Darwin's Journey

FIRELAND EXPANSION



THUNDERGRYPH GAMES

Concepteurs du jeu : Simone Luciani et Nestore Mangone
Illustrateur : Paolo Voto
Mode Solo conçu par : Dávid Turczi
Éditeur : ThunderGryph Games
Chef de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Directeur artistique : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Correction des règles : Jessica Longhurst et Cristina Aguirre Bisi
Designer : Daniel Tosco
Maquettiste : Erick Tosco
Agencement des règles : Guido Vitabile
Traduction française : The Rulebook Translator
L'équipe remercie chaleureusement : Cristina Bisi et Luis González
Distribution France : Blackrock Games, 10 rue des Pales, 63540 Romagnat, France

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.

Les souvenirs brumeux de nos explorations sur la Terre de Feu s'entremêlent en repensant à l'abondance de découvertes sauvages sur l'archipel.
Cette aventure nouvelle nous parut d'une longueur et d'une ténacité inouïe, mais le temps filait entre nos doigts de manière incompréhensible.

Dans l'extension Fireland, les joueurs de Darwin's Journey retraceront l'expédition du scientifique sur la Terre de Feu. Une nouvelle carte d'exploration ainsi qu'un système original de gestion du temps proposent une aventure toujours plus audacieuse aux joueurs, à condition qu'ils en maitrisent la durée !

CONTENU


1 plateau Fireland


10 cartes Aventure Océan


12 tuiles Objectif
(6 argentés, 6 dorés)


8 Navires (2 par couleur)


10 jetons Aventure Océan


1 plateau piste Temps


12 cartes Aventure Terre


3 tuiles Objectif Beagle

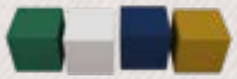

8 Explorateurs (2 par couleur)


12 jetons Aventure Terre


8 tuiles Pénalité Temps


4 cartes Équipage


9 tuiles Action Spéciale


4 cubes (1 par couleur)


4 jetons Temps Dérobé


4 cartes Score Aventure


4 cartes Scénario Fireland


2 tuiles Correspondance


8 Cachets de cire Temps


6 jetons Point de vue

Mise en place

1. Posez le plateau Fireland sur le plateau du jeu de base, de manière à couvrir les pistes Terre et Océan.

2. Placez le plateau piste Temps à proximité.

3. Mélangez les tuiles Objectif, Objectif Beagle, Action Spéciale, Correspondance, les cartes Équipage et les Cachets de cire Temps avec les éléments du jeu de base. Les versos des composants de base et Fireland doivent correspondre.

Remarque : Les Cachets de cire Temps ont un recto violet et un verso noir.

4. Suivez la mise en place du jeu de base.

Remarque : Lorsque vous jouez avec un Scénario, celui-ci vous indique les spécificités de la mise en place (pour plus d'informations, rendez-vous page 6).

5. Placez 1 jeton Aventure Terre sur chaque icône banderole dorée de la piste Terre. Ne placez pas de jeton sur les cases marquées d'un plus grand nombre de joueurs que votre partie actuelle.







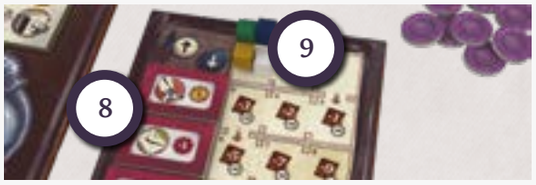
6. Placez 1 jeton Aventure Océan sur chaque icône banderole dorée de la piste Océan. Ne placez pas de jeton sur les cases marquées d'un plus grand nombre de joueurs que votre partie actuelle.



7. Mélangez les jetons Point de vue. Placez-en 1 face cachée sur chaque case correspondante à la fin des pistes Océan et Terre. Lorsqu'ils sont tous en place, retournez-les face visible.

8. Mélangez les tuiles Pénalité Temps et placez-en aléatoirement 3 face visible sur les Montres à gousset du plateau piste Temps. Remettez les autres jetons dans la boîte, ils ne serviront plus pour cette partie.

9. Chaque joueur place 1 cube de sa couleur (désormais appelé marqueur Temps) sur la case 0 de la piste Temps.



10. Mélangez séparément les piles de cartes Aventure Terre et Océan et placez-les face cachée à proximité du plateau.

11. Chaque joueur prend une carte Points Aventure et la place à proximité de son plateau.

12. Chaque joueur place ses Navires et Explorateurs supplémentaires à côté de son plateau. Ils doivent désormais avoir 4 Explorateurs et 3 Navires.

