

MISE EN PLACE

Facultatif : Choisir un Adversaire et/ou un Scénario (peut modifier la mise en place).

Plateau ENVAHISSEURS (Plateau placé sur un côté de l'aire de jeu)

A) Placez 4 jetons PEUR par Esprit dans la réserve PEUR.

B) Mélangez les cartes PEUR (Base + Extension) et placez-en 9, face cachée, sur l'espace "Pioche Peur". Le séparateur TERREUR NIVEAU 3 est mis au-dessus des 3 dernières cartes et TERREUR NIVEAU 2 sous les 3 cartes du dessus du paquet (soit 3 groupes de 3 cartes chacun).

C) Créez le paquet ENVAHISSEURS, face cachée, avec 3 cartes de NIVEAU I, puis 4 NIVEAU II dessous puis 5 NIVEAU III dessous, en mélangeant chaque niveau séparément.

D) Placez le paquet ENVAHISSEURS sur l'espace EXPLORER.

E) Piocher une carte DÉSOLATION au hasard (Base + Extension) et mettez-la dans l'espace "Désolation", face "Île Luxuriante". Placez dessus le nombre de jetons DÉSOLATION indiqués.

Errata officiel : Ajoutez 1 jeton *Désolation* supplémentaire sur la carte. Ceci n'est valable qu'à la mise en place et quel que soit le nombre d'Esprits.

F) Extensions : Ajouter le plateau B&G avec les 4 types de jetons et tous les "Événements" mélangés, +1 Bête sur la Région sans symbole de valeur la plus basse et +1 Maladie sur la Région n°2 (avec la Cité), ou suivre les symboles pour les îles côté thématique.

"Terre Fracturée" : Retirer du jeu l'Évènement B&G *A strange madness among beasts*. Pour les îles thématiques : +1 Terre Hostile sur les Régions N°7 Nord-Ouest, N°6 Est et N°9 Ouest.

Île et Réserve (Prendre une tuile ÎLE au hasard par Esprit et former l'île complète avec les océans vers O et E pour 2 Esprits ; vers N, SE et SO pour 3 et vers E, E, O, O pour 4).

G) Selon les symboles dans chaque région, placez sur les régions de l'île les jetons *Envahisseur*, *Dahan* et *Désolation* (pris dans la boîte, pas sur la carte *Désolation*).

H) Mélangez séparément les cartes POUVOIR MINEUR et POUVOIR MAJEUR (Jeu de Base + Extension) et placez les deux paquets à côté de l'île.

I) Placez les jetons ÉNERGIE, CITE, VILLAGE, EXPLORATEUR et DAHAN en réserves.

Mise en place des Esprits (chaque joueur choisit une fiche Esprit)

J) Chacun prend les 4 cartes Pouvoir uniques de son Esprit (*main de départ*), ainsi que les marqueurs PRÉSENCE et RAPPEL d'une même couleur.

K) Chacun choisit une tuile ÎLE différente et suit les instructions au dos de sa fiche pour placer ses marqueurs PRÉSENCE et autres bonus sur les régions de sa tuile de départ.

L) Les marqueurs PRÉSENCE restants sont placés sur les deux pistes de Présence de sa fiche (Energie et Cartes), sur les cercles en pointillés. Les cercles pleins à gauche restent vides.

Action initiale des Envahisseurs (révélés la carte du dessus du paquet ENVAHISSEURS)

M) Effectuer l'action EXPLORER (voir *Tour de jeu*).

N) Déplacer ensuite cette carte face visible sur l'espace de l'action CONSTRUIRE (sans effectuer cette action, elle sera déclenchée à la phase Envahisseurs du tour).

Note : Les Adversaires et les Scénarios peuvent modifier la mise en place.

Dès qu'une condition de VICTOIRE est atteinte, elle est immédiate :

- Terreur Niveau I : aucun envahisseur (Explorateur/Village/Cité) sur l'île.

- Terreur Niveau II : aucun Village ni Cité sur l'île.

- Terreur Niveau III : aucune Cité sur l'île.

- Terreur Niveau Victoire : Victoire immédiate !

Dès qu'une condition de DÉFAITE est atteinte, elle est immédiate :

- Excès de Désolation : lorsque le dernier jeton Désolation est retiré de la carte côté « Île Désolée » (ou le plateau, si pas de carte), appliquez les instructions sur la carte.

- Destruction d'un Esprit : si un Esprit n'a plus de Présence sur l'île.

- Temps écoulé : vous devez piocher une carte pour Explorer et le paquet est vide.

