



# MANUEL DE L'EXPLORATEUR

## Table des matières

Introduction	2	Jouer des Cartes Objet	15
Crédits	3	Vendre des Gemmes	16
Les Composants	4	Restaurer les Reliques	17
Mise en Place du Jeu	6	Fin du Tour	17
Mise en Place des Joueurs	6	Fin de la Partie	18
Concepts Clés	8	Décompte de Fin de Partie	19
Le Déroulement du Jeu	9	Objectifs Secrets	20
Le But du Jeu	9	Expédition en Solo	21
Vue d'Ensemble du Jeu	9	Catalogue de Cartes de Rumi	24
Révéler des Tuiles	10	Conseils pour les Pros	26
Déplacer l'Explorateur	11	Erreurs Commun	26
Bonus de Tuiles	12	Guide de référence des reliques	27
Extraire des Gemmes	13	Termes	28
Acheter une Carte Objet	14	Icônes	28

## INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde fantastique d'Irivescia. Ce monde abandonné, regorgeant de pierres précieuses rares, est resté inoccupé pendant des siècles à la suite d'un cataclysme qui a forcé ses habitants à s'enfuir vers les cieux. La terre est désormais sûre et les anciens habitants reviennent à la maison. Incarne l'un des quatre clans pour explorer les terres, extraire des gemmes, restaurer d'anciennes reliques et trouver la pierre perdue d'Iridia afin de monter sur le trône et de réunifier le peuple d'Irivescia !

CONCEPTION DU JEU PAR ROBERTO PANETTA  
ILLUSTRÉ PAR SARAH "FREEDZ" CONLON  
LOGO CONÇU PAR MICHAEL DASHOW  
GRAPHISME PAR ROBERTO PANETTA & AMMON ANDERSON

### TESTEURS DU JEU

JUAN AGUDELO, JAMES BAKER, LINDA BALDWIN, CERNAN BAYAN, MEREDITH BEDARD, MARIE-EVE LEBOUTHILLIER, NICHOLAS DEVAN, CATHERINE DRAYER, CANDICE DUGAS, SHAUNA EHM, JILL ELDER, GWEN GERVAIS, ALEX GILL, JONATHAN GILMOUR-LONG, ANDREW GRYNCZUK, CANDICE HARRIS, VANESSA HARVEY, BRENDA HUITT ZIEGLER, MATHIEU JACOB, ANDREW KIRK, ZACK KUNTZ, JOSH L'HUILLIER, WILL LITTLE, WHITNEY LORAIN, GRANT LYON, JIM MANN, MAE MORRISON, JOSHUA MURPHY, JUDY MANN, DAVID MCKENZIE, OLGA NOVINKOVA, HENRY PANETTA, OWEN PANETTA, PJ PARENT, SACHA PLURA, GAVIN ROOK, JOHN-CARLO RICARDI, HEATHER ROSE, REBECCA RUCH, DONNA RUSSELL, CHRISTIAN SAVOIE, DANIEL SEWARD, ARIANE SICARD-LADDOUCEUR, IAN SMALL, GABRIEL SPELLER, JAMES NATHAN SPENCER, SAMUEL STOCKTON.

Merci à tous ceux qui ont suivi le développement du jeu Les Gemmes d'Irivescia et qui m'ont soutenu tout au long de ce voyage. Je remercie tout particulièrement ma femme Meredith et nos deux fils, Henry et Owen, de m'avoir soutenu, inspiré et d'avoir cru en moi.

Paix & Amour  
Roberto Panetta

# LES COMPOSANTS



Plateau Principal



58 Tuiles de Terrain  
(13 Déserts, 13 Canyons, 13 Forêts, 13 Ruines, 6 Châteaux)



4 Dés de Pierre Grise



4 Dés de Marché de Gemmes



36 Cartes Objets Marchand



24 Cartes Relique



15 Cartes Objectif Secret



Jeton de Pierre d'Iridia



3 Jetons d'Évaluation de la Royauté  
(Trône, Sceptre et Bannière)



16 Jetons de Gemmes d'Améthyste



16 Jetons de Gemmes de Citrine



16 Jetons de Gemmes d'Émeraude



16 Jetons de Gemme Saphir

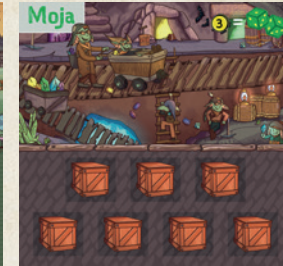


32 Jetons Pièces de Monnaie 1\$



16 Jetons de Pièces de Monnaie 3\$

# COMPOSANTS DU JOUEUR



Plateaux de Joueur



4 Jetons Explorateur



4 Scoring Markers



8 Dés d'Exploitation Minière  
(2 pour chaque Explorateur)



4 Cartes Aide de Jeu

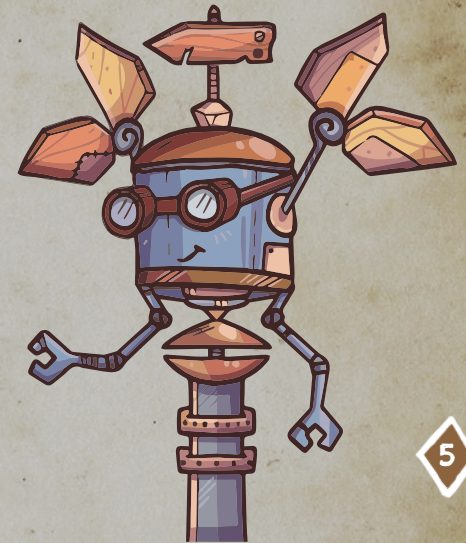
# COMPOSANTS MODE SOLO



16 Cartes Mode Solo Rhom



6 Jetons Barricade



## Cartes Relique

Mélangez le paquet de cartes Relique. Placez-le face cachée au-dessus du plateau de jeu. Tirez cinq cartes reliques et placez-les dans une rangée au-dessus du plateau. Ceci crée la rangée des reliques.

5



## Jetons de la Royauté et Pierre d'Iridia

Placez les trois jetons de Royauté près du plateau de jeu. Si vous jouez à trois joueurs, retirez le jeton Sceptre. Si vous jouez à deux joueurs ou moins, retirez les jetons Sceptre et Bannière.

