

# EXPLORERS OF THE Woodlands



Règles



Explorers of the Woodlands est un jeu coopératif d'exploration et d'aventure d'une quarantaine de minutes pour 1 à 4 joueurs.

Résumé du jeu (mode standard) : Au cours d'une partie, les joueurs explorent une forêt, combattent des monstres, gagnent des compétences et de l'équipement et tentent de tuer le boss de la forêt. Le jeu se déroule en plusieurs manches jusqu'à la victoire... ou la défaite !



## Matériel

1 livret de règles

4 plateaux Héros 1

4 meeples uniques représentant les Héros 2

4 dés Héros (rouges) 3

4 dés Combat (noirs) 4

4 dés Pouvoir répartis comme suit :  
1 violet, 1 vert, 1 bleu, 1 orange 5

4 cubes rouges (représentant la  
santé des Héros) 6

6 cubes bleus (représentant les orbes  
des Héros et la menace des Boss) 7

24 tuiles Forêt représentant les lieux  
explorés par les joueurs 8

25 cartes Butin 9

12 cartes Evénement 10

4 cartes Pouvoir de Héros 11

8 cartes Tanière 12

5 cartes Auberge 13

6 cartes Boss 14

3 cartes Ronces 15

1 carte Monstres Enragés 16

1 carte Boss Enragés 17

20 marqueurs Monstre : 18

4x Champignon

4x Plante

4x Esprit

4x Squelette

4x Serpent

5 marqueurs Coffre 19

3 marqueurs Evénement 20

5 marqueurs Poison 21

5 marqueurs Ronces 22

4 marqueurs Orbe 23

1 marqueur Gel 24

3 marqueurs Bouclier Feuille 25

3 marqueurs Bouclier +1 26

1 marqueur +1 dé Combat 27

22 marqueurs Quête répartis  
comme suit :

6 marqueurs Champignons 28

2 marqueurs Fiole vide 29

4 marqueurs Campement 30

10 marqueurs Corruption 31

# MISE EN PLACE

1 - Chaque joueur sélectionne son Héros et prend le plateau Héros, la carte Pouvoir et le meeple lui correspondant ainsi qu'un cube de chaque couleur. Il place chacun de ces cubes sur les valeurs suivantes :



**Jauge rouge : Points de vie** (♥) de départ : 5. Les ♥ d'un Héros ne peuvent jamais dépasser 5.



**Jauge bleue : Orbes** (☉) de départ : 0. Les ☉ d'un Héros ne peuvent jamais dépasser 10.

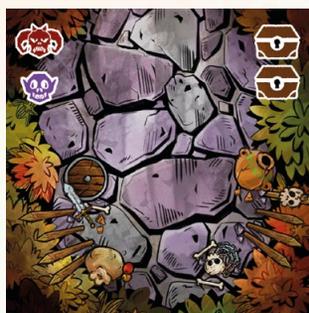
Les cartes Pouvoir de Héros sont glissées en-dessous de chaque plateau Héros, de manière à pouvoir être glissées vers la gauche.



2 - Isolez la tuile de départ (son dos est différent pour l'identifier facilement), la tuile Auberge et la tuile Boss. Placez la tuile de départ à portée de tous les joueurs sur la zone de jeu. Mélangez ensuite toutes les tuiles Forêt restantes. Prenez 2 tuiles Forêt au hasard face cachée, ajoutez-y la tuile Boss, mélangez ces 3 tuiles et placez-les en-dessous de la pile Forêt ainsi complète.



Tuile de départ



Tuile Boss



Tuile Auberge

3 - Mélangez les marqueurs Monstre et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu pour constituer la pioche Monstres.

4 - Mélangez séparément les cartes Butin, Événement et Boss, et faites-en 3 piles (une par type de cartes) faces cachées.

**4-5** - Si vous souhaitez jouer avec la mini-extension Tanières : Mélangez les 4 cartes Tanière A et les 4 cartes Tanière B et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu pour constituer les 2 pioches de cartes Tanière.

Si vous souhaitez jouer avec la mini-extension Auberge : Ajoutez la tuile Auberge au paquet de tuiles puis mélangez les 5 cartes Auberge et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu pour constituer la pioche de cartes Auberge.

**5** - Placez tous les marqueurs de jeu à portée des joueurs et tous les dés à portée des joueurs pour constituer la réserve commune de dés.

**6** - La partie peut débuter. Le joueur ayant lu les règles est désigné premier joueur et débute la partie. Il commence son tour à la Phase 1 (Exploration). Vous pouvez également tirer au hasard le 1er joueur.

## PHASES DE JEU

Chaque manche est composée de la Phase 1 - Exploration puis de la Phase 2 - Aventure.

### Phase 1: Exploration

Lors de la Phase d'Exploration, les joueurs vont tour à tour, dans l'ordre de jeu, révéler puis placer une tuile Forêt par Héros.

Dans le sens horaire, en commençant par le 1er joueur, chaque joueur pioche une tuile Forêt, la révèle et doit ensuite l'ajouter aux tuiles existantes en choisissant son orientation. Chaque tuile Forêt ajoutée doit être adjacente à une tuile déjà posée sur la zone de jeu de manière à ce que le chemin soit connecté à cette tuile déjà placée. Si le joueur place sa tuile adjacente à plusieurs tuiles déjà placées, il doit le faire de manière à connecter autant de chemins que possible. Les joueurs doivent toujours privilégier un placement qui ne crée pas d'impasse. S'il est impossible de connecter la tuile au chemin existant, la tuile retourne sous la pioche de tuiles et une nouvelle tuile est piochée à la place.



**Exemple de placement autorisé :** Chaque tuile est bien connectée à la suivante et permet de s'y déplacer.

**Attention :** Lors de la phase d'Exploration, si une tuile Forêt doit être ajoutée et que la pile Forêt est vide, retournez immédiatement la carte Boss de cette partie face visible si cela n'a pas déjà été fait et placez un cube bleu sur le premier emplacement de sa jauge de menace (voir Jauge de menace, page 16)

Une fois que chaque joueur a résolu la Phase 1, passez à la Phase 2 (Aventure).

## Phase 2 : Aventure

### 2a) Activation des Héros

Lors de la Phase d'Aventure, dans le sens horaire, en commençant par le 1er joueur, chaque joueur devient joueur actif et va lancer et assigner les 4 dés de Héros puis activer leur Héros en fonction des résultats gardés.



Avant de lancer les 4 dés de Héros, le joueur actif vérifie qu'il n'a pas de Poison à appliquer (voir Poison, page 13) et retourne ses cartes à activer face visible (voir page 8).

Au début de son tour, le joueur actif lance les 4 dés de Héros puis observe ses résultats. Le joueur peut décider de garder son résultat initial ou de relancer **une fois** une partie de ses dés, à condition de garder au moins 1 dé du premier résultat. Une fois le résultat final obtenu, les dés gardés sont placés sur le plateau Héros du joueur dans les emplacements correspondant aux résultats et ne peuvent plus être relancés.

Sur chaque emplacement de dé, un rappel est présent pour préciser le nombre de dés pouvant y être placés :



 ∞ : Placez sur cet emplacement autant de dés de Héros de la valeur demandée que souhaité.

 *max* : Sur cet emplacement, un seul dé de Héros de la valeur demandée peut être placé.

**Exemple :** Eva lance 4 dés. Elle obtient les faces suivantes : Mouvement (1), Mouvement (3),  (4) et  (4). Elle souhaite garder une seule de ses faces  (4) et relance les 3 autres dés. Elle obtient après cette relance les faces Mouvement (1), Mouvement (1) et Action spéciale (6) qu'elle ajoute au résultat  (4) précédemment obtenu.

Une fois cette étape terminée, le joueur utilise ses résultats de dés afin d'effectuer ses actions selon les dés gardés et ce dans l'ordre de son choix. À chaque face des dés correspond une action décrite ci-dessous :

### Mouvement, Concentration, Actions Spéciales, Invocation

#### MOUVEMENT (faces 1, 2 et 3 des dés de Héros)

Pour chaque dé placé sur cet emplacement, le Héros peut être déplacé sur une tuile adjacente. Défaussez chaque dé de mouvement après utilisation.