Mise en place - Scénario

Aperçu

Chaque carte Scénario offre une nouvelle expérience de jeu. Au cours de la mise en place, plutôt que de piocher aléatoirement les différentes tuiles et cartes, les Scénarios proposeront une mise en place spécifique, orientant le jeu dans une direction particulière.

Description

Utilisez le numéro en bas à droite de chaque carte pour identifier le type de Scénario :
F1 : Se focalise sur l'obtention et la dépense de Temps par les joueurs.
F2 : Se focalise sur l'Exploration et la Navigation, en privilégiant une gestion rigoureuse du Temps.
F3 : Se focalise sur les tuiles Objectif Beagle, permettant au joueur d'explorer des directions intéressantes.
F4 : Scénario niveau expert : Correspondances et Actions Spéciales sont minimisées et les Pièces se font rares.

Mise en place

Seules les cartes Scénarios Fireland (affichant un drapeau doré) sont compatibles avec l'extension Fireland. Les joueurs peuvent décider de la carte Scénario qui les intéresse ou en piocher une aléatoirement. Au cours de la mise en place du jeu de base, utilisez les tuiles Action Spéciale, Correspondance, Objectif Beagle et Pénalité Temps indiquées sur la carte Scénario en fonction de leur numéro.
Remarque : Les tuiles Correspondance et Pénalité Temps présentées de gauche à droite sont à placer de haut en bas.



Piste Temps

Les joueurs possèdent un marqueur personnel sur la piste Temps qui leur permet de tenir les comptes de leurs dépenses de Temps.



Dépenser et Recevoir du Temps



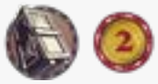
Lorsqu'une icône action présente une Montre à gousset fermée, les joueurs doivent dépenser du Temps. Ils déplacent alors leur marqueur Temps vers le bas, du nombre de cases indiquées sur la Montre. Au lieu de dépasser la 11e case, le marqueur d'un joueur reste dessus et perd immédiatement 3 PV à chaque dépense de Temps.



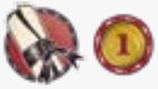
Lorsqu'une icône action présente une Montre à gousset ouverte, les joueurs reçoivent du Temps. Ils déplacent alors leur marqueur Temps vers le haut, du nombre de cases indiquées sur la Montre. Le joueur ne dépasse pas la case 0 et tout gain supplémentaire est sans effet.

Pénalités de la piste Temps

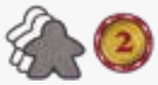
Lorsque le marqueur d'un joueur se trouve sur la rangée d'une Pénalité Temps (à partir de la case 3), celle-ci s'applique immédiatement. Au fur et à mesure qu'il descend sur la piste Temps, les pénalités se cumulent. Les pénalités sont ajoutées à tout autre coût déjà associé aux actions indiquées et se définissent ainsi :



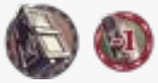
2 Pièces de pénalité pour toute action Livraison de Spécimen.



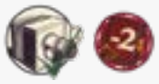
1 Pièce de pénalité pour toute action Académie.



2 Pièces de pénalité pour tout placement d'ouvrier sur une Section de Journal.



L'avancée sur la piste Théorie de l'Évolution est réduite de 1 à chaque Livraison de Spécimen.



À chaque accomplissement d'Objectif, le joueur perd 2 PV sur la piste PV. S'il en a moins de 2, il ne peut pas accomplir l'Objectif.



1 Timbre de moins lors de toute action Correspondance.



1 déplacement de moins lors de toute action Navigation.



1 déplacement de moins lors de toute action Exploration.

Partir à l'Aventure

Lorsqu'un Explorateur ou un Navire traverse une banderole dorée sur laquelle est posé un jeton Aventure, le joueur doit partir à l'Aventure. Il pioche alors une carte correspondant au type de jeton qu'il traverse. Les jetons et cartes peuvent être de 2 types : Terre ou Océan.

Chaque carte Aventure offre 2 possibilités différentes. Le joueur doit en choisir une des 2, en payer le coût indiqué et recevoir le bonus. Ceci fait, la carte Aventure est défaussée à proximité de la pile correspondante.

Remarque : Dans le rare cas où le joueur ne peut payer aucun des coûts des 2 actions proposées, il défausse la carte Aventure et laisse le jeton Aventure sur le plateau.

