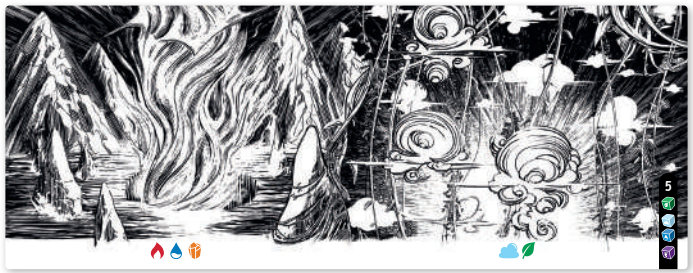

AUBE

Matériel

- 1 prolongement de la piste de rencontres

5 joueurs



6 joueurs



- 14 dés



- 3 aventuriers



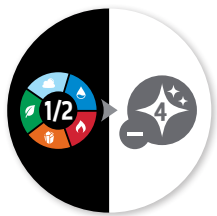
- 24 compagnons répartis en 3 modules à ranger selon leur pictogramme dans l'enveloppe correspondante

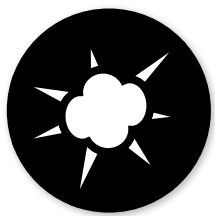
Élémentaire Anifleur Draconique



- 4 pions sortilège

Recto





Verso

- 40 petits pions

10 relances



10 lucioles



Recto Verso

20 petits pas



Recto Verso

- 60 pions papillon (8 pions dans chacune des 6 couleurs + 12 spéciaux)

Recto   Verso

- 3 pions score / 3 pions campement / 3 pions compagnie



- 10 pions bateau



- 8 tuiles de Tom (mode solo)



Recto

Verso 

- 1 pion interdiction (mode solo)



Nouveaux aventuriers

Cette extension contient trois nouveaux aventuriers qui peuvent être choisis comme ceux du jeu de base, au point 2 de la mise en place. Voici leurs spécificités en détail.

Hulios



Les 2 gros dés vert pomme de Hulios ont une face spéciale :



Au point 6 de la mise en place (voir p. 6 du livret de *Lueur*), le joueur qui a choisi Hulios prend les 6 cartes. Il met les 3 cartes A sur les 3 cartes B pour constituer une pioche qu'il garde près de lui.

Lors de l'étape « MIDI – Résoudre les cartes », les faces spéciales des dés de Hulios doivent être résolues en premier. **Une face spéciale** sur ses dés permet au joueur de prendre la carte du dessus de sa pioche et de l'échanger, s'il le souhaite, avec l'un de ses compagnons enrôlés. S'il obtient **deux faces spéciales,** il pioche deux cartes et peut remplacer un ou deux compagnons. Puis la ou les cartes qu'il a en main sont placées **sous sa pioche.** Enfin, il résout normalement ses compagnons, y compris ceux qu'il vient éventuellement d'échanger.

Important : si le dé associé à un Sketal a déjà été pris lorsque celui-ci arrive dans la piste de rencontres, il est possible de prendre quand même le Sketal, mais sans son dé.

Zay'Drel



Les 2 gros dés blancs de Zay'Drel ont une face spéciale :



Lorsque le joueur qui a choisi Zay'Drel obtient cette face, il peut choisir le résultat de son dé parmi les cinq symboles élément et tourne son dé sur la face choisie.

Le pouvoir du gros dé noir de Zay'Drel fonctionne comme celui du petit dé noir du jeu de base : à chaque tour, le joueur le lance avec ses autres dés. Tous ses dés portant le même symbole que le résultat du dé noir sont annulés. Ils ne sont donc pas comptabilisés pour déclencher les effets des cartes ni pour la piste de voyage.



Si le joueur qui a choisi Zay'Drel **enrôle Kaar** en cours de partie, il défausse immédiatement son gros dé noir. Le petit dé noir de Kaar entre en jeu normalement en suivant les règles du jeu de base. Si Kaar est envoyé au cimetière, le joueur doit reprendre son gros dé noir.