Statistiques des Esprits

Les barres de statistiques sont propres à chaque Esprit, non comparables aux autres :

ATTAQUE (Dégâts et destruction des envahisseurs), CONTROLE (Déplacement des figurines), PEUR (Générer de la Peur, hors destruction de bâtiments), DEFENSE (Générer de la Défense, retirer des Désolations, prévenir les actions Envahisseurs), SOUTIEN (autres effets).

Peur

Lorsque la réserve "Peur" est vide, piocher une carte *Peur* et la mettre face cachée dans l'espace "Peurs gagnées". Puis déplacer tous les marqueurs "Peur" vers la réserve et s'il restait des marqueurs à déplacer une fois la réserve vidée, continuer le décompte.

Gain de cartes Pouvoir et fonctionnement

1) Choisir si vous prenez un Pouvoir Mineur ou Majeur.

2) Piocher 4 cartes du paquet sélectionné (Mineur ou Majeur).

3) Garder 1 carte en main et défaussez les autres (*Pouvoir Unique d'Esprit placé sous la fiche*). En cas de gain d'un Pouvoir Majeur, oublier une de vos cartes (main, défaussez ou en jeu).

Un Pouvoir n'est activé qu'une fois par tour, cible une seule région et seulement pour le tour actuel, à moins que son texte spécifie le contraire. La modification de la rapidité d'un Pouvoir (*Lent vers Rapide, ou inversement*) ne permet pas de le jouer deux fois pendant un tour. Utiliser un Pouvoir inné ne "dépense" pas les éléments mais on peut choisir de ne pas utiliser des éléments disponibles. L'indication *A la place* remplace le seuil précédent (qui est ignoré). Tant que les prérequis pour utiliser un Pouvoir sont remplis, ses effets ne doivent pas obligatoirement tous être effectués si cela est impossible (*ex* : *cible manquante*).

Présence

Une Présence détruite est placée à côté de l'île et ne peut plus être utilisée. Une région peut contenir n'importe quel nombre de Présence, de n'importe quels Esprits.

Certains Pouvoirs s'utilisent uniquement sur des Sites Sacrés (2 Présences d'un Esprit minimum). On peut déplacer une Présence sur l'île au lieu d'en ajouter une depuis une piste.


Soin d'un Désolation

Une Désolation éliminée d'une région est remise sur la carte *Désolation* (ou l'emplacement du plateau, si vous jouez sans cette carte). Ceci ne modifie pas l'état actuel de la carte (face "Île Luxuriante" ou "Île Désolée").

1. Phase ESPRITS (Chaque Esprit effectue les actions suivantes dans l'ordre)

- 1.1 CROISSANCE : choisir une des options de la section "Croissance" de sa fiche *Esprit* et réaliser toutes les actions indiquées, dans l'ordre de son choix. *Rappel : Pour garder un Pouvoir Majeur gagné vous devez oublier une carte en main, en jeu ou défausse.*
- 1.2 GAIN D'ÉNERGIE : Gagner le montant d'énergie indiqué sur la piste "*Energie*" de sa fiche, correspondant au chiffre le plus élevé non recouvert par un marqueur. Bonus dévoilés sur les pistes *Présence* : Ils sont utilisables pendant la Phase *Esprit* (*Récupérer 1 carte, Déplacer 1 Présence, Gagner un Élément, etc.*). Ils sont facultatifs, sauf les bonus fixes qui sont permanents (*Élément, Portée +1, etc.*).
- 1.3 CARTES POUVOIR : Jouer des cartes *Pouvoir* depuis sa main, Rapides et Lentes. Le nombre maximum de cartes jouables est indiqué sur la piste "*Cartes*" (chiffre le plus élevé, non recouvert par un marqueur). Vous devez payer le coût en énergie indiqué en haut à gauche de la carte pour la jouer. Chaque carte jouée donne immédiatement les *Éléments* marqués dans la colonne de gauche (même les *Pouvoirs Lents*). Les pouvoirs, rapides ou lents, ne sont pas déclenchés lors de cette phase.


2. Phase POUVOIRS RAPIDES (Pouvoirs Cartes et Innés Rapides)

-  Les joueurs résolvent les *Pouvoirs Rapides* de leur *Esprit* (cartes jouées et *Pouvoirs Innés* sur la fiche *Esprit*). La résolution est simultanée par défaut mais si le timing est important, les joueurs décident de l'ordre. Il est possible de ne pas résoudre l'effet d'un *Pouvoir* joué pour utiliser une carte uniquement pour les éléments qu'elle procure.

