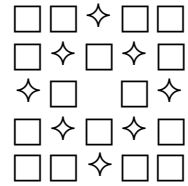


# Le Désert interdit

## Mise en place

- Les tuiles □ face désert, *boussole* ● en haut à gauche → en carré 5x5 avec case vide au centre.  
Poser dessus 8 marqueurs ✧ sable face claire.



- À portée :
  - La réserve de ✧ sable.
  - Les 4 pièces de la machine volante.
  - L'échelle tempête, réglée selon le nombre de joueurs et leur niveau.
  - La pioche des cartes ● tempête face cachée, *flèche rouge vers le haut*.
  - La pioche des cartes ■ équipement face cachée.

- 1 carte aventurier avec 1 marqueur de niveau + le pion de même couleur → à chaque joueur.
    - Le niveau d'eau → au maximum (3 à 5).
    - Le pion → sur la tuile □ départ.
- Retirer du jeu les cartes et pions en trop.



### Symboles sous les tuiles □ désert

- 2 symboles point d'eau, pour 3 □ désert ●
- 2 symboles pièce / pièce
- 3 symboles tunnel
- 12 symboles engrenage

### Cartes ● tempête

- 3 ● La tempête se déchaîne
- + 4 ● Vague de chaleur
- + 24 ● standard

### Cartes ■ équipement

- 1 ■ Accélérateur de temps
- + 1 ■ Réserve d'eau secrète
- + 2 ■ Bouclier solaire (sans effet sur une ● Vague de chaleur piochée avant)
- + 2 ■ Terrascope
- + 3 ■ Blaster
- + 3 ■ Jet Pack

À tout moment { Un joueur peut jouer des cartes **■** équipement.  
 Les pions sur la même tuile **□** peuvent partager eau et **■** équipement.  
 La porteuse d'eau peut donner de l'eau à des pions adjacents.

Une **□** est **bloquée** à partir du 2<sup>e</sup> marqueur **◇** sable dessus.

Poser le 2<sup>e</sup> **◇** sable et les suivants face foncée, **X** visible.

Les pions sur une **□** **bloquée** sont **enlisés**, sauf si l'alpiniste est sur la **□**.

Adjacent ⇒ pas en diagonale, **sauf pour l'explorateur**.

## Tour de jeu

1	0 à 4 actions	Action		Effet									
		Se déplacer		SOIT vers 1 <b>□</b> adjacente <b>non bloquée</b> , SOIT entre 2 tunnels <b>non bloqués</b> . L'alpiniste peut se déplacer vers 1 <b>□</b> adjacente <b>bloquée</b> . L'alpiniste peut prendre 1 pion de sa <b>□</b> départ avec lui. La navigatrice peut déplacer le même pion 3X, au lieu d'elle 1X. Si elle déplace l'alpiniste ou l'explorateur, leur pouvoir est actif.									
		Retirer 1 <b>◇</b> sable		SOIT de sa <b>□</b> , SOIT d'1 <b>□</b> adjacente. Poser dans la réserve. L'archéologue peut retirer 2 <b>◇</b> / <b>□</b> au lieu d'1.									
		Rvéler sa <b>□</b>		Si sa <b>□</b> <b>sans sable</b> .									
				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Symbole</th> <th>Effet quand révéle</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Point d'eau</td> <td>Chaque pion sur la <b>□</b> prend 2 portions d'eau <b>💧💧</b>.</td> </tr> <tr> <td>Engrenage</td> <td>Piocher 1 <b>■</b> équipement.</td> </tr> <tr> <td>Pièce</td> <td>Poser la <b>□</b>, <i>symbole en bas à droite</i>. Si le 2<sup>nd</sup> symbole d'une pièce est révéle, poser la pièce sur la case indiquée par les flèches.</td> </tr> </tbody> </table>		Symbole	Effet quand révéle	Point d'eau	Chaque pion sur la <b>□</b> prend 2 portions d'eau <b>💧💧</b> .	Engrenage	Piocher 1 <b>■</b> équipement.	Pièce	Poser la <b>□</b> , <i>symbole en bas à droite</i> . Si le 2 <sup>nd</sup> symbole d'une pièce est révéle, poser la pièce sur la case indiquée par les flèches.
		Symbole	Effet quand révéle										
		Point d'eau	Chaque pion sur la <b>□</b> prend 2 portions d'eau <b>💧💧</b> .										
Engrenage	Piocher 1 <b>■</b> équipement.												
Pièce	Poser la <b>□</b> , <i>symbole en bas à droite</i> . Si le 2 <sup>nd</sup> symbole d'une pièce est révéle, poser la pièce sur la case indiquée par les flèches.												
Prendre 1 pièce sur sa <b>□</b>		Si sa <b>□</b> révéle et <b>non bloquée</b> .											
<b>Porteuse d'eau</b>		Peut prendre 2 portions d'eau <b>💧💧</b> sur un point d'eau.											
<b>Météorologue</b>		SOIT Peut piocher 1 <b>■</b> de moins, SOIT Regarde les <b>■</b> qu'il doit piocher, peut en poser 1 sous la pioche.											
2	<b>■</b> Tempête	Piocher 1 <b>■</b> , appliquer son effet, puis défausser. Répéter 2 à 6X, selon le niveau de la tempête. Mélanger la défausse, si pioche épuisée.											
		<b>■</b> standard		Poser la <b>■</b> , <i>boussole en bas</i> . Déplacer autant de tuiles <b>■</b> que possible dans le sens de la <b>➔</b> vers la case vide. Ajouter 1 <b>◇</b> sable sur chaque <b>□</b> déplacée. Déplacer les <b>□</b> avec leur contenu. Si une pièce sur la case vide, la poser sur la <b>□</b> déplacée.									

Si		Alors
Les 4 pièces sont prises. Les pions sont sur la <b>□</b> décollage. La <b>□</b> décollage est <b>non bloquée</b> .		Victoire
SOIT La réserve de <b>◇</b> sable vide. SOIT Le niveau de la tempête = <b>☠</b> . SOIT Le niveau d'eau d'un joueur = <b>☠</b> .		Défaite