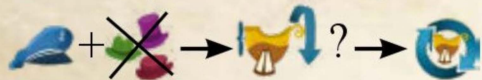


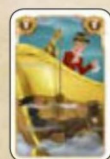
Résumé d'une étape

1 - Si le capitaine est seul, il peut descendre. (→ 9)



2 - Le capitaine  lance les dés. 

3 - Les passagers choisissent de descendre ou non de l'aéronef.



4 - La carte "Débarquement" peut être jouée par un joueur présent dans l'aéronef.

5 - Le capitaine déclare s'il peut jouer les cartes "Équipements" ou pas.



6 - Les cartes "Jetpack", "Itinéraire bis", "Coup dur" peuvent être jouées.

7 - Le capitaine joue les "Équipements" nécessaires OU le capitaine/ les passagers peuvent jouer la carte spéciale "Longue-vue magique".



8 - Si le voyage continue, le capitaine change (→ 1)

9 - Si un nouveau voyage commence, tous les joueurs piochent une carte "Équipement" et embarquent leur pion dans l'aéronef qui est placé sur la première cité.

Le capitaine change (→ 2)



Vous commencez la partie avec une carte «Personnage» devant vous. Chaque personnage a un **pouvoir unique** que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois pendant la partie :



Rouge : Amelia Lorna-Lou / Lord Hawkins

Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase

Pouvoir > Défaussez une carte trésor pour relancer tous les dés.



Bleu : Mel Katansky / Orville Russell K.

Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase

Pouvoir > Devenez le capitaine. Ce sera à vous de jouer les cartes «Équipement» nécessaires. Vous pouvez devenir capitaine après que des cartes «Spéciale» ou «Équipement : Coup de pouce» aient été jouées mais d'autres cartes peuvent toujours être jouées après.



Vert : Sonja Blixsen / Ambroise Septimus

Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase

Pouvoir > Ignorez les événements «Pirate» (ils ne peuvent pas être relancés et ne nécessitent pas de cartes «Équipement» pour les affronter).



Jaune : Aleshanee Eyota / Howard McFerty

Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase

Pouvoir > Piochez 2 cartes de la pioche qui vous aideront à affronter les événements (mais ne les prenez pas en main). Les cartes «Équipement : Coup de pouce» alors tirées peuvent servir à affronter les événements. Ces deux cartes sont ensuite défaussées, quelle que soit la suite de l'aventure.



Noir : Claudia Harker / Alekseï Timovitch

Quand > Avant que le capitaine (qui peut être vous) ne lance les dés

Pouvoir > Lancez deux dés de moins.



Violet : Victoria de Beckliss / Marcus Hartmann

Quand > Lorsque tous les passagers ont parlé

Pouvoir > Forcez quelqu'un à faire le même choix que vous (rester dans l'aéronef ou descendre).

Aide de jeu

Cartes Équipement

Boussole (x20) *Jeu de base*

Défaussez cette carte afin de contrer un dé bleu «Brouillard». Vous devez jouer cette carte si elle permet de continuer le voyage.

Parafoudre (x18) *Jeu de base*

Défaussez cette carte afin de contrer un dé jaune «Foudre». Vous devez jouer cette carte si elle permet de continuer le voyage.

Corne de brume (x16) *Jeu de base*

Défaussez cette carte afin de contrer un dé rouge «oiseaux-Damok». Vous devez jouer cette carte si elle permet de continuer le voyage.

Canon (x14) *Jeu de base*

Défaussez cette carte afin de contrer un dé noir «Pirate». Vous devez jouer cette carte si elle permet de continuer le voyage.

Équipement amélioré (x10) *Extension 1*

Permet de contrer 2 événements de même type (2 dés avec le même symbole).
Le capitaine est obligé de les jouer, même s'il ne doit affronter qu'un seul événement (on ne rend pas la monnaie!).

Cartes Spéciales

Turbo (x8) *Jeu de base*

Permet au capitaine de contrer un et un seul événement quel qu'il soit. Le capitaine peut choisir de ne pas la jouer.