Elldir



Les 2 gros dés roses de Elldir ont une face spéciale :



Lorsque le joueur qui a choisi Elldir obtient cette face, il **doit** relancer le dé rose concerné et il **peut** relancer un autre dé de son choix (y compris l'autre dé rose). S'il obtient deux faces spéciales simultanément, il les résout l'une après l'autre.

Nouveaux compagnons

Cette extension contient 3 modules de 8 cartes chacun, soit 24 nouveaux compagnons.

Le module **Élémentaire** est principalement composé de compagnons qui exigent d'avoir un certain nombre de symboles différents pour déclencher leur effet (comme pour la piste L'Archipel ténébreux).

Le module **Anifleur** est composé de compagnons qui permettent de piocher et de gérer des pions papillon.

Le module **Draconique** est principalement composé de compagnons qui exigent de dépenser des pions luciole, petit pas ou relance pour déclencher leur effet.

Les pions papillons

Lors de la mise en place, les pions papillon sont disposés face cachée pour constituer une réserve.

En cours de partie, certains compagnons vont permettre de piocher des pions papillon.

Si le joueur pioche un pion représentant un papillon, il le garde devant lui face visible, il lui rapportera des points en fin de partie. Il ne peut pas avoir plus de 6 papillons de la même couleur, il doit replacer l'excédent face visible à côté de la réserve.



Si le joueur pioche l'un des trois pions papillon ci-dessous, il prend immédiatement le pion correspondant puis replace son pion papillon face visible à côté de la réserve.



Si le joueur pioche l'un des deux pions papillons ci-dessous, il le garde face visible devant lui et peut l'utiliser quand il le souhaite. Il le replace ensuite face visible à côté de la réserve.



Ce pion permet au joueur d'envoyer un de ses compagnons au cimetière (sans appliquer aucun effet même s'il porte une tête de mort) ou d'annuler un sortilège s'il en possède un.



Ce pion lui permet de choisir un symbole élément et d'annuler tous ses dés portant ce symbole. Par exemple, un joueur utilise ce pion pour qu'aucun de ses dés avec le symbole feu ne compte pour déclencher les effets des cartes, ou pour la piste de voyage.

Important : à la fin de l'étape « MIDI - Résoudre les cartes », les pions papillon placés face visible à côté de la réserve sont retournés, ajoutés à la réserve et mélangés.

En fin de partie

Après avoir procédé au décompte classique, chaque joueur ajoute les éclats de lumière que lui rapportent ses pions papillon, en fonction du nombre qu'il a pu en collectionner **dans chaque couleur.**

Nombre de pions papillon de la même couleur	1	2	3	4	5	6
Nombre d'éclats de lumière gagnés	1	3	6	10	15	21

Les joueurs qui possèdent au moins un pion papillon dans chacune des six couleurs gagnent également **un bonus unique** de 10 éclats de lumière.

Exemple de décompte des pions papillon



Intégration des modules de 2 à 4 joueurs

Vous pouvez jouer avec un, deux ou trois modules. Pour ajouter un module, vous devez retirer les cartes du jeu de base indiquées sur son étui.

Important : si vous aimez jouer régulièrement avec un module, nous vous conseillons de ranger dans son étui les cartes du jeu de base retirées pour ne pas les trier à chaque fois.

Partie à 5 joueurs

Particularités de la mise en place

La mise en place est la même que pour la version classique du jeu, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

6 Le prolongement de la piste de rencontres est ajouté à droite de celle-ci, sur la face 5 joueurs.

La partie se joue avec **62 compagnons,** il faut donc ajouter **2 modules** au choix (sans enlever les cartes indiquées sur les étuis). Il est également possible d'ajouter le troisième module en retirant les 8 cartes du jeu de base indiquées sur son étui. Tous les compagnons A et B sont mélangés séparément. 3 compagnons sont retirés de chaque paquet et rangés dans la boîte. Le paquet A est ensuite placé sur le paquet B pour former une seule pioche, disposée face cachée à côté de la piste de rencontres. **Les 7 premiers** compagnons de la pioche sont placés de gauche à droite, face visible, devant les 5 emplacements de la piste de rencontres et **les 2 emplacements du prolongement** de la piste de rencontres.

