



AUREALIS

Alors qu'ils étaient à la recherche du mythique Eldorado au cœur de la forêt amazonienne, des aventuriers ont découvert une contrée encore plus extraordinaire, berceau d'une civilisation brillante aujourd'hui disparue. Cette société pacifiste semblait accorder une grande importance aux bienfaits de l'énergie solaire, qu'elle surnommait Aurea.

Dans un XIX^e siècle alternatif, incarnez une équipe d'explorateurs, d'archéologues et de naturalistes voyageant, carte après carte, à travers cette région merveilleuse baptisée Aurealis. Reliques complexes, temples mystérieux, végétation fascinante et animaux fantastiques n'auront bientôt plus de secrets pour vous !

MATÉRIEL



9 tuiles Relique



9 tuiles Animal légendaire



6 jetons Pièce d'or (x3)



20 cartes Jungle



52 cartes Aventurier



4 tuiles Renommée



6 tuiles Temple



6 pions Site de fouilles



14 pions Archéologue



4 cartes Camp de base



1 tuile Victoire immédiate



18 jetons Pièce d'or (x1)



16 pions Animal



2 supports de cartes

MISE EN PLACE

Mélangez le paquet de cartes **Aventurier** ainsi que celui des cartes **Jungle**.

ESPACE PERSONNEL

1 Chaque joueur prend un support de cartes et pioche 5 cartes **Aventurier** qu'il place sur son support (le dos des cartes doit être visible par votre adversaire). Cela constitue votre main de cartes.

2 Prenez au hasard une carte de départ **Camp de base** (🏠), placez-la (face A) devant votre support de manière à ce qu'elle soit visible par votre adversaire, puis placez vos 7 pions **Archéologue** (👤) dessus.



3 Enfin, piochez une carte **Jungle** (🌴) et placez-la à la droite de votre **Camp de base** (🏠).

ESPACE COMMUN

4 Prenez le paquet de cartes **Aventurier**, formez une pioche et placez-la face cachée entre les deux joueurs. Ensuite, prenez les 4 premières cartes du dessus de la pioche et placez-les à côté, toujours face cachée. Ces 5 dos de cartes constituent la rivière de cartes **Aventurier**.

5 Réservez un espace à côté de la pioche pour la défausse. Les cartes défaussées sont placées face visible, afin de bien distinguer la pioche de la défausse.

6 Prenez le paquet de cartes **Jungle** (🌴), formez une pioche face visible. Puis, prenez les 2 premières cartes du dessus et placez-les à côté, face visible. Ces 3 cartes forment le marché de cartes **Jungle**.

7 Sélectionnez aléatoirement 4 tuiles **Temple** parmi les 6 disponibles. Placez-les sous le marché de cartes **Jungle** et remettez les 2 restantes dans la boîte (elles ne serviront pas pour cette partie).

8 Placez les 4 tuiles **Renommée** sous les tuiles **Temple** et disposez les autres tuiles (**Relique**, **Animal légendaire** et **Victoire immédiate**) à proximité, de façon qu'elles soient facilement accessibles à tous.

9 Placez les jetons **Pièce d'or** (👉), ainsi que les pions **Site de fouilles** (🏠) et **Animal** (🐾) sur la table, accessibles à tous. Cela constitue la réserve générale.



DÉSIGNEZ ALÉATOIREMENT LE PREMIER JOUEUR

- Le premier joueur reçoit 3 Pièces d'or .
- Le deuxième joueur reçoit 4 Pièces d'or  et obtient les deux effets suivants :
 - 10** Il avance un pion Archéologue  sur la première carte Jungle de son jeu.
 - 11** Il obtient un pion Animal  qu'il place sur le premier emplacement Animal de sa carte Jungle.



La partie peut commencer!

BUT DU JEU

À la tête d'une équipe d'aventuriers intrépides, lancez-vous dans une course effrénée à travers la contrée d'Aurealis. Partez à la découverte d'animaux légendaires, de reliques magiques et de temples oubliés. Chaque découverte vous rapprochera de la victoire et augmentera votre renommée...

