

EXTENSION

GALÉRAPAGOS®



CONTENU :



30 cartes
Evènement



20 cartes Objet




20 cartes
Personnage



Cette extension est composée de trois types d'éléments indépendants les uns des autres (Objet, Personnage, Événement). Il est possible de jouer en ajoutant au jeu de base un seul type de cartes, deux au choix, ou les trois.



LES CARTES OBJET

Il y a 20 cartes Objet (dont 14 nouveaux effets) marquées de ce symbole . Ces cartes doivent être mélangées aux cartes Objet du jeu de base.

Ces nouvelles cartes s'utilisent exactement de la même manière que dans le jeu de base. Les effets sont détaillés sur chaque carte, mais, pour plus d'informations, consultez le site :

www.galerapagos.com





LES CARTES PERSONNAGE

Au fur et à mesure de leur aventure, les naufragés se découvrent des talents, des passions ou des rôles dans la communauté, pour le meilleur et pour le pire !

Avant le début de la partie, mélangez les 20 cartes Personnage et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Les autres cartes Personnage ne seront pas utilisées pour cette partie.

Les joueurs posent leur carte Personnage face visible devant eux. Celle-ci doit rester visible de tous durant toute la durée de la partie. Chaque personnage donne un pouvoir (bonus et/ou malus) au joueur qui le possède.



Ce pouvoir peut être permanent ou peut ne s'appliquer qu'une fois dans la partie selon les cartes.

Si le pouvoir d'un personnage entre en conflit avec les règles du jeu de base, ce sont les instructions de la carte Personnage qui prévalent.

Si un joueur « meurt » durant la partie, sa carte Personnage est défaussée. S'il revient à la vie (poupée vaudou ou cimetière tribal) il récupère le même personnage.

Note : pour une partie à moins de 5 joueurs, les cartes Personnage marquées 5+ et 6+ ne doivent pas être ajoutées à la pile de distribution. À 5 joueurs, rajouter les cartes 5+ et, à 6 joueurs et plus, rajouter les cartes 5+ et 6+.



LES CARTES ÉVÈNEMENTS

Les naufragés ne sont pas au bout de leur peine : en s'aventurant plus loin à travers la jungle, ils découvrent que d'autres naufragés peuplent l'île. Au vu de leur accoutrement et de leurs manières peu civilisées, ces derniers semblent être là depuis longtemps...

Amis ou ennemis ?

Les aventuriers ont hâte de le découvrir...

Les cartes Événement sont divisées en trois niveaux (voir au dos des cartes : I, II et III). Séparer les cartes en 3 piles selon leur niveau puis former un

Création du paquet «événements»



nouveau paquet de 12 cartes comme suit :

ⓐ, ⓑ, ⓒ / ⓐ, ⓑ, ⓒ / ⓐ, ⓑ, ⓒ / ⓐ, ⓑ, ⓒ.

de façon à ce que la 1^{re} carte visible soit une carte ⓐ, la 2^e une carte ⓑ, la 3^e une carte ⓒ, la 4^e une carte ⓐ, etc. Cette nouvelle pile forme le scénario des joueurs pour cette partie. Les autres cartes Événement ne seront pas utilisées.

Ces événements représentent des moments importants qui vont ponctuer la partie des joueurs. À chaque début de tour, avant de retourner la prochaine carte Météo, le premier joueur retourne la 1^{re} carte Événement du paquet. Sauf cas contraire indiqué sur la carte, cet événement doit être résolu immédiatement avant de pouvoir continuer le tour. Les joueurs peuvent discuter entre eux pour trouver une solution, mais c'est le 1^{er} joueur qui tranche les éventuelles décisions.



Par exemple :

« **Menace armée :**
Donnez-lui une bouteille d'eau ou perdez jusqu'à 3 rations d'eau de la réserve. »

Dans ce cas, soit un joueur du groupe décide de se défausser d'une bouteille d'eau, soit le groupe perd 3 rations d'eau sur le compteur. Si les joueurs ont moins de 3 rations d'eau, ils perdent la totalité de leurs rations d'eau. Si les joueurs n'ont aucune ration d'eau, ils peuvent défausser la carte Événement immédiatement.

Le jeu se poursuit ensuite normalement. Ces cartes peuvent introduire des événements bénéfiques, neutres ou négatifs. Les cartes Événement vont parfois demander aux joueurs de faire des choix.





Si la carte Événement concerne un gain ou une perte de différentes ressources, les joueurs peuvent choisir de faire un panachage (eau, bois, nourriture).



Exemple :

« Camp déserté : prenez 2 ressources de votre choix. »

Les joueurs peuvent gagner :

- 2  ou 2  ou 2 
- ou 1  et 1 
- ou 1  et 1 
- ou 1  et 1 



Pour plus d'informations sur les cartes de l'extension, consultez le site :

www.galerapagos.com



Auteurs : Laurence & Philippe Gamelin
Illustrations : Jonathan Aucomte

® & © 2019 Gigamic



GIGAMIC

ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

