

MAPS OF MISTERRA



Mathieu Bossu, Timothée Decroix
& Thomas Cariate ~ Stanislas Puech

1-4

45'

10+



À l'annonce de la découverte d'une île inconnue, les esprits scientifiques se sont enthousiasmés. Les plus entreprenants ont monté des expéditions visant à cartographier cette terre nouvelle. La terre de Misterra.

Vous incarnez le chef d'une de ces expéditions.

Explorez l'île. Tirez parti du relief et dressez-en la carte. Cherchez-vous à rester fidèle à la réalité du terrain ou à confirmer les hypothèses – parfois extravagantes – de votre commanditaire ?

SOMMAIRE

APERÇU & BUT DU JEU	1
MATÉRIEL	2
MISE EN PLACE	3
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	4
FIN DE PARTIE	6
EXEMPLE DE DEUX MANCHES COMPLÈTES	7
LES CARTES HYPOTHÈSE	8
LE MODE SOLO	10
AIDE DE JEU	12

APERÇU & BUT DU JEU

Dans **Maps of Misterra**, vous incarnez un cartographe se déplaçant sur l'île tout en dessinant les paysages alentour sur votre plateau Parchemin. L'île se révèle au fur et à mesure de vos observations.

Vous marquez des points de prestige (🌟) grâce :

- 🌟 à la fidélité de votre plateau Parchemin par rapport à l'île révélée,
- 🌟 au respect des hypothèses topographiques émises par votre commanditaire... quitte à vous éloigner de la réalité de l'île,
- 🌟 à la revendication de régions pour y installer des stations de recherche.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de 🌟 remporte la victoire.

MATÉRIEL

Pions Cartographe



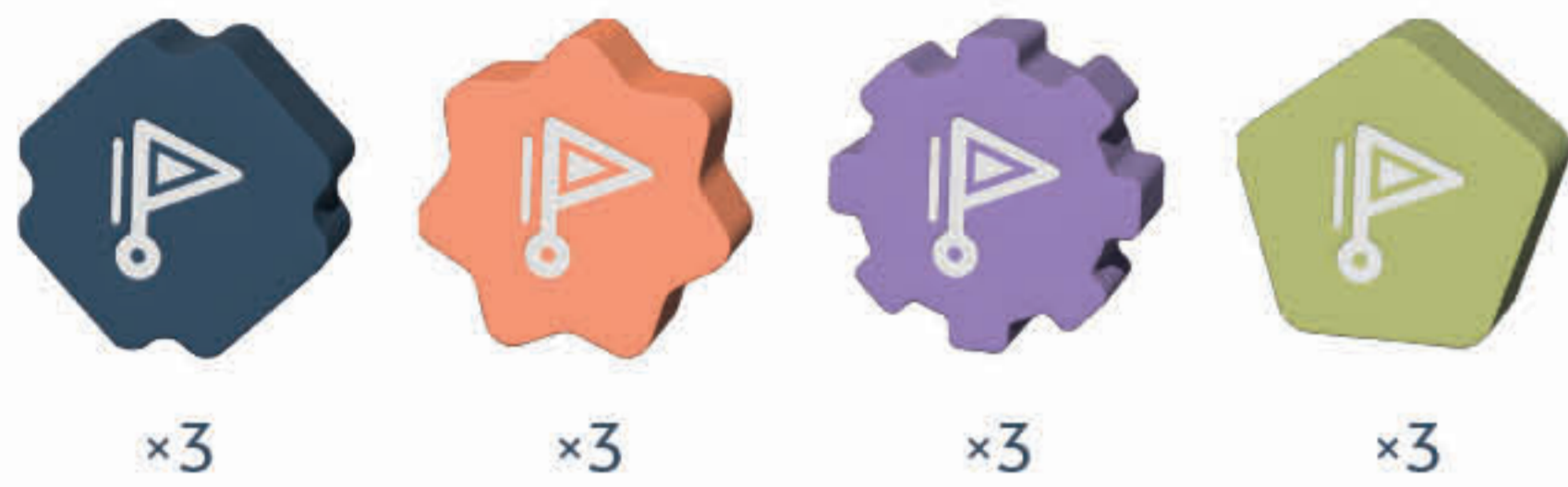
×1 ×1 ×1 ×1

Tuiles Terrain



Face Confirmé ×12 Steppe ×12 Jungle ×12 Lagune ×12 Montagne ×12 Face Brume

Pions Revendication



×3 ×3 ×3 ×3

Cartes Croquis



×104 Nombre de joueurs 2+

Cartes Hypothèse



×31

Cartes Personnage



×4 Face Expert

Feuilles Scores



×50 recto/verso

Plateaux Parchemin



×4

Cartes Otoma (mode Solo)



×22

Jeton Premier joueur



×1

Plateau Île



×1

Livret de règles

×1

MISE EN PLACE

1 Posez le **plateau Île** au centre de la table.

2 En fonction du nombre de joueurs, placez une ou plusieurs **tuiles Jungle**, **face Confirmé** visible, comme suit (leur position par rapport à la plage est importante) :



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

3 Sur les emplacements correspondants du plateau Île, constituez les piles de **tuiles Terrain**, face Brume visible, en utilisant toutes les tuiles restant. Cela constitue la Réserve générale.

4 Mélangez et distribuez 4 **cartes Hypothèse** à chaque joueur. Chacun en prend connaissance et en choisit 2 pour cette partie, qu'il conserve face cachée – il peut les consulter à tout moment. Écartez dans la boîte les deux autres cartes.

VOUS JOUEZ VOTRE PREMIÈRE PARTIE?

Afin de faciliter la prise en main du jeu, distribuez à chaque joueur une paire de cartes Hypothèse montrant la même lettre (A, B, C ou D). Chaque joueur conserve les 2 cartes.

5 Écartez dans la boîte les **cartes Croquis** montrant un nombre supérieur au nombre de joueurs (au verso, en bas à droite). Mélangez les cartes Croquis puis formez une pioche et posez-la, face cachée, à côté du plateau Île. Révélez-en les 5 premières cartes.

6 Chaque joueur choisit une couleur et pose dans son aire de jeu personnelle les composants correspondants :

- 1 **carte Personnage** (utilisez la face sans le sextant en bas à droite).
- 1 **plateau Parchemin orienté comme le plateau Île**,
- 1 **pion Cartographe**,
- 3 **pions Revendication** (posez-les sur votre plateau Parchemin).

7 Donnez le **jeton Premier joueur** à un joueur tiré au sort.

Exemple de mise en place à 2 joueurs.



6



4

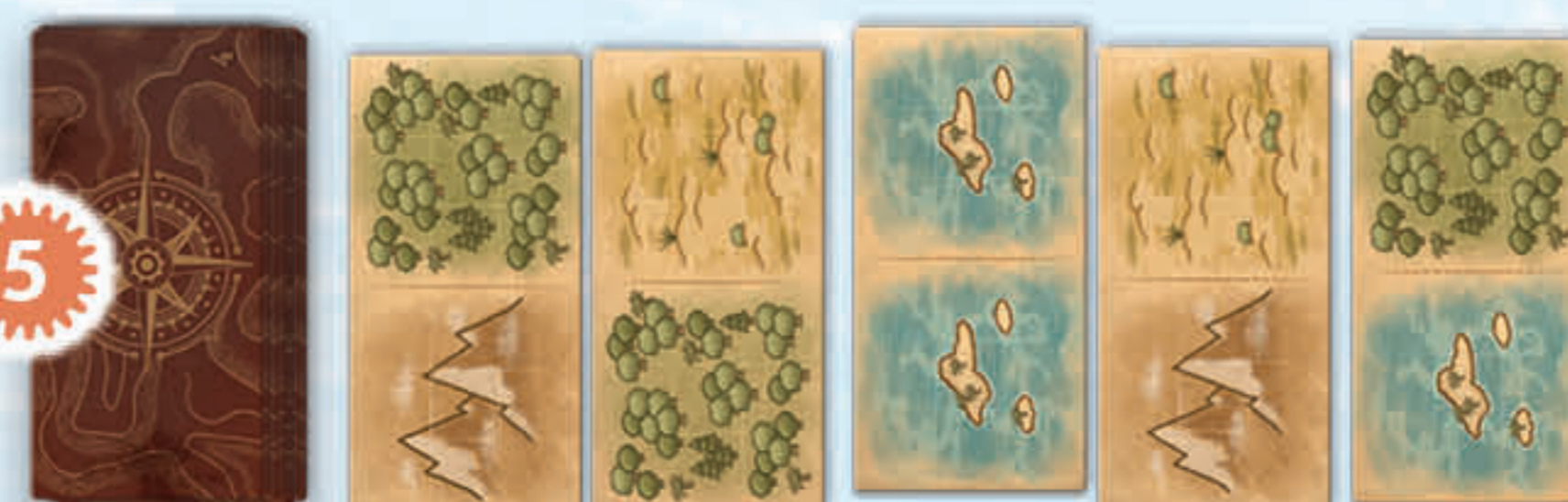


1

2

3

5



6



4



Une partie de **Maps of Misterra** se déroule en un nombre indéterminé de manches.
Durant une manche, les joueurs effectuent en sens horaire leur tour de jeu complet, les uns après les autres.

Déroulement d'un tour

Un tour de jeu est constitué de **deux** demi-journées d'expédition, chacune étant elle-même composée des trois phases suivantes:
Se déplacer, Choisir une carte Croquis puis **Cartographeur** **ou** **Revendiquer**.

DÉROULEMENT D'UNE DEMI-JOURNÉE D'EXPÉDITION

1 SE DÉPLACER (FACULTATIF)

Plusieurs pions Cartographe peuvent se trouver au même endroit.

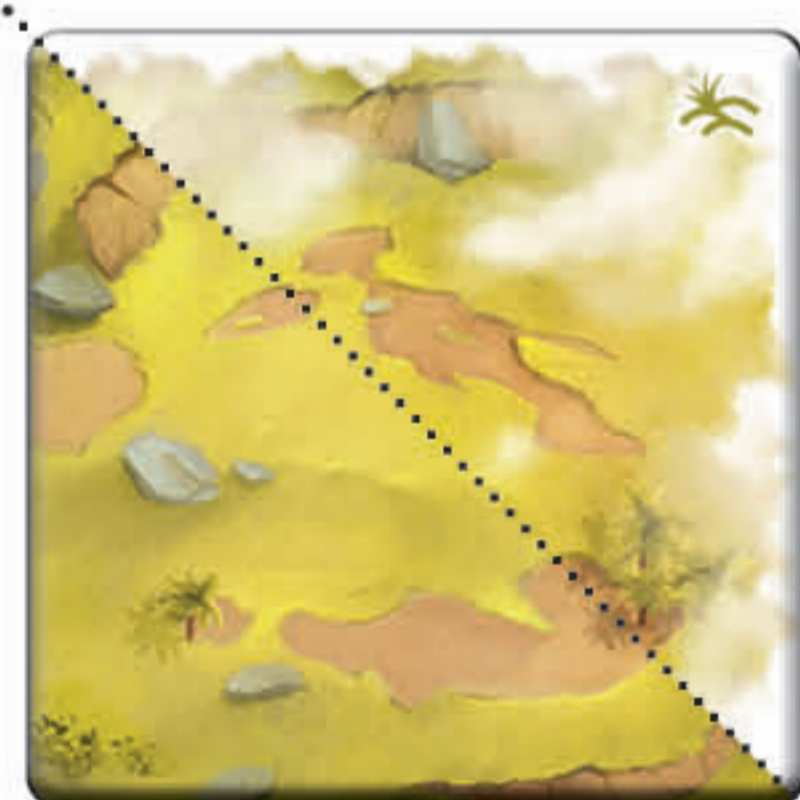
Vous ne pouvez déplacer votre pion Cartographe qu'**orthogonalement**, d'une seule case à la fois sur les cases du plateau Île, pour arriver **sur une case occupée par une tuile Terrain ou sur une case Plage**. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case vide (à l'exception des cases Plage – qui sont **toujours** vides).

AU TOUT DÉBUT DE LA PARTIE

Lors de la première demi-journée d'expédition de votre tour de jeu, vous **devez** poser votre pion Cartographe sur une case Plage; cela constitue votre phase *Se déplacer*. Par la suite, cette phase sera facultative.

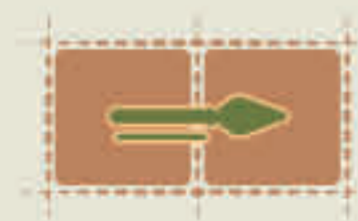


Chaque type de terrain représenté sur les tuiles – peu importe la face de la tuile qui est visible (Brume ou Confirmé) – dispose de son effet, applicable si votre pion Cartographe s'y trouve. La plage n'a pas d'effet.