Mais attention, vous n'êtes pas seul! Une équipe rivale poursuit le même objectif. Soyez plus malin et faites de votre équipe la meilleure, en étant le premier à réunir 7 tuiles devant vous!

LES TYPES DE CARTES ET LEUR MORPHOLOGIE

Il y a deux types de cartes dans le jeu : les cartes **Aventurier** et les cartes **Jungle**.

LES CARTES AVENTURIER

Ces cartes composeront votre main, vous en aurez toujours 5 sur votre support de cartes. À votre tour, vous pourrez choisir de jouer l'une de vos cartes pour réaliser son effet, à condition de remplir au moins une de ses conditions.

Il existe 4 types de cartes Aventurier :



Les **Cheffes d'expédition** permettent d'obtenir des Pièces d'or 🪙 pour financer l'expédition.



Les **Naturalistes** observent les animaux et permettent de placer des pions Animal 🐾 sur vos cartes Jungle.



Les **Exploratrices** permettent d'acheter et d'ajouter des cartes Jungle 🌴 à votre jeu.



Les **Archéologues** permettent de déplacer vos pions Archéologue 🦶 d'une carte Jungle à une autre.

Les cartes Aventurier vous permettent toujours de réaliser l'action associée à leur type principal (une carte Archéologue 🦶 vous permettra toujours de déplacer vos pions Archéologue 🦶) mais ces cartes ont souvent un type secondaire différent du principal (comme ci-dessous).



Carte Archéologue ayant pour type secondaire Cheffe d'Expédition.

Ses effets sont à la fois Archéologue et Cheffe d'Expédition.



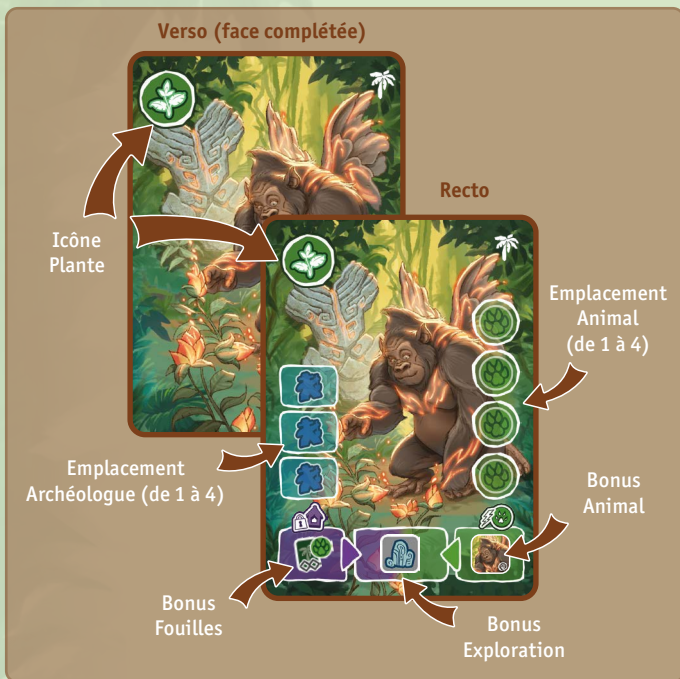
Le type secondaire **ne compte pas** dans la validation des conditions (cf. Les Conditions, p. 6). La carte ci-dessus est uniquement du type Archéologue 🦶. En revanche, l'effet de la carte est bien des deux types : il permet à la fois de déplacer vos pions Archéologue 🦶 et de gagner des Pièces d'or 🪙 (effet propre à la Cheffe d'Expédition 🪙). Cette information peut donc influencer votre choix de cartes lorsque vous complétez votre main en fin de tour.

Note : Si le type principal et le type secondaire sont les mêmes, le ou les effets proposés seront d'un seul type mais ils seront plus puissants.