**Exemple :** si 3 dés sont placés sur cet emplacement, 3 déplacements sont possibles.

**Rappel :** Les mouvements et actions peuvent être réalisés dans l'ordre choisi par le joueur.

Dès qu'un Héros se déplace sur une tuile, il doit appliquer les effets de cette tuile avant de pouvoir se déplacer vers la prochaine (voir tuiles, page 9). Un combat peut également être généré suite à un Mouvement, voir Combat page 14).

**Exploration risquée :** Si un joueur décide de se déplacer sur un emplacement où aucune tuile n'a été placée pour l'instant, il pioche, révèle et place une nouvelle tuile adjacente à sa position actuelle en suivant les règles de pose (voir page 5) et en s'assurant qu'au moins un chemin de la nouvelle tuile peut se connecter à un chemin existant sur la tuile de laquelle le Héros se déplace. Une fois la tuile placée, le joueur y déplace son Héros et continue ensuite son tour normalement. Le Héros gagne 1  pour chaque tuile ajoutée en jeu de cette manière pendant cette Phase.



### CONCENTRATION: (faces 4+ des dés de Héros)



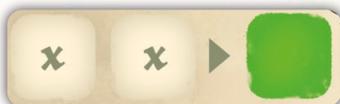
Sur cet emplacement du plateau Héros, les joueurs peuvent placer n'importe quel résultat de dé de 4 ou plus pour obtenir 1  gratuit à la fin de leur tour. Il sera alors utilisable dès le tour suivant. Il n'est en aucun cas possible de consommer cet  pendant le tour où il a été obtenu.

### ACTIONS SPÉCIALES (faces 5 et 6 des dés de Héros)



Chaque Héros dispose de deux actions spéciales uniques utilisables à l'aide des faces 5 et 6 des dés de Héros. Vous trouverez une présentation complète de ces actions spéciales en pages 11 & 12.

### INVOCATION (n'importe quelle face, deux dés nécessaires)



Chaque Héros peut attribuer n'importe quelle association de deux résultats de dés pour invoquer un dé Pouvoir jusqu'à la fin du tour. Les deux dés placés sur cet emplacement seront indisponibles pour le reste du tour du Héros.

Un dé Pouvoir obtenu de cette manière est disponible à chaque Combat pendant le tour du Héros. Ce dé s'ajoute aux dés Combat disponibles du Héros et est remis dans la réserve commune de dés après le tour en cours. Les dés Pouvoir ne peuvent être utilisés qu'une fois par lancer. Il est par exemple impossible d'invoquer le dé Pouvoir vert puis d'utiliser un bâton vert lors du même combat.

Certains Monstres présentent des Faiblesses, Résistances ou Immunités aux dés Pouvoir (voir page 13).

**Exemple :** En plaçant 2 résultats de dés de Héros au choix, Xylia peut obtenir le dé Vert à son tour en utilisant l'Invocation. Elle prend alors le dé Vert de la réserve.

## 2b) Utilisation des cartes Butin

Les cartes Butin récupérées en jeu peuvent être utilisées à la Phase d'Aventure. Il existe plusieurs types de cartes Butin :

- Les cartes Butin permanentes ne comportent pas d'icône et leur effet est toujours pris en compte (exemple : carte Armure Renforcée).
- Les cartes à activer possèdent des icônes pour préciser leur utilisation et seul le joueur actif peut les utiliser à son tour (voir ci-dessous).



-  Une carte Butin portant cette icône doit être retournée face cachée après utilisation. Elle sera de nouveau disponible au tour suivant de ce joueur.
-  Une carte Butin portant cette icône doit être défaussée lorsqu'elle est utilisée.

Chaque Héros dispose de 3 emplacements de cartes Butin situés sous son plateau de Héros. S'il souhaite récupérer une quatrième carte Butin, il remplace l'une de ses cartes actuelles et défausse l'ancienne.

Lorsque deux Héros ou plus sont sur la même tuile et qu'aucun Monstre n'est présent, le joueur actif peut donner un ou plusieurs de ses objets face visible (ils n'ont pas été utilisés à ce tour) à un autre Héros.

## 2c) Jauge Orbes et utilisation des Orbes

La position du cube bleu sur votre jauge  indique votre quantité d' actuelle. Un Héros ne peut pas disposer de plus de 10 .



**Rappel :** Les Héros commencent la partie avec 0 .

Les  peuvent être utilisés de 3 manières :

**Relancer des dés Combat** (voir combat, page 14).

Le joueur actif peut relancer un dé Combat pour chaque  dépensé. Les  ne peuvent pas être utilisés pour relancer des attaques effectuées à l'aide de dés Pouvoir.

**Effectuer des achats auprès de marchands**

(Se référer au prix de la tuile ou carte du marchand).



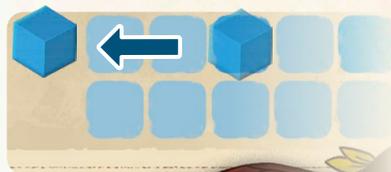
**Dépenser des ☼ permet l'obtention de Pouvoirs uniques** ◀ (voir Héros, pages 11 & 12). Tous les Héros ont des Pouvoirs uniques qui se débloquent de la manière suivante :

- Dès que la jauge ☼ d'un Héros atteint 3 ☼, le joueur qui le contrôle peut dépenser 3 ☼ pour obtenir son premier Pouvoir unique ◀. S'il le fait, il glisse sa carte Pouvoir sur la gauche jusqu'à dévoiler entièrement le premier Pouvoir.

- Dès que la jauge ☼ d'un Héros atteint 5 ☼ et si le premier pouvoir est déjà débloquenté, il peut en dépenser 5 pour obtenir son second Pouvoir unique ◀. S'il le fait, il glisse sa carte Pouvoir sur la gauche jusqu'à dévoiler entièrement le second Pouvoir.



Cartes pouvoir



Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, la Phase 2 se termine et le premier joueur entame une nouvelle manche en commençant par la Phase 1.

## TUILES

Il existe plusieurs types de tuiles. Certaines renferment des combats, des trésors et bien d'autres surprises. Si une tuile possède plusieurs icônes (exemple : Ronces ☘ et Monstre ☠), commencez toujours par l'icône la plus haute dans le sens de lecture. Vous trouverez ci-dessous la signification de chaque icône trouvable sur les tuiles.

**Trésor** : Lorsqu'une tuile portant cette icône est révélée et placée en jeu, placez 1 marqueur Coffre sur cette tuile. Un joueur actif dont le Héros est situé sur une tuile où un marqueur Coffre est présent (et aucun Monstre) peut défausser ce marqueur pour piocher immédiatement 1 carte **Butin** ☘ au hasard.

**Événement** : Lorsqu'une tuile portant cette icône est révélée et placée en jeu, placez sur cette tuile un marqueur Événement. Un joueur actif dont le Héros se déplace sur une tuile où un marqueur Événement est présent doit défausser ce marqueur puis piocher une carte Événement au hasard. Ce joueur lit alors la carte à voix haute puis applique ses effets. Si un effet indique de défausser ou perdre des éléments (exemple : des ☼) et que le joueur n'en possède pas, rien ne se passe.

**Monstre** : Lorsque cette tuile est révélée et placée en jeu, un Monstre apparaît sur cet emplacement. Pour chaque icône Monstre présente sur la tuile, piochez 1 marqueur Monstre au hasard et placez-le sur cette tuile **face cachée**. Lorsqu'un joueur entre pour la première fois sur cette tuile, les marqueurs Monstre de cette tuile sont révélés. Un joueur actif dont le Héros débute le tour ou se déplace sur une tuile où un ou plusieurs marqueurs Monstres sont présents doit immédiatement entrer en combat (voir Combats, page 14).