8 Le premier joueur applique le point 8 du livret de base puis lance les 4 petits dés suivants de l'extension et les place selon leur résultat sur le **prolongement** de la piste de rencontres. Si le dé violet indique le symbole petit pas, le premier joueur le relance. Les deux autres petits dés sont replacés dans la boîte. La partie va donc se dérouler avec 13 petits dés.



Prolongement de la piste de rencontres

À l'étape « SOIRÉE – Fin de tour et réinitialisation », **le joueur assis le plus près** du prolongement de la piste de rencontres doit replacer ses dés sur cette portion de la piste **uniquement.**

Important : cela n'impacte pas le choix des compagnons. Les joueurs peuvent choisir n'importe quel compagnon qu'il soit sur la piste de rencontres ou son prolongement.

Partie à 6 joueurs

Particularités de la mise en place

La mise en place est la même que pour la version classique du jeu, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

6 Le prolongement de la piste de rencontres est ajouté à droite de celle-ci, sur la face 6 joueurs.

La partie se joue avec **70 compagnons,** il faut donc ajouter les **3 modules** (sans retirer aucune carte du jeu de base). Tous les compagnons A et B sont mélangés séparément. 3 compagnons sont retirés de chaque paquet et rangés dans la boîte. Le paquet A est ensuite placé sur le paquet B pour former une seule pioche, disposée face cachée à côté de la piste de rencontres. **Les 8 premiers** compagnons de la pioche sont placés de gauche à droite, face visible, devant les 5 emplacements de la piste de rencontres et **les 3 emplacements du prolongement** de la piste de rencontres.

8 Le premier joueur applique le point 8 du livret de base puis lance les 6 petits dés de l'extension et les place selon leur résultat sur le **prolongement** de la piste de rencontres. Si le dé violet indique le symbole petit pas, le premier joueur le relance. La partie va donc se dérouler avec 15 petits dés.



Prolongement de la piste de rencontres

À l'étape « SOIRÉE – Fin de tour et réinitialisation », **les deux joueurs assis les plus près** du prolongement de la piste de rencontres doivent replacer leurs dés sur cette portion de la piste **uniquement.**

Important : cela n'impacte pas le choix des compagnons. Les joueurs peuvent choisir n'importe quel compagnon qu'il soit sur la piste de rencontres ou son prolongement.

Partie en solo

Parmi les trois modules, **seul Anifleur est jouable en solo.** Si vous l'ajoutez, il faut retirer du jeu de base les cartes indiquées sur son étui, puis retirer également les 14 cartes comme indiqué ci-après.

But du jeu

Vous devez récolter plus d'éclats de lumière que Tom, votre adversaire imaginaire qui joue de manière automatique.

Mise en place

La mise en place est la même que pour la version classique du jeu, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

2 Pour **Tom** : après avoir choisi votre aventurier, prenez 2 gros dés de **couleurs différentes** parmi ceux associés aux aventuriers restants du jeu de base.

Important : vous ne pouvez pas choisir pour Tom la combinaison dé jaune + dé violet, ni de dés associés aux aventuriers de l'extension.

Choisissez l'une des deux couleurs de dés de Tom, ce sera sa couleur pour cette partie. Placez **son pion score ● sur la case 10** de la piste de score et **son pion compagnie ♟ sur 0.** Ne prenez pas l'aventurier correspondant.

Pour le voyage La Province des ombres, placez le campement ⌂ de Tom avec le vôtre sur la case départ de la piste de voyage.

Pour le voyage L'Archipel ténébreux, placez les 4 bateaux ⛵ de Tom avec les vôtres sur l'île centrale. La voie de valeur 1/2 située sur la droite de l'île centrale est interdite, placez-y le pion interdiction.