LES CARTES JUNGLE

Les cartes Jungle 🌿 représentent de nouveaux lieux que vous allez explorer. Lorsque vous obtenez une nouvelle Jungle, placez-la à la droite de votre dernière carte dans votre espace de jeu. Puis, tentez d'obtenir les bonus de la carte en complétant les différents prérequis.

Les bonus des cartes Jungle sont de différents types mais permettent majoritairement d'obtenir des tuiles qui vous feront progresser jusqu'à la victoire.



COMMENT OBTENIR LES BONUS ?

Bonus Fouilles

Ce Bonus est **verrouillé** 🏠. Pour l'obtenir, construisez un Site de fouilles (cf. Construire un Site de fouilles, p. 7) sur la carte Jungle. Placez alors le pion Site de fouille sur la case Bonus Fouilles.



Bonus Animal

Vous devez placer autant de pions Animal qu'il y a d'emplacements sur la carte. Dès que c'est le cas, obtenez **immédiatement** le bonus 🐾, glissez un des pions Animal sur la case Bonus Animal et remettez tous les autres dans la réserve.



Bonus Exploration

Dès que les Bonus Fouilles et Animal ont été obtenus (cases Bonus Fouilles et Animal occupées par un pion), obtenez **immédiatement** le Bonus Exploration. Retirez alors les pions et retournez la carte sur sa face complétée (verso). Puis, remplacez les éventuels pions Archéologue supplémentaires placés dessus.



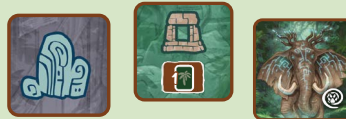
Note : Les différents bonus peuvent être obtenus au cours du même tour ou à des tours différents. Vous pouvez remplir les prérequis dans l'ordre de votre choix.

Note : Une case Bonus peut être vide (c'est-à-dire ne contenir aucune récompense). Cependant, pour obtenir le Bonus Exploration, il est nécessaire d'avoir complété les Bonus Fouilles et Animal de la carte, même s'ils sont vides.

LES TUILES

Il existe deux types de tuiles dans le jeu :

- **Les tuiles Découverte :** il s'agit d'éléments que vous allez découvrir sur vos cartes Jungle (Relique, Temple, Animal légendaire). Une fois acquises, elles demeurent dans votre zone de jeu jusqu'à la fin de la partie.



- **Les tuiles Renommée :** ces tuiles pourront aller d'un joueur à l'autre en fonction des éléments en jeu (cf. III. Vérifier la Renommée, p. 10).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que l'un de vous remporte la partie en ayant **7 tuiles** ou plus devant lui au **DÉBUT** de son tour.

Un tour de jeu est constitué de 4 étapes :

- I. Vérifier la fin de partie
- II. Réaliser une action
- III. Vérifier la Renommée
- IV. Compléter sa main de cartes

I. VÉRIFIER LA FIN DE PARTIE

Si, au début de votre tour, vous avez 7 tuiles ou plus (tous types confondus : Découverte et Renommée) dans votre espace personnel, la partie prend fin immédiatement et vous l'emportez (cf. Fin de partie, p. 11).

II. RÉALISER UNE ACTION

Vous devez faire 1 action parmi les 3 suivantes :

1. Jouer une carte Aventurier
2. Construire un Site de fouilles
3. Réaliser une action du Camp de base

Note : Si l'action sélectionnée déclenche d'autres effets, appliquez-les immédiatement.

1. JOUER UNE CARTE AVENTURIER

Cette action est la plus récurrente du jeu.

