

RENCONTRE AVEC UN OU PLUSIEURS GARDIENS

Si le Loup se déplace sur une case où se trouve un ou plusieurs Gardiens, **il les capture**.

Le déplacement du Loup est interrompu et son activation s'achève sur cette case. Les pions du ou des Gardiens concernés sont retirés du jeu.

Note : les Gardiens peuvent se déplacer sur la case où se trouve le Loup. Cependant, s'ils le font ils seront capturés par le Loup.

EXEMPLE

Lors de son activation, le **LOUP** doit se déplacer de 4 cases. **SAM** est le Gardien le plus proche, le **LOUP** se dirige vers lui. Lors de son déplacement, il arrive sur la même case que **SAM** : le **LOUP** rencontre **SAM**.

Le **LOUP** arrête son déplacement sur la case de **SAM** et le capture. L'activation du Loup s'achève.



Si d'autres Gardiens avaient été sur la même case que Sam, ils auraient été capturés eux aussi !



À L'ABRI DU LOUP

Si tous les Gardiens sont dans un portail (🌀), une cachette (🏠) ou une maison de saison, ils sont **à l'abri du Loup**, car ce dernier ne peut pas accéder à ces cases.

Lorsque le Loup n'a plus de Gardien vers lequel se déplacer, il se dirige vers sa roulotte.

Lorsqu'il atteint la case roulotte, il y reste.

Dès qu'un ou plusieurs Gardiens ne sont plus **à l'abri**, le Loup se dirige de nouveau vers le Gardien le plus proche.



EXEMPLE

Tous les Gardiens sont **à l'abri** : **PECK** est dans la maison de saison, **MERYL** est dans un portail (🌀) et **MICHA** est dans une cachette (🏠). Lors de son activation, le **LOUP** se dirige vers la roulotte.

3 ACTIVEZ LES GARDIENS

Les joueurs activent les Gardiens les uns après les autres dans l'ordre indiqué par les deux cartes *Déplacement* du tour, qui précisent également le type d'actions des Gardiens ainsi que le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir pendant leur activation. Ils peuvent se déplacer comme ils le souhaitent tant qu'ils respectent ce qui est indiqué sur les cartes *Déplacement*. Les joueurs ne sont jamais obligés d'activer un Gardien.



CHANGER DE SAISON

Lorsque tous les Gardiens sont dans un ou plusieurs portails  menant à **une même saison**, ils peuvent changer de saison, ce qui termine le tour. Le Loup est alors retiré du livre des saisons et les joueurs tournent les pages pour atteindre la nouvelle saison. Les Gardiens ne bougent pas, ils sont déjà en place sur la nouvelle saison. Les joueurs commencent un nouveau tour : ils tournent une carte *Déplacement* qui permet de placer le Loup sur cette nouvelle saison.



Une fois que Loup et Gardiens ont accompli leurs actions, un nouveau tour commence.

EXEMPLE D'UN TOUR

Cartes *Déplacement* du tour :



Ce tour, le **LOUP** n'est pas activé (X). C'est maintenant aux Gardiens de jouer.

Situation en début de tour :



MERYL est le premier Gardien activé. Son déplacement est de 5 cases maximum. Les joueurs décident d'utiliser le raccourci, grâce au pouvoir de **MERYL**, qui accède à la cachette .



C'est la première fois de la partie qu'un Gardien atteint cette cachette , aussi les joueurs dévoilent la carte *Objet* qui s'y trouve. Malheureusement, elle n'est pas utile pour la mission et est remplacée face visible dans la pochette.

Ensuite, dans l'ordre d'activation :

PECK ne peut se déplacer que d'une case. Heureusement, les joueurs peuvent déplacer ce Gardien dans la maison de saison et le mettre à l'**abri du Loup**. 

SAM ayant été capturé par le **LOUP** lors d'un tour précédent, il n'est plus activé pour le reste de la partie.

MICHA peut se déplacer jusqu'à 5 cases. Pour être à l'**abri du Loup**, les joueurs décident de déplacer **MICHA** vers le portail  le plus proche. En se déplaçant de 3 cases, **MICHA** accède au portail  et y termine son activation.