Coûts Aventure



Dépensez le nombre indiqué de Temps. Toute pénalité qui en découle est immédiatement appliquée.



Dépensez le nombre indiqué de Pièces.



Dépensez le nombre indiqué de Temps et de Pièces. Toute pénalité qui en découle est immédiatement appliquée.



Perdez le nombre de PV indiqué.



Votre marqueur Évolution recule du nombre de cases indiquées.



1 de vos Navires recule du nombre de cases indiquées. N'exécutez pas d'actions liées au placement final.



Dépensez le nombre indiqué de jetons Savoir Temporaire.

Bonus Aventure

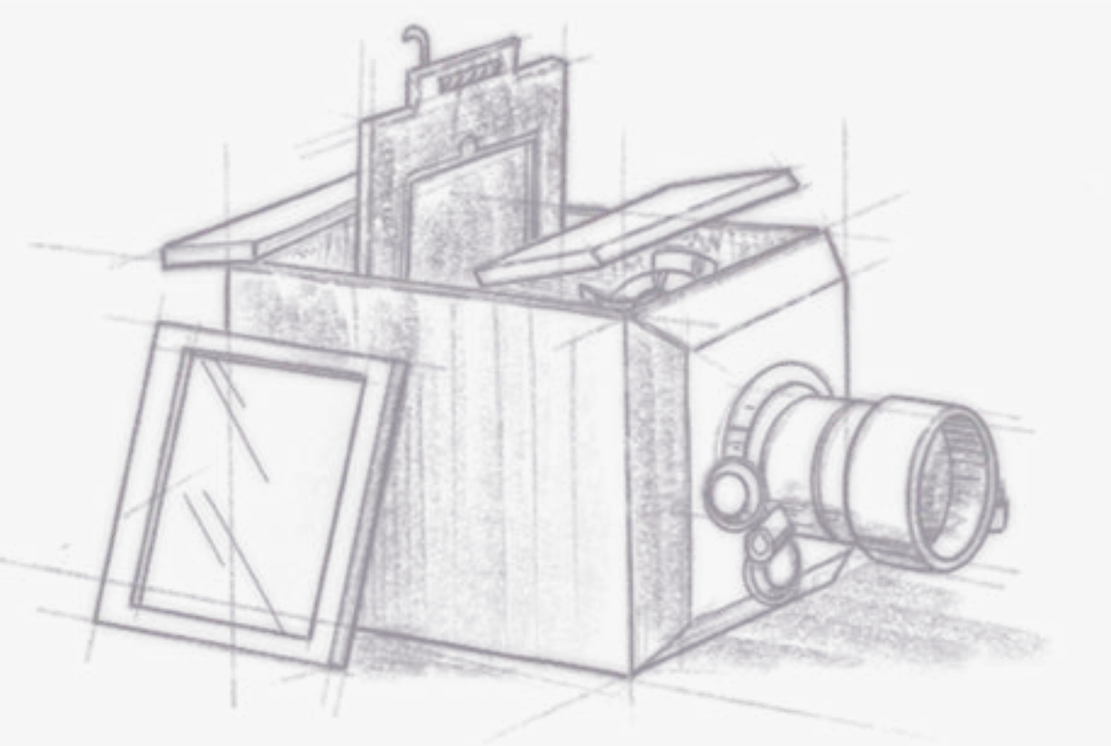
Les actions bonus sont indiquées sur la droite des cartes Aventure. Choisit l'ordre d'exécution de ces actions.



L'une des options sera toujours de prendre un jeton Aventure. Lorsque le joueur choisit ce bonus, il prend sur le plateau le jeton Aventure rencontré et le place à proximité de sa carte Score Aventure.

Ce jeton ayant été ôté, aucun autre joueur ne pourra partir à l'Aventure en traversant cette banderole dorée.

Exemple : La carte ci-dessous possède 2 options (A et B). Choisit l'option A, il paie 1 Temps et 2 Pièces et peut alors exécuter une action Exploration de 2 cases et prendre le jeton Aventure Terre. S'il choisit l'option B, il paie 3 Temps et peut alors exécuter une action Navigation de 2 cases et prendre 2 jetons Savoir Temporaire. Puisque l'option B ne montre pas d'icône jeton Aventure, celui-ci reste sur le plateau et un joueur suivant pourra partir à l'Aventure à son tour.