 **Boss:** Lorsque cette tuile est révélée et placée en jeu, un Boss apparaît à cet emplacement. Piochez 1 carte Boss au hasard et placez-le sur la zone de jeu. Elle sera révélée lorsqu'un joueur entrera pour la première fois sur cette tuile ou lorsqu'une tuile ne pourra pas être placée pendant la phase d'Exploration car la pile Forêt est vide (voir Phase 1 : Exploration, page 5). Un joueur actif dont le Héros débute le tour ou se déplace sur une tuile où un Boss est présent doit immédiatement entrer en combat (voir Combats, page 14).

 **Tanière:** Un joueur situé sur une tuile Tanière peut décider d'y entrer lors de son tour gratuitement. Si un ou plusieurs autres Héros se situent sur la même tuile Tanière, ils peuvent suivre le joueur actif et participer à l'exploration de la Tanière (voir Mini-Extension Tanières, page 20).

 **Vortex:** Un joueur actif dont le Héros se déplace ou est situé sur une tuile Vortex peut choisir de dépenser 1  pour être téléporté sur la tuile de départ.

 **Puits d'énergie:** Lorsque cette tuile est révélée, placez dessus autant de marqueurs Orbe () face cachée que de joueurs dans la partie. Un joueur actif dont le Héros se déplace ou est situé sur une tuile Puits d'énergie sans Monstre peut récupérer gratuitement un marqueur Orbe. Il le révèle, ajoute la quantité d' indiquée par le marqueur à son total d', et garde le marqueur près de son plateau Héros. Chaque joueur ne peut récupérer qu'un seul marqueur.

 **Feu de camp:** Un joueur actif dont le Héros termine son tour sur une tuile Feu de camp récupère immédiatement tous ses .



 **Ronces:** Lorsqu'un Héros entre sur cette tuile, le joueur actif lance immédiatement 1 dé et consulte la carte Ronces, puis applique le résultat du dé. Si plusieurs Héros entrent sur la tuile en même temps, le résultat du dé s'applique à tous ces Héros.

*Exemple : Michael contrôle Bethras et le déplace sur une tuile avec l'icône (ou un marqueur) Ronces. Avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre, il doit lancer un dé et obtient 2. Bethras est immobilisé pour le reste du tour.*

 **Runes:** Certains Événements peuvent indiquer aux joueurs de placer des Monstres sur ces Runes. Les Runes sont également utilisées pour les règles avancées (voir pages 18 & 19) et dans les scénarios de la campagne (voir page 21).

 **Tuile Marchand:** Lorsque n'importe quel Héros entre sur cette tuile pour la première fois de la partie, piochez 3 cartes Butin et placez-les face visible sur le côté de la zone de jeu. Ces cartes sont les objets proposés à la vente par le marchand et chaque carte coûte 3 . Ces cartes Butin restent en place tant qu'elles ne sont pas achetées et ne sont pas remplacées après la transaction. Les cartes Butin peuvent également **être vendues au marchand** : défaussez la carte Butin concernée et gagnez 1  par carte vendue. Un Héros doit être situé sur la tuile Marchand pour acheter ou vendre des cartes Butin.

 **Tuile Double cul-de-sac:** Cette tuile est un double cul-de-sac. Le joueur qui la pose choisit de connecter le côté  ou le côté  à une tuile déjà placée.

# HÉROS

## Xylia



**Dé Pouvoir :** Xylia peut obtenir le dé Pouvoir Vert.

### Actions Spéciales :

- 5+** Ignore les Ronces pendant son tour. Ne s'applique pas aux allié(e)s. Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel.
- 6** Ajoutez +1 aux résultats des dés Combat de Xylia pendant tout ce tour. Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel.

## Klethor

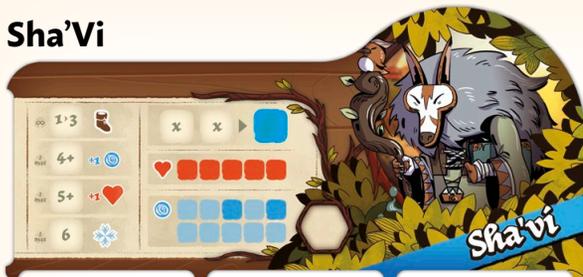


**Dé Pouvoir :** Klethor peut obtenir le dé Pouvoir Violet.

### Actions Spéciales :

- 5+** Si un ou plusieurs autres Héros sont situés sur la même tuile que lui, Klethor peut les prendre avec lui lors de ses mouvements ce tour-ci. Les Héros alliés de Klethor peuvent accepter tout ou partie du ou des mouvements possibles. Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel. Cette Action Spéciale permet de déplacer un Héros à terre.
- 6** Klethor active son armure : Posez le dé à l'emplacement prévu à cet effet sur son plateau Héros. Le dé est défaussé dès que Klethor subit une attaque : cette attaque n'inflige pas de dégât.

## Sha'Vi



**Dé Pouvoir :** Sha'Vi peut obtenir le dé Pouvoir Bleu.

### Actions Spéciales :

- 5+** Chaque Héros sur la tuile de Sha'Vi regagne 1 . Défaussez le dé après usage
- 6** Sha'Vi gèle un ennemi sur sa tuile : Placez le marqueur Gel sur cet ennemi. Il n'inflige pas ses dégâts et / ou ses effets de "Combat perdu" à l'issue des Combats et des fuites jusqu'au début du prochain tour de Sha'Vi. Cette action spéciale peut être utilisée par Sha'Vi avant ou après un combat (même s'il est perdu). Défaussez le dé après usage. Un ennemi gelé peut tout de même être attaqué. Les Boss ne peuvent pas être gelés.

## Bethras



**Dé Pouvoir :** Bethras peut obtenir le dé Pouvoir Orange.

### Actions Spéciales :

- 5+** Peut retirer un marqueur de statut (, ) à n'importe quel Héros sur sa tuile.
- 6** Chaque Dé Héros placé sur cet emplacement devient un Dé Combat pour ce tour uniquement. Les dés utilisés de cette façon sont défaussés à la fin du Combat. Maximum : 4 dés.

# MONSTRES

Dès qu'un Héros actif se trouve sur une tuile contenant un Monstre, un **Combat** a lieu, sauf en cas de **fuite**, voir plus bas. Retournez le marqueur Monstre s'il n'a pas encore été révélé, puis consultez-le pour connaître son profil. Il existe 5 catégories de **Monstres** (Esprit, Plante, Champignon, Squelette et Serpent) et chacun d'entre eux dispose de son propre profil.

Par exemple, le Monstre ci-dessous a le profil suivant :



Il faut obtenir 4 ou plus avec n'importe quel dé lors du combat pour lui infliger un dégât. Les résultats des dés ne peuvent être cumulés, chaque dé représente une attaque différente.



Si ce Monstre subit deux attaques réussies ou plus lors du même combat, il est vaincu. Il est donc impossible de vaincre ce Monstre avec un seul dé.



Points d'attaque : Le nombre de dégâts infligés (ici, 2) par ce Monstre au Héros s'il n'est pas vaincu ou que le Héros décide de prendre la fuite.

## Faiblesses , Résistances ou Immunité :

**+1**  **Faiblesse** (Bleu dans cet exemple) : Ajoutez 1 au résultat du dé Pouvoir Bleu contre ce Monstre ou Boss.

**-1**  **Résistance** (Orange par exemple) : Retirez 1 au résultat du dé Pouvoir Orange contre ce Monstre ou Boss.

 **Immunité** (Violet par exemple) : Le résultat du dé Pouvoir Violet est ignoré contre ce Monstre ou Boss.

Dans l'exemple ci-dessus, le Monstre subit une Faiblesse contre les dés Pouvoir bleus.

**Exemple** : Eva lance un dé Pouvoir Bleu et obtient 3. Contre ce Monstre, le 3 vaut pour un 4 et permet d'infliger un dégât au Monstre !

Le cartouche  indique les gains si le Monstre est vaincu.

Le cartouche  indique les malus si le combat est perdu.

 Dans cet exemple, si le Monstre est vaincu, le joueur actif remporte un .