8



## Gemmes et Monnaie

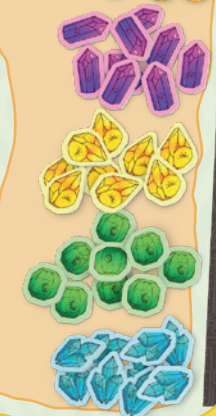
Placez les jetons Gemmes, les jetons Pièces de Monnaie et le jeton de Pierre d'Iridia près du plateau pour former la réserve.



## Tuiles de Terrain

Mélangez toutes les tuiles hexagonales par type de terrain et placez-les, face gemme vers le bas, en commençant par le bas du plateau dans l'ordre suivant : Désert, Canyon, Forêt, Ruines et Château.

Dans une expédition à 2 joueurs ou en solo, retirez une tuile de chaque type de gemme de chaque région, sauf pour la rangée du château. Placez les tuiles restantes comme d'habitude en laissant l'extrême gauche et l'extrême droit hexagone vide sur chaque rangée.



## Dés de Marché de Gemmes

Prenez les quatre dés du Marché des Gemmes et positionnez-les sur la valeur deux. Placez-les au-dessus de l'emplacement correspondant à la couleur de chaque gemme du plateau de jeu.

4



## Cartes Objets Marchand

Mélangez le paquet de cartes de Marchand. Placez-le face cachée sur le côté du plateau. Tirez cinq cartes Objet et placez-les, face visible, à côté du plateau. Ceci crée le Marché.

Dans une expédition à 2 joueurs ou en solo, retirez les trois cartes "Portail en Pierre" et les trois cartes "Catapulte Céleste" du paquet. Elles ne seront pas utilisées.

## Dés de Pierre Grise

Placez les quatre dés de pierre grise sur le plateau de jeu.

7



## MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Plateau Principal
- 2 Gemmes et Monnaie
- 3 Tuiles de Terrain
- 4 Cartes Objets Marchand
- 5 Cartes Relique
- 6 Dés de Marché de Gemmes
- 7 Dés de Pierre Grise
- 8 Jetons de la Royauté



## Mise en Place des Joueurs

- Donnez à chaque joueur les éléments suivants :
- 1 Plateau de Joueur
  - 1 Jeton Explorateur
  - 2 Dés d'Exploitation Minière
  - 1 Marqueur de score
  - 5 Jetons Pièce de monnaie

Mélangez les cartes Objectif Secret. Distribuez deux cartes à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs objectifs. Une fois que leur jeton Explorateur atteint la région forestière, ils défausseront l'une des deux cartes. (voir Objectif Secret à la page 20.)

*\*Optionnel. Si vous jouez à quatre, donnez au quatrième joueur la carte objet "Catapulte Astucieuse" de la pioche Marchand. Ceci est destiné à compenser le fait qu'ils ne pourront pas possiblement révéler aucune tuile lors de leur premier tour.*



## CONCEPTS CLÉS

### Les Gemmes & le Marché aux Gemmes

Il existe quatre types de gemmes dans le jeu:



Améthyste  
(violet)



Citrine  
(jaune)



Émeraude  
(vert)



Saphir  
(bleu)

Chaque gemme est associée à un dé à six faces de la couleur correspondante. Par exemple: si le dé violet montre deux points, ils valent alors deux pièces de monnaie chacun.



Ces dés se trouvent sur le côté droit du plateau et sont appelés dés du Marché aux Pierres Précieuses. Ces valeurs sont affectées par les actions des joueurs et sont en constante fluctuation tout au long de la partie.

La valeur des dés passe ainsi de six à un et vice-versa. Si la valeur d'un dé devait augmenter et qu'elle est déjà à six, le marché s'effondre pour cette couleur et la valeur redescend à un.

Les cartes d'objet tel que le **Marteau-Piquer Cahoteux** et le **Dynamite Éblouissante**, qui vous permettent de modifier les dés, peuvent changer la valeur marchande d'une gemme de six à un, ou vice versa.

## LE DÉROULEMENT DU JEU

### Le But du Jeu

En tant qu'explorateurs retournant à Iridescia, vous cherchez des gemmes pour restaurer d'anciennes reliques dans une course pour trouver la pierre perdue d'Iridia et monter sur le trône.

En collectant la bonne combinaison de gemmes, vous pourrez restaurer des reliques et gagner des Points de Royauté. Ceux-ci peuvent également être trouvés sur les tuiles que vous révélez, gagnés grâce à des bonus de collection et en remplissant votre objectif secret. En outre, des Points de Royauté supplémentaires seront accordés à ceux qui termineront le jeu plus rapidement que leurs adversaires.

Le jeu se termine lorsque chaque joueur a collecté une tuile sur la dernière rangée du plateau, appelée "Rangée du Château".

L'explorateur qui aura collecté le plus de Points de Royauté sera couronné nouveau souverain d'Iridescia.

### Vue d'Ensemble du Jeu

Lors de votre tour, vous effectuerez deux actions principales, suivies d'un maximum de 5 actions optionnelles, puis d'actions de fin de tour.

#### Actions Principales

- 1- Révéler les Tuiles\* (page 10)
- 2- Déplacer l'Explorateur (page 11)



\*Certaines cartes *Objet* doivent être jouées avant de révéler les tuiles. Cela est indiqué sur ces cartes dans le texte et par l'icône Drapeau vert.

#### Actions Optionnelles

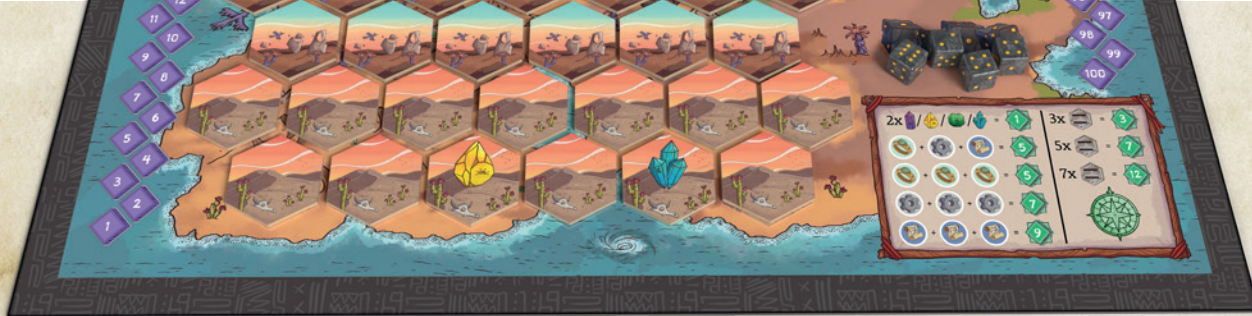
- 3a- Extraire des Gemmes (Coût: 3) (page 13)
- 3b- Acheter une Carte d'Objet (page 14)
- 3c- Jouer une ou des Carte(s) Objet (page 15)
- 3d- Vendre des Gemmes (page 16)

Les actions optionnelles peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. **L'Achat d'Objet** et la **vente de Gemmes** ne peuvent être effectués **qu'une seule fois par tour**, alors choisissez bien votre moment !