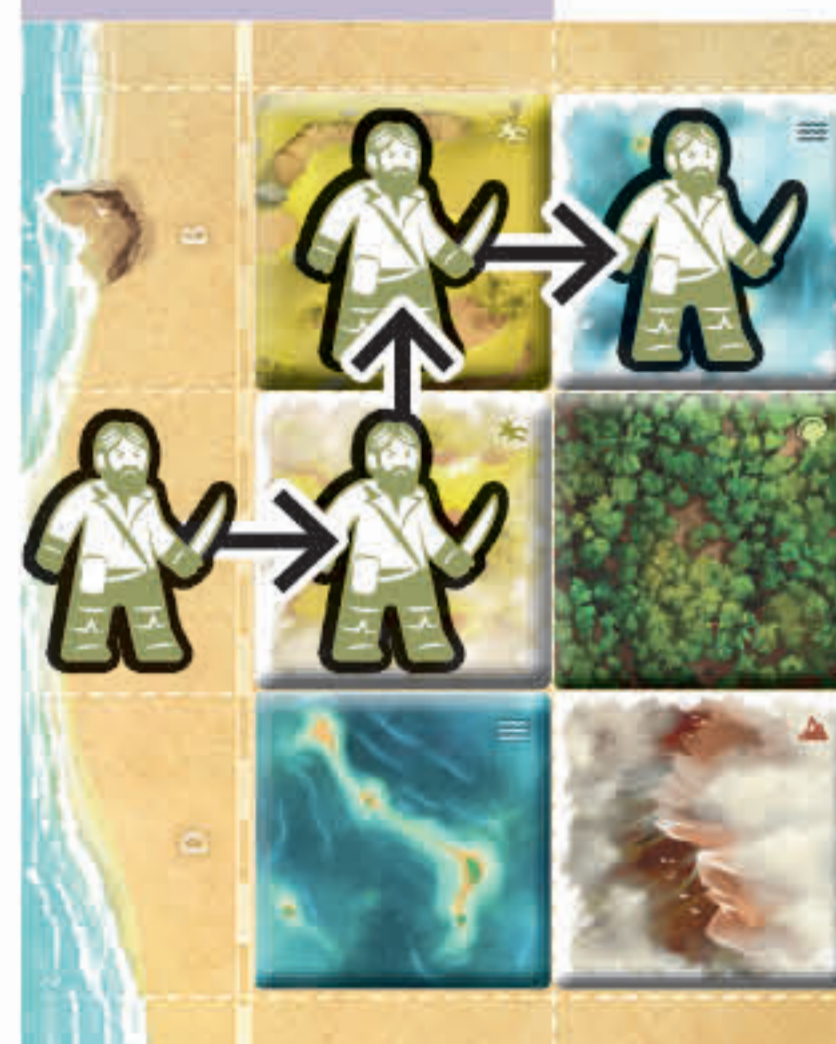
EFFET DE LA STEPPE EFFET FACULTATIF

Déclenchement: lorsque vous y posez votre pion cartographe. La steppe permet d'immédiatement déplacer à nouveau votre pion Cartographe vers une case **adjacente**.



Vous pouvez aussi activer l'effet de la case d'arrivée.

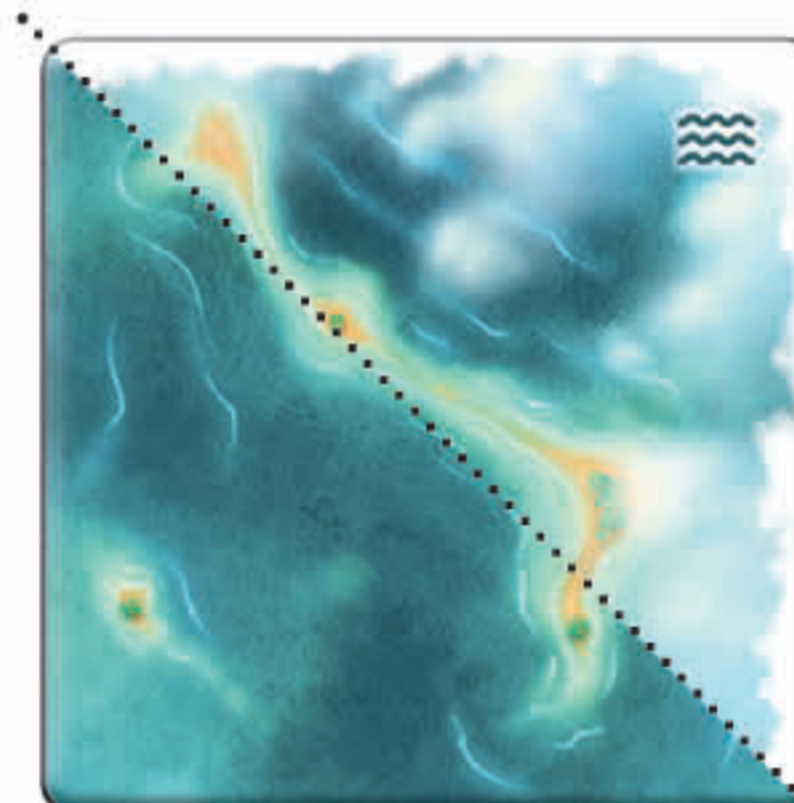
EXEMPLE



Vous vous déplacez sur une première tuile Steppe dont l'effet vous permet de vous déplacer d'une case supplémentaire. Vous choisissez alors d'aller sur une seconde tuile Steppe qui vous permet, elle aussi, de vous déplacer d'une case supplémentaire. Vous arrivez enfin sur une tuile Lagune dont vous pouvez utiliser l'effet (voir colonne suivante). Remarquez que peu importe la face visible (Brume ou Confirmé), les effets s'appliquent!

2 CHOISIR UNE CARTE CROQUIS (OBLIGATOIRE)

Vous **devez** choisir une carte Croquis révélée. Ne la remplacez pas pour l'instant.



EFFET DE LA LAGUNE

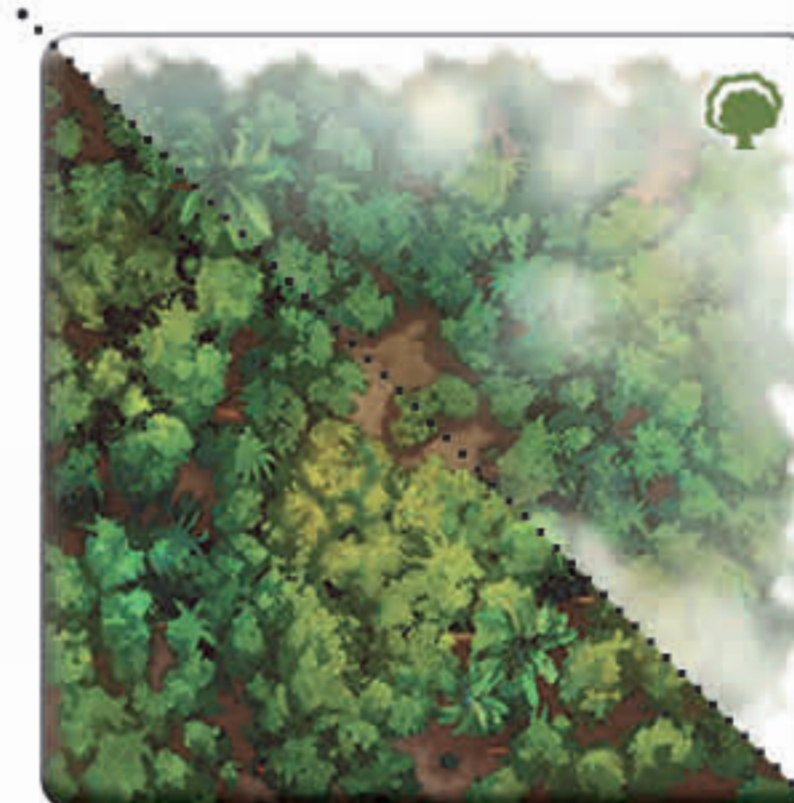
EFFET FACULTATIF

Déclenchement: avant de choisir une carte Croquis.

La lagune vous permet de défausser une carte Croquis révélée en la mettant **sous** la pioche, puis d'en révéler une autre à la place. Choisissez ensuite votre carte Croquis pour cette demi-journée.



3 CARTOGRAPHEUR **OU** REVENDIQUER (FACULTATIF)



EFFET DE LA JUNGLE

EFFET OBLIGATOIRE

Déclenchement: au moment de jouer cette troisième phase.

La jungle vous empêche de *Cartographeur*. Seule l'action *Revendiquer* reste possible (ou ne rien faire).



Cartographeur

Posez la carte Croquis choisie **sur votre plateau Parchemin** :

- ☀️ deux cases Parchemin doivent être entièrement recouvertes,
- ☀️ au moins une moitié de la carte doit être posée sur une case «vue» par votre pion Cartographe, selon sa position **sur le plateau Île**. Les cases considérées comme «vues» sont la case sous votre pion Cartographe et celles lui étant directement adjacentes (voir ci-contre),
- ☀️ une carte Croquis peut être posée dans n'importe quel sens, et sur des cases vides **ou déjà occupées par une ou plusieurs cartes superposées**. Il n'y a pas de limite à l'empilement des cartes,
- ☀️ **l'agencement et le type des terrains représentés sur votre plateau Parchemin peuvent différer de ceux du plateau Île.**





EFFET DE LA MONTAGNE

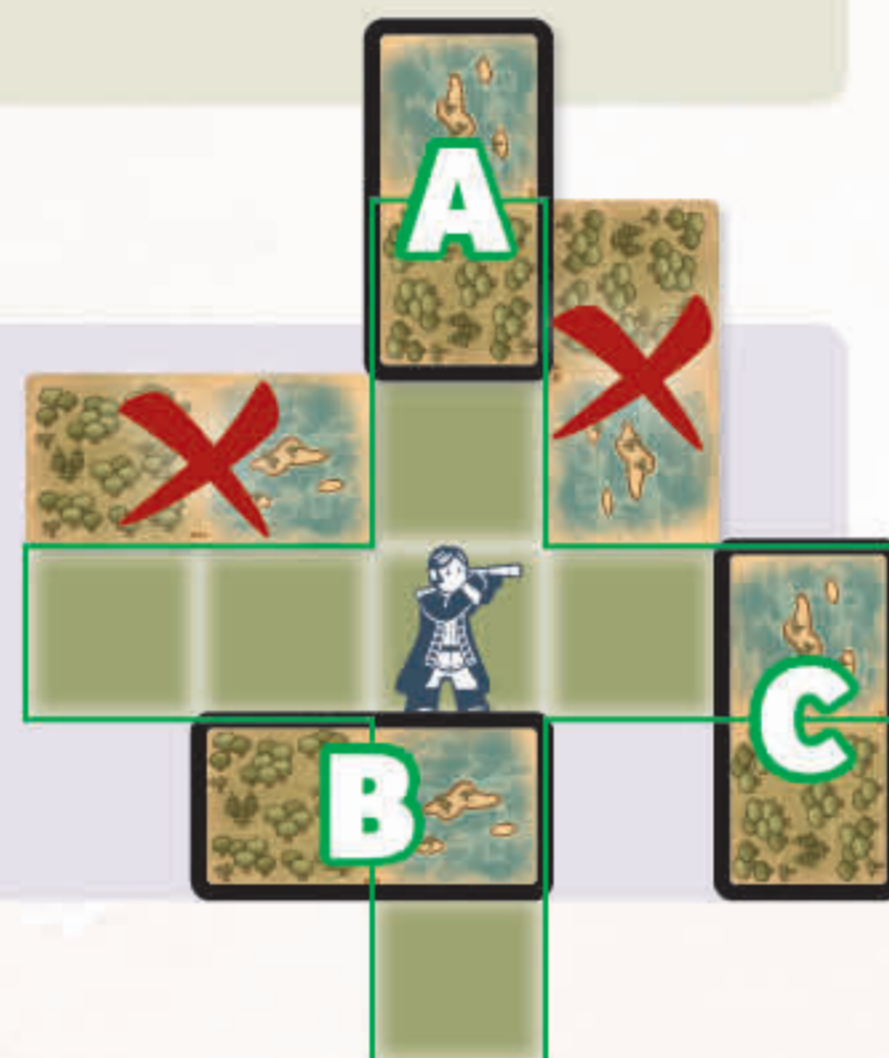
EFFET FACULTATIF

Déclenchement: au moment de poser une carte Croquis. La Montagne vous permet de cartographier une case plus loin (voir exemple suivant).



EXEMPLE

Les deux cartes Croquis barrées **X** ne peuvent être posées ainsi car elles n'occupent pas au moins une case vue par le pion cartographe sur la montagne. Par contre, les trois autres cartes (A, B & C) occupent des positions valides.

