

PALEO

Les Frelons

Nous connaissons l'utilité des abeilles et nous apprécions les vertus du miel qu'elles produisent. Malheureusement des frelons se sont installés non loin de là et ils sont parfaitement inamicaux.

ATTENTION !

Vous aurez besoin du jeu PALEO pour utiliser ce module.

En le combinant avec des modules faciles, Les Frelons ne représenteront pas un trop grand danger.

Avec des modules difficiles, ces petits envahisseurs vous pousseront dans vos retranchements !

RECOMMANDATIONS

Combinaisons particulièrement amusantes à jouer :

Modules (C) + (S) Modules (H) + (S)

Modules (E) + (S) Modules (G) + (J) + (S)

MODULE S

BOURDONNEMENT DANS LA FORÊT (20 cartes) – Difficulté : Moyenne

Il doit forcément y avoir dans le coin un nid de ces fichues bestioles !

- Carte Mission S
- Carte Secret 2
- Carte Onguent attachée à 
- 2 dés



ONGUENT

Retirez **1 Racine Calmante** de la carte Onguent pour retirer exactement **1 jeton Blessure** de chaque membre de votre groupe.

Tous les joueurs qui aident pour cette action peuvent faire de même.

NOUVEAUX SYMBOLES, NOUVELLES ACTIONS



CARTES FRELON

Vous rencontrerez régulièrement des cartes avec ce dos. Elles fonctionnent comme toutes les autres cartes à dos rouge. Elles causent donc des blessures lorsque vous les défaussez face cachée.



RÉVÉLER UNE CARTE FRELON

Si vous choisissez une option ayant ce symbole, commencez par défausser la carte que vous avez révélée, puis retournez face visible la prochaine carte Frelon () de votre paquet et placez-la devant vous. Vous devez alors résoudre cette nouvelle carte en suivant les règles habituelles. Si vous n'avez aucune carte Frelon dans votre paquet et ne pouvez pas effectuer d'autre action rouge de la carte, alors il ne se passe rien.



DÉFAUSSER UNE CARTE FRELON

Vous pouvez poser dans la Défausse cachée n'importe quelle carte Frelon () de votre paquet, sans en subir les effets. Vous ne subissez donc aucune blessure. Comme d'habitude, les autres joueurs peuvent vous aider, en défaussant une carte Frelon de leur paquet.



N'AVOIR AUCUNE CARTE FRELON DANS SON PAQUET

Pour effectuer une action ayant ce symbole, votre paquet ou celui des joueurs qui vous aident ne doit contenir aucune carte Frelon (). Si vous avez au moins **1** carte Frelon dans votre paquet, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

RÈGLE COMPLÉMENTAIRE

DANGERS CONTOURNABLES

Vous avez déjà rencontré ce type de danger spécial dans la première grande extension de PALEO - *Une Nouvelle Ère*. Vous les reconnaissez à leur fond bleu-rouge et au symbole (!) situé en haut à gauche de la carte. Pour pouvoir éviter les dangers décrits, il suffit de ne **pas** être en possession de certaines choses. Dans ce cas, vous aurez la possibilité d'aider un autre joueur (🤝), d'effectuer une autre action proposée ou d'ignorer la carte, au lieu d'effectuer l'action hostile.

Exemple : Contourner un danger



- 1 Vous avez pioché cette carte. Vous devez maintenant vérifier que vous n'avez **aucune** carte Frelon (🦋) dans votre paquet.
- 2 Comme vous ne possédez aucune carte Frelon, vous pouvez soit ignorer la carte, soit défausser 1 carte pour obtenir 1 🍪 ou encore aider un autre joueur.
- 3 Enfin, en suivant les règles habituelles, vous défaussez la carte.

CARTES AVEC *



PLONGER

Défaussez 1 🌊 de votre paquet.

Lorsque vous choisissez cette option, vous devez choisir 1 carte Rivière (🌊) de votre paquet et la poser sur la Défausse cachée, sans la résoudre. La carte choisie peut être prise n'importe où dans votre paquet. Comme d'habitude, les autres joueurs peuvent vous aider, en défaussant une carte Rivière de leur paquet.



NUÉE DE FRELONS

Mettez sous votre paquet la première carte de la Défausse cachée.

Lorsque vous choisissez cette option, vous devez prendre la carte Frelon (🦋) la plus proche du sommet de la Défausse Cachée pour la mettre sous votre paquet et vous subissez 1 blessure. Même si vous n'avez aucune carte Frelon dans votre paquet, vous subissez 1 blessure.



ACHARNEMENT

Si vous ne possédez aucune carte Frelon (🦋) dans votre paquet, vous pouvez soit fabriquer 1 idée du Râtelier, soit aider un autre joueur, soit ignorer la carte.



INCENDIE

Détruisez les 2 prochaines cartes Frelon (🦋) de votre paquet. Placez-les face visible au Cimetière. Si dans votre paquet, vous n'avez qu'une seule carte Frelon ou aucune carte Frelon, pas de soucis, vous devez juste en détruire autant que possible (1 ou 0). Dans tous les cas, résolvez la carte Secret 2.

Remarque : Si un autre joueur vient vous aider pour cette action, il peut également détruire des cartes Frelon (🦋) de son paquet. Cependant, vous devez détruire ensemble un total de 2 cartes Frelon (pas moins).



Auteur : Peter Rustemeyer & HiG Team
Graphiste : Franz-Georg Stämmele
Illustration : Ingram Schell
Adaptation Française : Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : J-F Jet

Plus d'informations sur
ASMODEE.FR



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 München.
© 2023 Z-Man Games. Z-Man Games et le logo Z-Man sont ® de Z-Man Games.
Tous droits réservés.