JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

AU-DELÀ DU VOILE

Vos pérégrinations sur Alula ont développé vos sens.
Vous êtes plus attentif aux Esprits.
Ceux qui, plongés dans leur sommeil millénaire,
veillent sur le monde des vivants.
Conscient de leur présence, vous vous efforcez de rétablir
le lien pour vivre en harmonie avec eux.

MATÉRIEL

13 cartes Esprit

MISE EN PLACE

Après avoir procédé à la mise en place habituelle, mélangez les 13 cartes Esprit puis **formez une pioche, face visible**, à proximité.

Placez ensuite les **2 premières cartes de la pioche** sur la table, à proximité des joueurs.

Ce sont les **Esprits disponibles**.

CHANGEMENTS DANS LA PHASE 3 :

TERMINER L'EXPLORATION

Après avoir choisi une carte Région au centre de la table (et éventuellement sélectionné un Sanctuaire), vérifiez si vous pouvez prendre une carte Esprit.

> *Note : la carte face visible sur le dessus de la pioche est consultable mais n'est pas encore disponible.*

Si vous remplissez les conditions d'obtention d'une des cartes Esprit disponibles, **vous pouvez la prendre :**

Glissez l'Esprit sous la carte Région jouée au début de ce tour lors de la **PHASE 1**. Laissez dépasser les languettes supérieures et inférieures de la carte Esprit.

CONDITIONS D'OBTENTION DES ESPRITS

Pour vérifier les conditions d'obtention d'un Esprit, prenez en
Sanctuaire.

Posséder au moins 3 cartes Villes *(jaunes)*.

Posséder au moins 4 Parchemins.

Posséder au moins 3 cartes Région dont le temps d'exploration est strictement inférieur à 20.

Posséder au moins 4 Pierres.

Posséder au moins 4 cartes sans aucune ressource.

n compte toutes vos cartes Région ET toutes vos cartes

Si vous remplissez les conditions d'obtention des 2 Esprits disponibles, **vous ne pouvez en prendre qu'un sur les 2.**

Si vous remplissez déjà toutes les conditions d'une carte Esprit quand elle arrive en jeu, cela ne vous autorise pas à la prendre immédiatement pour autant.

Pour la récupérer, **vous devez jouer au moins 1 carte Région ou Sanctuaire** répondant aux conditions de l'Esprit.

Les cartes Esprit ne sont liées à aucun biome. Leur couleur est purement esthétique et n'entre pas en compte dans le décompte des points.

EXEMPLE

Maxime joue la carte Région 32 et obtient la première carte Sanctuaire de la pioche.
Il remplit alors les conditions des 2 Divinités disponibles mais ne peut en choisir qu'une seule. Il choisit de prendre la Chauve-Souris, qui demande 3 cartes rouges.
Il devra poser une nouvelle Chimère dans son jeu pour récupérer le Serpent, même s'il remplit déjà les conditions.

FIN DE TOUR

Une fois que tout le monde a effectué son tour, s'il y a moins de 2 cartes Esprit disponibles, placez-en de nouvelles, en commençant par celle qui est déjà visible.

Il doit y avoir 2 Esprits disponibles au début de chaque nouveau tour.

Si la pioche est vide, continuez le jeu normalement.

FIN DE LA PARTIE

Quand une carte Esprit est placée sous une carte Région, on considère qu'elles ne font plus qu'un.
Au moment de retourner vos cartes, retournez également les cartes Esprit présentes sous vos cartes Région.

Comptez ensuite les points de vos cartes Région comme d'habitude, et ajoutez-y les points octroyés par une éventuelle carte Esprit.
Les ressources et icônes présentes sur une carte Esprit sont valables dès que la carte Esprit est retournée face visible avec la carte Région qu'elle accompagne.

CRÉDITS

Auteurs : **Johannes Goupy** & **Corentin Lebrat**

Illustrations : **Maxime Morin**

Dir. artistique - design graphique : **Benjamin Treilhou**

Chef de projet : **Clément Milker**

Gestion de production : **Kévin Lebonnois**

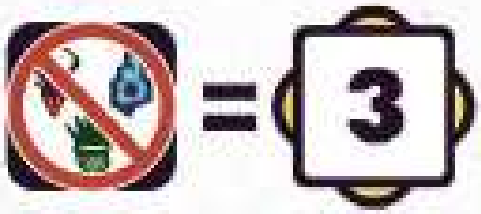
Édition : **CatchUp Games**

Distribution : **Blackrock Games**

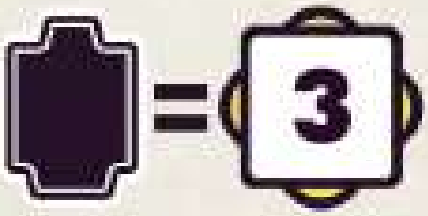
tous droits réservés - 2026

DÉTAIL DES SCORES

Gagnez **6 points**, puis **2 points par Chardon** visible sur vos cartes.

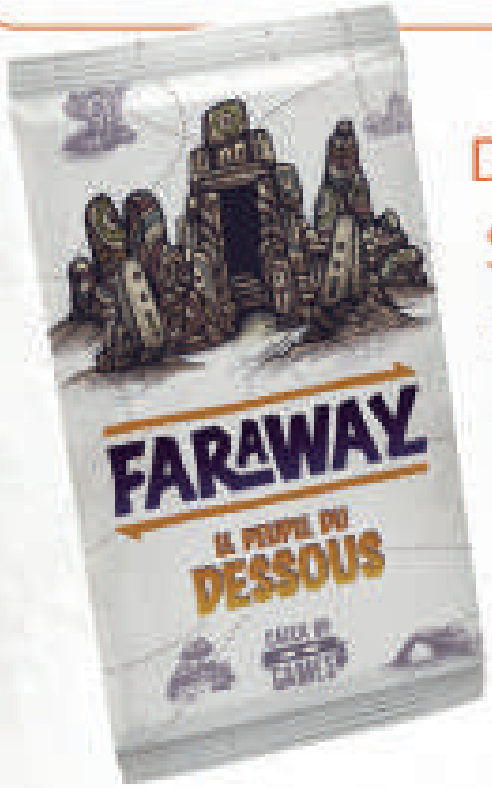


Gagnez **3 points** pour chacune de vos cartes **Région et Sanctuaire visibles** qui ne contient **aucune ressource**.



Gagnez **3 points** pour chacune de vos **cartes Esprit** visibles.

Certaines cartes de cette extension font référence à un biome de couleur grise, les ***Havres mystiques*** .
Il s'agit d'une cinquième couleur, indépendante des autres.



Déjà présents sur certaines cartes Sanctuaire du jeu de base, ces Havres mystiques ont fait leur apparition dans ***Faraway - Le peuple du dessous***, la première extension du jeu qui permet de jouer jusqu'à 7.

Dans *Faraway* - ***Sous un ciel d'étoiles***, vous trouverez de nouvelles cartes Région, traversées par des météorites. Elles laissent les cartes visibles lors du décompte, démultipliant les possibilités stratégiques.