3. Phase ENVAHISSEURS (dans l'ordre)

- DÉSOLATION : si la carte *Désolation* a été activée (face "Île désolée" visible), suivre ses éventuelles instructions.
- ÉVÈNEMENT (B&G) : piocher une carte et la résoudre (au 1^{er} tour, piocher sans résoudre).
- PEUR : si des cartes "Peur" ont été gagnées, retourner la pile face visible et résoudre les effets de chaque carte dans l'ordre, correspondant au niveau de Terreur actuel. Une fois son effet résolu, la carte est défaussée.
- ACTIONS ENVAHISSEURS : Résoudre chaque carte dans les emplacements **RAVAGER**, **CONSTRUIRE** puis **EXPLORER** (voir *Détails ci-contre*). La carte indique quelles régions sont affectées (ordre au choix). Aucune action n'est faite si un emplacement n'a pas de carte.
- PROGRESSION ENVAHISSEURS : Décaler les cartes *Envahisseurs* de 1 espace vers la gauche (la carte dans "*Ravager*" est défaussée). La carte sur le paquet *Explorer* n'est pas révélée.


4. Phase POUVOIRS LENTS (Pouvoirs Cartes et Innés Lents)

-  Comme la phase "Pouvoirs Rapides", mais pour les *Pouvoirs Lents* (Cartes et Innés).


5. Phase TEMPS

Défausser les cartes *Pouvoir* jouées pour chaque *Esprit* (les éléments sont perdus). Tous les dégâts sont soignés (*figurines Envahisseurs* et *Dahans en jeu redressés*).


DÉTAIL DES ACTIONS ENVAHISSEURS

- **RAVAGER** : les envahisseurs présents font des dégâts à chaque Région indiquée et aux *Dahans* présents (1 dégât par *Explorateur*, 2 par *Village* et 3 par *Cité*). Le total des dégâts est réduit par les *Pouvoirs DÉFENSE* joués. Région : Si 2 dégâts ou plus sont infligés, ajouter 1 "*Désolation*" sur la région (*appliqué une fois, quel que soit le total de dégâts*). Si une *Désolation* est déjà présente, ajouter aussi une autre *Désolation* sur une région adjacente (*Cascade si une Désolation était déjà présente : ajouter une nouvelle Désolation à une région adjacente*). *Défaite si la réserve Désolation est vide sur une carte "Île Désolée" (voir île en sursis, p. 4)*. Ajouter une *Désolation* sur une région détruit 1 "*Présence*" de chaque *Esprit* présent. *Défaite si un Esprit n'a plus de Présence sur l'île*. Dahan : Détruit s'il subit 2 dégâts (Blessé s'il a 1 seul dégât, voir *Dégâts sur figurines*). Ensuite les *Dahans* survivants contre-attaquent, même si aucun dégât n'a été infligé grâce à un *Pouvoir DÉFENSE* (chaque *Dahan* fait 2 dégâts, assignés au choix). Si l'action "Ravager" a été ignorée ou stoppée, les *Dahans* ne contre-attaquent pas.  **DISCORDE** (B&G) : Pour l'Envahisseur, 0 Dégât aux *Dahans* & Région puis jeton retiré. *Détruire un Village génère 1 Peur et une Cité 2 Peur. Une région sans envahisseur n'est PAS ravagée !*

- **CONSTRUIRE** : les envahisseurs présents sur chaque région indiquée construisent un *Village* (par défaut) ou une *Cité* s'il y a plus de *Villages* que de *Cités* sur la région (*appliqué une seule fois par région*).

 **MALADIE** (B&G) : Empêche l'action *Construire*, puis jeton retiré. *Une région sans envahisseur ne construit PAS !*

- **EXPLORER** : Révéler la carte sur le paquet **ENVAHISSEURS** * puis ajouter 1 *Explorateur* sur chaque région indiquée si elle contient au moins un *Village* ou une *Cité*, ou est adjacente à un *Village*, une *Cité* ou l'Océan (*appliqué une seule fois par région*). *Défaite si le paquet Envahisseurs est vide lorsqu'on doit révéler la carte.*

 **RONCES** (B&G) : Empêche l'action *Explorer*, puis jeton retiré.

 * L'icône *Escalade* (cartes Niveau II) est activée si vous jouez contre un Adversaire.

DÉGATS SUR LES FIGURINES

- ✓ Les dégâts sont répartis au choix des joueurs mais les envahisseurs éliminent toujours un *Dahan* avant de passer au suivant (*interdit de répartir 2 dégâts Envahisseur sur 2 Dahans pour éviter la mort d'un Dahan*).
- ✓ Un *Dahan* ou *Envahisseur* blessé inflige quand même tous ses dégâts.
- ✓ Contrairement à "Détruire", on ne génère pas de *Peur* avec un effet "Retirer" ou "Remplacer".
- ✓ L'*Esprit* utilisant un *Pouvoir* décide des choix à faire pour tous les effets de ce *Pouvoir*.