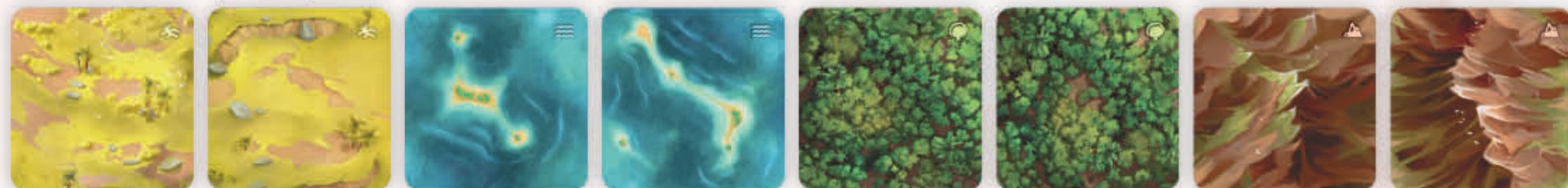


Chaque case du plateau Île peut avoir trois états :

- être **vide**,
- être occupée par une tuile Terrain, **face Brume visible**.



- être occupée par une tuile Terrain, **face Confirmé visible**.



Après avoir placé la carte Croquis sur votre plateau Parchemin, vous **devez** mettre à jour les deux cases correspondantes du **plateau Île**. Suivez les étapes suivantes pour chacune des deux cases :

- Si la case Île est vide :** posez une tuile Terrain correspondant à la case de la carte Croquis, **face Brume visible**,
- Si la case Île contient déjà une tuile Terrain face Brume visible...**
 - ➔ **...correspondant à la case de la carte Croquis :** retournez-la pour que sa **face Confirmé** soit désormais visible.
 - ➔ **...différente de la case de la carte Croquis :** remplacez-la par une autre correspondant à la case de la carte Croquis, **face Brume visible**. La tuile remplacée retourne à la Réserve générale.
- Si la case Île contient déjà une tuile Terrain face Confirmé visible :** rien ne se passe ; une tuile **face Confirmé visible** ne peut plus être remplacée.

Cas rare : si un type de tuile Terrain est épuisé à la Réserve générale, alors ce terrain représenté sur les cartes Croquis n'a plus aucun impact sur le plateau Île, tant que ce type de tuile reste épuisé (il est possible qu'une tuile posée doive retourner à la Réserve générale ; voir ci-dessus).

REMARQUE

Pour confirmer une tuile Terrain sur le plateau Île, il faut donc que sa case ait été cartographiée deux fois consécutivement à l'identique, par un même joueur ou par deux joueurs différents.

Une carte devrait être la représentation fidèle d'un territoire, mais elle reflète aussi les choix et présupposés du cartographe. Les erreurs sont fréquentes et la connaissance du lieu se précise à mesure que des observations sont répétées.

Revendiquer

Si vous n'avez pas réalisé l'action **Cartographier** pendant cette demi-journée, alors vous pouvez réaliser l'action **Revendiquer** dans la région où se trouve votre pion Cartographe.

Une grande expédition scientifique est aussi l'occasion de découvertes relatives à la flore et à la faune. Les régions les plus vastes dans des écosystèmes distincts sont parfaites pour installer des stations de recherche scientifique.

Une région est un ensemble de tuiles Terrain de même type, orthogonalement adjacentes entre elles, dont **au moins une est confirmée**. Une tuile Terrain confirmée et isolée constitue une région à elle seule.


Pour revendiquer :

- écarter** dans la boîte la carte Croquis choisie à la deuxième phase ; elle ne servira plus.
- posez un de vos pions Revendication restant** sur la case occupée par votre pion Cartographe, en respectant les règles suivantes :
 - ➔ votre pion Cartographe doit être sur une tuile Terrain dont la **face Confirmé** est visible,
 - ➔ vous devez revendiquer des régions de **types différents** (*exemple : vous ne pouvez pas revendiquer deux régions composées de tuiles Steppe*),
 - ➔ vous ne pouvez pas revendiquer une **région déjà revendiquée**,
 - ➔ vous ne pouvez revendiquer que **trois régions maximum**,
 - ➔ vous ne pouvez **plus déplacer** vos pions Revendication une fois posés sur le plateau Île.



REMARQUE

Une fois que vous avez revendiqué une région, il peut être intéressant d'essayer de l'agrandir pour marquer plus de .

Suite aux modifications apportées au plateau Île, des régions de même type revendiquées par des joueurs différents peuvent se retrouver connectées et ne former alors qu'une seule et même grande région. Cette situation est résolue lors du décompte de fin de partie : **aucun** des joueurs concernés ne marquera les  relatifs à cette grande région.



Si vous n'avez ni cartographié ni revendiqué pendant cette demi-journée, par choix ou par contrainte, écarter dans la boîte la carte Croquis choisie à la deuxième phase ; elle ne servira plus.

N'oubliez pas de jouer une seconde demi-journée afin de terminer votre tour !

Fin du tour

Après avoir effectué vos **deux** demi-journées d'expédition, il ne reste que 3 cartes Croquis révélées. Révélez-en deux de plus maintenant afin d'en avoir à nouveau cinq face visible. C'est ensuite au joueur suivant, en sens horaire, d'effectuer ses deux demi-journées d'expédition. Si la pioche de cartes croquis est épuisée (cas rare), continuez de jouer avec les cartes croquis révélées uniquement.

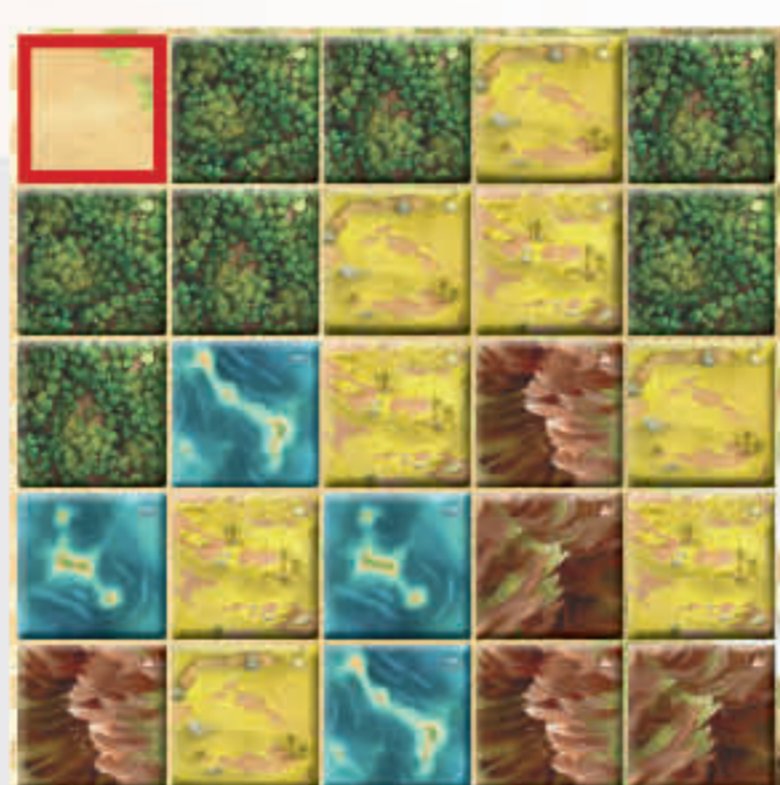
FIN DE PARTIE

Si, à la fin du tour d'un joueur, au moins **une** des trois conditions suivantes est remplie, alors la fin de partie est déclenchée :

- ☀ Toutes les cases Île contiennent une tuile Terrain **face Confirmé** visible.

REMARQUE

Dans certains cas très rares, à cause de l'effet de tuiles Jungle confirmées aux alentours, il peut ne rester que des cases Île vides qui ne pourront plus être cartographiées. Dans ce cas, la fin de partie est également déclenchée.



Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case vide et la jungle vous empêche de Cartographier.

- ☀ Il n'y a plus de cartes Croquis disponibles : la pioche est vide et il n'y a plus de cartes Croquis révélées disponibles.
- ☀ Un joueur a recouvert toutes les cases de son plateau Parchemin. Terminez alors la manche en cours afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours de jeu. Passez ensuite au décompte des ☀.

Décompte des points de prestige

Avant de procéder au décompte des ☀, retirez du plateau Île :

- d'abord toutes les tuiles Terrain qui sont **face Brume visible**,
- puis tous les pions Revendication partageant leur région avec un ou plusieurs autres pions Revendication. Ils ne rapportent pas de ☀.

Procédez maintenant au décompte des ☀ en utilisant une feuille Scores. Vous marquez des ☀ selon les critères suivants :

- ☀ **Fidélité de votre plateau Parchemin au plateau Île :** **+2** ☀ pour chaque case Parchemin qui contient le même type de terrain que celui présent et confirmé au même endroit sur le plateau Île.
- ☀ **Complétude de votre plateau Parchemin :** **-1** ☀ pour chaque case Parchemin vide.
- ☀ **Vos deux cartes Hypothèse :** Elles vous font **gagner** des ☀ en fonction de votre **plateau Parchemin**, indépendamment de sa fidélité au plateau Île.
- ☀ **Toute région que vous avez revendiquée :** **+2** ☀ par tuile la composant.

Le joueur ayant le plus haut score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant marqué le plus de ☀ grâce à la fidélité de son plateau Parchemin au plateau Île remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est alors partagée.

Les financeurs de si coûteuses expéditions veulent prouver par l'observation la véracité de leurs théories. Conforter ces hypothèses peut favoriser votre carrière. Aux dépens de votre intégrité ?