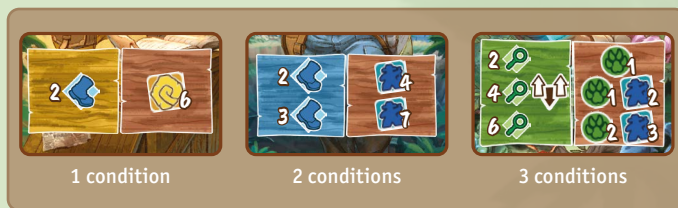
Sélectionnez une carte, réalisez son effet (gagner des Pièces d'or 🪙, placer des pions Animal 🐾, déplacer vos Archéologues 🧑‍🔬, découvrir de nouvelles Jungles 🌴), puis défaussez-la.

Vous ne pouvez jouer une carte **que si vous remplissez au moins une de ses conditions**. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas la jouer.

Attention : Les conditions d'activation d'une carte Aventurier prennent toujours en compte le **type principal des cartes en jeu**. Ces conditions peuvent porter sur les cartes de votre main, celles de votre adversaire ou celles de la rivière Aventurier (les 5 dos de cartes visibles, le dessus de la pioche étant le 5°).

LES CONDITIONS

Les cartes Aventurier peuvent posséder une ou plusieurs lignes Condition-Effet :



Lorsqu'il y a plusieurs lignes Condition-Effet dont vous remplissez les conditions, appliquez uniquement l'effet le plus puissant.

Exemple :

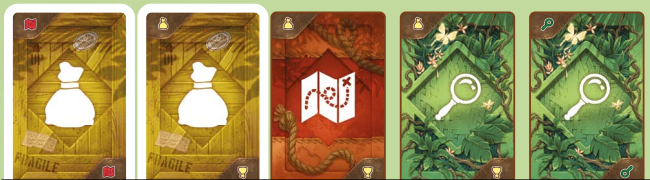
Il y a 5 cartes Naturaliste en jeu, Arthur applique donc l'effet de la seconde ligne uniquement.



Note : Une carte compte toujours pour sa propre condition (cf. Exemple, p. 7). La vérification de la condition se fait en considérant toute votre main **AVANT** de défausser la carte jouée.

Note : Retrouvez la description et le détail de toutes les Conditions et de tous les Effets des cartes Aventurier à la fin du livret de règles (p. 12).

Exemple :



Marie



Rivière Aventurier



Arthur

À son tour, Arthur joue cette carte **1**. Il possède trois cartes Cheffe d'expédition dans sa main, tandis que son adversaire en a deux, et qu'il y en a une dans la rivière Aventurier. Il remplit donc la condition de la 2^e ligne **2**, qui exige d'avoir strictement plus de cartes du type Cheffe d'expédition que son adversaire et que la rivière . Il obtient donc 6 déplacements d'Archéologue ou Pièces d'or (à répartir librement) **3**.



Il déplace un Archéologue sur sa 2^e carte Jungle, ce qui lui coûte 2 déplacements **4**. Puis, il déplace un autre Archéologue sur sa 1^{ère} carte, ce qui lui coûte 1 déplacement **5**. Il a donc réalisé 3 déplacements et prend 3 Pièces d'or dans la réserve.



2. CONSTRUIRE UN SITE DE FOUILLES

Pour effectuer l'action Construire un Site de fouilles, tous les emplacements Archéologue d'une carte Jungle doivent être occupés par un pion Archéologue.

Attention : Les Sites de fouilles ne se construisent pas automatiquement. Vous devez consacrer l'intégralité de votre tour pour faire cette action !

Attention : Vous ne pouvez construire qu'un seul Site de fouilles par tour et qu'un seul Site de fouilles par carte.



Dans cet exemple, Arthur peut construire un Site de fouilles sur ses cartes Jungle 1 et 3 puisqu'il a déplacé autant de pions Archéologue que nécessaire sur ces cartes-là.

Si les conditions sont réunies, prenez un pion Site de fouilles dans la réserve générale et placez-le sur la case correspondante **1**. Retirez ensuite les pions Archéologue des emplacements **2** et replacez-les sur votre Camp de base . Les éventuels Archéologues supplémentaires présents sur la carte restent en place. Appliquez enfin les éventuels Bonus Fouilles (cf. Iconographie, Cartes Jungle, p. 12).

