



WONDROUS CREATURES



TOUR DE JOUEUR

Effectuez une action de base parmi les 4 ci-dessous et autant d'actions gratuites que d'énergie et/ou filet disponibles (facultatif).

ACTIONS DE BASE

1) Placer un explorateur (sauf si les 3 sont sur le plateau)

- Sur 2 hexagones adjacents et sans autre explorateur (gratuit sur les plaines, payer 1 seule ressource au choix si placé sur une/des montagnes, interdit sur les lacs et les habitats)
- S'il y a des œufs sur des cases hexagonales, récupérer les œufs et les placer sur la piste de stockage du plateau Joueur. Les œufs ainsi collectés doivent être placés dans l'ordre indiqué de gauche à droite. S'il y a une récompense sur une case d'œuf, la recevoir immédiatement.
- Pour chaque habitat adjacent, gagner la ressource correspondante ou, si disponible, une carte Créature des Terres sauvages marquée de l'icône de ce même habitat (ne pas remplacer les cartes avant la fin du tour).



2) Jouer jusqu'à 2 cartes créatures



- Choisir une carte
- Payer le coût en ressource
- L'installer dans votre réserve
- Gagner de l'énergie si éligible
- Activer l'effet (facultatif)
 - Activer les capacités de cartes dans l'ordre de votre choix
 - Si plusieurs effets sur une carte, les activer dans l'ordre. Respecter les prérequis (a→b)
- Jouer une autre carte, facultatif, max 2 / tour



- Eclosion via capacité
- Retourner via capacité / effet spécial / pouvoir de capitaine
- Collecter via placement / action / capacité / effet spécial / pouvoir de capitaine
- Stocker sur la piste du joueur + récompense
- Max 12 puis 2 PV / œuf

3) Accomplir un objectif

- Choisir un pion objectif de son plateau (max 6)
- Placer ce pion (max 1 par emplacement, max 1 par joueur par carte objectif)
- Faire éclore les œufs utilisés pour leur icônes espèce
- Toucher la récompense du plateau joueur d'où vient le pion objectif ou y renoncer et gagner 2PV
- Recevoir un trophée et le placer dans sa zone de jeu
- Déverrouiller le pouvoir du capitaine si c'est le premier objectif accompli

4) Recharger (si les 3 explorateurs sont sur le plateau)

- Récupérer ses 3 explorateurs
- Avancer le sablier d'un cran et résoudre jeton temps ou icône(s)
- Revenir à 5 cartes en main
- Activer les cartes recharges dans l'ordre de son choix



Grand balayage : défaussez toutes les cartes des Terres sauvages et révélez-en 6 pour les remplacer.



Retirez 1 trophée du plateau principal. S'il s'agissait du dernier trophée, le joueur qui a fait l'action Recharger déclenche la fin de partie

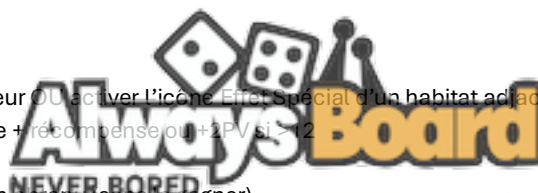
ACTIONS GRATUITES

1) Jeton Energie

- Défausser 1 jeton de la carte pour activer la capacité de cette carte (respecter les éventuels prérequis)
- Plusieurs jetons possibles par tour mais 1 seul effet par carte par tour
- Restaurer rend la totalité des jetons

2) Filet

- Collecter un œuf adjacent à un explorateur OU activer l'icône Effet Spécial d'un habitat adjacent
 - Œuf : le placer sur sa piste de stockage + récompense ou +2PV si >12
 - Effet Spécial : max 1x/tour/filet
- Max 3 filets en réserve sinon +1 PV / jeton obtenu (sans le gagner)



Pioche



Prenez 1 carte de la pioche des cartes Créature et ajoutez-la à votre main.



Prenez 1 carte des Terres sauvages et ajoutez-la à votre main.

Terre Sauvage



- À la fin de votre tour, s'il manque une ou des cartes dans les Terres sauvages, complétez les espaces vacants avant que le joueur suivant ne débute son tour. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
- **Balayage :** Défaussez les cartes présentes sur les 3 emplacements de gauche ou sur les 3 emplacements de droite. Piochez 3 nouvelles cartes pour les remplacer

Découverte



NOTE

Il y a des Icônes Découverte sur les cases 5, 25 et 40 PV de la piste.

