



TAÏS

MATÉRIEL

- 1 plateau personnage
- 1 marqueur de score
- 6 jetons négociateurs
- 30 cubes d'influence
- 1 planche de jetons
- 1 planche d'autocollants
- 6 tuiles de pouvoirs personnels (Fr / All)
- 1 bloc de 4 scénarios (Fr / All)
- 1 livret d'illustrations commentées

LE JEU À 5 JOUEURS

Le matériel fourni dans cette extension vous permet de jouer à 5 joueurs au jeu de base, *Seeders from Séreïs - Exodus*.

Si vous disposez aussi de l'extension *Etho*, il vous faudra donc mettre de côté un plateau personnel parmi les 6 dont vous disposez.

Disposez la tuile Tour de jeu par-dessus le cartouche tour de jeu imprimé sur la face 3-4 joueurs de l'Aile des Murmures.

Le jeu à 5 joueurs ne diffère en rien du jeu à 4 joueurs, hormis le fait que chaque joueur ne posera que 4 de ses 6 négociateurs lors de la phase de négociation.

LES MUTA-VECTEURS



Vous pouvez stocker en plus des ressources classiques :

- Autant de Muta-Vecteurs que vous le souhaitez dans votre réserve. Ils peuvent y être volés.
- Un Muta-Vecteur par Coffre. Il ne peut pas y être volé.

LES JETONS INFLUENCE

Les jetons influence 0/1 et 4/4 ne sont pas utilisés dans cette extension.

LES POUVOIRS PERSONNELS

Après avoir choisi leur personnage, et donc leur plateau personnel, chaque joueur peut y insérer une tuile Pouvoir personnel, indiquant un pouvoir spécifique à ce personnage, dans l'emplacement correspondant.

Ce pouvoir est valable pour toute la partie.

Si vous disposez aussi des extensions *Etho* et *Hank's*, vous devrez choisir l'un des trois pouvoirs spécifiques du personnage que vous incarnez.

LES FICHES DE SCÉNARIOS

Cette extension introduit un mode de jeu scénarisé pour le jeu de base.

Les 4 scénarios *Taïs* sont centrés sur l'univers des Déviants et proposent un scénario pour 2 joueurs, 3 joueurs, 4 joueurs et 5 joueurs.

Les joueurs se mettent d'accord sur un scénario et prennent chacun la fiche qui correspond au personnage qu'ils incarnent puis l'insèrent entre les deux volets composant leur plateau personnel.

Le premier joueur lit à haute voix la première fiche du scénario, exposant le contexte dans lequel il se déroule, ainsi que les conditions de jeu particulières qui affecteront l'ensemble des joueurs.

PRÉCISION

Les pouvoirs personnels et les scénarios n'ont pas été conçus dans l'optique d'être joués en même temps. Si vous décidez toutefois de tenter des expérimentations audacieuses, ce sera à vos risques et plaisirs !

LES TESTS

Plusieurs scénarios de cette extension utilisent de nouvelles capacités pour vos équipages nécessitant de réussir des tests. Les termes suivants sont à ajouter au glossaire du jeu :

VALEUR ABSOLUE

La Valeur Absolue d'une carte est égale à la somme de sa valeur de recyclage et de son coût d'intégration.

TEST

Activez une carte que vous contrôlez du type désigné par le test.

Tirez une carte du paquet Arche. Si la Valeur Absolue de votre carte est supérieure ou égale à la Valeur Absolue de cette carte, votre test est réussi. Sinon votre test a échoué.

Défaussez la carte piochée puis appliquez les conséquences du test.

PRISE D'OTAGE Test équipage Déviant

- Si le test est réussi, l'équipage ciblé est détruit.
- Si le test échoue, votre équipage Déviant est détruit et vous perdez un cube d'influence.

SUBVERSION Test équipage Déviant

- Si le test est réussi, posez votre équipage Déviant sur le module ciblé. Les équipages qu'il contient perdent leurs capacités de Prestige. Ils ne les retrouveront que s'ils sont déplacés dans un autre module, pour un coût d'une ressource par équipage. Si, au cours du jeu, le module ciblé est vide, l'équipage Déviant est défaussé.
- Si le test échoue, votre équipage Déviant est détruit.

SABOTAGE Test équipage Ouvrier

Le Test de Sabotage s'effectue différemment des autres tests.

Activez un Ouvrier que vous contrôlez et désignez le module ciblé.

Tirez une carte du paquet Arche. Si sa Valeur Absolue est inférieure ou égale au nombre d'Ouvriers non-activés que vous contrôlez, le test est réussi.

- Si le test est réussi, le module ciblé est détruit.
- Si le test échoue, défaussez un équipage que vous contrôlez.



CRÉDITS

Cette extension du jeu SEEDERS from Sereis - EXODUS est éditée par Sweet November dans la collection Sweet Games.

Sweet November

4 rue des comblais - 28200 Châteaudun - France

Conservez ces coordonnées.

© Sweet November 2018

SEEDERS FROM SEREIS est une marque déposée.

Traduction allemande : Lutz Pietschker

Conçu et développé en France.

Fabriqué dans l'Union Européenne.

Auteurs : Serge Macasdar et Charbel Fourel

Illustrations : Gaël Lannurien

Direction artistique, graphisme : Benjamin Treilhou

Aide aux scénarios : Benjamin Treilhou et Didier Jacobée

Remerciement tout particulier aux 300 souscripteurs français de cette extension et à leurs retours avisés sur les projets de scénarios, ainsi qu'aux forgerons allemands de SPIELE SCHMIEDÉ et à leur patience légendaire.