**!** Dans cet exemple, un Événement est déclenché après le combat.

Enfin, certains Monstres ont une Icône Spéciale décrite ci-dessous :

 Ce Monstre inflige du Poison. Un combat perdu contre ce Monstre ou une fuite contre ce Monstre résulte en l'empoisonnement du Héros !

Un Héros empoisonné prend immédiatement un marqueur Poison et le place sur son plateau Héros. Chaque Héros

ne peut avoir qu'un seul marqueur Poison. Tant qu'un marqueur Poison est placé sur le plateau Héros d'un joueur, ce dernier perd 1 ♥ au début de chacun de ses tours (juste avant le lancer de dés de Héros de la Phase 2). Plusieurs effets (tels que les antidotes et l'action spéciale 5+ de Bethras) permettent de retirer un marqueur Poison. Un Héros mis à terre défausse immédiatement son marqueur Poison s'il en possédait un.

 Ce marqueur Monstre est remélangé à la pioche des Monstres une fois vaincu.

 Certains ennemis ou Événements peuvent enchevêtrer les Héros. Un Héros enchevêtré prend immédiatement un marqueur Ronces et le place sur son plateau Héros. Tant qu'un marqueur Ronces est placé sur le plateau Héros d'un joueur, ce dernier doit lancer 2 fois le dé à chaque fois qu'il rentre sur une tuile Ronces et applique les deux effets. Chaque Héros ne peut avoir qu'un seul marqueur Ronces.

## COMBAT

Lorsqu'un Héros actif entre en combat, il lance les dés à sa disposition et compare ses résultats au profil du Monstre.  
**Précision :** chaque Héros dispose d'un dé Combat gratuit pour chaque Combat. Il ne peut donc jamais lancer moins d'un dé.

***Exemple :** Lara incarne Bethras qui entre au combat avec le Monstre de l'exemple ci-dessus. Lors de la Phase 1, elle avait placé un dé sur l'action spéciale  de son Héros lui conférant un dé Combat supplémentaire. Elle n'avait pas choisi d'obtenir un dé Pouvoir pour ce tour. Elle lance donc deux dés et obtient 2 sur le premier dé et 5 sur le deuxième dé. La défense du Monstre étant de 4, elle lui inflige un dégât. Les ♥, de ce Monstre étant de 2, elle ne remporte pas le Combat. Si le Monstre avait été vaincu, elle aurait gagné immédiatement un  et aurait pu piocher une carte Événement.*

Si un Monstre n'est pas vaincu lors d'un Combat, il reste sur sa tuile face révélée et récupère tous ses ♥ pour le prochain Combat. De plus, il inflige ses dégâts et malus au joueur actif. Il est seulement possible de se soigner ou de soigner un autre Héros sur une tuile avec un Monstre après avoir combattu ce dernier (même s'il n'a pas été vaincu).

Lorsque les ♥ d'un Héros atteignent 0, son meeple est immédiatement couché, ses marqueurs de statut (Poison, Ronces) défaussés et son tour se termine. Mais tout n'est pas perdu pour lui.

- La carte  Potion de soins permet de redonner 2 ♥ à un Héros à terre et le redresser. Vous pouvez de plus utiliser une potion de soins sur n'importe quel Héros situé sur votre tuile.

- Premiers soins : Un Héros actif peut redresser un autre Héros à terre lors de son tour. Pour ce faire, le Héros doit rejoindre un Héros couché sur sa tuile et dépenser autant d'  que le nombre de Héros en jeu +1. Le Héros redressé place son cube rouge sur 1 ♥.

***Exemple :** Xylia est couchée suite à un combat perdu dans une partie à 3 joueurs. Le joueur contrôlant Bethras peut se déplacer sur sa tuile et dépenser 4  (3+1). Xylia est alors redressée et place son cube rouge sur 1 ♥.*

- L'action spéciale 5+ de Sha'Vi ne permet pas de relever un Héros couché.

- L'action spéciale 5+ de Klethor permet de transporter un Héros à terre.

**Si tout le groupe est mis à terre, la partie est perdue.**

Si un Monstre est vaincu lors d'un Combat, il est défaussé face visible à côté de la pioche Monstres (sauf si c'est un Monstre de type Esprit, voir Monstres Esprit).

**Relances :** Un joueur actif peut dépenser 1  par dé Combat qu'il souhaite relancer en combat. Les dés Pouvoir **ne peuvent pas être relancés**.

Il n'y a pas de limite au nombre d'  pouvant être dépensés pour les relances lors des Combats. Un joueur ne peut pas utiliser ses  pour faire relancer les dés d'un allié et seul le joueur actif peut relancer les dés Combat de cette manière.

**Combats en groupe :** Lors de la Phase 2, si deux Héros ou plus sont situés sur la même tuile et qu'un combat se produit, le ou les joueur(s) non-actif(s) lance(nt) leur(s) dé(s) Combat (ils ne peuvent pas utiliser les dés Pouvoir et les cartes à l'exception des objets permanents) en soutien du joueur actif.

***Exemple :** Max et Thomas sont sur la même tuile. Le joueur actif, Max, commence un combat contre un Monstre. Il lance ses dés Combat comme à l'accoutumée. De plus, Thomas lance son dé Combat et un dé Combat pour sa masse d'armes. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à la défense du Monstre lui inflige un dégât.*

Au combat, tout Héros non-actif ne peut subir qu'un dégât au maximum, seul le Héros actif subit la totalité des dégâts infligés par son ennemi. De plus, seul le Héros incarné par Max subit les malus infligés par le Monstre. Enfin, les bonus octroyés par les Monstres peuvent être librement répartis entre les joueurs ayant participé au combat sur la tuile.

***Exemple :** Max et Thomas sont sur la même tuile et viennent de vaincre un Monstre avec un bonus de +2  en cas de victoire. Ils peuvent prendre chacun un  ou décider qui d'entre les 2 Héros gagne les 2 .*

## Combats en groupe, précisions sur les Pouvoirs de Héros :

- Si le Pouvoir de **Klethor** est débloqué, il peut relancer ses dés Combat en utilisant son Pouvoir même quand il n'est pas le Héros actif.

- Le second Pouvoir de **Xylia** lui permet d'aider le Héros actif même à une tuile de distance. Dans ce cas, Xylia ne peut pas perdre de  ou recevoir des bonus à l'issue du combat.

**Fuite :** Si un Héros dispose des mouvements nécessaires, il peut quitter une tuile sur laquelle se trouve un Monstre. Il n'est pas possible de fuir un combat contre un Boss. Une fuite peut être effectuée avant un combat ou après un combat. Lorsqu'un Héros fuit un combat, il perd le nombre de  infligé par les points d'Attaque de ce Monstre et applique les éventuels malus du Monstre puis se déplace vers une tuile adjacente déjà posée ou peut effectuer une Exploration risquée. Si la fuite a lieu après un combat perdu, le Héros subit une nouvelle fois l'attaque et les malus du Monstre.

**Groupes de Monstres :** Si plusieurs Monstres sont sur la même tuile, le Héros actif commence toujours par combattre le Monstre avec le plus faible score de Défense (indiqué sur son Bouclier). Si plusieurs Monstres ont le même score de Défense, le joueur actif choisit le premier Monstre qu'il souhaite combattre. Les dés sont à nouveau lancés pour le(s) prochain(s) combat(s).

# COMBATS (BOSS)



Dès qu'un Héros se trouve sur une tuile avec un Boss, un Combat doit avoir lieu. Si un ou plusieurs Monstres sont présents sur la même tuile qu'un Boss, ils doivent être combattus avant de pouvoir déclencher le combat contre un Boss. Prenez garde, les Boss sont des adversaires bien plus coriaces que les Monstres !