CARTES ÉVÉNEMENT

- Appliquez l'un des deux effets néfastes indiqués selon la référence indiquée sur la carte :
 - Santé actuelle de l'île (carte *Désolation* côté "Luxuriante" ou "Désolée") ;
 - Niveau de Terreur atteint (I, II ou III) ;
 - Niveau Envahisseurs actuel (carte sur la pioche *Envahisseurs*, niveau I, II ou III).
- Appliquez ensuite les deux effets favorables de la carte :
 - jetons Bêtes, Maladie ou Discorde ; puis
 - Événements Dahans.

Les effets ne ciblent que la région où il se déclenchent. Ceux non applicables sont ignorés. Les événements ciblant chaque plateau de l'île peuvent avoir des choix différents d'un plateau à l'autre. Une carte *Événement* incompatible avec un scénario ou un adversaire est défaussée et remplacée par la suivante sur la pioche.

Si les Esprits doivent s'acquitter d'un coût pour l'effet d'un événement, cet événement est considéré comme un effet d'Esprit.





Certains événements "Dilemme" proposent des choix aux Esprits, avec des conséquences différentes. Les joueurs doivent trouver un consensus pour choisir, sinon la première option est appliquée par défaut. Si un coût est associé, il est payé collectivement mais pas nécessairement équitablement.

Coût "Aidé par (élément)" : il est payé avec l'énergie disponible et les bonus suivants.

- +1 Energie par élément de ce type déjà en jeu (Pouvoir, Piste ou autres effets) ;
- +2 Energie par élément de ce type sur une carte défaussée depuis sa main ;
- +4 Energie par élément de ce type sur une carte oubliée (en main, jeu ou défausse).

La même carte ne peut pas être simultanément utilisée et défaussée et/ou oubliée pour gagner l'Énergie requise pour payer le coût "Aidé par".

JETONS DANGERS

- **BÊTES** (ajouté aux Régions) : Animaux sauvages pouvant attaquer les Envahisseurs. Inflige Dégâts et Peur lors de certains événements et Pouvoirs. 
- **RONCES** (ajouté aux Régions) : Nature hostile ralentissant les Envahisseurs. Retire un jeton RONCES au lieu d'EXPLORER. 
- **MALADIE** (ajouté aux Régions) : Maux affectant les Envahisseurs et parfois les Dahans. Retire un jeton MALADIE au lieu de CONSTRUIRE. 
- **DISCORDE** (placé sous les Envahisseurs) : Divergences au sein des Envahisseurs. Cible un Envahisseur, qui INFLIGE 0 DEGAT aux Dahans et Région et retire un jeton DISCORDE sous lui (*même s'il inflige déjà 0 dégât par un autre effet*). Cela s'applique après les effets modifiant les dégâts d'envahisseur mais avant ceux modifiant les dégâts totaux à une Région. Le jeton *Discorde* est ignoré lorsque l'Envahisseur inflige ses dégâts à un autre Envahisseur. Il se déplace avec l'Envahisseur ciblé et est défaussé si l'envahisseur est détruit ou remplacé par un autre type de jeton (*Bêtes, Dahans, etc.*). 

MODIFICATION DES REGLES

Des cartes *Peur* ou *Événement* peuvent changer la progression des cartes *Envahisseurs* avec pour conséquence d'avoir aucune ou plusieurs cartes sur une même Action.

- S'il n'y a aucune carte, rien ne se passe et on passe à l'espace Action suivant.
- Si plusieurs cartes sont sur la même Action, résolvez l'Action une fois pour chaque carte présente (*la carte du dessous doit être celle arrivée en premier, elle est résolue d'abord*). Les Pouvoirs de Défense s'appliquent à chaque fois qu'une Action "Ravager" est activée par une carte et la Région subit à chaque fois les dégâts de manière séparée.

Lors de la progression des cartes *Envahisseurs*, toutes les cartes se déplacent en même temps vers l'Action suivante (ou la défausse).

Les Actions "normales" désignent celles déclenchées par les cartes présentes sur les trois espaces "Action". Les Actions "Bonus" sont celles déclenchées par tout autre effet (carte Événement, Peur, Pouvoir, Adversaire, Scénario).