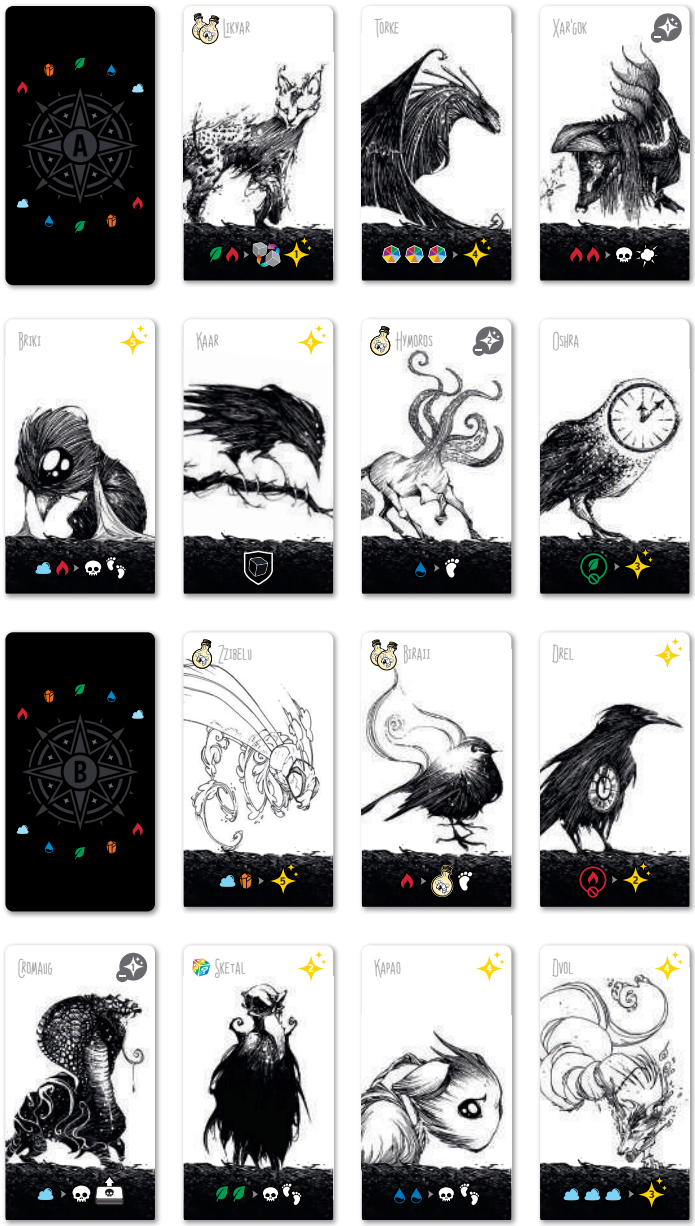


Lancez les deux gros dés de Tom et placez-les sur la piste de rencontres selon leur résultat. Si la face spéciale du dé jaune ou du dé violet est obtenue, ce dé est mis sur le côté pour ce tour et son effet est appliqué : le pion score de Tom avance de 3 ou il prend 2 petits pas.

3 Les 5 gros dés sont bien mis en réserve, mais le petit dé noir est replacé dans la boîte, il ne servira pas.

5 Les pions sortilège ne seront pas utilisés, ils sont replacés dans la boîte.

6 Retirez du jeu les 14 cartes suivantes.



Important : si vous jouez Hulios, constituez votre pioche à partir de ces 14 cartes. Pour cela rangez Xar'Gok, Kaar et Cromaug, puis mélangez séparément les cartes A et B avant de piocher 3 cartes A et 3 cartes B parmi les 11 cartes restantes. Rangez le reste dans la boîte.

Puis les deux paquets de cartes compagnon (A et B) sont mélangés séparément et placés à côté du plateau **sans être superposés.**

Les tuiles de Tom sont mélangées et placées en pile face cachée à côté du plateau. Piochez les 5 premières et placez-les face visible entre la piste de rencontres et le plateau voyage, en face des 5 emplacements de la piste de rencontres.

Les premiers compagnons de la pioche A sont placés de gauche à droite, devant les emplacements de la piste de rencontres qui **ne comportent pas de gros dé de Tom** (3 cartes généralement, parfois 4).

