

**Objectif**

- Arriver à sortir tous du temple en activant les diamants du temple

**Mise en place**

**Commun**

- Pioche cachée des **cartes Voyage**
- Pioche cachée des **jetons Transport**
- 4 **cartes Tour de jeu** empilées de 1 à 4 (1 au dessus)
- **Carte 1<sup>er</sup> joueur** au 1<sup>er</sup> joueur

**Chaque joueur (choisit un couleur)**

- 1 **elfe (botte)** à Elvenhold
- 20 **marqueurs** dans chaque village
- 1 **jeton Obstacle**
- 1 **carte Aide**
- 1 **carte Village** face cachée

**Déroulement d'un tour (4 tours maxi)**

**1. Distribution des cartes Voyage : 8 cartes par joueur**

**2. Pioche du 1<sup>er</sup> jeton Transport : 1 jeton par joueur → Face cachée ou visible au choix du joueur**

**3. Pioche de 3 jetons par joueur : à tour de rôle**

- Élaboration d'une pioche de 5 jetons visibles
- Choix du joueur :
  - OU
    - Piocher 1 jeton visible + Compléter la pioche visible avec un jeton caché
    - Piocher 1 jeton caché
- Les jetons piochés des joueurs **doivent rester visibles** devant eux

**4. Placement des jetons Transport sur la carte : à tour de rôle**

**Chaque joueur**

- OU
- **place** 1 jeton Transport OU 1 obstacle
  - **passe** (possible de replacer un jeton quand revient son tour)

**Règles de placement**

- Sur les routes
- 1 seul jeton Transport par route
- Obstacle : que sur une route possédant un jeton
- Interdit de poser jeton Transport incompatible sur cette route
- Interdit 2 obstacles sur une même route



**Arrêt quand tous les joueurs passent successivement**

**5. Jouer des cartes et déplacements : à tour de rôle**

- Jouer des cartes
- Déplacer son elfe le long d'une route : nécessite 1 jeton Transport sur la route
  - Jouer une **carte Voyage** correspondant au jeton. 2 cartes si moyen de transport lent sur ce terrain (valeur 2 sur l'aide de jeu)
  - Un **obstacle** augmente de 1 le nombre de cartes nécessaires
  - Les cartes jouées sont défaussées
  - Un joueur ne peut conserver que 4 cartes à la fin de son déplacement : les cartes en trop sont défaussées
  - **Lac et Rivière** : Pas de jeton nécessaire / Non affecté par les obstacles
  - Le joueur **recupère le pion témoin** de sa couleur d'un village qu'il traverse

**Caravanes**

- Nécessite 1 jeton Transport sur la route
- Jouer 3 cartes Voyage quelconques
- 4 cartes si obstacle

**Lacs et bateliers**

- Mare Magnum peut être traversé dans n'importe quel sens en jouant 2 cartes Radeau
  - Caravane de bateliers impossible
- Mare Nebulae peut être traversé dans n'importe quel sens en jouant 1 carte Radeau
  - Caravane de bateliers possible : 3 cartes quelconques

**6. Fin de tour**

- Changement de **carte de Tour de jeu**
- Changement de **carte 1<sup>er</sup> joueur**
- Les **jetons Transport** du plateau sont remis dans la pioche
- Les **jetons Obstacle** joués sont défaussés
- Les **cartes Voyage** jouées sont remises dans la pioche

**Fin de partie**

**Victoire exceptionnelle : fin du 3<sup>ème</sup> tour**

- **Condition** : un ou plusieurs joueurs ont visité les 20 cités
- **Vainqueur** : celui qui a le + de cartes Voyage en main

**Victoire usuelle : fin du 4<sup>ème</sup> tour**

- Les joueurs révèlent leur **carte Village natal**
- **Score** = Nombre de villes visitées – Nombre de routes séparant l'elfe de son village natal
- **Égalité** : celui qui a le + de cartes Voyage en main gagne la partie