- Les Pouvoirs permettant de déplacer des jetons *Désolation* entre Régions **ne détruisent pas de Présence ni ne déclenchent de cascade**.
- Certains nouveaux Esprits doivent déclencher deux options de Croissance à chaque tour, au choix. **On ne peut pas choisir deux fois la même option pour un tour**. Une croissance ayant un coût en énergie ne peut être choisie si l'Esprit ne peut pas payer.
- Lors de la phase "Pouvoirs Rapides", une carte "Pouvoir Lent" posée en jeu grâce à un effet ne sera utilisée que pendant la prochaine phase "Pouvoirs Lents".
- Plusieurs effets d'événements *Dilemme* (avec choix) ont un résultat aléatoire, comme défausser la première carte d'un paquet *Pouvoir* pour vérifier un attribut de cette carte (énergie, éléments, vitesse, etc.). Si cette carte offre un choix pour l'attribut ciblé, l'Esprit décide ce qu'il obtient.
- Contrairement aux dégâts infligés par les Envahisseurs (*que vous ne pouvez pas répartir pour épargner un Dahan blessé*), vous pouvez choisir comment attribuer les dégâts infligés aux Dahans par vos Pouvoirs.
- Une Résistance réduite par un effet ne peut être inférieure à 1.
- Les modificateurs de dégâts individuels (ciblant un type de figurine) se cumulent et s'appliquent avant les modificateurs collectifs (*par exemple, Défense*).

Pour les Scénarios, voir le PDF *Spirit Island_FR_Scenarios-Adversaires-Esprits*.

TERRE HOSTILE (ajouté aux Régions) : Pour chaque jeton *Terre Hostile* dans la région, +1 Dégât aux dégâts totaux d'une action contre **Envahisseurs et Dahans**.



Un jeton *Terre Hostile* reste en place tant qu'un effet ne le retire pas explicitement.

Le bonus ne s'applique qu'une fois par jeton, au total des dégâts d'une action (*pas +1 pour chaque source de dégâts s'il y en a plusieurs*). Le bonus concerne uniquement les types de pions ciblés par l'action (ex : *Village/Cité*).

Si les dégâts sont réduits à 0 (avec *Défense*, par exemple), les dégâts bonus ajoutés par *Terre Hostile* ne s'appliquent pas, car il n'y a eu aucun dégât. Si plusieurs régions sont ciblées, l'effet *Terre Hostile* s'applique seulement là où il y a au moins 1 jeton de ce type.

Séquence RAVAGE : ordre de résolution des dégâts (*modification des règles de base*)

- Calculer les dégâts totaux des Envahisseurs présents dans la région. Les modificateurs de dégâts pour chaque Envahisseur sont pris en compte à ce moment, par exemple l'effet d'un jeton *Discorde* (*inflige 0 dégât et retire le jeton*).
- Si les Envahisseurs effectuent au moins 1 Dégât, ils sont augmentés par les éventuels effets ciblant « par région ».
- L'effet *DEFENDRE* est pris en compte.
- Infliger le total des dégâts simultanément à la région et aux Dahans (*si au moins 1 dégât est infligé, +1 dégât par jeton Terre Hostile présent*).
- Les Dahans survivants infligent leurs dégâts aux Envahisseurs (*si au moins 1 dégât est infligé, +1 dégât par jeton Terre Hostile présent*).

Cartes Désolation "ILE EN SURSIS"

Deux nouvelles cartes *Désolation* ont une face « en sursis » à la place de « île désolée ». Lorsqu'une île en sursis n'a plus de jeton *Désolation*, la partie n'est pas perdue. On pioche une nouvelle carte *Désolation* et on la place sur son côté *île désolée* ou *en sursis*.

A cause de ce nouveau type de carte, il est conseillé de garder le paquet *Désolation*, mélangé et face cachée, dans l'emplacement *Désolation* sur le plateau.

Si un effet demande de vérifier l'état de l'île, *en sursis* correspond à *luxuriant*.

Effet ISOLER

Certains Pouvoirs permettent d'isoler une région, les envahisseurs s'y trouvant sont incapables de voyager. Ceci produit deux effets :

- Les Envahisseurs n'explorent pas une région isolée et une région isolée ne compte pas comme source d'explorateurs.
- Les pions *Envahisseurs* dans une région isolée ne sont adjacents à aucune autre région, mais un joueur peut décider de tenir compte d'une ou plusieurs régions adjacentes lors de ses actions.

L'isolation n'affecte pas une cascade de désolation, on ignore l'isolation et la cascade se produit normalement. Une région côtière isolée reste côtière.

Un effet *Isoler* dure jusqu'à la fin du tour où il est déclenché.

Définition du terme ACTION

Une Action peut parfois regrouper une suite d'effets successifs, par exemple jouer un Pouvoir pour un Esprit ou Ravager, Construire et Explorer pour les Envahisseurs.