*Rappel : Il n'est pas possible de fuir un combat contre un Boss.*

Les profils des Boss sont similaires à ceux des Monstres, avec deux ajouts principaux :

-Une jauge de menace

-Un emplacement de compétences de combat

## Jauge de menace



Dès qu'une carte de Boss est révélée, placez immédiatement un cube bleu sur le premier emplacement de la **jauge de menace** du Boss. Le niveau de menace peut augmenter de trois façons :

- Après chaque **tour** de joueur où le Boss reste en vie, déplacez le cube de sa jauge de menace d'un emplacement vers la droite.

- Après chaque **manche** où le Boss reste en vie, déplacez le cube de sa jauge de menace d'un emplacement vers la droite.

- Certains effets de jeu augmentent également le niveau de menace du Boss, telle que la 6e compétence de combat du Boss ci-dessous.

**Attention, dès que le cube bleu de la jauge de menace atteint le dernier emplacement disponible, la partie est perdue !**



## Compétences de combat des Boss

Avant chaque combat contre un Boss, le joueur actif doit lancer 1 dé et appliquer le résultat correspondant décrit sur la carte de profil du Boss pour connaître sa compétence de combat.

Exemple de carte de profil de Boss :



- 1- Ajoutez un 🧠 sur la tuile.
- 2- Pour ce Combat, ce Boss est Immunisé au dé Pouvoir Bleu.
- 3- Pour ce Combat, ce Boss est Immunisé au dé Pouvoir Vert.
- 4- Pour ce Combat, ce Boss est Immunisé au dé Pouvoir Violet.
- 5- Pour ce Combat, ce Boss est Immunisé au dé Pouvoir Orange.
- 6- Le Boss vole un 🌀 à chaque Héros participant au combat, qui fait également progresser sa **jauge de menace** (voir plus haut) du montant volé.

### D'autres Boss possèdent les compétences de combat suivantes :

-  Si cette compétence de combat est activée, le Bouclier indiqué dans la compétence de combat remplace le Bouclier habituel du Boss pour le tour en cours.
-  Si cette compétence de combat est activée, ce Boss inflige immédiatement un point de dégât à chaque Héros sur la tuile du Boss.
-  Si cette compétence de combat est activée, la jauge de menace (voir plus haut) du Boss progresse immédiatement de 1.
-  Si cette compétence de combat est activée, ce Boss empoisonne immédiatement tous les Héros sur la tuile Boss.
-  Si cette compétence de combat est activée, chaque Héros sur la tuile du Boss doit retourner une de ses cartes équipées comportant cette icône. Ces cartes ne sont alors pas disponibles pour la manche complète. Si ce n'est pas possible, rien ne se passe.
-  Si cette compétence de combat est activée, lancez un dé et consultez les résultats de la carte Ronces comme à l'accoutumée.
-  Si cette compétence de combat est activée, placez un marqueur Bouclier Feuille sur ce Boss. La première fois qu'une attaque réussie devrait être subie par ce Boss, le marqueur Bouclier Feuille est détruit et absorbe les dégâts. Ce Boss peut cumuler plusieurs marqueurs Bouclier Feuille.
-  Si cette compétence de combat est activée, ce Boss est Immunisé à tous les dés Pouvoir.
-  Si cette compétence de combat est activée, chaque Héros sur la tuile du Boss doit défausser une de ses cartes équipées.
-  Si cette compétence de combat est activée, chaque Héros sur la tuile du Boss lance 1 dé Combat de moins par lancer de dés.

## Parties en solo

Pour jouer en solo à Explorers of the Woodlands, choisissez une équipe de deux Héros. Les manches s'enchaînent comme pour une partie à deux joueurs.

## Ajustement de la difficulté

Avant de lancer la partie, les joueurs peuvent décider d'utiliser la carte Ronces classique, la carte Ronces - Facile ou la carte Ronces - Difficile.

## Règles avancées - Monstres Enragés



Après vos premières parties, nous vous recommandons d'ajouter la carte Monstres Enragés à vos parties. Cette carte indique la capacité **Enragé** de chaque Monstre, qui modifie les capacités de ces derniers.



**Monstres Esprit** : Un Monstre Esprit Enragé revient en jeu immédiatement après avoir été vaincu une première fois et doit être immédiatement combattu à nouveau. Si le Monstre est vaincu à nouveau lors du même tour, il est ensuite défaussé et ne revient pas dans la pile.



**Monstres Serpent** : Un Monstre Serpent Enragé empoisonne tout Héros sur sa tuile participant à un combat contre lui peu importe l'issue du combat.



**Monstres Squelettes** : Il n'est pas possible de relancer les dés Combat contre les Monstres Squelettes Enragés.



**Monstres Plantes** : Un Monstre Plante Enragé dispose d'un Bouclier feuille. Lorsque ce Monstre apparaît sur une tuile, placez immédiatement un marqueur Bouclier Feuille sur son marqueur. La première fois qu'une attaque réussie devrait être subie par ce Monstre, le marqueur Bouclier Feuille est détruit et absorbe les dégâts.



**Monstres Champignons** : Un Monstre Champignon Enragé attaque toujours en premier et inflige ses dégâts peu importe l'issue du combat.

## Monstres Enragés - variante de jeu

Si vous souhaitez diminuer la difficulté des Monstres Enragés, suivez la règle suivante.

Chaque Monstre dispose d'une capacité **Enragé** qui se déclenche uniquement si ce Monstre est présent sur une tuile avec une Rune.

### Règles avancées - Boss Enragés



Après vos premières parties, nous vous recommandons d'ajouter la carte Boss Enragés à vos parties. Cette carte indique la capacité Enragé de chaque Boss, qui modifie les capacités de ces derniers.



**Boss Esprit** : Quand le cube de la jauge de menace atteint 5 : Ajoutez un Monstre sur la tuile du Boss.



**Boss Serpent** : Les points de vie de ce Boss sont à présent de 4. Quand le cube de la jauge de menace atteint 5 : les Héros présents sur la tuile du Boss sont empoisonnés.



**Boss Squelette** : Le Bouclier de ce Boss bénéficie à présent d'un bonus de +1. Quand le cube de la jauge de menace atteint 5 : Ajoutez un Monstre sur la tuile du Boss.



**Boss Plante** : Quand le cube de la jauge de menace atteint 1 et 5 : Ajoutez un marqueur Bouclier Feuille sur ce Boss.



**Boss Champignon** : Les points de vie de ce Boss sont à présent de 4. Quand le cube de la jauge de menace atteint 5 et 8, ce Boss inflige 1 dégât à tous les Héros participant au combat.



## Mini - Extension Auberge

### Règles

Lorsqu'un Héros rentre sur la tuile Auberge pour la première fois de la partie, piochez au hasard une carte Auberge et lisez-la à voix haute puis résolvez son effet. Une seule carte Auberge peut être piochée par partie.



## Mini - Extension Tanières

### Règles

**Rappel :** Un joueur situé sur une tuile Tanière peut décider d'y entrer lors de son tour gratuitement. Si un ou plusieurs autres Héros se situent sur la même tuile Tanière, ils peuvent suivre le joueur actif et participer à l'exploration de la tanière.

Si un joueur décide d'entrer dans une Tanière, piochez et révéléz une carte Tanière A et lisez son introduction ainsi que sa règle spéciale, puis piochez et révéléz une carte Tanière B et assemblez ces deux cartes afin de créer une Tanière :



Les cartes A représentent l'entrée de la Tanière et sont composées de

Les cartes B représentent l'issue de la Tanière et sont composées de

- 1 Une introduction
- 2 Une Règle Spéciale : Celle-ci s'applique à l'intégralité de la Tanière (une Tanière est composée d'une carte A et une carte B)
- 3 Événement associé au résultat du dé
- 4 Le premier emplacement de la piste de progression. Une fois un premier Événement terminé, le(s) joueur(s) passent à la carte B.

- 5 Événement associé au résultat du dé
- 6 Les emplacements suivants de la piste de progression
- 7 Les gains de la Tanière
- 8 Les malus de la Tanière

Pour venir à bout d'une Tanière, 3 Événements au minimum doivent avoir été terminés.