Cachets de cire Temps



Au cours de la mise en place, les Cachets de cire Temps sont mélangés avec les Cachets de cire Standard, et peuvent donc apparaître sur les Parchemins de l'Académie.

Lorsqu'ils sont obtenus, les Cachets de cire Temps coûtent une pénalité supplémentaire de 1 Temps sur la piste Temps. Une fois associés à un ouvrier (selon les règles de base), ils sont considérés comme 1 Cachet de cire Spécial.

Points de vue

À la fin de chaque piste Océan et Terre se trouve un jeton Point de vue. Le 1er joueur à l'atteindre retire ce jeton et exécute immédiatement l'action indiquée. Si le joueur ne peut payer le coût de l'action, celle-ci est perdue. Le joueur conserve le jeton près de son plateau.

Remarque : Certains Points de vue sont partagés entre plusieurs pistes Terre et Océan.



Explorer la Terre

La carte de Fireland possède 5 pistes d'Exploration. À l'exception de la 1re, toutes doivent être débloquées selon les règles du jeu de base. Les Explorateurs ne peuvent pas se déplacer d'une piste à l'autre et, une fois un Point de vue  atteint, ne peuvent aller plus loin.

Remarque : Une des pistes possède une patte d'oie menant à 2 Points de vue différents.

Débloquer les pistes Océan

La carte de Fireland possède 3 pistes Océan. Les Navires des joueurs débutent sur la 1re, et c'est leur Exploration de la piste Terre qui leur permettra d'atteindre les autres pistes Océan.



Lorsque l'Explorateur d'un joueur traverse une banderole argentée représentant un Navire, il débloque la piste du Navire indiqué. Il place alors un de ses Navires sur la case de départ de cette piste Océan.



Lors d'une action Navigation, un joueur ne peut déplacer que 1 seul Navire à la fois et ne peut pas (sauf mention contraire) diviser les cases de l'action entre plusieurs Navires.



Décompte des points

Aux modalités de décompte des points du jeu de base viennent s'ajouter le Temps dépensé ainsi que les jetons Aventure reçus.

Piste Temps

Sauf s'ils se trouvent sur les cases 0, 1 et 2, les joueurs perdent le nombre de PV correspondant à l'emplacement de leur marqueur Temps.

Jeton Aventure

Les joueurs additionnent leurs jetons Aventure Terre et Océan, puis se réfèrent au tableau de la carte Score Aventure. S'il possède 3 jetons Aventure ou moins, le joueur perd des PV. Il en gagne s'il en possède 5 ou plus.

0	-10
1	-6
2	-3
3	-1
4	0
5	1
6	3
7	6
8	10
9+	15

Nouvelles cartes Équipage



Lorsque ces cartes Équipages sont accomplies, le joueur part à l'Aventure (du type indiqué).

Si le joueur choisit un bonus représentant une icône jeton Aventure, il prend un jeton (du type indiqué) de son choix sur le plateau Fireland.

Nouveaux prérequis Objectifs



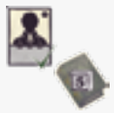
Le joueur doit avoir dépensé au moins le nombre indiqué de Temps (être sur la case) sur la piste Temps.





Le joueur doit avoir reçu au moins le nombre de jetons Aventure du type indiqué.





Le joueur doit avoir accompli au moins 1 carte Équipage et avoir son marqueur Évolution sur ou au-delà de la 5e case de la piste Théorie de l'Évolution.

Nouvelles tuiles Objectif Beagle



Gagnez 4 PV pour chaque jeton Aventure Terre acquis.



Gagnez 6 PV pour chaque jeton Aventure Océan acquis.



Gagnez 2 PV pour chaque Temps dépensé (nombre de cases) à l'instant T.

Nouvelles Récompenses Correspondance



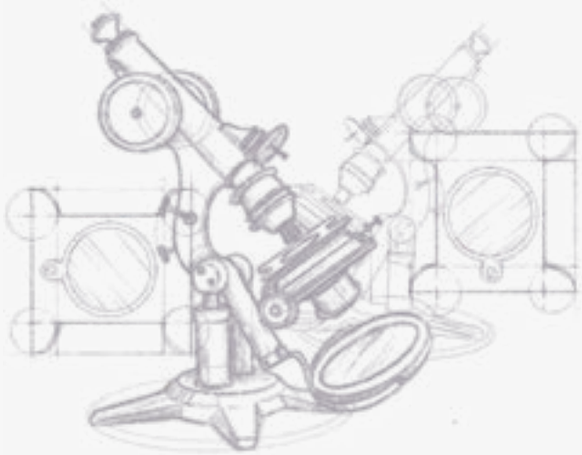
Les joueurs ayant la majorité reçoivent 2 Pièces chacun. Tous les autres joueurs dépensent 1 Temps.