VARIANTE : LES MAÎTRES CARTOGRAPHES

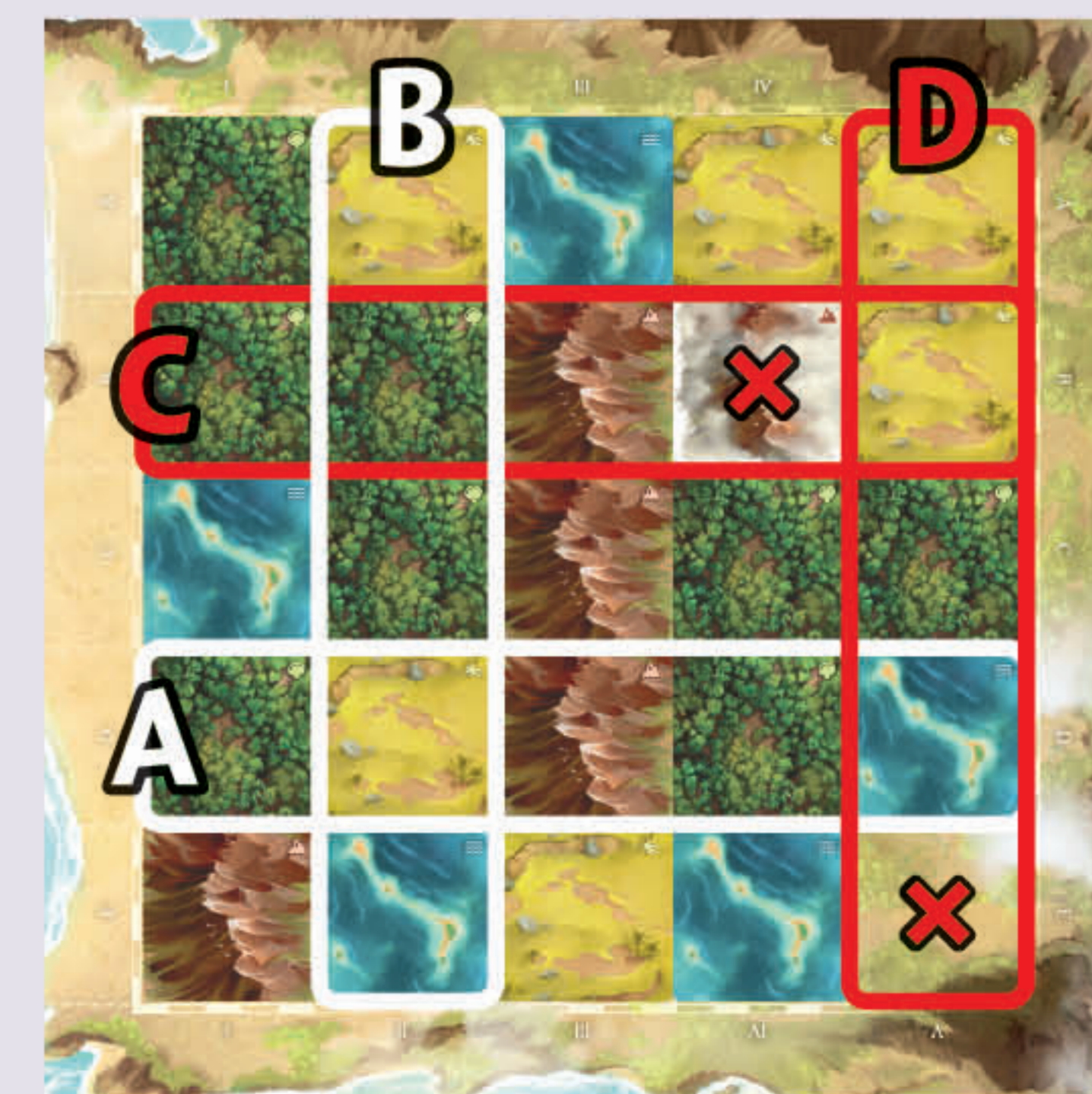
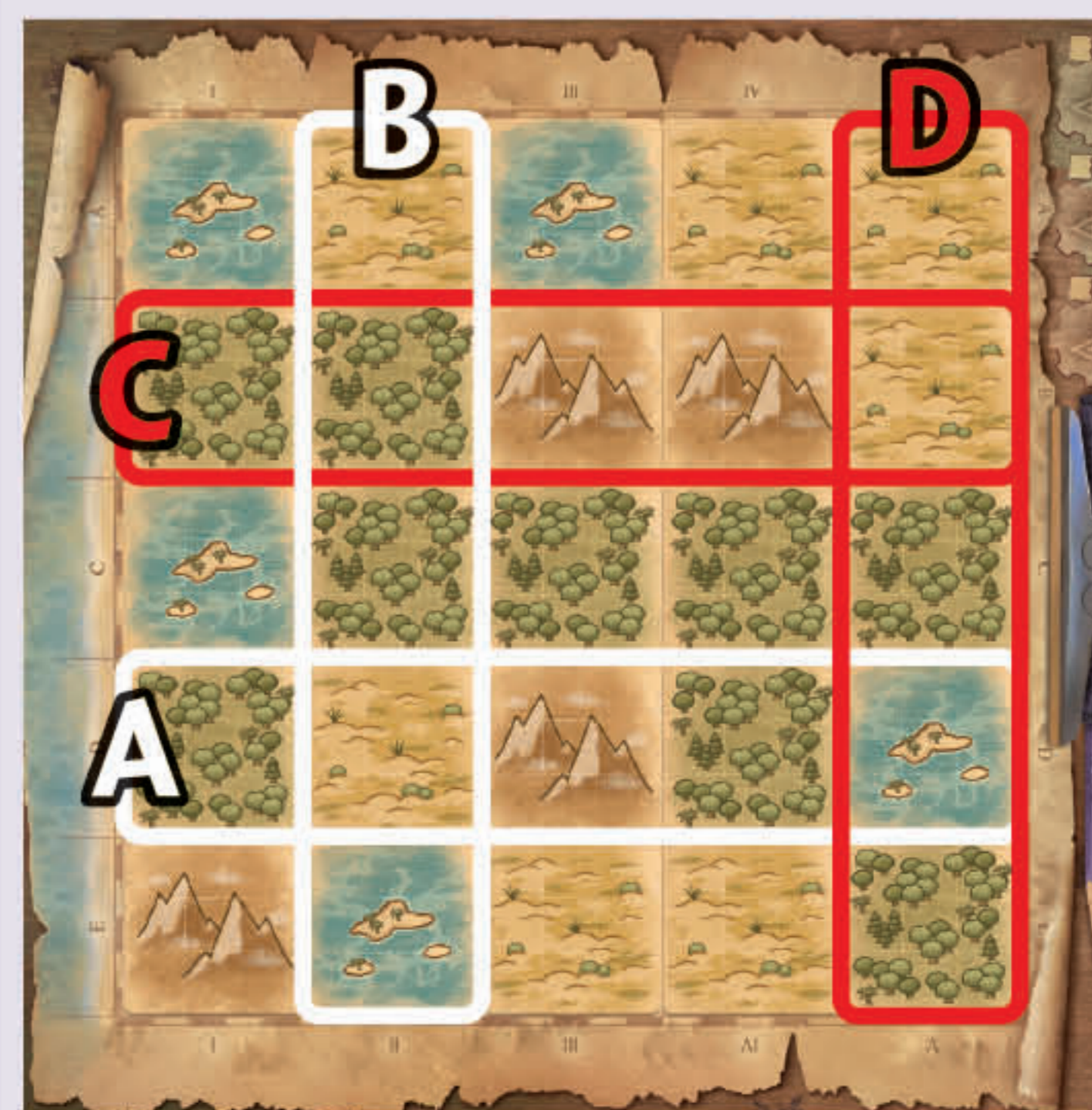
Cette variante s'adresse aux cartographes aguerris souhaitant corser leurs explorations. Pour y jouer, tous les joueurs doivent utiliser le dos de leur carte Personnage (cette face montre un sextant en bas à droite).



En fin de partie, lors du décompte des ☀, gagnez **+3** ☀ pour chaque ligne & colonne de votre plateau Parchemin **entièrement cartographiée et parfaitement fidèle** aux 5 tuiles Terrain **confirmées** du plateau Île.

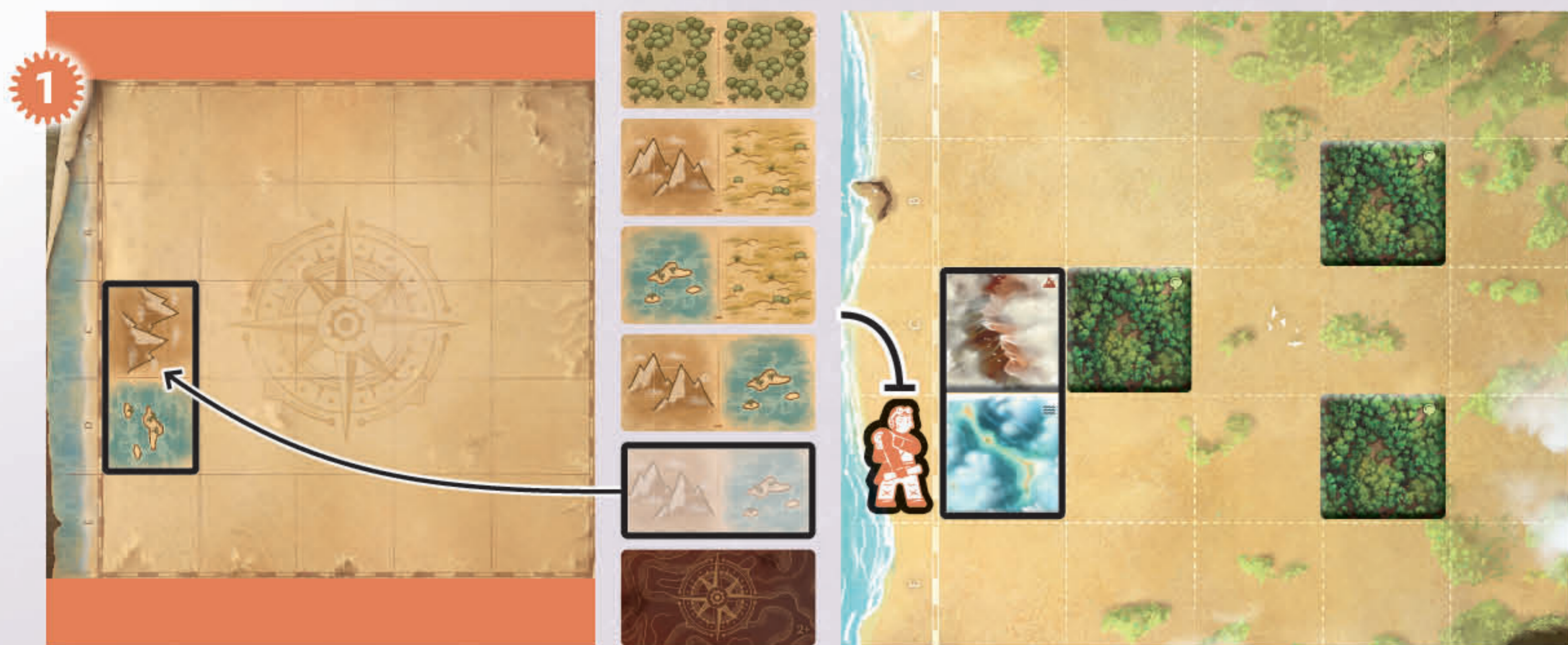
EXEMPLE

La ligne **A** et la colonne **B** sont identiques sur le plateau Parchemin et sur le plateau Île (2x **+3** ☀). La ligne **C** du plateau Île correspond mais une tuile Montagne du plateau Île est toujours face Brume visible; la colonne **D** montre une case vide sur le plateau Île. C et D ne permettent donc pas de marquer des ☀. Les autres lignes et colonnes ne correspondent pas parfaitement.





EXEMPLE DE DEUX MANCHES COMPLÈTES



1 **Cassandra** pose son pion sur la plage en guise de mouvement, puis elle cartographie la case juste devant elle et – forcément – une case adjacente. Pour ce faire, elle prend une carte Croquis révélée et la pose sur son plateau Parchemin. Consécutivement, elle pose deux tuiles correspondantes sur le plateau Île, aux mêmes emplacements, face Brume visible. Sa première demi-journée est terminée.

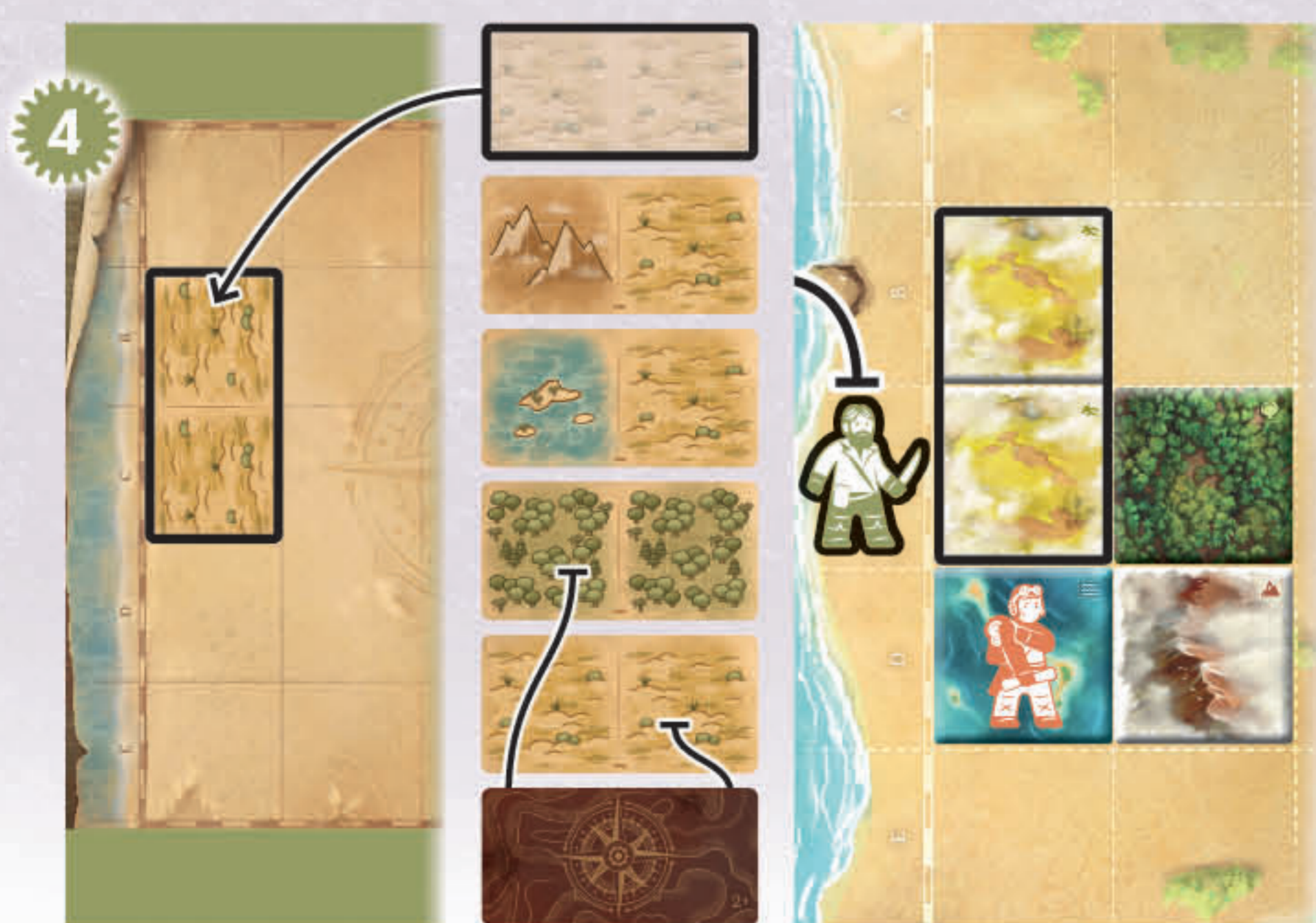


2 **Cassandra** entame sa seconde demi-journée. Elle se déplace sur la tuile Lagune et utilise son effet: elle défusse une carte Croquis révélée **sous** la pioche puis en révèle une nouvelle de la pioche.