Certains effets se déclenchent « une fois par Action », « Après une Action », etc. Voici ce qui est défini comme une Action courante :

- L'utilisation d'un Pouvoir.
- Ravage/Construction/Exploration dans une seule Région.
- Effet de carte Peur/Événement/Désolation ou Jeton (*Terre Hostile, Dahans*).
Un effet contenant le terme « Chaque Plateau/Région/Joueur/Esprit » constitue une action spécifique à chaque Plateau/Région/Joueur/Esprit où il est applicable.

Les types d'Action peuvent être d'Esprit (effet de Croissance/piste Présence, jouer/utiliser ses Pouvoirs), d'Envahisseurs (Ravage, Construction, Exploration), de Désolation/Peur (effet d'une carte Désolation/Peur), d'Événement (carte, jeton, Dahans) ou d'Adversaire (Escalade, fiche Adversaire hors changement du fonctionnement des Envahisseurs).

Les Actions déclenchées ne se déclenchent pas elles-mêmes (pas de boucle infinie).

Les effets permanents (ex : *les Villages ont +1 Résistance*) ne sont pas considérés comme des Actions.

- Errata** : Les cartes suivantes de l'extension *Branches et Griffes* sont retirées du jeu si vous jouez avec l'Adversaire *Tsar de Russie* ou l'Esprit *Nuées accordées à l'Unisson* :
Événement : *Une étrange frénésie s'empare des bêtes*.
Pouvoir Majeur : *Monstre Marin* (carte remplacée).

Le Pouvoir Majeur *Revanche des Morts* ne peut pas se déclencher lui-même.

- Disposition de l'île** : vous pouvez assembler les plateaux *Îles* comme vous le souhaitez, par exemple avec des Océans opposés ou alignés. Vous pouvez même former plusieurs îlots séparés (en archipels) avec leurs Océans connectés à distance (Portée 2). Pour une difficulté encore accrue, vous pouvez ajouter 1 plateau *Île* supplémentaire qui ne sera pas attribué à un Esprit à la mise en place mais fonctionne normalement.

Icônes de l'extension



Montagne indique que seules les règles du jeu de base sont nécessaires.



Volcan éteint indique que les règles de *Terre Fracturée* sont utilisées en plus du jeu de base.



Volcan actif indique que toutes les règles et concepts de *Branches & Griffes* et *Terre Fracturée* sont appliquées.

Cette extension requiert d'avoir le jeu de base et l'extension *Terre Fracturée*.

Présence détruite : cette icône se réfère à toute Présence qui a été détruite, remplacée ou retirée d'une île ou d'une piste de Présence, sans être remise dans la boîte de jeu (retirée de la partie). L'icône concerne toujours vos Présences détruites et pas celles de vos alliés, sauf indication contraire.



VITALITÉ (ajouté aux Régions) : Chaque jeton *Vitalité* dans une région sans Désolation empêche l'ajout d'1 Désolation (retirer 1 jeton *Vitalité* au lieu d'ajouter la Désolation). Sur les îles côté thématique, à la mise en place ajoutez 1 *Vitalité* sur les Régions NO 1, 5 et 6 et 1 *Vitalité* sur la Région E 7.



INCARNATION : Forme de Présence unique d'un Esprit, possédant des capacités spécifiques. Chaque Esprit ayant un Incarna dispose d'instructions de mise en place du jeton, côté *Non-renforcé* (*Unpowered*).



Lorsqu'il est en jeu un jeton *Incarna* est considéré comme une Présence (symbole imprimé dessus) pour l'Esprit. Si d'autres icônes sont imprimées, elles comptent aussi. Lorsqu'un Incarna est *Renforcé* (*Empowered*) par un effet ou une action avec l'icône jaune, le jeton est retourné côté *Renforcé* et cet état est définitif (même si le jeton sort du jeu puis y retourne). Les capacités spéciales d'un Incarna ne fonctionnent que lorsqu'il est sur une île, pas en dehors. Si une action demande de compter le nombre de pièce d'un type particulier et que le symbole correspondant est imprimé sur le jeton de l'Incarna en jeu (*ex* : *Présences*), vous pouvez choisir de compter ou non l'Incarna. Même si l'Incarna compte comme un Site Sacré si ce symbole est imprimé, il ne compte pas comme 2 Présences dans ce cas.

Rappelez-vous que votre Incarna étant une Présence, il peut être utilisé pour calculer une Portée, se déplacer (y compris dans la même Région qu'il occupe actuellement) ou même être détruit à la place d'une Présence. Quand vous ajoutez une Désolation dans une Région où votre Incarna est tout seul (pas d'autre Présence), vous pouvez décider de ne pas le compter comme Présence pour éviter de le détruire.

Amélioré/Dégradé (*Upgrade/Downgrade*) : Action sur un Envahisseur qui le fait passer à l'état supérieur ou inférieur (Explorateur < > Village < > Cité). La figurine en jeu est remplacée par la suivante ou la précédente.