#### Fin du Tour (page 17)

- 4 - Restaurer les Reliques (optionnel)
- 5 - Collecte de la Tuile
- 6 - Ajuster le Marché de Gemmes





## ACTIONS PRINCIPALES

Vous êtes arrivés à Iridescia par le biais d'un dirigeable flottant près de la ligne inférieure du plateau.

**Lors de votre premier tour**, révélez jusqu'à deux tuiles de la première rangée; elles ne doivent pas nécessairement être adjacentes l'une à l'autre. S'il n'y a plus de tuiles à révéler, vous pouvez placer votre ouvrier sur n'importe quelle tuile révélée de cette rangée pendant l'action Déplacer l'Explorateur. Après avoir révélé une ou des Tuile(s), placer votre explorateur sur la tuile révélée en suivant les instructions sur comment **Déplacer l'Explorateur** à la page 10 et terminer votre tour normalement.

Lors des tours suivants, révélez les tuiles en suivant les instructions ci-dessous :

### 1 – Révéler des Tuiles

Dévoilez jusqu'à deux tuiles adjacentes à la position actuelle de votre explorateur. Les tuiles doivent se trouver devant votre explorateur ou sur le côté, jamais en arrière.

Comme les joueurs se disputent les emplacements, il est possible qu'il n'y ait pas de tuiles disponibles à révéler lors de votre tour. Dans ce cas, passez à l'action **Déplacer l'Explorateur**.



*Dans cet exemple, la tuile sous l'explorateur avec le X rouge ne peut pas être révélée, car elle est considérée comme étant en arrière de l'explorateur. La tuile de droite avec la gemme saphir bleu a déjà été révélée, donc jusqu'à deux des trois autres tuiles peuvent être alors révélées.*

### 2 – Déplacer l'Explorateur

Déplacez votre jeton explorateur sur une tuile révélée adjacente à l'emplacement actuel de ce dernier.

Règles de déplacement :

- Votre explorateur ne peut se déplacer **que sur le côté ou en avant, jamais en arrière**.
- Votre explorateur peut se déplacer sur une tuile, même si vous n'êtes pas le joueur qui l'a révélée.
- S'il n'y a pas de tuiles adjacentes sur lesquelles votre explorateur peut se déplacer, vous devez défausser une tuile de votre pile de victoire (voir page 18, 5 - Collecter la Tuile) et placer votre explorateur sur un hexagone vide adjacent à son emplacement actuel. Puis, jouer un tour normalement en commençant par l'action **Révéler la Tuile**. La tuile ainsi défaussée est remise dans la boîte de jeu.



Une fois que vous avez placé votre explorateur sur une tuile :

- récupérez immédiatement une gemme correspondant à celle de la tuile et
- gagnez immédiatement tout bonus indiqué sur cette tuile.

Toutes les gemmes collectées doivent être placées dans un espace de chargement disponible sur votre plateau de joueur. Vous pouvez détenir un maximum de sept gemmes à tout moment. Si vous gagnez une gemme que vous ne pouvez pas garder, vous devez immédiatement donner celle-ci à un autre joueur avant d'effectuer toute autre action jusqu'à ce que vous n'avez plus que sept gemmes. Toutefois, il peut s'agir de la ou des gemmes que vous venez d'acquérir, ou de celle(s) situé(es) dans votre espace de chargement. Vous ne pouvez pas décider de ne pas prendre une gemme que vous avez acquise. Dans les rares cas où les espaces de chargement de tous les joueurs sont pleins, les gemmes excédentaires peuvent être remises dans la réserve.



Dans chaque région, il y a une tuile arc-en-ciel. Si votre explorateur se déplace sur une tuile arc-en-ciel, vous pouvez choisir la couleur de la gemme que vous collectez et minez sur cette tuile. Vous ne pouvez choisir qu'une seule couleur. Lorsque cette tuile est retirée, elle n'affecte pas le dé du marché de la couleur de la gemme (voir Ajuster le Dé du Marché des gemmes, p.18).

## BONUS DE TUILES

Il peut y avoir l'un des trois bonus sur une tuile :



### Pièces

Gagnez immédiatement le nombre de pièces indiqué sur la tuile à partir de la réserve.



### Points de Royauté

Avancez immédiatement votre marqueur de score sur la piste de score du nombre de points de royauté indiqué sur la tuile.




### Dés de Pierre\*




\*Les dés de pierre gagnés grâce à ce bonus sont utilisés lors de l'action optionnelle Extraire des Pierres Précieuses décrite à la page 13. Il est recommandé de lire d'abord la description de l'action, puis de revenir sur ce bonus de tuile afin de mieux comprendre son explication et l'exemple ci-dessous.


Prenez un dé de pierre dans la réserve sur le plateau.


S'il n'y a pas de dé disponible sur le plateau, vous ne pouvez pas en gagner un. Ce dé peut être utilisé immédiatement ou conservé pour être utilisé lors d'un prochain tour. Une fois activé, il reste actif tant que vous êtes sur la tuile choisie. À la fin de votre tour, lorsque vous récupérez la tuile, remettez le dé de pierre dans la réserve. Un joueur peut avoir plusieurs dés de pierre (jusqu'à 4) et les conserver jusqu'à ce qu'il décide de les utiliser.

### Exemple

Jane se déplace sur une tuile sur laquelle se trouve un dé de pierre. Elle gagne immédiatement un dé de pierre. Comme la valeur de  est actuellement de 1, elle décide de garder le dé de pierre pour un prochain lancer.

Lors de son prochain tour, elle se déplace sur une tuile avec une . Comme la valeur actuelle du  est de cinq, elle décide d'utiliser son dé de pierre. Elle lance ses deux dés d'exploitation minière et son unique dé de pierre et obtient les résultats de quatre, quatre et cinq. Comme elle obtient un succès, elle gagne un  !


Jane décide de dépenser  pour relancer le dé. Comme elle se trouve toujours sur la tuile où elle a activé le dé de pierre, elle peut garder le dé de pierre dans sa réserve de dés et lancer à nouveau les trois dés. Elle obtient cinq, cinq et six ! Incroyable, elle a eu 3 succès!

Elle gagne donc . Jane est satisfaite de son tour. Elle récupère la tuile, ajuste la valeur marchande du saphir et remet le dé de pierre dans la réserve.




## ACTIONS OPTIONNELLES



### 3a — Extraire des Gemmes

Dépensez  pour lancer vos dés d'exploitation minière. Vous devez obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur marchande actuelle de la gemme indiquée sur votre tuile actuelle.

Chaque dé est résolu indépendamment.

Vous pouvez continuer à dépenser  pour chaque tentative. Lors de chaque tentative, vous allez lancer tous vos dés et récolter une gemme par succès.



La valeur actuelle de  est de trois. Jane lance ses deux dés et obtient un trois et un quatre. Le deux est un échec et le quatre est un succès. Jane gagne donc une .



Les Kitos sont des créatures ressemblantes à des rhinocéros, connues pour leur force brute, ce qui leur confère une capacité naturelle à extraire des pierres précieuses à l'ancienne méthode, à l'aide de pioches et d'outils conventionnels.

Après une dure journée de travail, ils aiment se rendre à la Söökla's Cantina, dans le Kito Bazaar, pour boire une pinte rafraîchissante ! À la vôtre !

## ACTIONS OPTIONNELLES



### Actualisation du marché

S'il y a trois cartes Objet identiques ou deux paires identiques dans la rangée du marché, mélangez toutes les cartes Objets du Marché avec celles de la défausse et celles du paquet de cartes d'Objet Marchand. Puis piochez cinq nouvelles cartes Objet.



Description de la carte



Coût de la carte

### 3b — Acheter une Carte Objet (une fois par tour)

Choisissez une carte objet sur le marché et payez le coût indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte pour l'obtenir. Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte par tour.

Tirez immédiatement une carte de la pioche du marché pour réapprovisionner celui-ci. Si la pioche du marchand est vide, vous pouvez mélanger toutes les cartes objet défaussées pour le réapprovisionner.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Objet dans votre main, toutefois, vous ne pouvez jamais avoir plus d'un exemplaire d'une carte Objet dans votre main.

## ACTIONS OPTIONNELLES

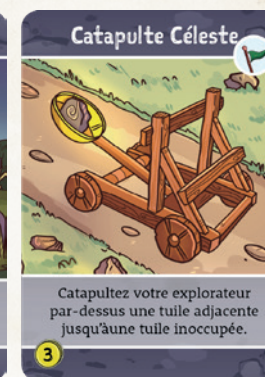
### 3c — Jouer des Cartes Objets

Réalisez l'action indiquée sur la carte que vous jouez.

Toutes les cartes objet sont à usage unique et doivent être défaussées après avoir été utilisées. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'à votre tour. Une carte peut être jouée durant le tour où elle a été acquise. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Objet qu'un joueur peut avoir en sa possession. Toutefois, vous ne pouvez pas avoir plusieurs fois un exemplaire de la même carte.

Les cartes objet **Catapulte Céleste** et **Portail en Pierre** doivent être jouées au début de votre tour, avant de révéler des tuiles. Ce sont les seules cartes du jeu de base Les Gemmes d'Iridescia qui peuvent et doivent être jouées avant les actions Révéler et Déplacer. Cela sera également indiqué par l'icône drapeau vert sur la carte objet.

Vous trouverez plus de détails sur chaque carte objet dans la section Catalogue de Rumi du Manuel de l'Explorateur à la page 24 et 25.



Faites la connaissance de Rumi, la marchande ambulante.

Rumi vient du clan Troove et est l'Iridescienne la plus travaillante qui soit. Elle travaille sans relâche à la fabrication des meilleurs produits d'Iridescia. Si vous souhaitez acheter un article, la caravane de Rumi viendra à vous ! Vous pourrez parfois la voir vendre ses produits au bazar Kito, dans la province de Vikko, située dans la région désertique.





## ACTIONS OPTIONNELLES

### 3d — Vendre des Gemmes (une fois par tour)

Vendez des pierres précieuses d'une couleur pour leur valeur marchande actuelle.

Gagnez un nombre de pièces égal à la valeur marchande actuelle de la gemme, pour chaque pierre vendue. Vous pouvez vendre autant de gemmes d'une même couleur que vous en possédez. Les gemmes vendues sont retournées dans la réserve.

Vous ne pouvez vendre des pierres précieuses **qu'une seule fois par tour**.

#### Exemple

Jane souhaite vendre ses . Le dé de valeur marchande des émeraudes est actuellement de trois. Elle décide de vendre deux pour gagner six pièces (2 + 2).

Elle dépense ensuite pour extraire plus de la tuile sur laquelle se trouve son explorateur. Elle aimerait vendre plus , mais elle devra attendre son prochain tour puisqu'elle a déjà vendu des gemmes ce tour-ci.



## FIN DU TOUR

### 4 — Restaurer les Reliques

Échangez les gemmes requises, comme indiqué sur la carte de relique que vous restaurez depuis la rangée des reliques. Ces gemmes sont remises dans la réserve.

Récupérez la carte relique et déplacez votre marqueur de points de royauté sur la piste des points correspondante en fonction de la valeur indiquée dans le coin inférieur droit de la carte relique que vous restaurez.