Pour chaque Événement, lancez un dé, puis placez ce dé sur la case correspondante (1, 2 ou 3 selon votre progression). Consultez ensuite l'Événement associé. Une fois l'Événement terminé :

- s'il est réussi : lancez à nouveau le dé et répétez l'opération jusqu'à avoir atteint la fin de la piste de progression.
- s'il est échoué (le Héros actif a été mis à terre) : votre aventure dans cette Tanière se termine immédiatement. Subissez les malus décrits sur la carte B. Cette Tanière est désormais inaccessible.

Certains Événements indiquent des modifications sur la piste de progression. Dans ce cas, déplacez le dé comme indiqué et continuez l'exploration de la Tanière.

Une fois l'exploration de la Tanière terminée, gagnez les éventuels bonus ou subissez les éventuels malus puis défaussez les cartes qui composaient cette Tanière, qui devient inaccessible pour cette partie.

## Mode campagne

En plus du mode standard, vous pouvez jouer chacun des 5 chapitres de la campagne indépendamment ou à la suite. Référez-vous à la mise en place de chaque chapitre pour plus d'informations. Pour jouer en mode campagne, appliquez les règles suivantes.

### Enchaîner les chapitres

Après chaque chapitre réussi, défaussez vos marqueurs de statut. Sauf mention contraire, reprenez tous vos points de vie et réinitialisez votre nombre d'☁ à zéro. Si vous avez récupéré des cartes Butin, vous pouvez les garder ou les échanger librement entre les Héros. Les Pouvoirs uniques ◀ de Héros débloqués sont conservés d'une partie à l'autre. Nous vous conseillons de noter votre progression.

Si un chapitre se solde par une défaite, vous devez réinitialiser votre progression. Réunissez l'équipement de départ tel qu'au début du chapitre et défaussez une carte Butin à chaque Héros. Ensuite, recommencez et réussissez le chapitre avant de pouvoir passer au chapitre suivant.

### La forêt se réveille

Après chaque chapitre réussi, comptabilisez le nombre de Monstres de chaque type vaincu. Le type de Monstre ayant été le plus vaincu devient Enragé (voir page 18) pour le reste de la campagne.

Si le type de Monstre le plus vaincu est déjà Enragé, prenez au hasard un marqueur de chaque type de Monstre non Enragé, retournez-les face cachée et piochez-en un au hasard. Le type de Monstre pioché devient Enragé pour le reste de la campagne.

**Rappel :** Les monstres Esprit portent l'icône Spéciale Permanent  et ne peuvent donc devenir Enragés qu'à la suite d'un tirage au sort.

### Nouvelle action : Fouille

Plusieurs chapitres de cette campagne vous permettent d'effectuer l'action Fouille.

Si un Héros effectue une Fouille, révélez puis récupérez un marqueur de quête situé sur sa tuile et placez-le sur l'un de ses 3 emplacements équipement, face visible. Si nécessaire, défaussez une carte Butin pour libérer un emplacement et ramasser le marqueur. Il n'y a pas de limite au nombre et au type de marqueurs de quête qu'un Héros peut placer dans cet emplacement d'équipement.

Si un joueur ne souhaite pas défausser l'un de ses équipements, ou ramasser un marqueur de quête, il peut laisser le marqueur quête non récupéré sur la tuile où il a été révélé. Ce marqueur pourra être ramassé plus tard par n'importe quel Héros avec un emplacement d'équipement disponible.

# Chapitre 1 - Des champignons pour l'ancien

Voilà plusieurs semaines que la forêt change. Ses créatures sont devenues agressives et l'équilibre paraît brisé. Pire, lors de sa dernière cueillette, l'ancien du village et le marchand ont été mordus par un serpent et leur fièvre ne descend pas malgré les remèdes administrés. La guérisseuse a besoin d'une décoction plus puissante. Vous devez sans tarder vous rendre au cœur de la forêt pour trouver les ingrédients nécessaires.

## But de la quête

Vous devez rassembler tous les ingrédients nécessaires afin de concocter 2 antidotes pour le village : 6 champignons répartis en 3 couleurs et 2 fioles vides.

## Mise en place

- Ne jouez pas les tuiles Tanière, Marchand, Boss, Auberge et Puits d'énergie pour cette partie.
- Ne jouez pas les 2 cartes Antidote pour cette partie.
- Préparez les 8 marqueurs de quête suivants puis mélangez-les et placez-les en une pioche face cachée.



Marqueurs champignons x6

Marqueurs Fiole vide x2

Le reste de la mise en place est identique au mode standard.

## Règles spéciales

- 1) À chaque tuile Forêt comprenant une **Rune** révélée, piochez puis placez un marqueur de quête face cachée sur l'emplacement de Rune. Tout Héros se déplaçant sur cette tuile pendant son tour peut effectuer une **action de Fouille** (voir page 21) pour ramasser un marqueur qui s'y trouve.
- 2) L'action **concocter une potion** est uniquement possible sur la tuile Feu de camp. .  
Pour ce faire, un Héros doit terminer son mouvement sur la tuile Feu de camp et défausser de son emplacement d'inventaire :
  - 3 champignons de couleur différente
  - 1 fiole vide
  - 2 Lorsqu'une potion a été concoctée, remettez les ingrédients dans la boîte.
- 3) *Les monstres vous surveillent !* Vous ne pouvez pas utiliser le Feu de camp pour reprendre vos points de vie ou concocter une potion si des Monstres y sont présents.

Dès que la **deuxième potion** est concoctée, piochez et placez sur la tuile Feu de camp 1 marqueur Monstre ainsi qu'un marqueur Monstre supplémentaire par Héros en jeu.

**Défaite :** Le chapitre est échoué si tous les Héros sont à terre en même temps.

**Victoire :** Le chapitre est réussi lorsque les 2 potions sont concoctées et que vous avez vaincu tous les Monstres sur la tuile Feu de camp.

**Mode Campagne :** Si vous avez réussi ce chapitre, vous pouvez désormais ajouter les 2 cartes Antidote au paquet de cartes Butin pour les prochains chapitres de la campagne !

## Chapitre 2 - L'hémorragie (partie 1)

*L'ancien vous remercie de lui avoir sauvé la vie et vous demande de vous renseigner sur la nature du mal qui ronge la forêt. Reconnaissant, le marchand vous propose de vous amener près d'un puits d'énergie affaibli qu'il a croisé en chemin. Après quelques jours de trajet en sa compagnie, vous devez désormais continuer à pied. C'est au détour d'un châtaignier que vous remarquez une lueur étrange. Un puits d'énergie est endommagé, à priori victime des assauts d'une bande de monstres. L'arbre de vie est en train de perdre la sienne et vous devez absolument arrêter l'hémorragie avant qu'il ne soit trop tard. Pour commencer, il va falloir ramener tous ces orbes qui se sont échappés.*

### But de la quête

Votre groupe doit raviver l'énergie du puits d'énergie en y déposant autant d'🌀 que possible.

### Mise en place

- Ne jouez pas les tuiles Tanière, Boss et Auberge pour cette partie.
- Isolez la tuile Puits d'énergie et la tuile Vortex avant de constituer la pile de tuiles Forêt puis mélangez-les dans la 2e moitié du paquet de tuiles.
- Enfin, mélangez puis répartissez les 4  équitablement entre chaque joueur.

**Exemple à 3 joueurs :** deux joueurs prennent 1  et un joueur en prend 2.

### Règles spéciales

**1) Monstres attirés :** Tout Héros portant au moins 1  attire les Monstres en jeu ne portant aucun  sur eux. À la fin de chaque manche, tout Monstre attiré se déplace d'1 tuile vers le Héros le plus proche. Si plusieurs Héros sont à équidistance, le prochain joueur actif choisit vers quel Héros le ou les Monstre(s) se déplacent.

**2) La tension monte :** Dès que la tuile Puits d'énergie est révélée, les Monstres attirés se déplacent à présent de 2 tuiles (au lieu de 1) vers le Héros le plus proche à la fin de chaque manche.