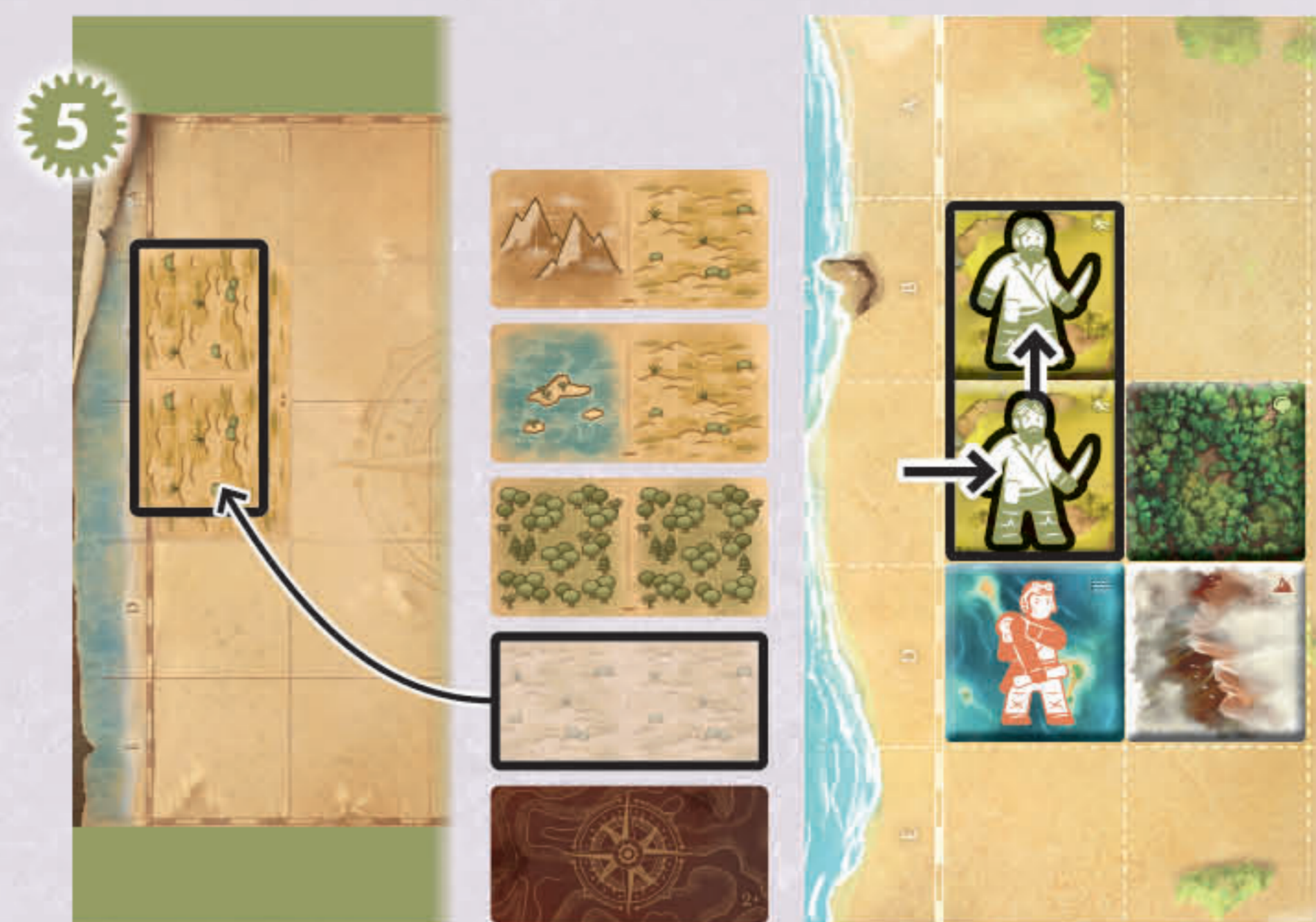


3 **Cassandra** cartographie à nouveau. En posant une carte Croquis révélée sur son plateau Parchemin, elle recouvre la case Lagune avec une autre lagune; sur le plateau Île la tuile Lagune face Brume visible est dès lors confirmée, et est retournée, face Confirmé visible.

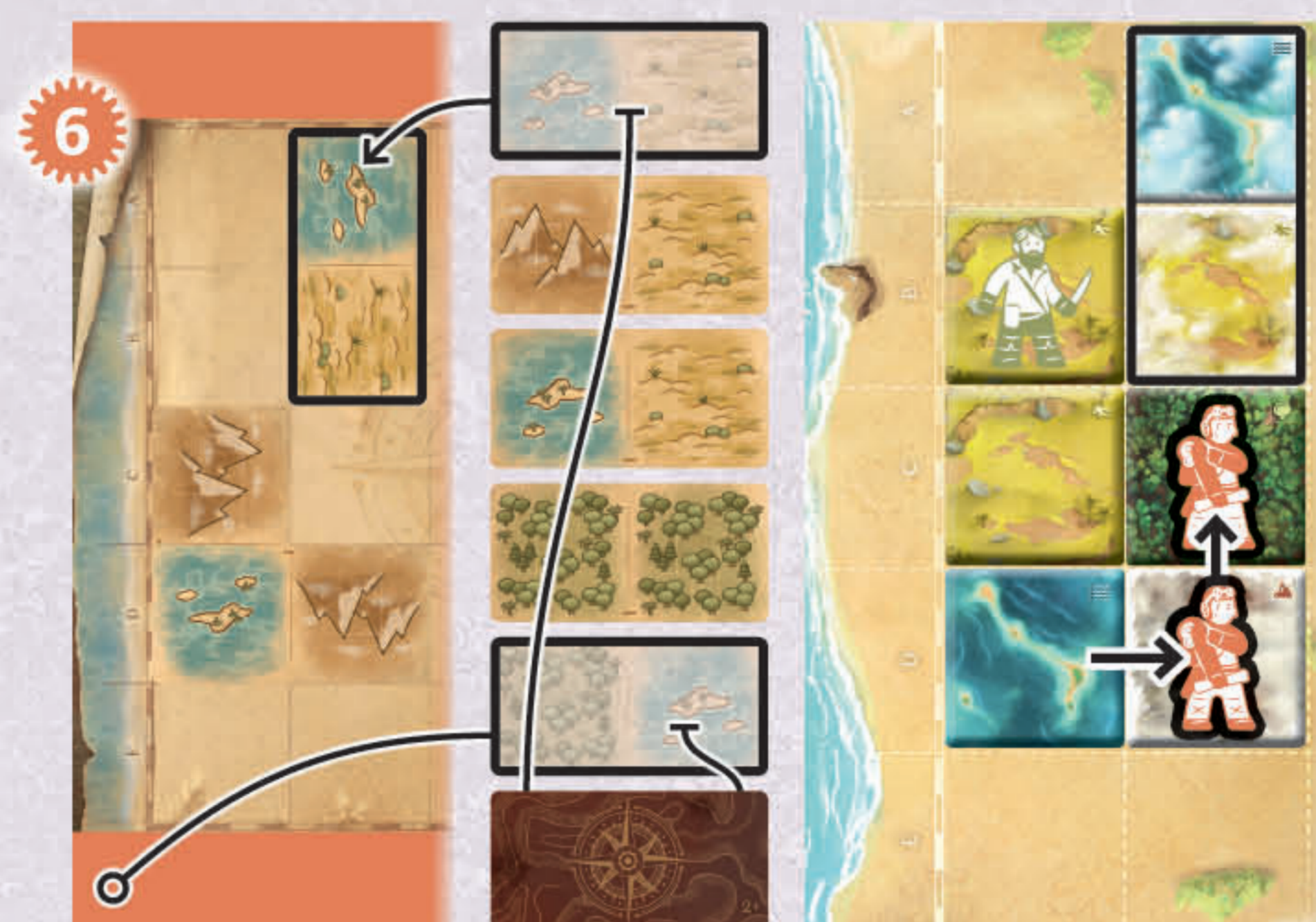
Le tour de **Cassandra** est maintenant terminé. 2 cartes sont révélées pour que 5 soient disponibles. C'est maintenant à **Eliott** de jouer.



4 **Eliott** pose son pion sur la plage en guise de mouvement, puis il cartographie en choisissant une carte Croquis montrant deux cases Steppe; notez que la tuile Montagne qui avait été posée par **Cassandra** est remplacée par une tuile Steppe, face Brume visible.



5 Pour sa seconde demi-journée, **Eliott** se déplace, profite de l'effet de la case Steppe d'arrivée pour bouger d'une case supplémentaire puis décide de cartographier à nouveau, en utilisant une carte Croquis identique à la première. En superposant ces deux cartes, les deux tuiles Steppe se retrouvent confirmées.



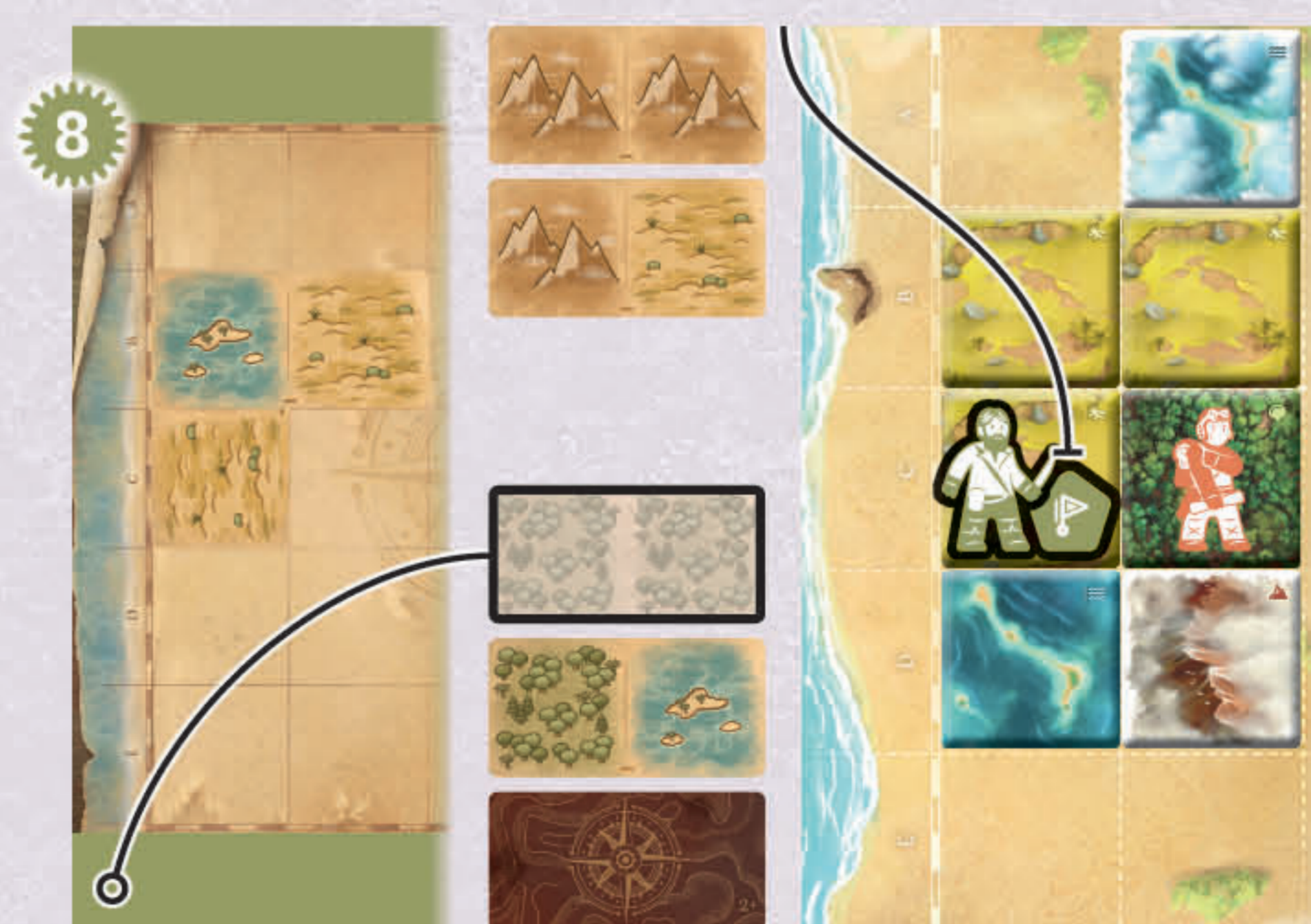
La première manche est terminée.

6 **Cassandra** se déplace sur la montagne et utilise son effet pour cartographier une case plus loin que sa « portée » normale.

Lors de sa seconde demi-journée **Cassandra** se déplace dans la jungle puis subit son effet: elle ne peut pas cartographier et décide de ne pas revendiquer. Elle écarte donc dans la boîte sa carte Croquis et son tour est terminé.



7 **Eliott** se déplace puis cartographie. Remarquez que la tuile Steppe **confirmée** n'est pas affectée par la case Lagune.



8 Pour sa seconde demi-journée, **Eliott** choisit de ne pas se déplacer. Il revendique la région où il se trouve et écarte donc dans la boîte la carte Croquis qu'il avait choisie.