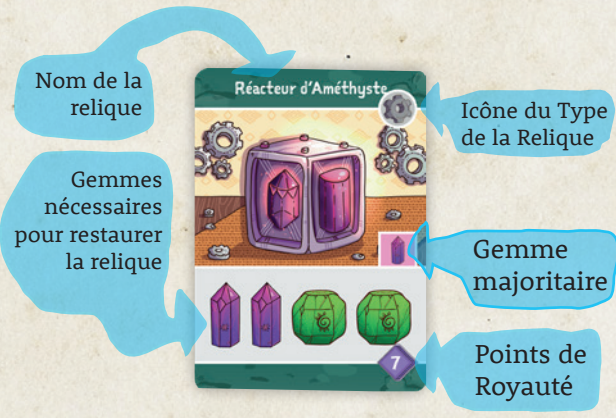
Conservez la carte dans votre pile de victoires pour la collection d'ensembles de fin de partie et les bonus d'objectifs secrets.

Remplacez immédiatement la carte Relique prise dans la Rangée des Cartes Reliques.

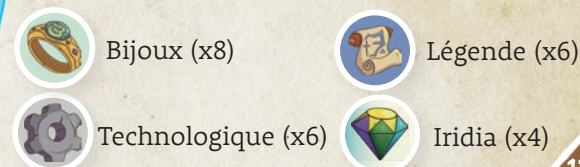
Si vous avez les gemmes nécessaires, vous pouvez restaurer une autre relique, y compris celle qui vient d'être révélée.

**La restauration des Reliques doit toujours être effectuée à la fin du tour. Elle ne peut pas être effectuée avant de révéler des tuiles, de déplacer votre explorateur ou toute autre action optionnelle.**

## ANATOMIE D'UNE CARTE-RELIQUE



Il existe quatre types de reliques : Bijoux, Technologique, Légende et Iridia. Formez un breelan ou réunissez une relique de chaque type pour des bonus. Les Reliques Iridia remplacent tout type pour bonus et objectifs. Voir Décompte des Points, page 19.



**Exemple**  
Jack décide de restaurer la Longue-Vue Saphir.



Il remet et

un dans la réserve et récupère la carte Longue-Vue en Saphir de la rangée des reliques.

Il avance immédiatement son marqueur de score de cinq points sur la piste des points de royauté.

## FIN DU TOUR

### 5 — Collecte de la Tuile

Une fois que vous avez terminé d'effectuer des actions sur cette tuile, récupérez-la et laissez votre explorateur sur l'espace vacant où se trouvait la tuile. Celle-ci doit être placée dans une pile, appelée votre pile de victoire, qui sera utilisée lors du décompte des points de fin de partie.

### 6 — Ajuster le Marché de Gemmes

Augmentez de un la valeur du dé de marché correspondant à la gemme de la tuile que vous venez de collecter.

Chaque fois qu'une tuile est retirée, la valeur de cette gemme augmente. Lorsque la valeur atteint six et qu'elle doit augmenter, sa valeur redescend à un. Alors, le marché s'effondre pour cette couleur de pierre précieuse.

Lorsqu'une tuile arc-en-ciel est retirée, cela n'affecte pas la valeur marchande de la gemme, quelle que soit la couleur de pierre précieuse gagnée sur cette tuile.

## FIN DE LA PARTIE



Dans la Rangée du Château, il y a une tuile qui contient la Pierre Perdue

d'Iridia. Cette tuile offre à l'explorateur chanceux qui se déplace sur cette dernière, le jeton Pierre d'Iridia. Cette tuile est traitée comme une tuile arc-en-ciel, à la fois pour le minage et la collecte d'ensembles.



Une fois que vous avez collecté une tuile dans la Rangée du Château, prenez votre jeton de joueur et le jeton de royauté de la plus haute valeur disponible.

Avancez immédiatement votre marqueur de score sur la piste des points de royauté de la valeur indiquée sur ce jeton.

**Vous n'aurez plus de tours réguliers.** Au lieu de cela, chaque fois que ce sera votre tour, retirez plutôt une tuile du plateau de jeu qui n'est pas dans la rangée du château et défaussez-la. Vous éviterez ainsi que vos adversaires ne restent trop longtemps en arrière, ce qui pourrait leur coûter des tuiles de leur pile de victoire.

Une fois que tous les joueurs ont collecté une tuile dans la Rangée du Château, la partie se termine et les joueurs procèdent au décompte final des points comme décrit à la page 19.

## DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

1. Gagnez **un point de royauté par paire de gemmes** dans votre cale, peu importe leur type.
2. Vérifiez vos cartes de **reliques restaurées** pour tout **bonus de collection**, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Une combinaison **trois reliques bijoux** rapporte **cinq points**.

2x [Gemme] / [Gemme] / [Gemme] / [Gemme] = 1	3x [Relique] = 3
[Relique] + [Relique] + [Relique] = 5	5x [Relique] = 7
[Relique] + [Relique] + [Relique] = 5	7x [Relique] = 12
[Relique] + [Relique] + [Relique] = 7	
[Relique] + [Relique] + [Relique] = 9	

Une combinaison d'une relique bijoux, d'une relique technologique et d'une relique légende vous fait gagner **cinq points**.

Une combinaison de **trois reliques technologiques** rapporte **sept points**.

Une combinaison de **trois reliques légende** rapporte **neuf points**.

*Une carte relique ne peut être utilisée que pour compléter un ensemble. Les cartes reliques*

*avec une pierre Iridia sont considérées comme des reliques frimées et peuvent être utilisées comme une relique de bijoux, technologique ou de légende.*

3. Vérifiez **les tuiles** de votre pile de victoire pour les **bonus d'ensembles** selon le tableau ci-dessous. Les ensembles se basent sur la couleur des gemmes, et non sur le type de terrain. Une tuile arc-en-ciel compte comme n'importe quelle gemme.

**Trois gemmes du même type** rapportent **trois points**.  
**Cinq gemmes du même type** rapportent **sept points**.  
**Sept gemmes du même type** rapportent **douze points**.

4. Vérifiez si vous avez atteint votre **objectif secret**. Si c'est le cas, vous gagnez les points de royauté indiqués au bas de la carte.

**Le joueur qui a le plus de points de royauté est le vainqueur et le nouveau souverain d'Iridescia.**

### Égalité ? Décidons

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés de cette manière:

1. Le joueur qui a trouvé la pierre d'Iridia;
2. Le joueur qui possède le jeton Royauté du Trône;
3. Le joueur qui possède le jeton Royauté du Sceptre;
4. Le joueur qui possède le jeton Royauté Bannière.







