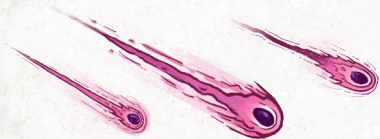


JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN



SOUS UN CIEL D'ÉTOILES

La saison des étoiles filantes commence sur Alula et, avec elle, le début des pluies de météorites.

Cette période de festivités attire une foule de visiteurs bigarrés et de pèlerins enthousiastes.

Les anciens racontent que ces météorites sont à l'origine des particularités telluriques du continent.

Elles influencent ses lois d'une bien étrange manière.

MATÉRIEL & MISE EN PLACE

15 cartes Région **MÉTÉORITE**, à ajouter à la pioche des cartes Région avant l'installation du jeu.

Ces cartes n'ont pas de capacité spéciale durant la partie ; leur particularité s'active à la fin du jeu, lors du décompte des points.



Ce pictogramme vous permet d'identifier facilement le matériel de cette extension.



TEMPS D'EXPLORATION

Les cartes Région **MÉTÉORITE** ont un temps d'exploration identique à d'autres cartes Région du jeu de base.




Quand 2 cartes Région en jeu ont le même temps d'exploration, on considère que celui de la carte **Météorite** est supérieur à celui de l'autre carte Région.

- Ainsi :

quand vous jouez une carte Région MÉTÉORITE ayant un temps d'exploration identique à votre carte précédente, vous trouvez un Sanctuaire lors de la phase ② .

Si vous aviez joué la carte Région MÉTÉORITE avant l'autre carte, vous n'auriez pas reçu de Sanctuaire.

- De même :

si deux joueurs jouent 2 cartes avec le même temps d'exploration lors du même tour, celui ayant joué la carte avec la Région MÉTÉORITE effectuera la phase ③  après son adversaire.

DÉCOMPTE DES POINTS

La capacité spéciale des cartes Région **MÉTÉORITE** s'active

**Ne retournez pas face cachée
vos cartes Région MÉTÉORITE !**

Elles seront visibles dès le le début du décompte.



De plus, repérez **toutes vos cartes Région dont le chiffre des unités du temps d'exploration est le même que celui d'une de vos MÉTÉORITE (en rose).**

Les Météorites influencent ces cartes : elles restent elles-aussi **visibles dès le début du décompte !**

e à la fin de la partie, avant le décompte des points :



Les cartes Régions restées visibles sont prises en compte lors du calcul des points des autres cartes, **comme si elles avaient été jouées après.**

Elles conservent toutefois leur position dans le tableau. **Leur quête sera comptabilisée à leur tour,** comme n'importe quelle autre carte Région.

NOUVELLES CONDITIONS DE QUÊTE



Si vous souhaitez gagner les points correspondants, vous devez immédiatement détruire un de vos Sanctuaires, au choix, au moment où vous comptez les points de cette carte.



Le fonctionnement est le même, mais deux Sanctuaires doivent être détruits.

Les Sanctuaires détruits sont retirés du jeu et ne sont plus pris en compte pour la suite du décompte des points.




Vous devez posséder 4 cartes jaunes pour gagner les points correspondant lors du décompte.



Vous devez posséder 5 Indices pour gagner les points correspondants lors du décompte.



Vous devez posséder 5 cartes de nuit pour gagner les points correspondants lors du décompte.

Vous trouverez dans cette extension des cartes Région dotées d'un biome de couleur grise, les *Havres mystiques* . Il s'agit d'une cinquième couleur, indépendante des autres. Déjà présents sur certaines cartes Sanctuaire du jeu de base, ces Havres mystiques ont fait leur apparition dans *Faraway - Le peuple du dessous*, la première extension du jeu qui permet de jouer jusqu'à 7.





FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

CRÉDITS

Auteurs : **JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT**

Illustrations : **MAXIME MORIN**

Direction artistique - design graphique : **BENJAMIN TREILHOU**

Chef de projet : **CLÉMENT MILKER**

Gestion de production : **DONIA FAIZ**



Édition :
CATCH UP GAMES



Distribution :
BLACKROCK GAMES

tous droits réservés - 2025