**3) Combat perdu :** Si vous perdez un combat alors que vous détenez au moins un , il est automatiquement récupéré par l'ennemi combattu. Placez le  sur le . Si vous détenez plusieurs , vous n'en perdez qu'un seul.

par Combat perdu. Plusieurs  peuvent être posés sur un même .

4) Voleurs d'orbes : À la fin de chaque manche, les  portant des  perdus se déplacent de 2 tuiles par tour vers la tuile Départ. Si un Monstre portant un  vient à se déplacer sur la tuile Vortex, il s'y arrête et se téléporte vers la tuile Départ à la fin de la manche suivante. Si un  portant un  commence son déplacement sur la tuile Départ, ce  est perdu et défaussé !

**Attention :** Si les 4  sont perdus, la partie est perdue !

Après avoir vaincu un Monstre qui portait un , récupérez immédiatement le .

**Défaite :** Le chapitre est échoué si tous les Héros sont à terre en même temps ou que les 4  sont perdus !

**Victoire :** Tous les Héros doivent se trouver sur la tuile Puits d'énergie avec collectivement assez d'. Les  encore en votre possession se cumulent aux  récoltés durant ce chapitre. Lorsque ces conditions sont réunies, défaussez la quantité d' indiquée ci-dessous pour emporter la victoire !

Quantité d' nécessaires : 2 joueurs : 15 /// 3 joueurs : 16 /// 4 joueurs : 18

**Exemple :** Lors d'une partie à 3 joueurs et avec 2  restants valant respectivement 3 et 2 , les joueurs doivent défausser les 5  représentés par leurs 2  ainsi que 11  supplémentaires pour atteindre le total nécessaire de 16 .

**Mode Campagne :** Si vous avez réussi ce chapitre, ne réinitialisez pas vos points de vie () et votre nombre d', et consultez l'introduction du chapitre suivant !



## Chapitre 3 - L'hémorragie (partie 2)

Bien, maintenant que les orbes sont dans le puits, il va falloir le défendre temporairement le temps que des artisans du village viennent réparer tout ça. Il va falloir se retrousser les manches car vous entendez déjà les monstres – sûrement les mêmes qui sont responsables de cette dégradation – se diriger vers vous.

### But de la quête

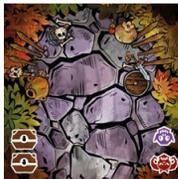
Vous devez défendre le puits d'énergie des attaques incessantes des monstres de la région. Vous devrez vaincre 1  et un total de 10  à 2 joueurs, 12 à 3 joueurs et enfin 15 à 4 joueurs. Les  Esprit ne sont pas comptabilisés pour la victoire.

### Mise en place

**Important :** Les Héros débutent sur la tuile Puits d'énergie.

**Mode Campagne :** Les Héros récupèrent 1 seul point de vie et peuvent garder les  obtenus au chapitre précédent.

Placez les 11 tuiles Forêt comme indiqué ci-dessous puis placez chaque Héros sur la tuile Puits d'énergie. Placez enfin les marqueurs correspondants face cachée sur chaque icône. Vous aurez besoin de placer 1 marqueur , 3 marqueurs  et 7 marqueurs  (ne placez pas de  ou de marqueur  sur la tuile Puits d'énergie).



## Règles spéciales

- 1) La partie débute à la phase d'Aventure.
- 2) Aucune tuile Forêt n'est ajoutée par les joueurs lors des phases d'Exploration et d'Aventure.
- 3) Dans ce chapitre, l'effet habituel de la tuile Puits d'énergie ne s'applique pas.
- 4) Aucune fuite n'est possible lorsque deux ennemis ou plus sont situés sur la même tuile.
- 5) Réapparition et déplacement des Monstres :  
Après chaque manche, consultez le tableau suivant et appliquez les effets.

Manche 1	Les Monstres <b>avancent</b> de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 2	Les Monstres <b>avancent</b> de 2 tuiles vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 3	Placez 2  sur chaque tuile portant une Rune.
Manche 4	Les Monstres <b>avancent</b> de 2 tuiles vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 5	Placez et révélez 1 <b>carte Boss</b> sur la tuile Boss si un Boss n'y est pas déjà.
Manche 6	Placez 1  sur chaque tuile portant une Rune.
Manche 7	Les Monstres <b>avancent</b> de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie.
Manches 8+	Les Monstres <b>avancent</b> de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie puis Placez 1  sur chaque tuile portant une Rune.

**Défaite :** Le chapitre est échoué si tous les Héros sont à terre en même temps ou si au moins un marqueur  se trouve sur la tuile Puits d'énergie à la fin d'une manche.

**Victoire :** Le chapitre est réussi lorsque vous avez vaincu au moins un  et le nombre de  décrit dans le but de la quête.

**Mode Campagne :** Si vous avez réussi ce chapitre, vous pouvez désormais ajouter la tuile Puits d'énergie au paquet de tuiles Forêt pour les prochains chapitres de la campagne !

# Chapitre 4 - Des pas dans la nuit

Épuisés par les récents évènements, et la nuit commençant à tomber, vous décidez d'établir votre campement au pied d'un pin majestueux. Mais alerté par quelques bruits peu rassurants, vous décidez de vous réfugier en hauteur et de dormir sur l'une de ses branches. Bien vous a pris puisque vous découvrez au petit matin votre bivouac sens dessus dessous. Bonne nouvelle, vous êtes sain et sauf. La mauvaise est que votre équipement a disparu. De votre position perchée, vous apercevez cependant les campements de ceux qui vous ont sans aucun doute détroussé. Les prochaines heures promettent d'être intéressantes.

## But de la quête

Vous devez vous rendre sur au moins 3 campements ennemis afin de récupérer votre équipement volé.

## Mise en place

**Important:** Les joueurs débutent sur la tuile Feu de camp.

Placez les 15 tuiles Forêt comme indiqué ci-dessous puis préparez les marqueurs Campement et posez-les comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Enfin, placez les marqueurs correspondants face cachée sur chaque icône. Vous aurez besoin de placer 11 , 3  et 1 .

**Partie standard :** Piochez 2 cartes Butin et 1 carte Butin supplémentaire par joueur, mélangez-les et disposez-les en 4 paquets aussi équitablement répartis que possible à côté de la zone de jeu.

**Exemple à 3 joueurs :** Vous piochez un total de 2 + 3 cartes et constituez 3 paquets de 1 carte Butin et un paquet de 2 cartes Butin.



**Mode Campagne :** Mélangez les cartes Butin possédées par les joueurs au chapitre précédent et disposez-les en 4 paquets aussi équitablement répartis que possible (piochez des cartes Butin supplémentaires si nécessaire pour obtenir ces 4 paquets).

## Règles spéciales

1) Aucune tuile Forêt n'est ajoutée par les joueurs lors des phases d'Exploration et d'Aventure.

2) Dans ce chapitre, l'effet habituel de la tuile Vortex ne s'applique pas.

### 3) Marqueurs Campement

- Lorsque vous arrivez sur une tuile portant un marqueur Campement face cachée, affrontez les  éventuellement présents. Après avoir vaincu tous les  situés sur cette tuile, retournez le marqueur Campement face visible, activez son effet (voir ci-dessous) puis ajoutez et affrontez les  ainsi placés.

- En plus de placer les ennemis, chaque campement a sa propre spécificité :

 Lorsque vous entrez dans ce campement, vous entendez le son d'une corne. Tous les ennemis à 3 tuiles de distance ou moins sont immédiatement placés sur le campement !

 Lorsque vous entrez dans ce campement, vous le trouvez presque désert. Vous apercevez aussi dans les cendres de votre équipement calciné, un seul objet ayant survécu aux flammes. Défaussez aléatoirement les cartes du paquet sélectionné jusqu'à en laisser une seule.

 Lorsque vous entrez dans ce campement, vous n'avez pas le temps d'interrompre le départ d'une sentinelle. L'ennemi connaît maintenant vos intentions. Placez un marqueur Bouclier +1 sur une tuile portant un campement non dévoilé en jeu. Lorsqu'un marqueur Bouclier +1 est présent sur une tuile, tous les ennemis sur cette tuile gagnent un bonus de +1 Bouclier. Si ce n'est pas possible, placez ce marqueur sur ce campement.