## OBJECTIFS SECRETS

Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes Objectif Secret. Une fois que leur jeton Explorateur se déplace sur une tuile de la région Forêt ou supérieure, ils doivent immédiatement défausser une de ces deux cartes Objectif Secret.

Ceci est indiqué par cette icône sur le plateau de jeu présenté ici. La carte objectif défaussée est remise dans la boîte de jeu.



### Atteinte des Objectifs Secrets

- Si un objectif secret vous demande de restaurer le plus grand nombre de reliques d'un certain type de gemme, il s'agit de la gemme principale qui figure dans le titre de la carte de la relique. De plus, cette gemme est aussi indiquée dans la petite case située sur le côté droit de la carte relique, comme illustré à la page 17. Enfin, le verso de chaque carte relique indique également la gemme principale.
- Les reliques d'Iridia peuvent être utilisées comme des frimes pour atteindre les objectifs de couleur de gemme ou les objectifs de type de relique.
- Pour le type de gemme, une relique d'Iridia peut être une , ,  ou .
- En ce qui concerne le type de relique, une relique d'Iridia peut être de bijoux, technologique ou de légende.
- Si vous utilisez un objet d'Iridia pour un bonus de collection d'ensembles ou pour remplir un objectif secret, l'objet doit être utilisé pour le même type de relique dans les deux cas..
- Si vous êtes à égalité avec un autre joueur pour le plus grand nombre de reliques ou de gemmes, vous êtes toujours considéré comme ayant le plus grand nombre de reliques et vous remplissez ainsi l'objectif secret.
- Les tuiles arc-en-ciel peuvent compter comme n'importe quel type de gemme. Chaque tuile arc-en-ciel ne peut être utilisée que pour compléter un seul ensemble.

## EXEMPLE D'OBJECTIF SECRET

Nom de l'objectif secret.



Le nombre de points de royauté obtenus à la fin de la partie pour avoir réussi l'objectif secret.

Description

## EXPÉDITION EN SOLO

### Vue d'Ensemble Solo

Lorsque vous jouez en solo, vous jouez contre le paquet de cartes Rhom.

Installez le jeu à deux joueurs (page 6) avec les modifications suivantes :

- Placez les six jetons Barricade près du plateau de jeu pour créer une réserve.
- Mélangez le paquet Rhom et gardez-le près du plateau de jeu avec suffisamment d'espace pour avoir une pile de cartes révélées.
- Ne donnez pas de Pièces au Rhom. Le Rhom ne les utilise pas.
- Retirez les trois cartes **Catapulte Céleste** et **Portail en Pierre** de la pile de Cartes Marchand, elles ne sont pas utilisées avec le mode solo.
- Placez six cartes Objet d'affilée ou de manière à ce qu'il soit facile de les identifier de une à six.
- Le Rhom ne reçoit pas de cartes d'objectifs secret



Nous recommandons le Rhom comme adversaire, mais vous pouvez choisir un autre clan. Dans ce tutoriel, le joueur automatisé sera appelé le Rhom.

Le Rhom joue toujours en premier.

**Au premier tour**, lancez les deux dés du Rhom pour révéler deux tuiles dans la première rangée.

Comptez les tuiles de la première rangée en commençant par la gauche et révélez les tuiles correspondant au numéro de chaque dé.

### Exemple

Jack a lancé les dés d'exploitation minière du Rhom et a obtenu un un et un quatre. Il révèle la deuxième tuile en partant de la gauche dans la première rangée pour révéler une  et la quatrième tuile en partant de la gauche dans la première rangée pour révéler une .





Ensuite, décidons de quelle tuile révélée le jeton Explorateur du Rhom se déplacera : il va toujours sur la gemme la plus demandée de la rangée de reliques, sauf si elle est déjà dans sa cale.

Le Rhom ne se déplace jamais sur une tuile Arc-en-ciel, sauf s'il s'agit du seul choix possible. Cependant, il se déplace sur la tuile Pierre d'Iridia s'il le peut.



### Exemple

Il y a actuellement cinq  demandées dans la rangée des reliques et trois  donc le jeton

explorateur du Rhom ira sur la tuile  et gagnera immédiatement une . Si jamais la demande est égale pour les gemmes révélées disponibles, la direction vers laquelle pointe la girouette du robot au dos de la carte sur le dessus de la pioche du Rhom permet de départager les tuiles.

# EXPÉDITION EN SOLO

## Tours Suivants

Au début du tour du Rhom, tirez une carte face visible de la pioche du Rhom.

Sur cette carte, il y aura quatre hexagones numérotés d'un à quatre. Ces numéros déterminent dans quel ordre le Rhom révélera les tuiles. Le Rhom révélera toujours deux tuiles lorsque cela est possible.



**Exemple:** Jack a tiré la carte Rhom (de gauche). En examinant les tuiles adjacentes à l'explorateur du Rhom, la tuile numéro 1 peut être révélée. La tuile numéro 2 étant déjà révélée, le Rhom révèle la tuile numéro 3 à la place. Le Rhom se déplace sur la tuile représentant la gemme la plus demandée dans la rangée des reliques. Comme il y a un 2x sur la carte, le Rhom gagne deux gemmes de cette couleur.



Lorsqu'il gagne des bonus grâce à des tuiles, le Rhom gagne toujours des points avec les règles suivantes :



### Pièces

Le Rhom gagne le nombre de points égal à la valeur de la pièce indiquée sur la tuile.



### Points de Royauté

Le Rhom gagne le nombre de Points de Royauté indiqué sur la tuile.



### Dé de Pierre Grise

Prenez un dé de Pierre Grise dans la réserve de dés de Pierre sur le plateau et lancez-le. Le Rhom gagne le nombre de Points de Royauté égal au résultat du dé. Remettez le dé de Pierre Grise dans la réserve.

### Trop de Gemmes

Si le Rhom gagne plus de gemmes qu'il ne peut en garder, il gagne un nombre de points égal à la valeur actuelle des gemmes excédentaires.

Si les gemmes excédentaires qu'il acquiert sont d'une couleur différente de ce qu'il possède dans son espace de chargement, il acquiert en priorité la nouvelle couleur. Il remplace les gemmes de sa cale par cette nouvelle couleur et gagne un nombre de points de Royauté égal à la valeur actuelle des gemmes qu'il a défaussées.

