

LA PHASE DE VOYAGE

Mise en place

Le scénario spécifie le temps de départ :



Beau temps



Mauvais temps



Quand le Plateau-Journée est complet (x6) :

- Ajouter un cristal (sous le Jeton-Météo),
- Réinitialiser les cartes glissées sous le Plateau-Journée.

2. Se déplacer

Dépenser les Jetons-Voyage nécessaires :

- 2 si beau temps, 3 si mauvais temps.

Se déplacer sur n'importe quel **Hexagone Adjacent**.

1. Piocher une Carte-Voyage

Jour ou Nuit selon le moment de la journée.

- Si même type de Terrain :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible,
 - piocher une carte *événement*,
 - la tourner côté météo (voir Jeton-Météo),
 - la glisser sous la Carte-Voyage,
 - Voir le Chapitre indiqué dans le **Livret d'Évènements**.
- Si le type de Terrain ne correspond pas :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible à 180°,
 - appliquer les effets éventuels de gauche à droite,
 - **changement de météo/Jetons-Voyage**.

LA PHASE DE VOYAGE

Mise en place

Le scénario spécifie le temps de départ :



Beau temps



Mauvais temps



Quand le Plateau-Journée est complet (x6) :

- Ajouter un cristal (sous le Jeton-Météo),
- Réinitialiser les cartes glissées sous le Plateau-Journée.

2. Se déplacer

Dépenser les Jetons-Voyage nécessaires :

- 2 si beau temps, 3 si mauvais temps.

Se déplacer sur n'importe quel **Hexagone Adjacent**.

1. Piocher une Carte-Voyage

Jour ou Nuit selon le moment de la journée.

- Si même type de Terrain :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible,
 - piocher une carte *événement*,
 - la tourner côté météo (voir Jeton-Météo),
 - la glisser sous la Carte-Voyage,
 - Voir le Chapitre indiqué dans le **Livret d'Évènements**.
- Si le type de Terrain ne correspond pas :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible à 180°,
 - appliquer les effets éventuels de gauche à droite,
 - **changement de météo/Jetons-Voyage**.

LA PHASE DE VOYAGE

Mise en place

Le scénario spécifie le temps de départ :



Beau temps



Mauvais temps



Quand le Plateau-Journée est complet (x6) :

- Ajouter un cristal (sous le Jeton-Météo),
- Réinitialiser les cartes glissées sous le Plateau-Journée.

2. Se déplacer

Dépenser les Jetons-Voyage nécessaires :

- 2 si beau temps, 3 si mauvais temps.

Se déplacer sur n'importe quel **Hexagone Adjacent**.

1. Piocher une Carte-Voyage

Jour ou Nuit selon le moment de la journée.

- Si même type de Terrain :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible,
 - piocher une carte *événement*,
 - la tourner côté météo (voir Jeton-Météo),
 - la glisser sous la Carte-Voyage,
 - Voir le Chapitre indiqué dans le **Livret d'Évènements**.
- Si le type de Terrain ne correspond pas :
 - glisser sous le 1^{er} emplacement disponible à 180°,
 - appliquer les effets éventuels de gauche à droite,
 - **changement de météo/Jetons-Voyage**.