Situation à la fin du tour :



Parfois, il y a beaucoup de missions à accomplir en même temps. Si vous ne savez plus très bien ce que vous devez faire, n'hésitez pas à poser la question suivante à haute voix lorsque vous commencez un tour : « Que devons-nous faire lors de ce tour ? »

FIN DE PARTIE

La partie peut s'achever de trois manières :

- Il n'y a plus de cartes dans la partie droite du pupitre : **la partie est perdue.**
- Tous les Gardiens ont été capturés par le Loup : **la partie est perdue.**
- Les cartes *Aventure* vous indiquent que la partie est terminée : **victoire ou défaite selon ce qui est écrit.**

RANGER UNE AVENTURE

Lorsque vous avez terminé une aventure, veillez à la ranger dans l'enveloppe correspondante. Vous pourrez la rejouer.

Nous vous conseillons de ranger les cartes dans l'ordre croissant, face **A** visible.



Pensez à bien ranger toutes les cartes *Aventure*, y compris les pouvoirs que vous avez glissés sous les cartes *Gardien*.

POUVOIRS DES GARDIENS

Chaque Gardien dispose d'un pouvoir de base inscrit sur sa carte *Gardien*. Au gré des aventures, les Gardiens peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs. Glissez la carte présentant le nouveau pouvoir sous la carte du Gardien concerné en laissant apparaître le nouveau pouvoir.

Un pouvoir peut être utilisé uniquement lors de l'activation d'un Gardien. Un pouvoir ne peut pas être utilisé lorsque les cartes *Déplacement* indiquent un ☒ pour le Gardien concerné.

Voici quelques précisions concernant les pouvoirs. Si vous ne voulez pas en gâcher la découverte, ne lisez que les parties concernant les pouvoirs que vous connaissez déjà.



MERYL



Meryl peut consulter l'objet d'une cachette de son choix avant de se déplacer.

Uniquement lors de la saison en cours et la carte *Objet* est remplacée face cachée.



Meryl peut sauter par-dessus le Loup lors de ses déplacements.

Si Meryl utilise ce pouvoir, ne comptez pas la case sur laquelle se trouve le Loup lors du déplacement. Meryl ne peut pas être capturé(e) en sautant par-dessus le Loup.



SAM



Sam peut rejoindre la cachette de son choix AU LIEU de se déplacer.

Ce pouvoir ne peut pas être appliqué quand les cartes *Déplacement* indiquent un ☒ pour Sam.



PECK



Peck peut utiliser tous les raccourcis.

Peck peut utiliser les raccourcis de toutes les saisons.



MICHA



Micha peut porter un autre Gardien pendant son déplacement. Micha peut porter un Gardien présent sur sa case OU rejoindre un autre Gardien puis le porter. Lorsque Micha porte un Gardien, déplacez puis terminez le déplacement des deux pions en même temps.

Micha peut se déplacer dans un sens pour rejoindre un Gardien puis se déplacer dans l'autre sens (en portant ce Gardien).



Le Loup a peur de Micha. Lorsqu'il se déplace, le Loup n'est plus attiré par Micha. De plus, le Loup ne peut pas se déplacer ou s'arrêter sur une case occupée par Micha. Micha ne peut pas aller sur une case occupée par le Loup.

Le Loup ne peut donc plus capturer Micha lorsque ce pouvoir est en jeu. Cependant, Micha ne peut pas se déplacer sur une case où se trouve le Loup.

AUTRES POUVOIRS



Ce Gardien peut aller dans la cachette de son choix au lieu de se déplacer.

Ce pouvoir ne peut pas être appliqué si carte *Déplacement* indique un ☒ pour ce Gardien.



Ce Gardien peut emprunter les raccourcis de l'hiver.

Ce pouvoir peut être donné à n'importe quel Gardien, excepté Micha.



Ce Gardien peut utiliser tous les raccourcis.

Ce Gardien peut utiliser les raccourcis de toutes les saisons.

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » Marie et Wilfried Fort, Aline Vidberg et les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Remerciements des auteurs :

Merci à nos enfants, Alicia, Robin et Emy, ainsi qu'à tous les élèves des écoles de St Pompon et St Martial, particulièrement Ashlinn, Paul, Manon G et Manon B-L. Merci à Wilfried et Léa qui, tout au long du projet, nous ont permis d'être impliqués dans le développement du jeu. Anaïs et Julien.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :