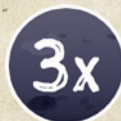
### Exemple

Le Rhom a déjà un espace de chargement rempli de sept gemmes. Il vient de gagner deux grâce à la tuile sur laquelle il s'est déplacé. Il n'a aucune , il choisit donc de défausser deux et de garder les deux . La valeur actuelle des gemmes est de 2, il gagne donc 4 Points de Royauté.

Les cartes Rhom peuvent avoir l'une des quatre icônes suivantes :



**2x** — le Rhom gagne immédiatement deux gemmes de la tuile sur laquelle il se déplace au lieu d'une.



**3x** — le Rhom gagne immédiatement trois gemmes de la tuile sur laquelle il se déplace au lieu d'une.

### Exemple

Le Rhom obtient un trois. Comme "l'Élixir Épique" est la troisième carte en partant de la gauche, le Rhom retire la carte de la rangée du marché et avance son marqueur de score de six points sur la piste des points de royauté.



**Icône Marchand** — Lancez l'un des dés de minage du Rhom. Prenez la carte dans le marché dont la position correspond à la valeur du dé en commençant à

compter à gauche. Le Rhom gagne cette carte Objet. Le Rhom n'utilise pas de carte Objet, il gagne à la place un nombre de points de royauté égal au coût de la carte qu'il a gagnée. Il obtient toujours une gemme correspondant à la tuile sur laquelle il s'est déplacé.



**Icône de Barricade** — Lancez l'un des dés de minage du Rhom. Prenez cette valeur pour compter les tuiles de la rangée située au-dessus de votre jeton Explorateur, soit à partir du bord de gauche ou de droite en fonction de la direction vers laquelle pointe la girouette au dos de la carte située sur le dessus de la pioche Rhom. Placez ensuite un jeton barricade sur la tuile. Si l'espace est vide, utilisez la girouette au dos de la carte Rhom suivante pour placer la barricade sur la prochaine tuile disponible dans cette direction. Cette tuile est maintenant bloquée et ne peut pas être révélée ou déplacée. Un jeton Barricade ne peut pas être placé dans la rangée du château. Un jeton barricade ne peut jamais être retiré.

**Restauration des reliques** - Le Rhom restaure immédiatement toutes les reliques possibles dans la rangée des reliques dès qu'elles possèdent les gemmes requises. Ils gagnent immédiatement les points de royauté et déplacent leur marqueur de score sur la piste de points de royauté. S'il peut restaurer plus d'une relique, il choisit celle ayant la plus grande valeur.



**Les girouettes de décision** - Lorsque le Rhom doit choisir entre deux éléments considérés comme égaux, il choisit toujours l'option la plus à gauche ou la plus à droite en fonction de la direction dans laquelle la girouette du robot est orientée sur le dessus de la pioche Rhom.

**Fin du jeu** - Une fois que vous et le Rhom on récupère une tuile de la rangée château, passez au décompte de fin de parti comme décrit à la page 19. Si le Rhom termine avant vous, vous pouvez jouer tous vos tours restants sans interruption. Le Rhom ne supprime pas les tuiles comme le ferait un joueur.

## CATALOGUE DE CARTES DE RUMI



### Chaudron de la Fortune (x3)

Échangez deux gemmes dans votre cale de chargement contre une gemme de votre choix dans la réserve.

Les gemmes peuvent être de n'importe quelle types et n'ont pas besoin d'être de la même couleur.



### Perceuse Perché (x3)

Modifie un dé de +/-1.

Il peut s'agir d'un dé que vous avez lancé lors d'une tentative de minage ou d'un des dés du marché des gemmes.

Les dés vont de 6 à 1 et vice versa.



### Le Puit Enchanté (x3)

Lancez vos dés de minage. Gagnez une seule gemme dont la valeur du marché est égale ou inférieure à celle de l'un de vos dés.

Ce n'est pas une action de minage et ne peut pas être combinée avec le **Chariot Captivant** ou la **Pioche Prospère**.



### Libation Ludique (x3)

Relancez vos dés ou lancez jusqu'à quatre dés du marché des gemmes.

Vous pouvez relancer une seule fois autant de dés que vous le souhaitez, incluant de dés de pierre.

OU

Vous pouvez relancer une seule fois autant de dés du marché des gemmes que vous le souhaitez.



### Chariot Captivant

Gagnez 2x les gemmes en minant durant ce tour (valide jusqu'à la fin de ce tour).

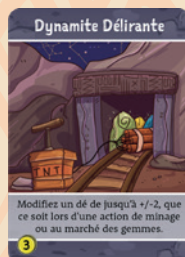
Ne doublez pas la gemme initialement obtenue lors du passage sur la tuile.

L'utilisation de cette carte doit être déclarée avant de lancer vos dés de minage.



### Hache Héroïque (x3)

Divisez une gemme de votre cale en deux gemmes de la même couleur.



### Dynamite Délirante (x3)

Modifie un dé de jusqu'à +/-2.

Il peut s'agir d'un dé que vous avez lancé lors d'une tentative de minage ou d'un des dés du marché des gemmes.

Les dés vont de 6 à 1 et vice versa.



### Élixir Épique (x3)

Jouez un tour supplémentaire.

Doit être annoncé avant le tour du joueur suivant. Le tour supplémentaire se déroule normalement.

**Vous ne pouvez pas acheter une autre carte Élixir Épique lors d'un tour durant lequel vous avez commencé en utilisant une carte de ce type.**

## CATALOGUE DE CARTES DE RUMI



### Portail en Pierre (x3)

Échangez votre emplacement avec n'importe quel autre joueur.

Après avoir échangé les lieux, jouez votre tour normalement.

**Doit être joué au début de votre tour, avant de révéler les tuiles.**



### Pioche Prospère (x3)

Pour chaque gemme minée cetour-ci, gagnez une gemme d'une tuile adjacente révélée.

Vous devez posséder la carte avant de miner.

Une tentative de minage coûte toujours 3.

Choisissez une seule tuile adjacente pour toutes les tentatives de minage ce tour, limitant les gains à deux couleurs de gemmes.



### Livre de Référence Royal (x3)

Choisissez une carte dans le paquet de Reliques ou dans la rangée des Reliques et réservez-la.

Placez la carte Livre de Référence Royal sur le dessus de la carte choisie.

Vous seul pouvez restaurer cette relique et bien que vous ayez réservé celle-ci, vous devez tout de même la restaurer pour gagner les points. Il n'y a pas de pénalité si vous ne la restaurez pas.