L'envahisseur conserve les éventuels jetons attachés (*Ex* : *Discorde*) et les dégâts (ce qui peut le détruire immédiatement avec une Résistance diminuée). *Dégrader* un Explorateur retire immédiatement cet Explorateur. On ne peut pas *améliorer* une Cité (sauf indication).

Précision sur l'effet Ne participe pas au Ravage : un Envahisseur ou Dahan qui ne participe pas au Ravage n'inflige ni ne subit de dégâts pendant une Action *Ravager* et il ignore les modificateurs affectant cette Action.

On vérifie qui participe au Ravage lors de la détermination des Régions où les Envahisseurs ravagent et à la résolution de chaque Action *Ravager*.

Actions et Bonus pour les Esprits

Certaines règles spéciales d'Esprits leur permettent d'effectuer une action pendant les phases *Esprit*, *Rapide* ou *Lent*. Vous choisissez à quel moment vous déclenchez cette action pendant la phase, mais elle ne peut pas interrompre (ou être interrompue par) une autre Action.

Certains Esprits ou Aspects possèdent une case *Bonus*. Il s'agit d'un bonus obtenu à chaque tour, comme une case *Présence* non recouverte par un jeton.

Errata et précisions

Les effets des cartes et Esprit suivants peuvent affecter une Présence de n'importe quel Esprit :

- *Happé par le néant* (version corrigée incluse)
- *Dénicheur de chemins imperceptibles* (concerne tous ses Pouvoirs innés et uniques).

Les cartes suivantes de l'extension *Branches et Griffes* sont bannies du jeu :

Événements : *Pris de vitesse*, *La guerre frappe les rivages de l'île*, *Une étrange frénésie s'empare des bêtes*.

Pouvoir mineur : *Croissance par le sacrifice*.

Désolation : *Point de bascule*.

Terres Hostiles : L'effet de ces jetons n'affecte pas obligatoirement le premier dégât d'une Action. Si plusieurs effets différents infligent des dégâts, vous choisissez lequel obtient le bonus de +1 Dégât.

Victoire et Défaite : Il faut attendre d'avoir terminé l'Action en cours et que toutes les actions déclenchées par celle-ci soient aussi terminées pour déterminer la Victoire ou la Défaite.

Résistance des Régions : Les effets affectant le nombre de dégâts subis par une Région pour déclencher une Désolation sont cumulés (perte et gain de Résistance). Le total d'une perte de Résistance d'une Région ne peut pas la rendre inférieure à 1.

Cartes Désolation en Solo : Lorsqu'une carte côté *Île Désolée* n'indique que 2 Désolutions, vous pouvez en piocher une nouvelle pour la remplacer. Ceci n'est pas valable pour les cartes *Île en sursis*.

Jeton Désolation remplacé : Le jeton retourne sur la carte *Désolation*, il n'est pas défaussé.

FAQ - version originale officielle en anglais : [Spirit island faq \(querki.net\)](http://spiritislandfaq.querki.net)

POUVOIRS INNÉS

- Les différents seuils d'un Pouvoir inné doivent être joués ensemble et ciblent la même région ou le même Esprit.
- Chaque seuil d'un Pouvoir ne peut être **activé qu'une fois par tour**, même si vous avez les éléments requis en double, en triple ou plus.
- L'effet "Répéter" cible souvent une CARTE Pouvoir, pas un Pouvoir inné. Cependant certains innés ont un effet "Répéter" dans leurs seuils.
- Chaque seuil doit être déclenché dans l'ordre de haut en bas, selon les éléments disponibles que vous décidez d'utiliser. Vous pouvez utiliser moins d'éléments que ceux générés par vos cartes et pistes, afin d'activer seulement un ou deux seuils d'un Pouvoir inné. Cependant, **tous les seuils correspondant aux éléments que vous utilisez sont obligatoirement déclenchés**, même s'ils sont séparés par un seuil ayant un ou plusieurs éléments manquants (dont l'effet particulier ne sera pas activé).

ÉLÉMENTS

- Les éléments ne sont **pas partagés entre Esprits**.
- Les éléments sont utilisables dès qu'ils sont disponibles. Vous pouvez utiliser un élément dès qu'il est découvert sur une piste *Présence* ou sur une carte *Pouvoir* posée en jeu après la phase *Esprit*. A contrario, dès qu'une carte est détruite ou un emplacement d'une piste *Présence* recouvert (*suite au retour d'un jeton Présence*), l'élément disparaît aussitôt.
- Lorsqu'un effet permettant de choisir un élément est découvert sur une piste *Présence*, vous pouvez attendre jusqu'au déclenchement d'un pouvoir pour décider quel élément prendre. Une fois choisi, il ne peut plus être modifié pour le reste du tour.