LÉGENDE

- Met en exergue les composants à observer.
- Entrée en jeu d'un pion ou d'une carte.
- Déplacement d'un pion ou d'une carte.
- Une carte est écartée dans la boîte.

LES CARTES HYPOTHÈSE

Vos deux cartes Hypothèse vous permettent de marquer des ☀ en fonction des cartes Croquis que vous avez posées sur votre plateau Parchemin.



IMPORTANT

- ☀ Les cartes Hypothèse :
 - ne se réfèrent **jamais** au plateau Île,
 - ne tiennent **jamais** compte de la fidélité de votre plateau Parchemin au plateau Île.
- ☀ Chaque case Parchemin peut être utilisée par vos deux cartes Hypothèse.

DÉFINITION

Sur votre plateau Parchemin, une **zone** est un ensemble de cases Terrain de même type, adjacentes orthogonalement. Une zone peut être composée d'une seule case.

En bas à droite de chaque carte, le cachet rouge montre :

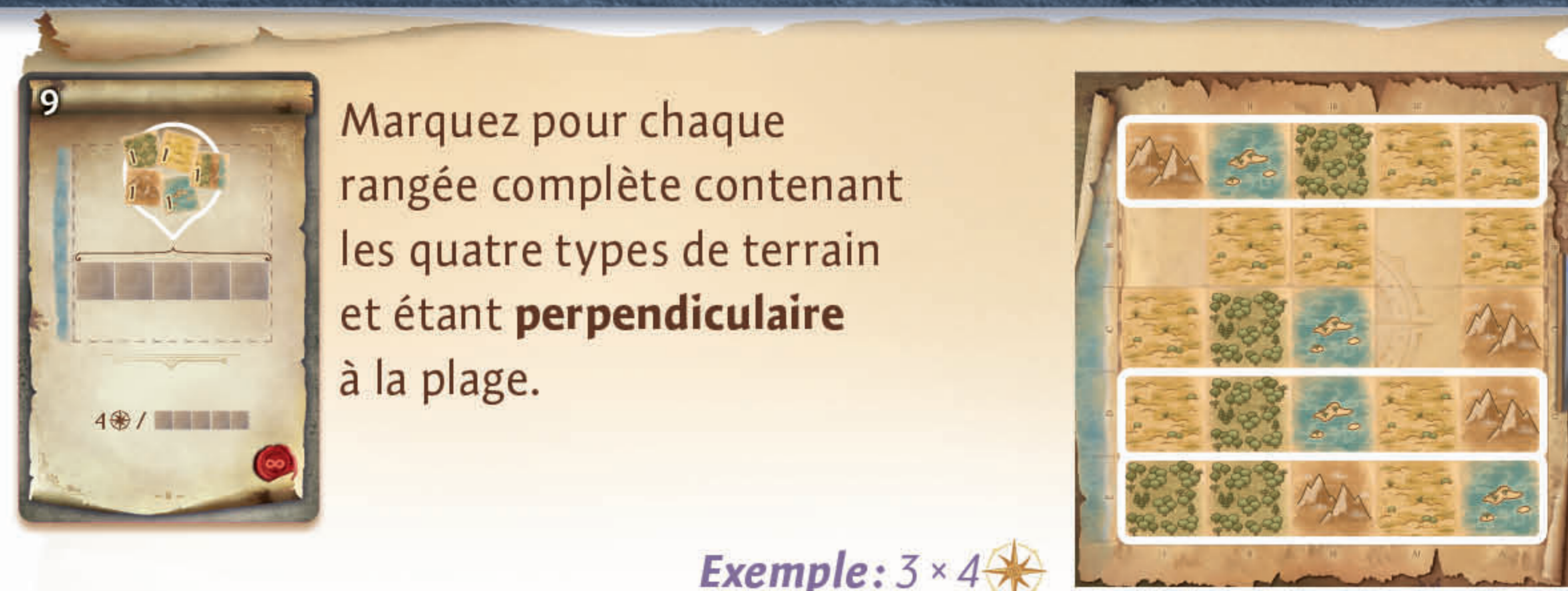
- ☀ le chiffre **1x** quand vous ne pouvez marquer qu'une seule fois le scoring de la carte. 
- ☀ le symbole **∞** quand vous pouvez marquer **autant de fois que possible** les différentes propositions de scoring de la carte. 



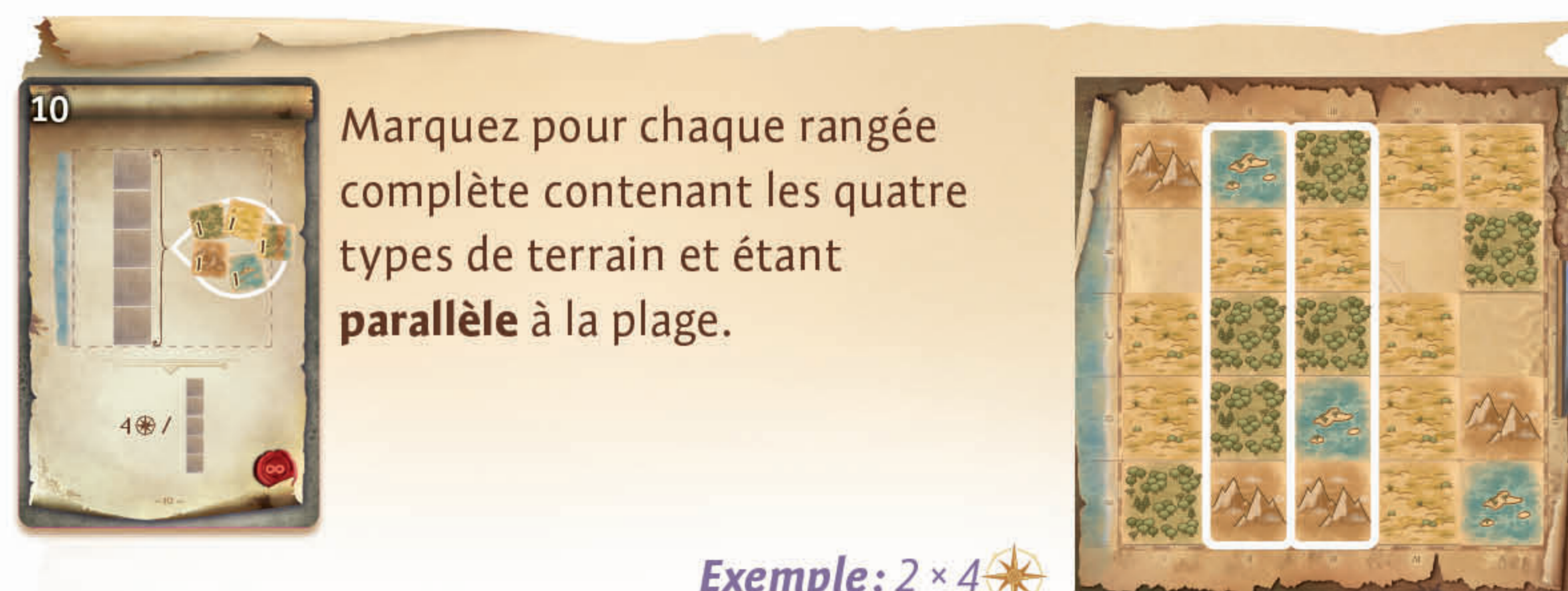
Marquez pour chaque zone du type de terrain indiqué, selon sa taille (minimum 3 cases).



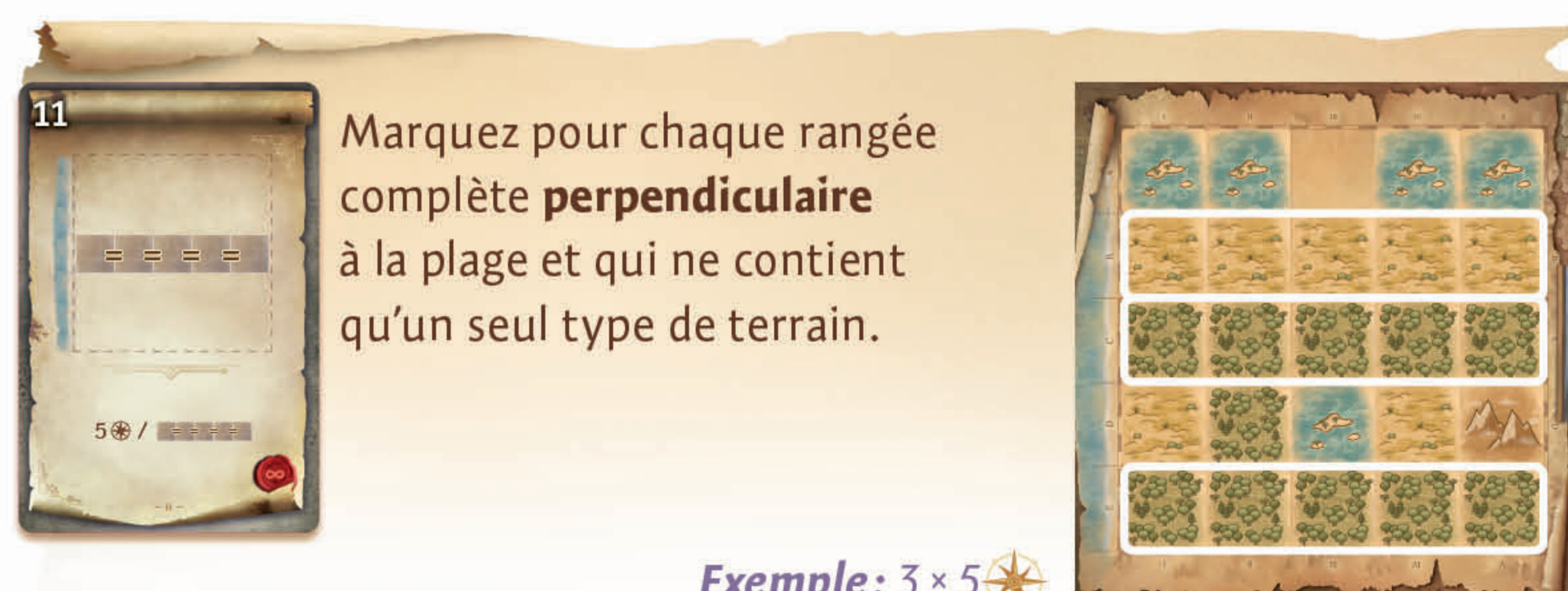
Marquez selon le nombre de cases Parchemin du type indiqué se trouvant en bordure du plateau (minimum de 4 cases). Au-delà de 8 cases, toute case supplémentaire rapporte 1 ☀.



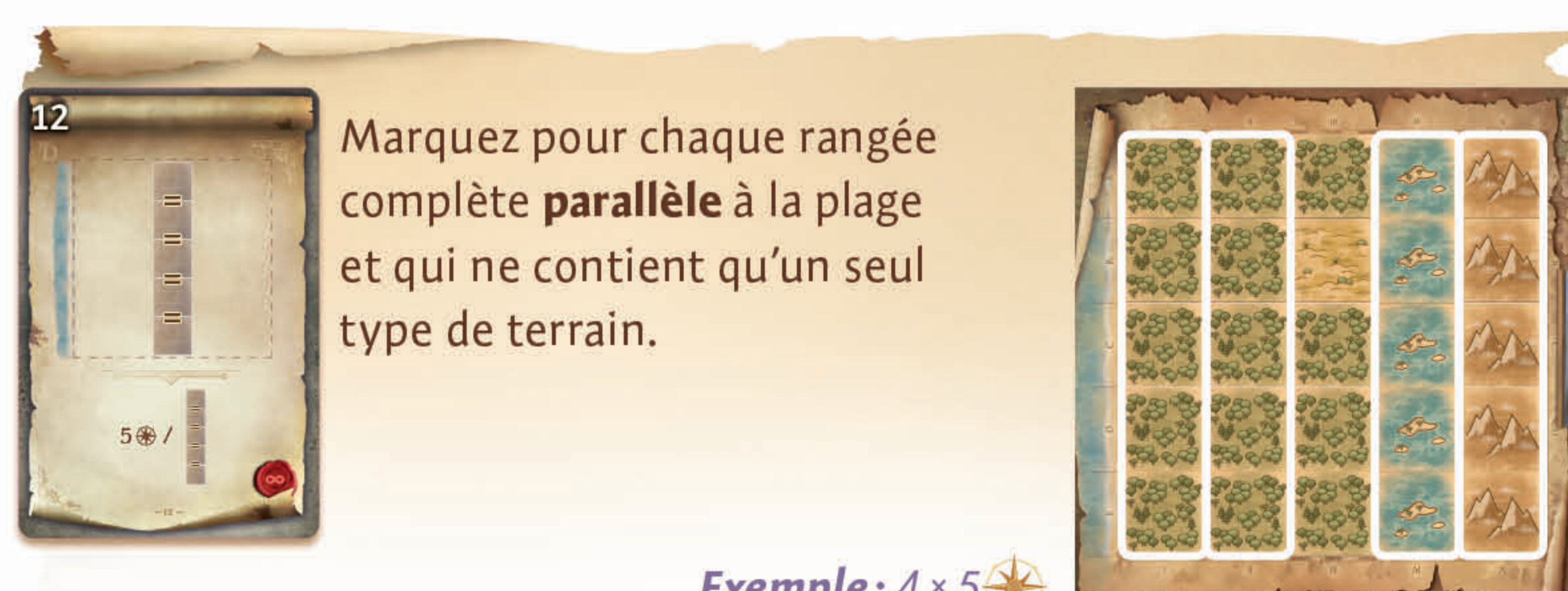
Marquez pour chaque rangée complète contenant les quatre types de terrain et étant **perpendiculaire** à la plage.