7 Vous serez toujours considéré comme le premier joueur, le pion n'est donc pas utilisé. Personne ne prend de pions relance à cette étape.

Tour de jeu

Le tour de jeu se déroule comme dans la version classique, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

MATIN - Enrôler un compagnon

Lorsque vous prenez votre compagnon, les petits dés et les éventuels pions petit pas, prenez également la tuile de Tom située en face et réalisez les actions indiquées dessus de gauche à droite.

Avancez le pion **compagnie** de Tom sur la piste de score d'autant de cases que le nombre de flèches représentées sur la tuile (1, 2 ou 3).

Avancez le pion **score** de Tom du nombre de cases correspondant à la position du pion **compagnie** sur la piste de score. Puis, s'il y a un chiffre à côté, avancez encore le pion score de Tom du nombre de cases indiqué.



Exemple : au début du tour, le pion compagnie de Tom est placé sur le 4 de la piste de score. Selon ce qui est indiqué sur la tuile, il est avancé de deux, jusqu'à la case 6.



Puis le pion **score** est donc avancé de six cases. Il passe de la case 17 à 23.



En plus, le pion **score** est avancé de 1 case comme indiqué par le **+1**.



Pour le voyage La Province des ombres

Déplacez le campement de Tom sur le village supérieur en nombre d'éclats de lumière. Du village à 3 éclats, Tom passe sur celui à 5, puis 8, etc.

Pour le voyage L'Archipel ténébreux

Déplacez l'un des bateaux de Tom via la voie de la valeur la plus élevée.

Déplacez l'un des bateaux de Tom via la voie de la valeur la plus basse.

Le bateau doit toujours s'éloigner de l'île centrale.

Rappel : la voie de valeur 1/2 située sur la droite de l'île centrale est interdite.

Exemple : à partir de l'île centrale, si la tuile indique +, déplacez l'un des bateaux sur l'île suivante via la voie de valeur 4. Si la tuile indique -, déplacez-le via la voie de valeur 1/2 située en bas à gauche.

Pour choisir quel bateau déplacer :

Prenez en compte tous les bateaux qui peuvent encore s'éloigner de l'île centrale. Un bateau arrivé le plus loin possible de l'île centrale ne peut plus être déplacé.

Déplacez en priorité un bateau situé sur l'île centrale. S'il n'y en a pas, déplacez celui qui est le plus près de cette île. Si vous avez le choix entre plusieurs bateaux, choisissez celui que vous voulez.

Défaussez la tuile de Tom jouée et placez-en une nouvelle à sa place. Il doit toujours y avoir 5 tuiles visibles.

Important : si la pioche de tuiles est vide, les 4 tuiles défaussées sont mélangées pour reformer une pioche et les compagnons restants dans le paquet A sont remis dans la boîte. Les prochains compagnons seront piochés dans le paquet B. Si on en était déjà au paquet B, le tour en cours est le dernier tour de jeu.

Les compagnons restants sur la piste de rencontres sont placés au cimetière.

Jouez les étapes suivantes normalement, Tom n'y intervient pas :

FIN DE MATINÉE – Lancer et relancer les dés

MIDI – Résoudre les cartes

APRÈS-MIDI – Poursuivre son voyage

SOIRÉE - Fin du tour et réinitialisation

1. Aux emplacements des deux gros dés de Tom : supprimez les pions petit pas éventuellement présents, relancez les dés (petits et gros) et replacez-les sur la piste de rencontres selon leur résultat.

Rappel : si la face spéciale du gros dé jaune ou du gros dé violet est obtenue, ce dé est mis sur le côté pour ce tour et son effet est appliqué. Si le petit dé violet indique le symbole petit pas, il est relancé normalement jusqu'à indiquer un symbole élément.

2. Les premiers compagnons de la pioche en cours sont disposés de gauche à droite, devant les emplacements de la piste de rencontres **qui ne comportent pas de gros dé de Tom.** Un pion petit pas face recto est ajouté sur chaque emplacement sans dé.

