Mode avancé, chaque joueur peut décider où sur l'île se trouvera au moins une tuile d'importance. Consultez le tableau cidessous et retirez les cartes précisées de la pioche de tuiles El Dorado et répartissez-les au hasard entre les joueurs. Ne révélez pas aux autres joueurs la tuile que vous avez obtenue. Préparez le reste de la partie normalement. *Si un joueur incarnera les voleurs pendant la partie et reçoit la tuile Entrée de la caverne, récupérez toutes les tuiles d'importance, mélangez-les, puis distribuez-les à nouveau.*

JOUEURS (ou équipes si vous jouez avec l'extension)	TUILES PAR JOUEUR
2	2 tuiles Temple / 1 tuile Temple et la tuile Entrée de la caverne
3	1 tuile Temple / 1 tuile Temple / 1 tuile Temple
4	1 tuile Temple / 1 tuile Temple / 1 tuile Temple / la tuile Entrée de la caverne
5 (extension seulement)	1 tuile Temple / 1 tuile Temple / 1 tuile Temple / la tuile Entrée de la caverne / 1 tuile Jardin
6 (extension seulement)	1 tuile Temple / 1 tuile Temple / 1 tuile Temple / la tuile Entrée de la caverne / 1 tuile Jardin / 1 tuile Jardin
7 (extension seulement)	1 tuile Temple / 1 tuile Temple / 1 tuile Temple / la tuile Entrée de la caverne / 1 tuile Jardin / 1 tuile Jardin / 1 tuile Eau

À tout moment pendant la phase d'exploration, les joueurs peuvent dépenser un point de vitesse pour découvrir la ou les tuiles d'importance qu'ils ont reçu au début de la partie au lieu de piocher une tuile El Dorado. Comme d'habitude, leur tuile d'importance doit être placée sur tuile attenante à celle où se trouve son explorateur et doit toucher deux autres tuiles El Dorado. Il faut placer les tuiles d'importance pendant les trois premiers tours de la partie. Toute tuile d'importance non jouée à la fin du troisième tour de chaque joueur est défaussée au hasard dans la pioche de tuiles El Dorado. Utilisez un dé pour tenir compte du nombre de tour restant avant que les joueurs ne doivent défausser leurs tuiles d'importance.

COMBAT

Pendant chaque combat, les joueurs ont une occasion de relancer des dés de combat choisis. Pour ce faire, calculez votre puissance sur la tuile de combat et lancez le nombre de dés de combat

correspondant, comme d'habitude. Ensuite, payez de l'Or pour relancer des dés de combat (une carte Or par dé). Vous pouvez seulement relancer des dés une fois par combat, donc faites preuve de jugement. L'attaquant lance ses dés en premier et doit terminer de relancer des dés avant que le défenseur ne lance ses dés.

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Au lieu de lancer deux dés dorés au début de votre tour, chaque joueur commence avec 6 points (*Les voleurs, s'ils sont de la partie, prennent un tour normal; chaque voleur commence chacun de ses tours avec 4 points de vitesse*). Chacun des points peut être utilisé pour obtenir une ressource (d'un type auquel vous avez accès) ou déplacer votre explorateur d'une tuile à une autre. Si vous choisissez de collecter des ressources, vous devez terminer de le faire avant d'explorer. Utilisez un dé doré pour tenir compte du nombre de points que vous dépensez chaque tour pour collecter des ressources et explorer.

Si vous jouez en équipes, chaque coéquipier commence avec six points pour son tour. Ces points ne peuvent pas être partagés.

Si vous avez choisi d'appliquer cette règle pour votre partie, vous devez également apporter les légères modifications suivantes aux capacités de certains explorateurs :

Laffite the Pirate : Lancez les deux dés dorés au début de votre tour, comme c'est normalement le cas. Les résultats de 3 ou de 5 déterminent si vous pouvez voler des ressources des autres explorateurs, mais n'ont aucune autre incidence.

Nicolas The Fortuitous : Au lieu de payer de l'Or pour relancer des dés de combat, Nicolas peut choisir de relancer l'ensemble de ses dés de combat une fois par combat. Le cas échéant, il n'a pas le droit de payer de l'Or pour relancer tout dé de combat additionnel. Cela peut seulement être effectué si la pièce d'explorateur de Nicolas se trouve sur la tuile où le combat a lieu.

PRODUIT DE LA NOURRITURE	PRODUIT DE L'OR	EAU
PRODUIT DU BOIS	PRODUIT DE L'OR, DE LA NOURRITURE ET DU BOIS Jardin	TEMPLE
TEMPLE	TEMPLE	TEMPLE DE LA CAVERNE
SORTIE DE LA CAVERNE	ENTRÉE DE LA CAVERNE	TUILE CAVERNE VIDE
PUISSANCE 2 Tigre	PUISSANCE 3 Voleurs	PUISSANCE 4 Géant