 Lorsque vous entrez dans ce campement, un piège se déclenche et manque de vous arracher un membre. Le Héros actif perd 2  et place un  sur son plateau !

**Piller les voleurs :** Après avoir éliminé tous les Monstres d'une tuile portant un campement, le joueur actif prend l'un des paquets de cartes Butin préparés lors de la mise en place, récupère ces cartes et les équipe.

**Défaite :** Le chapitre est échoué si tous les Héros sont à terre en même temps.

**Victoire :** Au moins 3 tuiles portant un marqueur Campement révélé ne contiennent aucun  simultanément. Une fois la victoire atteinte, vous pouvez décider de tenter de vider le 4e campement ou de terminer ce chapitre.

**Mode Campagne :** Si le quatrième campement n'a pas été vidé, défaussez le dernier paquet de cartes Butin préparé lors de la mise en place. Votre équipement a disparu aux mains des monstres !

# Chapitre 5 - La corruption

Cette dernière mésaventure a entamé le moral de votre groupe, mais vous vous remettez sur pied et après seulement 2 jours de marche, vous arrivez près de votre destination. Et vous le savez, non pas tant grâce à votre boussole, mais car la végétation tout autour de vous s'est nimbée d'une étrange lueur inquiétante. Tout semble corrompu par le cristal dont vous apercevez l'éclat derrière un bosquet. C'est votre dernier combat pour ramener l'équilibre au sein de la forêt. Le plus important, mais également certainement le plus difficile...

## But de la quête

Activer 4 totems de purification afin de combattre la Corruption qui touche la forêt.

## Mise en place



Préparez 10 marqueurs Corruption (🌀) puis placez les trois tuiles ci-dessus comme indiqué. Placez un 🌀 sur la tuile de droite. Les 9 marqueurs restants constituent la réserve de 🌀.

**Mode Campagne :** Si vous avez choisi de prendre le temps de fouiller chaque campement au chapitre précédent, ce chapitre débute à un niveau de corruption de +1 (voir plus bas) dès la fin de la première phase d'Aventure.

## Règles spéciales

**1) La Corruption s'étend :** Après chaque manche, la corruption s'étend : chaque tuile portant un 🌀 génère un 🌀 par issue non corrompue, que des tuiles Forêt y soient déjà connectées ou non. Posez en premier lieu les marqueurs générés sur les tuiles Forêt adjacentes connectées ne portant pas encore de 🌀. Ensuite, **si une issue mène à une tuile forêt pas encore placée :** placez le 🌀 sur l'emplacement de la prochaine tuile qui sera connectée à cette issue puis placez-le sur cette tuile dès que celle-ci est placée en jeu (suite à la phase d'Exploration ou à une Exploration risquée).

- Un seul 🌀 peut être placé sur une même tuile Forêt.
- Quand la **corruption** s'étend sur une tuile portant un 🗝️, ce marqueur 🗝️ est défaussé.
- Quand la **corruption** s'étend sur une tuile portant un 🐉, ce dernier est immédiatement révélé et sa jauge de menace est déclenchée.

**2) Activer un totem de purification :** Pour activer un totem de purification, vous devez invoquer un dé Pouvoir en étant placé sur une tuile Forêt portant le totem identique (représenté par une rune de la même couleur) et le placer sur cette dernière. Attention, ce dé Pouvoir ne sera plus disponible pour le reste de la partie !

**3) Invocation du désespoir :** Il est possible d'activer un totem de purification avec un Héros invoquant un dé Pouvoir de couleur différente que le totem sur sa tuile. Si vous avez au moins 1 , invoquez comme à l'accoutumée en plaçant deux dés Héros sur votre plateau joueur et défaussez l'intégralité de vos  pour pouvoir choisir la couleur du dé Pouvoir invoqué.

**4) Purification :** Il existe deux moyens de retirer un  en jeu : À chaque fois qu'un totem de purification est activé, ou qu'un boss est vaincu, vous pouvez défausser un  choisi d'une tuile Forêt. Si vous le faites, replacez-le dans la réserve de marqueurs Corruption.

Il est impossible de purifier la tuile Double cul-de-sac.

**5) Marqueurs Corruption ():**

- Lorsqu'un Héros se déplace ou est situé sur une tuile avec un , consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'effet selon le nombre total de tuiles Forêt corrompues :

Nombre de tuiles Forêt corrompues	Effet Héros sur tuile 	Effets autres (sur tuile  )
1-3	Aucun effet	 = +1 
4-8	-1 mouvement	 = +1  & 
9	-1  équipé OU Si aucun  , équipé : Héros Mis à terre	+1  apparaît sur la tuile
10+		La partie est perdue

**Défaite :** Comme dans une partie classique, la partie est perdue si la jauge de menace d'un Boss est complétée. La partie est également perdue si la corruption ne peut pas s'étendre ( si la réserve de marqueurs  est vide).

**Victoire :** Ce chapitre est remporté dès que les deux conditions suivantes sont remplies simultanément :  
 - Les 4 dés Pouvoir sont posés sur leur totem respectif.  
 - Aucune carte Boss n'est révélée.

Si vous avez réussi ce chapitre, vous avez terminé cette campagne, félicitations ! Rendez-vous au paragraphe suivant pour y découvrir la conclusion de cette aventure !

## Ne lisez pas ce paragraphe avant d'avoir réussi le chapitre 5.

*Peu après avoir activé le dernier totem, une onde de choc puissante se fait ressentir et un silence pesant plane sur la forêt. Alors que vous regardez vos compagnons, vous entendez un chant d'oiseau provenant de la cime des arbres. Rapidement, d'autres oiseaux se mêlent à la mélodie et la forêt toute entière semble renaître et vous remercier.*

*Quelques instants plus tard, alors que vous vous reposez, toujours émerveillés et heureux, vous voyez le cristal luire fortement et l'ancien semble se matérialiser devant vous.*

*Merci mes amis. Je n'ai pas de mots pour vous remercier. Vous avez sauvé cette forêt aujourd'hui. Mais je crains que les nouvelles de la lisière soient mauvaises. Votre expérience pourrait être très utile. Lorsque vous serez assez reposés, je vous demande d'aller dans les Marécages et d'aider nos amis. Que l'arbre de vie veille sur vous !*

## Credits

**Game design & gestion de projet :** Geoffrey Wood

**Illustrations :** Jiahui Eva Gao

**Habillage graphique :** From the Woods Studio

Merci à toutes les personnes qui m'ont aidé à relire les règles, tester le jeu et pour tous les retours constructifs. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier

Merci également à Michael et toute l'équipe de Meeple on Board Vanguard pour leur travail fantastique et à nos éditeurs partenaires pour les versions localisées !

Enfin, merci aux plus de 3000 backers de la campagne Kickstarter, ce projet n'aurait pas pu se faire sans vous !



FR

**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## N'oubliez pas!



Chaque Héros dispose d'un dé Combat gratuit (🎲) pour chaque Combat.

Le Héros actif attaque toujours en premier le monstre avec le plus faible score de défense (♥).

Les joueurs non actifs situés sur la même tuile que le joueur actif lancent leurs dés Combat en soutien au joueur actif.

Les Héros non actifs situés sur la même tuile que le Héros actif ne peuvent subir qu'un point de dégât maximum par combat.

Les bonus donnés par les Monstres peuvent être partagés entre les joueurs ayant pris part au combat sur la tuile.



Les Héros ne peuvent pas fuir un combat contre un Boss.

Le niveau de menace peut augmenter de 3 façons :

- Après chaque tour de joueur où le Boss est toujours en vie.
- Après chaque manche où le Boss est toujours en vie.
- Certains effets de jeu augmentent également le niveau de menace du Boss.

Dès que le cube bleu sur la piste de menace atteint le dernier emplacement, la partie est perdue !