Marquez pour chaque rangée complète contenant les quatre types de terrain et étant **parallèle** à la plage.



Marquez pour chaque rangée complète **perpendiculaire** à la plage et qui ne contient qu'un seul type de terrain.



Marquez pour chaque rangée complète **parallèle** à la plage et qui ne contient qu'un seul type de terrain.



Marquez selon le nombre de cases Terrain du type représenté au centre n'étant adjacente à aucune case du type de terrain barré. Au-delà de 7 cases, toute case supplémentaire rapporte 1 ☀.

17

4 ×	→	4
6 ×	→	10
8 ×	→	15
10 ×	→	20

Marquez selon la taille de votre plus grande zone. Si plusieurs zones sont à égalité, ne marquez que pour une seule.

Exemple: 10



22

3 ×	→	3
-----	---	---

Marquez pour chaque case Parchemin du type **le moins présent, parmi les types de Terrains présents** sur le plateau Parchemin. Si plusieurs types de terrain sont à égalité, marquez pour un seul.

Exemple: 3 × 3



18

2 ×	→	6
3 ×	→	10
4 ×	→	18
5 ×	→	25
6 ×	→	30

Marquez selon la taille de votre plus petite zone. Si plusieurs zones sont à égalité, ne marquez que pour une seule.

Exemple: 30



23

3 ×	→	5
4 ×	→	8
5 ×	→	12
6 ×	→	18

Marquez selon le nombre de séries de 4 cases Terrain différentes. Les cases prises en compte peuvent être adjacentes.

Exemple: 8



19

5 ×	→	3
8 ×	→	10
12 ×	→	15
16 ×	→	20
25 ×	→	30

Marquez selon le nombre de zones constituées d'une seule case.

Exemple: 15



Marquez pour chaque occurrence du motif représenté sur la carte Hypothèse. Chaque case Parchemin peut être utilisée plusieurs fois si cela permet d'identifier une occurrence différente à chaque fois.

20

4 ×	→	6
6 ×	→	10
8 ×	→	15
10 ×	→	20
12 ×	→	25

Marquez selon le nombre de zones constituées d'exactly 2 cases Terrain.

Exemple: 10



24 25 26 27

Exemple: 3 × 5

21

8 ×	→	6
10 ×	→	9
12 ×	→	12
15 ×	→	18

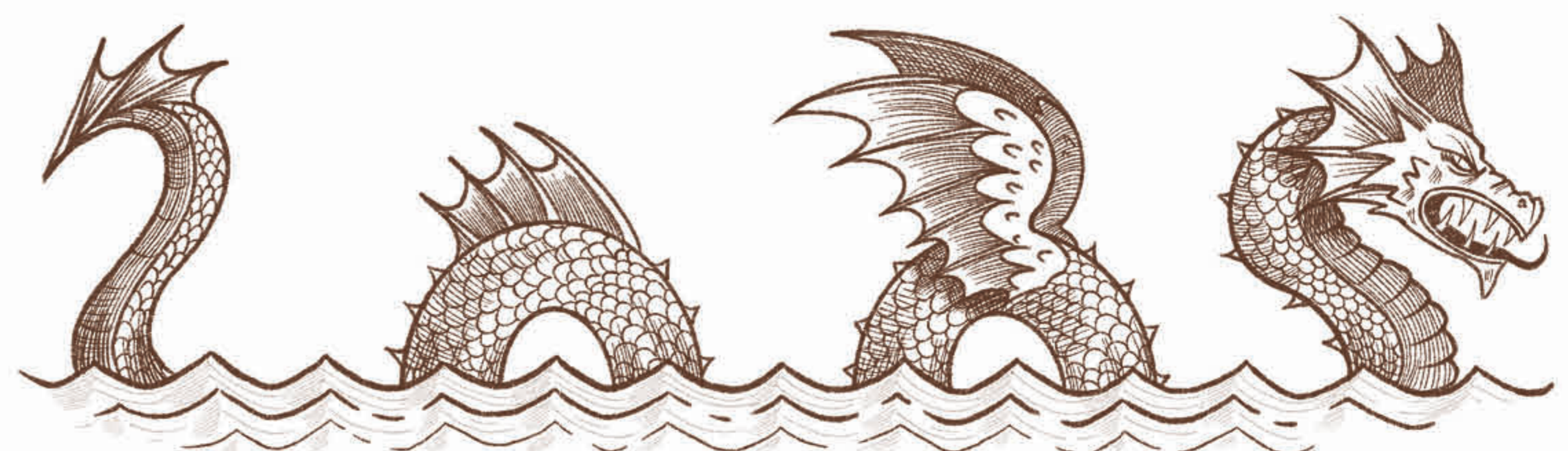
Marquez selon le nombre de cases du Terrain **le plus présent**. Si plusieurs types de terrain sont à égalité, marquez pour un seul.

Exemple: 12



28 29 30 31

Exemple: 3 × 8



Le mode *Solo* est similaire à une partie à deux joueurs, mais jouée contre un adversaire automatique appelé « Otoma ».

Matériel additionnel

22 cartes Otoma dont les faces sont nommées Terrains et Coordonnées. En outre, 3 de ces cartes montrent un pictogramme Revendication (🚩) en plus des visuels de terrain.



Recto: face
Terrains

Verso: face
Coordonnées

Mise en place

Effectuez une mise en place pour deux joueurs avec les modifications suivantes:

1. Choisissez une couleur de joueur pour l'Otoma, dont vous ne conservez que les trois pions Revendication. Tout le reste (pion Cartographe, plateau Parchemin et carte Personnage) est écarté dans la boîte. Par ailleurs, l'Otoma ne reçoit pas de carte Hypothèse.
2. Écartez dans la boîte, sans les consulter, 2 **cartes Croquis** prélevées au hasard.
3. Constituez la pile de **cartes Otoma**, face Terrains visible:
 - ➔ **Étape 1:** séparez du reste des cartes les 3 montrant un picto 🚩 sur leur face Terrains.
 - ➔ **Étape 2:** rangez dans la boîte – sans la consulter – 1 carte Otoma prélevée au hasard dans le paquet de 19 cartes. Séparez ensuite les 18 cartes restantes en trois paquets de 6 cartes.
 - ➔ **Étape 3:** ajoutez 1 carte montrant un picto 🚩 à chacun de ces paquets.
 - ➔ **Étape 4:** mélangez séparément les 3 paquets en veillant à ce que la carte au sommet de chaque paquet ne montre pas de picto 🚩, une fois le mélange terminé.
 - ➔ **Étape 5:** enfin, **sans les mélanger entre eux**, empilez les trois paquets pour n'en former qu'un seul, face Terrain visible. Posez-le à proximité de l'aire de jeu.

Déroulement de la partie

Vous commencez la partie. Votre tour se déroule normalement. Ne remplacez pas les cartes Croquis que vous avez utilisées. L'Otoma joue ensuite.

TOUR DE JEU DE L'OTOMA

Écartez dans la boîte les 3 cartes Croquis révélées restantes, puis effectuez les **deux demi-journées** d'expédition de l'Otoma.

DÉROULEMENT D'UNE DEMI-JOURNÉE

Retournez la première carte de la pioche de cartes Otoma et posez-la à droite, face Coordonnées visible. La carte à droite indique sur quelles cases du plateau Île l'Otoma va agir, et la carte à gauche indique quelle action sera réalisée sur chaque case, selon les numéros correspondants.



Pour chaque case, effectuez l'action correspondante en fonction de son numéro. Sur les cartes, lorsqu'il y a deux actions côte à côte, **/(...)** signifie que vous ne pouvez accomplir la seconde que si vous n'avez pas pu accomplir la première.

Confirmez

Sur le plateau Île, vérifiez si une tuile occupe la case désignée par le chiffre de la carte Otoma dont la face Coordonnées est visible:

☀️ **s'il n'y a pas de tuile Terrain**, réalisez l'action entre parenthèses,

☀️ **S'il y a une tuile terrain...**

➔ **face Brume visible**, confirmez-la.

➔ **face Confirmé visible**, ne changez rien.

Dans ces deux cas, **ne réalisez pas** l'action entre parenthèses.



Posez ou confirmez un terrain spécifique

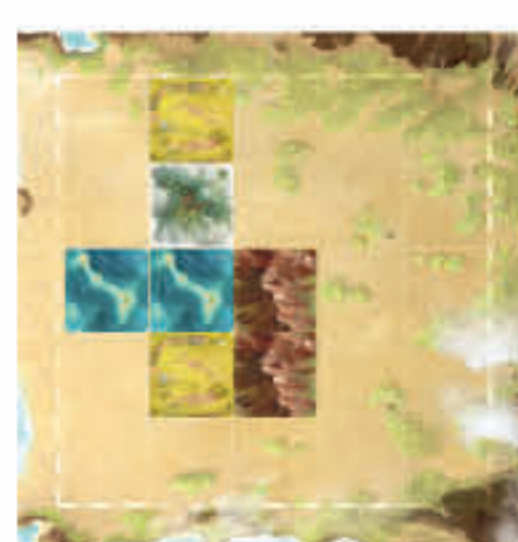
Sur le plateau Île, mettez à jour la case indiquée sur la carte face Coordonnées, comme si l'Otoma la cartographiait avec le terrain indiqué sur la carte face Terrains. Suivez les mêmes règles que celles décrites en page 5, colonne de gauche.

REMARQUE

Le graphisme de cette action est le même que celui des cartes Croquis afin de vous rappeler que l'action à jouer est identique à l'action *Cartographe* du jeu multi-joueurs.



EXEMPLE



Actions sur la case 1: confirmer.
Cependant, la case 1 est vide sur le plateau Île; il n'y a donc rien à confirmer. Dès lors, passez horizontalement à l'action entre parenthèses: **cartographe**.



La tuile représentée étant une montagne, posez sur la case 1 une tuile montagne, face Brume visible. Passez ensuite à l'action suivante.



Action sur la case 2: cartographe. Le dessin représentant une tuile Jungle, confirmez la tuile Jungle qui se trouvait déjà à l'emplacement 2 sur le plateau Île.

Cette première demi-journée est maintenant terminée pour l'Otoma. Retournez une nouvelle carte Otoma et commencez la seconde demi-journée de son tour de jeu.

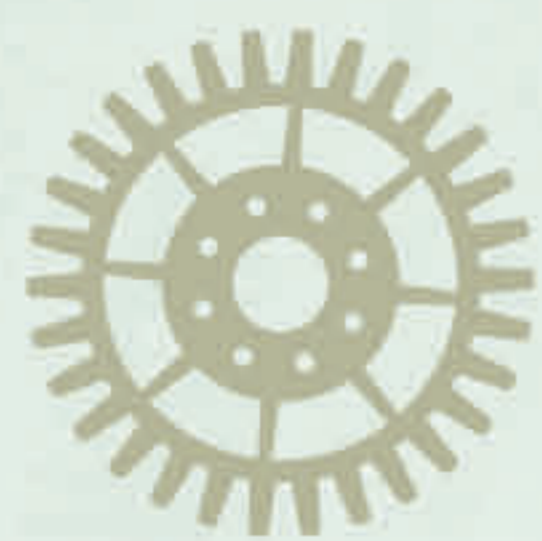
Revendiquez

Cette action n'est présente que sur 3 des 22 cartes Otoma.

Après avoir cartographié, l'Otoma revendique la plus grande région de tuiles Terrain **confirmées** disponible sur le plateau Île. Si plusieurs régions de même taille sont disponibles, vous choisissez parmi elles où poser le jeton Revendication de l'Otoma.



Suivez les mêmes règles que celles décrites en page 5, colonne de droite, y compris pour déterminer les régions disponibles à la revendication pour l'Otoma.



RAPPEL

À son tour de jeu, l'Otoma réalise deux demi-journées d'expédition successives et retourne donc **deux cartes**.

Une fois que l'Otoma a joué ses deux demi-journées d'exploration, et a donc terminé son tour, révéléz 5 nouvelles cartes Croquis de la pioche.

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin du tour de l'Otoma si :

- vous avez recouvert toutes les cases de votre plateau Parchemin,
- ou si **toutes** les cases Île contiennent une tuile Terrain **face Confirmé visible**,
- ou si toutes les cartes **Otoma** ont été jouées.