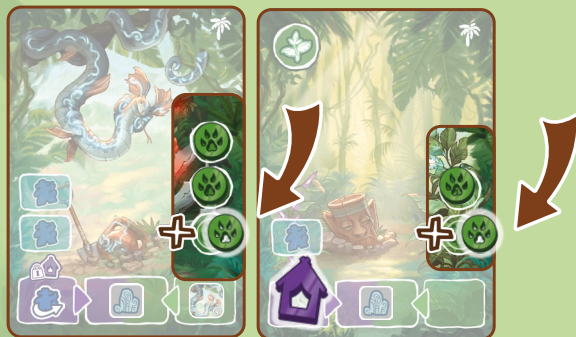


Exemple d'effets en chaîne après la construction d'un Site de fouilles :

À son tour, Arthur décide de construire un Site de fouilles sur sa carte Jungle 2. Il place un pion Site de fouilles sur la case Bonus Fouilles et renvoie le pion Archéologue sur sa carte Camp de base. Enfin, il applique les effets déclenchés par cette action.



En construisant son Site de fouilles, il obtient le Bonus Fouilles, qui lui permet d'ajouter un pion Animal sur chacune de ses cartes Jungle.

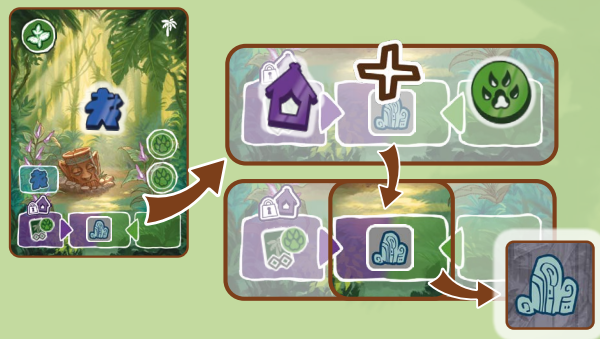


Cette action déclenche deux bonus supplémentaires :

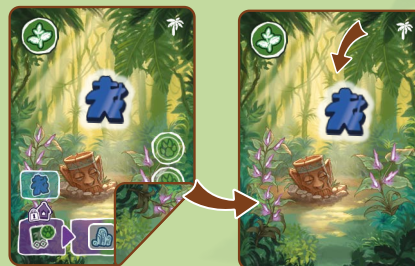
Sur sa carte Jungle 1, ayant rempli tous les emplacements Animal, Arthur obtient le Bonus Animal et gagne une tuile Animal légendaire qu'il prend dans la réserve générale. Il retire ensuite tous les pions Animal de cette carte, à l'exception d'un qu'il glisse dans la zone Bonus Animal pour indiquer la réalisation de ce dernier.




Sur sa carte Jungle 2, Arthur débloque le Bonus Exploration et obtient une tuile Relique puisque les Bonus Fouilles et Animal viennent d'être réalisés.



Enfin, puisque tous les bonus ont été obtenus sur cette carte (Jungle 2), Arthur la retourne sur son verso (face complétée) et y replace l'Archéologue supplémentaire qui était resté sur la carte. Seule l'icône Plante reste visible sur cette face, car elle compte pour l'objectif de Renommée Plante.




3. RÉALISER UNE ACTION DU CAMP DE BASE

Quatre actions spéciales se trouvent sur votre carte Camp de base . Pour en réaliser une, défaussez 3 cartes Aventurier de votre main et choisissez d'activer l'un des quatre pouvoirs.


Note : Réaliser une action de votre Camp de base peut s'avérer utile (même dès le début de la partie) si toutes les conditions de vos cartes sont difficiles, voire impossibles à remplir, ou si vous souhaitez renouveler votre main plus rapidement (cf. IV. Compléter sa main de cartes, p. 10).