Habitat Filet



- Il y a 1 habitat Filet sur le plateau principal.
- Lorsqu'un de vos explorateurs est adjacent à cet habitat, vous gagnez 1 filet du stock, et non une ressource ou une carte Créature.

RÉCOMPENSES DE PION OBJECTIF

Vous pouvez choisir de ne pas recevoir ces récompenses et gagner 2 PV à la place.



Gagnez 2 ressources de votre choix (Identiques ou différentes).



Prenez 2 cartes dans les Terres sauvages (voir p.10).



Gagnez 1 filet du stock.



Gagnez Immédiatement 3 PV (voir p.7).



Choisissez 1 carte Énergie de votre réserve et restaurez-la à sa limite d'énergie. Si vous n'avez pas de carte Énergie en réserve, cette récompense n'a aucun effet. Vous ne pouvez pas restaurer d'énergie sur votre plateau Capitale.



Activez toutes les cartes Recharge de votre réserve, dans l'ordre de votre choix. Si vous n'avez pas de carte Recharge en réserve, cette récompense n'a aucun effet.

RÉCOMPENSES DE LA PISTE DE STOCKAGE



Prenez 1 carte dans les Terres sauvages (voir p.10).



Gagnez Immédiatement X PV (voir p.7).



Gagnez 1 ressource de votre choix.

GARTES OBJECTIF PRINCIPAL



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 14 cartes Créature en réserve.



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 8 œufs non-éclos en réserve. Après avoir accompli cet objectif, faites éclore les 8 œufs.



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 6 cartes Créature avec la même icône Habitat en réserve (par ex. 6 créatures d'un habitat Fruit).



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez au moins 10 Icônes de la même espèce dans votre réserve. Pour les œufs, seuls les œufs non-éclos comptent. Si vous utilisez des œufs pour accomplir cet objectif, faites-les éclore.



Vous pouvez accomplir cet objectif si vous avez 2 séries complètes des 5 types différents de cartes en réserve (Permanente, Énergie, Recharge, Instantanée et Fin de partie).

ICÔNES DE LA PISTE TEMPORELLE/ DE SCORE



Gagnez 1 filet du stock.



Gagnez une récompense Découverte (voir p.11).



Grand balayage : défaussez toutes les cartes des Terres sauvages et remplacez-les par les 6 premières cartes de la pioche.



Gagnez un trophée du plateau principal.

ICÔNES EFFET SPÉCIAL



Obtenez 1 fruit.



Obtenez 1 fleur.



Obtenez 1 corail.



Obtenez 1 champignon.



Gagnez Immédiatement 3 PV.



Balayez, puis prenez 1 carte des Terres sauvages (voir p.11).



Piochez 1 œuf au hasard dans le sachet.



Retournez 1 œuf de votre réserve (voir p.14).



Piochez 2 cartes Créature (voir p.10).



Prenez 1 carte des Terres sauvages et gagnez 1 ressource de l'habitat de la carte ainsi récupérée.



Activez une carte Recharge de votre réserve. Si vous n'avez pas de carte Recharge en réserve, rien ne se passe.



Défaussez 1 carte de votre main et gagnez 2 ressources de l'habitat de la carte défaussée (voir p.13).



Retournez Jusqu'à 2 œufs de votre réserve (voir p.14). Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour retourner deux fois le même œuf.



Choisissez 1 carte de votre main et payez son coût pour la jouer dans votre réserve. C'est l'icône Effet spécial qui vous offre la possibilité de jouer cette carte ; en conséquence, cela ne compte pas comme une action.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Lorsque tous les trophées du plateau ont été pris, le joueur actif termine son tour, puis chaque **autre** joueur joue un dernier tour, dans le sens horaire. Ensuite, la partie est terminée.

DÉCOMPTÉ FINAL

Procédez au décompte final comme suit :

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

- Lorsque vous calculez le score final, avancez votre marqueur de score sur la piste, comme vous le feriez avec des PV immédiats. Vous ne gagnez **aucune récompense de la piste** à cette occasion.

- Si votre score dépasse les 50 PV, prenez un **jeton Score**, placez-le côté 50 PV visible près de votre plateau Joueur, et repartez du début de la piste. Si votre score dépasse les 100 PV, retournez votre jeton 50 PV côté 100 PV visible. Si votre score dépasse 150 PV, prenez un nouveau jeton 50 PV.



DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur qui a le total de PV le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a le plus de ressources. S'il reste des joueurs à égalité, ils partagent la victoire.



*crédits visuels : livre de règle FR