DÉSOLATION

- Les Désolations ajoutées à la mise en place d'une partie (icônes sur une région, indications de scénario ou de fiche *Esprit*) sont prises dans la réserve, pas sur la carte *Désolation*.
- On peut ajouter une Présence à une région possédant déjà une ou plusieurs Désolations.
- Une Désolation est ajoutée à une région lorsqu'un effet produit 2 dégâts ou plus (*ex : total des dégâts d'un ravage*). Deux effets distincts produisant chacun 1 dégât à une région ne rajoutent pas de Désolation.
- Chaque ajout de Désolation détruit une Présence de **chaque Esprit** dans la région concernée, même si une autre Désolation était déjà présente.
- Un jeton *Désolation* détruit une Présence de chaque Esprit présent lorsqu'il est AJOUTÉ à une région, pas déplacé d'une région à une autre.
- L'effet de Cascade ajoute une nouvelle Désolation à une seule région adjacente, mais la cascade continue s'il y avait déjà une Désolation dans la nouvelle région.

CARTES POUVOIRS

- L'énergie gagnée APRÈS la phase *Esprit* (*par un Pouvoir ou un effet*) ne permet pas de payer le coût des cartes en jeu. Ce coût doit être payé dès la mise en jeu d'une carte.

- Les cartes jouées APRÈS la phase *Esprit* (*par un Pouvoir ou un effet*) ne comptent pas dans la limite maximum imposée par la piste Cartes de l'Esprit.

DAHANS

- Lors d'un effet comparant le nombre de Dahans au nombre de Village/Cité, vous pouvez cibler une région sans village ni cité.
- Les dégâts d'Envahisseurs aux Dahans ne peuvent pas être réparti pour éviter de détruire un Dahan mais une autre source de dégâts (*ex : dégâts d'un Pouvoir*) peut être répartie comme vous le souhaitez.

PEUR

- Seul l'effet "*Détruire*" génère de la Peur, "*retirer*" ou "*remplacer*" un Village ou une Cité **ne produit pas de Peur**, sauf si l'effet l'indique spécifiquement.
- Un effet générant de la Peur et détruisant un Village/Cité en même temps permet de gagner aussi la Peur générée par la destruction du bâtiment.

DÉGÂTS

- **Une figurine blessée effectue toujours ses dégâts d'origine** (1 par Explorateur, 2 par Village, 3 par Cité, 2 par Dahan), sauf si un effet modifie spécifiquement les dégâts.
- Un effet réduisant la résistance maximale d'une figurine peut entraîner sa destruction immédiate si elle reçoit (ou a reçu) des dégâts correspondant à sa résistance actuelle.
- Les Envahisseurs s'infligent des dégâts entre eux (par un effet) le font simultanément.
- Les dégâts infligés à un Envahisseur persistent pendant la durée du tour. Si vous remplacez l'envahisseur par un autre, les dégâts sont conservés (*si une Cité avec 2 dégâts est remplacée par un Village, le Village est détruit immédiatement*).
- Les dégâts aux Dahans non générés par des Envahisseurs (*ex : effet infligeant des dégâts pour chaque jeton Maladie*) ne sont pas réduits par "*Défense*".
- Lors d'un ravage, les dégâts d'Envahisseurs à la région et aux Dahans sont simultanés. En pratique, on résout d'abord les dégâts à la région pour ajouter ou non une Désolation.

EFFETS OBLIGATOIRES OU FACULTATIFS

- Si un effet indique "Vous pouvez...", alors il n'est PAS obligatoire.
- L'effet "Récupérez 1 carte" d'une piste est actif dès qu'il est découvert, il est utilisable à tout moment pendant la Phase *Esprits*.
- Lors d'un effet "*Rassembler/Repousser x figurines*" **vous devez satisfaire au maximum le nombre indiqué** selon la configuration du plateau et la région ciblée. Cependant, un effet "*Rassembler/Repousser JUSQU'À x figurines*" permet d'en déplacer 0 si vous le voulez.
- L'effet "immédiat" d'une carte *Désolation* n'est activé que lorsque la carte est révélée et pas aux tours suivants. Si la carte ne précise rien, elle s'active à chaque début de phase.
- Les Croissances payantes ne peuvent pas être choisies si vous ne pouvez pas payer le coût.
- L'effet *ESCALADE* sur les cartes *Envahisseurs* Niveau II est résolu avant l'action *Explorer*, sauf précision contraire dans l'effet. Si vous jouez sans adversaire, ignorez l'Escalade.