Recevez 2 Pièces.



Recevez 2 Temps.

Recevez 1 Temps.



Nouvelles tuiles Action Spéciale



Partez à l'Aventure (Terre). Le joueur ne dépense pas de Temps pour exécuter l'action bonus.
Si le joueur choisit un bonus représentant une icône jeton Aventure Terre, il prend un jeton de son choix sur le plateau Fireland.



Partez à l'Aventure (Océan). Le joueur ne dépense pas de Temps pour exécuter l'action bonus.

Si le joueur choisit un bonus représentant une icône jeton Aventure Océan, il prend un jeton de son choix sur le plateau Fireland.



Si cette tuile Action Spéciale est tirée au cours de la mise en place, placez les 4 jetons Temps Dérobé près du plateau.

Lorsqu'il exécute cette action, le joueur prend 1 jeton Temps Dérobé et ignore toutes les pénalités de Temps pour le restant du tour. Tous les autres joueurs dépensent immédiatement 1 Temps. Au cours de la phase Nettoyage, tous les jetons Temps Dérobé retournent dans la réserve.



Recevez 2 Temps. Tous les autres joueurs dépensent immédiatement 1 Temps.



Recevez 3 Temps.



Exécutez immédiatement l'action supérieure d'une tuile Correspondance de votre choix. Tous les coûts associés doivent être payés ou l'action est perdue.



Placez 1 Timbre sur chacune des 3 Enveloppes.



Exécutez une action Exploration **ou** Navigation de 4 cases. Vous pouvez diviser le mouvement entre 2 différents Explorateurs/ Navires. Dans ce cas, exécutez les 2 actions d'arrêt définitif.



Déplacez 2 Explorateurs **et** 2 Navires d'une case chacun. Chaque mouvement doit être effectué par 1 pion différent, et chaque action d'arrêt définitif doit être exécutée.

Compatibilité avec le jeu de base

Les éléments suivants sont totalement compatibles avec le jeu de base et peuvent être utilisés sans l'extension.













Règles du jeu Solo

Le mode solo de Fireland est plus complexe que celui du jeu de base, nous recommandons donc aux joueurs d'effectuer en amont quelques parties solos du jeu de base.

Procédez avec les règles du mode solo du jeu de base avec les modifications suivantes :

Jeton Aventure

Lorsqu'Alfred atteint ou dépasse un jeton Aventure, il le prend du plateau. Il ne tire pas de carte Aventure et dépense 2 Temps pour avancer de 2 cases sur sa piste Bonus.

Remarque importante : Si Alfred récolte un jeton Aventure lors d'une Exploration, il n'exécute que l'action de la case finale sur laquelle se pose son Explorateur (au lieu de 2 actions). Alfred recherche toujours tous les Spécimens qu'il croise sur une piste, mais s'il récolte en chemin 1 jeton Aventure *et* pose son Explorateur sur une case Spécimen, il n'exécute pas d'autre action.

Mouvement d'Explorateur

Lorsqu'Alfred exécute une action Exploration, il déplace son Explorateur si celui-ci est débloqué et ne se trouve pas sur la dernière case d'une piste. Sinon, il déplacera son Explorateur le plus récemment débloqué.

Si son Explorateur a plusieurs chemins qui s'offrent à lui, il choisit toujours le plus long.

Mouvement de Navire

Lorsqu'Alfred exécute une action Navigation, il choisit un Navire unique pour tout le déplacement. Sur la piste Océan principale, si son Navire se trouve derrière le HMS Beagle, il déplace celui-ci. Sinon, il déplacera son Navire le plus récemment débloqué.

Temps

Alfred reçoit, dépense et est affecté par les pénalités de Temps de la même manière que les autres joueurs.

Décompte final des points

Alfred marque des points pour ses jetons Aventure et sa position sur la piste Temps de la même manière que les autres joueurs.