### Catapulte Céleste (x3)

Catapultez votre explorateur par-dessus une tuile adjacente jusqu'à une tuile inoccupée.

Si la tuile n'est pas encore révélée, révélez-la après le déplacement. Si vous atterrissez sur une tuile révélée, jouez votre tour normalement. Si vous atterrissez sur une tuile non révélée, révélez-la et collectez la gemme correspondante puis poursuivez votre tour normalement.

Doit être jouée au début de votre tour, avant de révéler les tuiles.

**Exemple**

Jill a atterri sur une tuile émeraude. Elle décide d'utiliser sa carte **Pioche Prospère**. Elle dépense 3 et lance ses dés. La valeur actuelle des 4 est de 4, elle obtient donc deux succès. Elle gagne en plus de 2 supplémentaires de la tuile adjacente.

**Exemple**

## CONSEILS POUR LES PROS

- Comme la valeur des gemmes commence à deux, il est conseillé de miner les tuiles tôt et souvent avant que leur valeur n'augmente et qu'elles ne deviennent plus difficiles à miner.
- Il est souvent préférable d'attendre le début de votre prochain tour pour vendre des pierres précieuses, car leur valeur augmentera probablement.
- Ne sous-estimez pas la valeur du **Marteau-Piqueur Saccadé** et de la **Dynamite Éblouissante**. Étant donné que les dés passent de 1 à 6 et vice-versa, ces cartes objets vous permettent de gagner plus de gemmes ou de les vendre à un prix plus élevé.
- Le nom du jeu est Les « Gemmes » d'Iridescia. Concentrez-vous sur l'acquisition du plus grand nombre de gemmes possible. Les pierres précieuses vous offrent la plus grande flexibilité, car elles peuvent être utilisées pour restaurer des reliques ou vendues pour des pièces d'or.
- Les pièces n'ont aucune valeur à la fin du jeu, à moins que vous n'ayez un objectif secret qui l'exige. Privilégiez le gain de gemmes au gain de pièces vers la fin du jeu.
- La **Pioche Prospère** et l'**Élixir Épique** sont les deux objets les plus précieux du jeu. Si une occasion d'acquérir l'un ou l'autre se présente, sautez dessus !
- Dans une partie à trois ou quatre joueurs, le plateau peut devenir très encombré et compétitif. Essayez de placer votre explorateur à une certaine distance des autres.
- Se déplacer sur le côté au lieu d'avancer peut vous permettre d'accumuler plus de gemmes et de restaurer plus de reliques. Cependant,

laisser vos adversaires terminer loin devant vous peut vous coûter des points de royauté. Essayez de trouver un équilibre en fonction de la stratégie de vos adversaires.

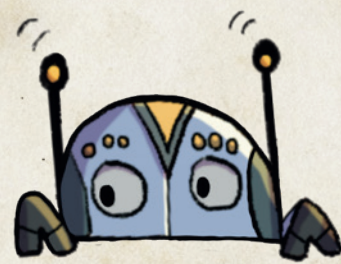
## LES VARIANTES

### Ajouter un joueur automa

Une autre façon d'avoir un plateau de jeu plus compétitif dans une partie à deux joueurs consiste à ajouter un joueur automa en utilisant le paquet de cartes Rhom. Voir les règles de l'expédition solo à la page 21 pour apprendre à utiliser la pioche Rhom.

## ERREURS COMMUN

- La vente de gemmes n'affecte pas leurs valeurs.
- La valeur de la gemme augmente à la fin de chaque tour lorsque le joueur récupère une tuile, même s'ils n'avaient pas le miner. La seule fois où n'augmentera pas, c'est lorsqu'une tuile arc-en-ciel est collectée.



## GUIDE DE RÉFÉRENCE DES RELIQUES



# TERMES

**Espace de Chargement** - La cale est située dans la moitié inférieure de votre plateau de jeu. Elle contient sept emplacements, chacun pouvant contenir une gemme. Vous ne pouvez jamais avoir plus de sept pierres précieuses.

**Explorateur** - L'explorateur est un jeton de joueur représentant un personnage de votre clan. Dans d'autres jeux, ces jetons sont souvent appelés « meeple ».

**Dés d'Exploitation Minière** - Chaque joueur possède une paire de dés d'exploitation minière correspondant à sa couleur. Ces dés sont utilisés pour les tentatives de minage.

**Région** - La carte d'Iridescia est divisée en cinq régions. De bas en haut, ces régions sont le désert, les canyons, les forêts, les ruines et le château. Chaque région contient 13 tuiles, à l'exception de la région du Château qui en contient six. Chaque région est composée d'un nombre égal de pierres précieuses et d'une tuile arc-en-ciel. La Rangée du Château comporte également une tuile contenant la pierre d'Iridia.

**Dés de Pierre** - Ensemble de quatre dés gris situés sous le marché de la valeur des gemmes du plateau des gemmes d'Iridescia.

**Pile de Victoires** - Collection de toutes les tuiles hexagonales et cartes reliques que vous avez collectées au cours de la partie et qui seront utilisées pour les bonus de collection de fin de partie.

# ICÔNES



Bijoux



Technologique



Légende



Iridia - traitée comme une frime pour les bonus de collection d'ensembles.



Drapeau vert - Indique qu'une carte doit être utilisée au début d'un tour.



Pièce - Gagne le nombre de pièces indiqué sur l'icône.



L'hexagone contenant le signe égal signifie que tous les hexagones d'un même type de gemme seront utilisés pour le bonus de collection d'ensembles.



Les Points de Royauté sont gagnés immédiatement.



Pointage de fin de partie. N'ajoutez ces points à votre total de points de royauté que lors du décompte final.



Dé de Pierre - Indique que vous gagnez un dé pierre de la réserve et que vous l'ajoutez à votre réserve de dés.



Défaussez une de vos cartes Objectif Secret.

© 2024-2025, Rock, Stone & Dice, Inc.  
Tous droits réservés

Jeux de Société Rock, Stone & Dice Inc.  
PO BOX 99900 GR 806 329  
RPO TASCHEREAU  
GREENFIELD PARK QC J4V 0A6

www.rockstoneanddice.com  
support@rockstoneanddice.com  
Instagram @rockstonedice