SCORE

- D'abord, calculez votre score comme lors d'une partie multi-joueurs (voir page 6).
- Ensuite, soustrayez de votre score de revendication les de revendication marqués par l'Otoma (une valeur négative est possible).
- Enfin, comparez vos différents scores aux tableaux ci-dessous afin de déterminer le grade que vous avez réussi à atteindre. Serez-vous un négligeable assistant gratte-papier prudent ou un illustre expert géomètre intrépide ?

REMARQUE

Bien sûr, le score total est le plus intéressant, mais les trois suivants vous permettent de juger de votre évolution sur des paramètres plus précis.

SCORE TOTAL

De 0 à 59	De 60 à 69	De 70 à 79	De 80 à 89	De 90 à 99	100 et plus
Négligeable	Obscur·e	Fameux·se	Mémorable	Illustre	Éternel·le

SCORE DES HYPOTHÈSES

19 ou moins	De 20 à 39	De 40 à 59	60 et plus
Apprenti·e	Assistant·e	Expert·e	Doyen·ne

SCORE DE FIDÉLITÉ AU PLATEAU ÎLE

De 0 à 19	De 20 à 29	De 30 à 39	40 et plus
Gratte-papier	Topographe	Géomètre	Cartographe

SCORE DE REVENDICATION moins les revendications de l'Otoma

0 ou moins	De 1 à 7	De 8 à 15	16 et plus
Peureux·se	Prudent·e	Audacieux·se	Intrépide

AIDE DE JEU

2x

1

FACULTATIF

SE DÉPLACER

2

OBLIGATOIRE

CHOISIR
UNE CARTE CROQUIS

3

FACULTATIF

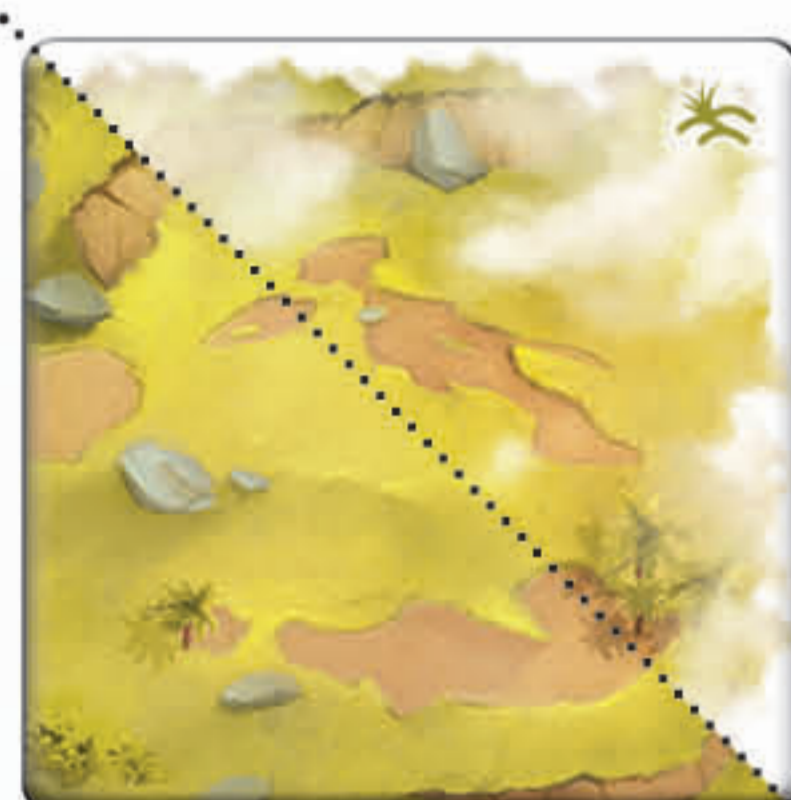
CARTOGRAPHIER
Poser la carte Croquis

ou

REVENDIQUER
Écarter la carte Croquis

Chaque terrain possède son propre effet, activé quelle que soit sa face visible (Brume ou Confirmé).

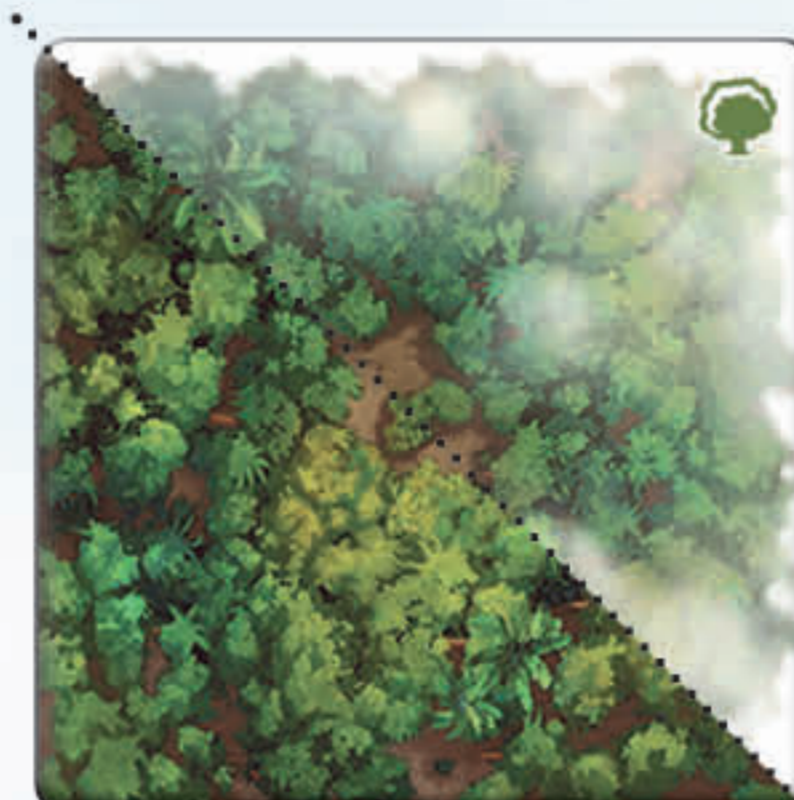
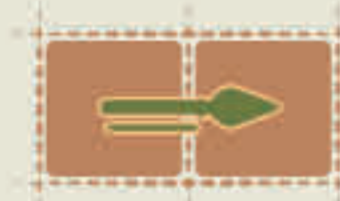
Les tuiles Lagune et Montagne **peuvent** être activées par les joueurs, **que le pion ait bougé ou non**. Les tuiles Jungle sont actives en permanence.



EFFET DE LA STEPPE

EFFET FACULTATIF

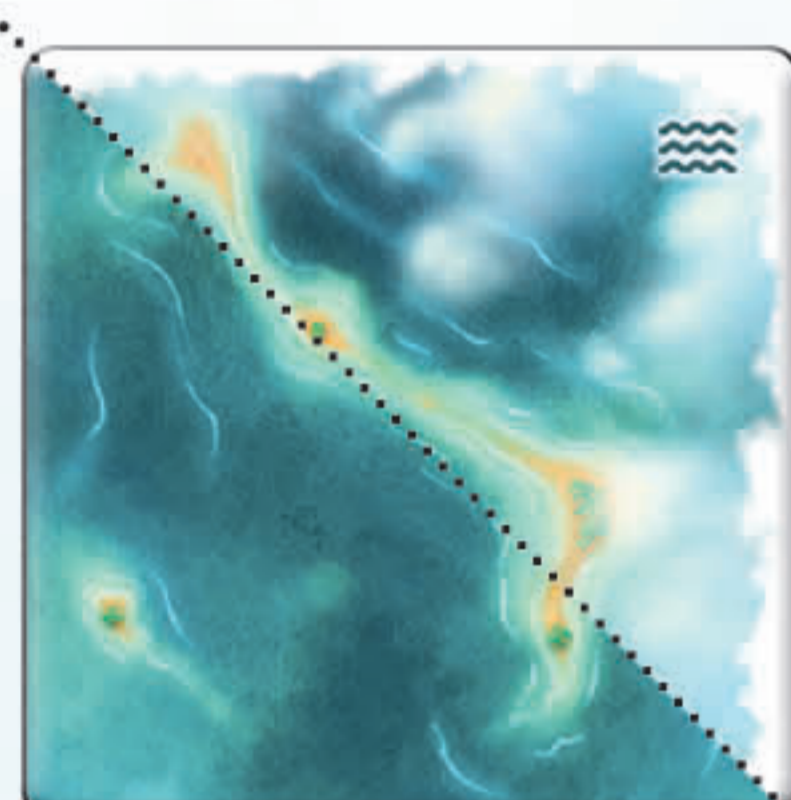
Déclenchement: lorsque vous y posez votre pion cartographe. La steppe permet d'immédiatement déplacer à nouveau votre pion Cartographe vers une case **adjacente**. Vous pouvez aussi activer l'effet de la case d'arrivée.



EFFET DE LA JUNGLE

EFFET OBLIGATOIRE

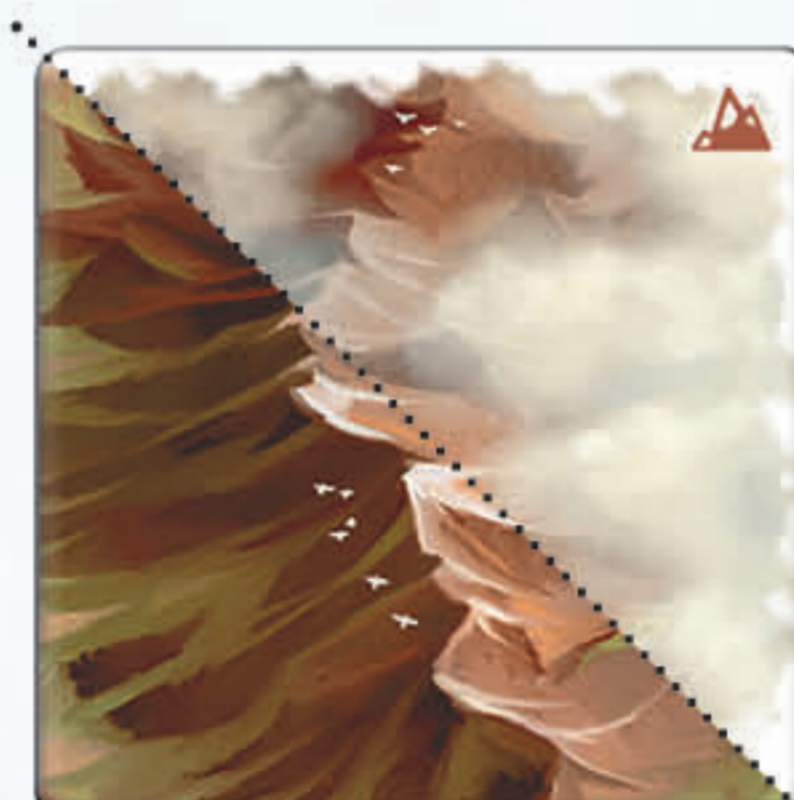
Déclenchement: au moment de jouer la troisième phase. La jungle vous empêche de Cartographier. Seule l'action Revendiquer reste possible (ou ne rien faire).



EFFET DE LA LAGUNE

EFFET FACULTATIF

Déclenchement: avant de choisir une carte Croquis. La lagune vous permet de défausser une carte Croquis révélée en la mettant **sous** la pioche, puis d'en révéler une autre à la place. Choisissez ensuite votre carte Croquis pour cette demi-journée.



EFFET DE LA MONTAGNE

EFFET FACULTATIF

Déclenchement: au moment de poser une carte Croquis. La Montagne vous permet de cartographier une case plus loin (voir ci-contre).



N'oubliez surtout pas...

Lorsque vous cartographiez, vous n'avez **pas d'obligation** à respecter les terrains actuellement visibles sur le plateau Île.

Lorsque vous ne cartographiez pas (par contrainte ou par choix), vous **devez** tout de même choisir une carte Croquis révélée et l'écartier dans la boîte à la fin de votre tour.

Les cartes Hypothèse ne concernent que **votre propre plateau Parchemin** et pas le plateau Île.

Avant le décompte de fin de partie, les terrains face Brume sur le plateau Île sont **retirés**.

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

Sit Down!
rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tél. +32 468 37 51 31

AUTEURS

**Mathieu BOSSU,
Thomas CARIATE,
& Timothée DECROIX**

ILLUSTRATEUR

Stanislas PUECH

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

MATHIEU • Merci à ma chère et tendre Annette pour son soutien, et à François Gandon pour ses conseils avisés.

THOMAS • Merci à Sandra, compagne de voyage de toujours et Nala, fidèle acolyte à quatre pattes.

TIMOTHÉE • À Mathilda qui, à la force de l'enfance, a tracé son chemin sur les territoires troubles de la maladie. À la médecine qui l'a sauvée. À tous ceux qui contribuent à la production des connaissances scientifiques.

Les auteurs ont également une pensée pour Alfred Korzybski et sa phrase « la carte n'est pas le territoire », source d'inspiration pour le jeu.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2023). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

**SIT
DOWN!**