Cartes Aventure

Aventures Océan

1 Mal de mer
Vous vous sentez fiévreux et la nausée vous prend.

A. *Prendre un peu l'air sur le pont.*
Dépenser 3 Temps pour recevoir 2 jetons Savoir Temporaire et 2 Pièces.

B. *Continuer à travailler malgré tout.*
Dépenser 3 Temps pour exécuter 2 actions Correspondance de 2 Timbres et collecter le jeton Aventure Océan.

2 Maladie
Vous êtes trop mal en point pour sortir du lit.

A. *Fermer les yeux et vous reposer.*
Dépenser 2 Temps pour recevoir 4 PV et recevoir le jeton Aventure Océan.

B. *Lire un livre au fond de votre lit.*
Dépenser 4 Temps pour exécuter 2 actions Académie avec un rabais de 2 Pièces pour chacune.

3 Tempête en haute mer
Un bateau de sauvetage cogne sur la coque.

A. *Couper les cordes du bateau de sauvetage : préserver la coque et vos affaires.*
Dépenser 3 Temps pour avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution et recevoir le jeton Aventure Océan.

B. *Ne pas s'en occuper et attendre la fin de la tempête.*
Revenir 3 cases en arrière sur la piste Théorie de l'Évolution et recevoir 3 Temps.

4 Canons
Un fort côtier tire des boulets vers votre navire.

A. *Continuer votre route en ignorant l'attaque.*
Dépenser 4 Temps pour recevoir 8 Pièces et gagner 2 PV.

B. *S'immobiliser et hisser le drapeau blanc.*
Dépenser 1 Temps pour recevoir 2 Pièces ainsi que le jeton Aventure Océan.

5 Iceberg
Un Iceberg dérive vers un bateau de rescapés.

A. *Amener la voile et se diriger vers eux.*
Dépenser 3 Temps pour recevoir 2 PV et avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution.

B. *Virer de bord et s'en aller : c'est trop dangereux.*
Reculer votre Navire de 3 cases sur la piste HMS Beagle, recevoir 2 Temps et le jeton Aventure Océan.

6 Glace
L'océan se glace progressivement et le navire pourrait être bloqué.

A. *Forcer le passage en louvoyant dans les glaces.*
Dépenser 3 Temps pour gagner 5 PV et exécuter 1 action Navigation de 2 cases.

B. *Retourner à terre et hiverner là-bas, en effectuant vos recherches sur les spécimens déjà collectés.*
Dépenser 1 Temps pour recevoir 1 Objectif ainsi que le jeton Aventure Océan.

7 Cale sèche
Le navire est en réparation sur la côte du Rio Santa Cruz.

A. *Rester à bord et réparer le bateau.*
Dépenser 1 jeton Savoir Temporaire pour recevoir 1 Temps.

B. *Explorer les alentours.*
Dépenser 2 Temps pour exécuter une action Exploration de 2 cases et recevoir le jeton Aventure Océan.

8 Mirage
Vous vous êtes égaré en poursuivant ce qui s'est avéré être un mirage.

A. *Consacrer vos études aux spécimens déjà collectés.*
Dépenser 1 Temps pour exécuter une action Académie et recevoir le jeton Aventure Océan.

B. *Engager un guide local pour vous orienter au plus vite.*
Dépenser 2 Pièces pour recevoir 2 Temps.

9 Houle marine
Un spécimen rare est aperçu sur un récif, mais l'approche paraît hasardeuse.

A. *Avancer malgré les risques et recueillir le spécimen.*
Dépenser 3 Temps pour rechercher un Spécimen sur la même piste que l'un de vos Explorateurs.

B. *Décrire le spécimen au loin et préserver le navire.*
Dépenser 2 PV pour exécuter une action Correspondance de 1 Timbre et recevoir le jeton Aventure Océan.

10 Navire en détresse
Votre vigie aperçoit un navire demandant de l'aide.

A. *Vous détourner vers le navire pour lui porter assistance.*
Dépenser 3 Temps pour recevoir 4 Pièces et gagner 4 PV.

B. *Continuer votre route en ignorant le navire.*
Dépenser 3 Pièces pour recevoir 2 Temps ainsi que le jeton Aventure Océan.

Aventures Terre

1 Émeute
Votre expédition est assaillie par une émeute d'indigènes.

A. *Combattre pour protéger vos données scientifiques.*
Dépenser 4 Temps pour recevoir 2 jetons Savoir Temporaire et gagner 4 PV.

B. *Battre en retraite et demander l'assistance des autorités.*
Dépenser 1 Temps pour exécuter 1 action Correspondance de 1 Timbre et recevoir le jeton Aventure Terre.