Débarquement (x2) *Jeu de base*

Qui > Capitaine / Passager
Quand > Lorsque tous les passagers ont parlé.
Effet > Force un passager à descendre de l'aéronef et à prendre un trésor.

Jetpack (x2) *Jeu de base*

Qui > Capitaine / Passager
Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase.
Effet > Permet quand même de récupérer le trésor de la cité où se trouve l'aéronef.

Coup dur (x2) *Jeu de base*

Qui > Tous les joueurs
Quand > Lorsque le capitaine joue ses cartes.
Effet > Force le capitaine à rejouer tous ses dés blancs.

Itinéraire bis (x2) *Jeu de base*

Qui > Capitaine / Passager
Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase.
Effet > Permet au capitaine de relancer une fois autant de dés qu'il souhaite.

Bandit (x2) *Extension 1*

Qui > Tous les joueurs
Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.
Effet > Faites lancer un dé de plus au capitaine.

Amarre (x2) *Extension 1*

Qui > Tous les joueurs
Quand > Lorsque le capitaine joue ses cartes
Effet > N'avancez pas l'aéronef (il reste sur la même cité). Le capitaine doit quand même défausser ses cartes et on change de capitaine comme habituellement.

Grappin (x2) *Promo*

Qui > Passager qui vient de descendre
Quand > Lorsque le Cpt. dit que le voyage continue.
Pouvoir > Le passager peut remonter dans l'aéronef en rendant à la cité le trésor qu'il vient de récupérer.

Envie pressante (x2) *Extension 2*

Qui > Capitaine.
Quand > Avant que le capitaine ne joue ses cartes.
Effet > Désignez un autre joueur, il devient le capitaine (c'est lui qui devra jouer les cartes Équipement pour cette étape du voyage). Vous pouvez choisir de rester ou non dans l'aéronef.

Nouveau matos (x2) *Extension 2*

Qui > Tous les joueurs.
Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.
Effet > Défaussez toute votre main et repiochez autant de cartes.

Espionne (x2) *Extension 2*

Qui > Tous les joueurs.
Quand > Avant que le capitaine ne lance les dés.
Pouvoir > Regardez la main d'un joueur (capitaine compris).

Équipement : Coup de pouce

Coup de pouce (x14) *Extension 1*

Permet aux passagers d'aider le capitaine lorsque celui-ci annonce que l'aéronef s'écrase. Les cartes «coup de pouce» sont jouées face cachée.
Un capitaine ne peut jamais jouer de cartes «Coup de pouce»
Lors du décompte, chaque carte «Équipement : Coup de pouce» restant dans la main d'un joueur lui fait perdre 2 points.

Équipement : Chaloupe

Chaloupe (x4) *Extension 2*

Qui > Capitaine / Passager
Quand > Lorsque le joueur annonce sa décision.
Effet > Partez seul dans la chaloupe (si elle est libre).

Lorsque la chaloupe et l'aéronef sont en jeu, on résout le déplacement de l'aéronef, puis celui de la chaloupe.
Chaque chaloupe permet d'affronter "gratuitement" tous les événements d'un type donné (indiqué dans le coin de la carte Chaloupe).
On recommence un nouveau voyage quand la chaloupe ET l'aéronef se sont écrasés.

Carte Trésor

Longue-vue magique (x4) *Jeu de base*

Qui > Capitaine / Passager
Quand > Lorsque l'aéronef s'écrase
Effet > Permet d'atteindre à la cité suivante sans avoir à jouer de carte.

Les cartes "Longue-vue" ne sont présentes que dans les 4 premières cités.
Si une carte "Longue-vue" n'est pas utilisée, elle rapporte 2 points de victoire en fin de partie..

Boscalumia, la cité oubliée

BLAM! en partenariat avec l'Atelier des Enigmes a développé l'escape game "Boscalumia" à Annecy. Venez explorer les mystères de cette cité et repartez avec la tuile bonus!