Fin de partie

Quand vous ne pouvez pas placer de nouvelle tuile de Tom, car la pioche de tuiles est vide pour la seconde fois, terminez le tour en cours et procédez au décompte final des éclats de lumière. Le joueur procède au décompte de ses points selon les règles classiques.

Calculer les points de Tom

Pour **La Province des ombres,** si Tom a gagné des petits pas pendant la partie, il les utilise maintenant pour tenter de déplacer son campement sur le village supérieur en nombre d'éclats de lumière. Pour cela, il doit dépenser le nombre de petits pas indiqué sur le village.

Exemple : Tom termine la partie sur le village à 12 éclats de lumière. Il a gagné trois petits pas pendant la partie. Pour se rendre sur le village suivant, celui à 15, il doit dépenser les deux petits pas nécessaires pour y accéder.





Finalement, Tom avance sur la piste de score du nombre d'éclats de lumière indiqué sur le village où se situe son campement (**La Province des ombres**) ou sur l'île où se situent ses bateaux (**L'Archipel ténébreux**). Il gagne enfin 1 éclat de lumière par petit pas qu'il lui reste.

Les Cartes en détail

Les nouvelles conditions

Important : si une condition ne peut pas être remplie entièrement, l'effet n'est pas appliqué.



Pour remplir cette condition, il faut avoir, parmi ses dés, **exactement** autant de symboles **élément** différents qu'indiqué. Les symboles spéciaux ne comptent pas. L'effet n'est appliqué qu'une seule fois par tour. Il n'est pas possible d'utiliser un pion petit pas pour remplacer un élément manquant.



Exemple

Le joueur doit avoir obtenu sur ses dés un ou deux éléments différents. Il a obtenu : 🔥 📦

L'effet de Celes est déclenché, le joueur gagne 2 pions relance.



Avec Aube, lors de l'étape « MIDI - Résoudre les cartes », les joueurs vérifient une carte après l'autre si son effet est déclenché, en prenant en compte l'ensemble de leurs dés **et de leurs PIONS.** En effet, certaines cartes **obligent les joueurs à défausser** le ou les pions indiqués. Les pions luciole, petit pas et relance sont remis dans la réserve. Les pions papillon sont placés face visible à côté de la réserve.





Exemple

Voici ce que le joueur a devant lui :



L'effet de Ty Fla est déclenché deux fois. Le joueur doit défausser deux pions relance et gagne deux lucioles et 4 éclats de lumière.



Les nouveaux effets



Le joueur pioche le nombre de pions papillon indiqué et les place face visible devant lui.



Le joueur pioche le nombre de pions papillon indiqué et les place avec les autres, face visible, devant lui. Puis il replace à côté de la réserve le même nombre de pions papillon de son choix face visible.



Le joueur envoie un de ses compagnons au cimetière, sans appliquer aucun effet même s'il porte une tête de mort, ou il annule un sortilège s'il en possède un. Le pion sortilège est remis dans la boîte sans que son effet ne soit appliqué.