2 Spécimens égarés
Certains de vos spécimens ont roulé dans un ravin.

A. *Descendre précautionneusement jusqu'au fond du ravin pour les ramasser.*
Dépenser 3 Temps pour avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Laisser les spécimens à leur sort et continuer votre expédition.*
Reculer de 2 cases sur la piste Théorie de l'Évolution et exécuter une action Navigation de 3 cases.

3 Incendie
Votre abri est assailli par les flammes !

A. *Tenter d'éteindre le feu.*
Dépenser 4 Temps pour gagner 8 PV et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Quitter l'abri et appeler à l'aide.*
Dépenser 2 Temps pour recevoir 2 jetons Savoir Temporaire.

4 Radeau endommagé
Votre seul radeau a subi de sérieux dégâts.

A. *Abandonner le radeau et continuer à pied.*
Dépenser 1 Temps et 2 Pièces pour exécuter 1 action Exploration de 2 cases et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Prendre le temps de réparer correctement le radeau.*
Dépenser 3 Temps pour exécuter une action Navigation de 2 cases et recevoir 2 jetons Savoir Temporaire.

5 Rhume
Vous avez attrapé froid et les locaux vous proposent leurs remèdes.

A. *Utiliser leurs médicaments et poursuivre votre expédition.*
Dépenser 4 Temps pour débloquer une case Lunette sans pénalité.

B. *Partir vous reposer au navire et prendre vos propres médicaments.*
Dépenser 3 Temps pour gagner 3 PV et recevoir 1 Objectif ainsi que le jeton Aventure Terre.

6 Ânes en fuite
Vous revenez d'une sortie et découvrez que vos ânes ont disparu.

A. *Les appeler et attendre qu'ils reviennent.*
Dépenser 2 Temps pour recevoir 6 Pièces.

B. *Acheter de nouveaux ânes au marché local et reprendre votre exploration.*
Dépenser 3 Temps et 3 Pièces pour avancer de 2 cases sur la piste Théorie de l'Évolution, gagner 5 PV et recevoir le jeton Aventure Terre.

7 Bandits
Des bandits vous arrêtent et vous rançonnent.

A. *Accéder à leur demande et ouvrir votre bourse.*
Dépenser 3 Pièces pour recevoir 1 jeton Savoir Temporaire et gagner 2 PV.

B. *Négocier avec eux.*
Dépenser 4 Temps pour gagner 4 PV et recevoir 4 Pièces ainsi que le jeton Aventure Terre.

8 Glissement de terrain
Votre route est coupée par un glissement de terrain.

A. *Porter laborieusement vos équipements de l'autre côté.*
Dépenser 3 Temps pour avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Modifier votre itinéraire.*
Dépenser 1 Temps pour recevoir 1 Objectif et gagner 2 PV.

9 Chemin secret
Un local vous montre un raccourci vers votre destination.

A. *Rester sur le tracé de votre route.*
Dépenser 4 Temps pour avancer de 2 cases sur la piste Théorie de l'Évolution, gagner 4 PV et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Suivre les conseils de l'indigène.*
Dépenser 2 Temps pour avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution.

10 Tremblement de terre
Un terrible tremblement de terre s'abat sur la région et votre campement.

A. *Continuer votre route en restant alerte.*
Dépenser 4 Temps pour avancer de 3 cases sur la piste Théorie de l'Évolution et gagner 4 PV.

B. *Retourner au navire et partir vers une autre zone.*
Dépenser 1 Temps pour exécuter une action Navigation de 1 case et recevoir le jeton Aventure Terre.

11 Égarement
Vous vous apercevez que votre boussole est cassée et que vous êtes perdu.

A. *Revenir sur vos pas jusqu'à votre point de départ.*
Dépenser 1 Temps pour exécuter une action Navigation de 1 case et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Avancer et tenter de retrouver votre route.*
Dépenser 2 Temps pour exécuter une action Exploration de 1 case et gagner 3 PV.

12 Rafraîchissements
Un guide spirituel local vous offre une décoction revigorante.

A. *Accepter le cadeau et le boire.*
Dépenser 3 Temps pour placer gratuitement un Cachet de cire Spécial sur votre plateau et recevoir le jeton Aventure Terre.

B. *Refuser la boisson et poursuivre votre route.*
Dépenser 2 PV pour recevoir 4 Pièces.