Les compagnons aux pouvoirs spécifiques

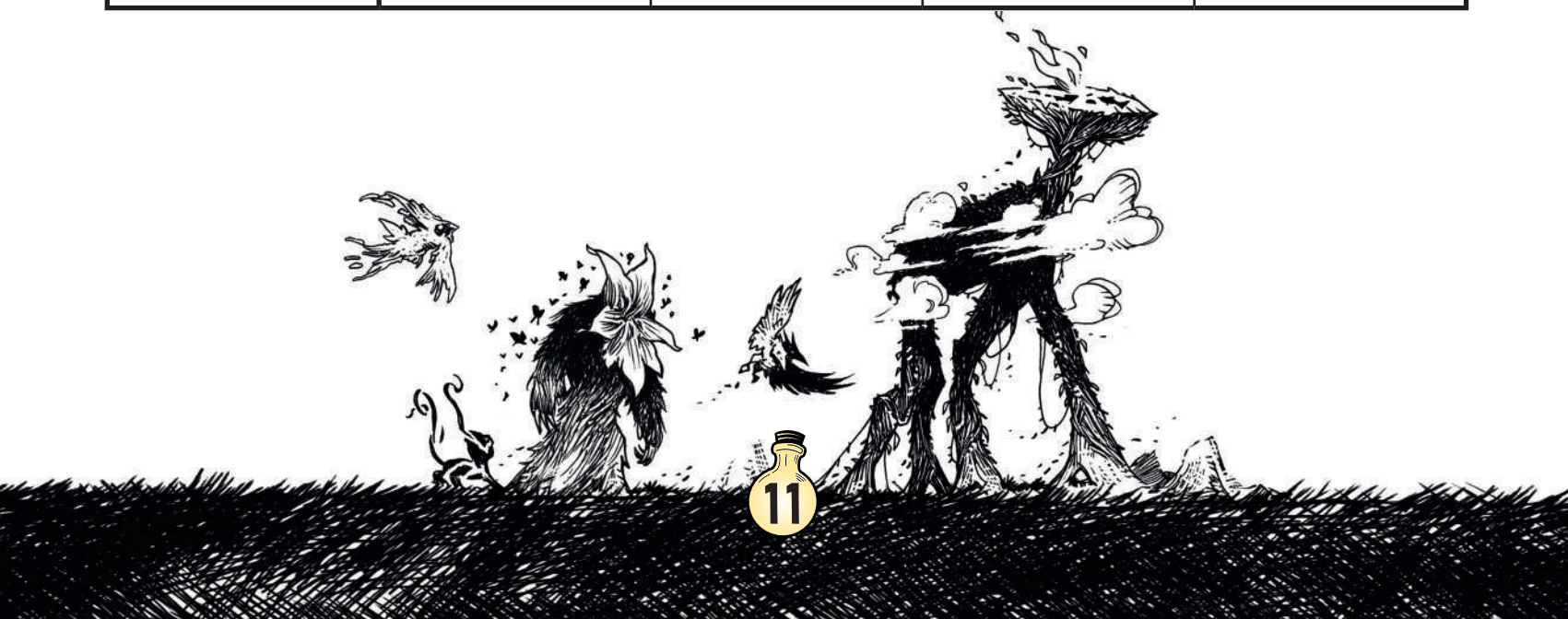


Crolos

Lors de l'étape « FIN DE MATINÉE - Lancer et relancer les dés », le joueur qui a enrôlé Crolos **peut décider** de reculer de 2 cases sur la piste de score pour obtenir une relance immédiate. Pour appliquer cet effet, il doit pouvoir reculer de 2 cases. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite sans jamais dépasser la case 0 de la piste de score.

Récapitulatif

Nombre de joueurs	1	2-4	5	6
Nombre de compagnons	**32**	**46**	**62**	**70**
Modules et aventuriers jouables	Uniquement le module Anifleur, tous les aventuriers.	Tous les modules, tous les aventuriers	Tous les modules, tous les aventuriers	Tous les modules, tous les aventuriers
Intégration des modules	Il est possible d'ajouter le module Anifleur en enlevant les cartes indiquées sur l'étui.	Il est possible d'ajouter 1, 2 ou 3 modules au choix en enlevant les cartes indiquées sur les étuis.	Il faut ajouter 2 modules au choix sans enlever les cartes indiquées sur les étuis. Il est possible d'ajouter le 3e module en enlevant les cartes indiquées sur son étui.	Il faut ajouter les 3 modules sans enlever les cartes indiquées sur les étuis.



Je suis Zay'Drel, l'un des quatre aventuriers du clan de l'Aube. Nous avons été formés dans le plus grand secret à lutter contre les ténèbres et notre existence vient à peine d'être révélée.

Demain, nous rejoindrons les sept aventuriers officiels dans la course aux éclats de lumière. Avec nous, viendront en renfort tous les compagnons des terres reculées de l'Est. Ils sont extraordinaires ! Certains sont de la lignée des anciens dragons, d'autres polymorphes ou à moitié fleur pour attirer de précieux papillons.

J'espère qu'avec leur aide, le meilleur de nous quatre rendra célèbre le clan de l'Aube à travers tout le pays.