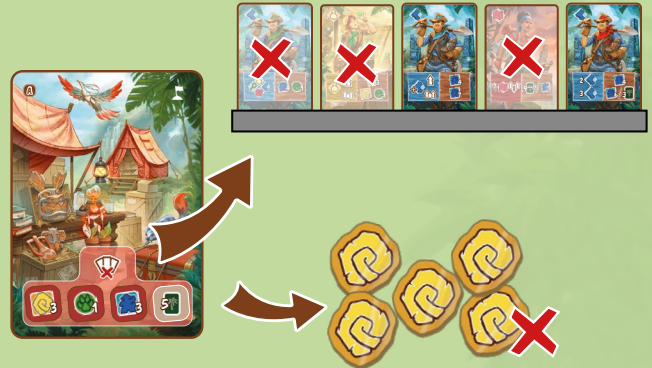
Attention : Ces cartes ont deux faces : une face A améliorée, propre à chaque joueur, et une face B, identique pour tous. Au début de la partie, placez votre carte sur sa face A.



Si vous réalisez votre effet amélioré (sur fond clair), retournez votre carte Camp de base  sur sa face B, elle y restera jusqu'à la fin de la partie. **Votre effet amélioré est à usage unique.**

Exemple :

À son tour, Arthur décide de réaliser l'une des actions de son Camp de base. Il défausse 3 cartes de sa main et utilise l'effet lui permettant d'acheter une nouvelle carte Jungle pour 5 Pièces d'or .



Il place sa nouvelle carte Jungle à la suite des autres et retourne sa carte Camp de base sur sa face B puisqu'il a utilisé son pouvoir amélioré.



III. VÉRIFIER LA RENOMMÉE

À la fin de votre tour, avant de compléter votre main, vérifiez les objectifs de Renommée et attribuez ou réattribuez les tuiles.

Les tuiles Renommée possèdent un seuil d'acquisition. Si l'un des joueurs atteint l'un des seuils, il récupère la tuile correspondante. **Mais attention, si votre adversaire vous égale ou vous surpasse dans un objectif de Renommée, il récupère immédiatement la tuile.** Surveillez bien votre adversaire pour ne pas lui laisser toutes les tuiles Renommée !

Note : Si, à la fin de votre tour, vous avez 7 tuiles ou plus devant vous, cela ne signifie pas que vous avez gagné la partie. Pendant son tour, votre adversaire peut récupérer des tuiles Renommée placées devant vous s'il égale ou surpasse vos objectifs de Renommée.

TUILES RENOMMÉE



Le premier joueur à obtenir 2 tuiles Animal légendaire obtient cette tuile.



Le premier joueur à obtenir 2 tuiles Relique obtient cette tuile.



Le premier joueur à acquérir 3 cartes Jungle obtient cette tuile.



Le premier joueur à avoir 3 symboles Plante dans son espace personnel (cartes et tuiles) obtient cette tuile.

Exemple :

Avant de compléter sa main, Arthur vérifie la Renommée.

Pendant son tour, Arthur a obtenu une nouvelle carte Jungle **1**. Égalant Marie, il récupère la tuile Renommée Jungle **2** chez elle. Il prend également la tuile Renommée Plante **3** depuis la réserve générale puisqu'il a désormais 3 icônes Plante **4** dans son jeu.

Marie



Arthur



IV. COMPLÉTER SA MAIN DE CARTES

À la fin de votre tour, complétez votre main de cartes jusqu'à en avoir 5. Sélectionnez-les au sein de la rivière de cartes Aventurier.

Lorsque vous devez récupérer 3 cartes Aventurier après avoir réalisé une action du Camp de base, sélectionnez vos cartes d'un seul coup, sans les remplacer ni regarder leurs effets. Vous pouvez vous servir plusieurs fois dans la pioche.

Enfin, complétez la rivière Aventurier jusqu'à avoir 5 dos de cartes visibles. Si la pioche est vide, remélangez la défausse. Complétez également le marché de cartes Jungle, au besoin (3 cartes Jungle accessibles).

FIN DE PARTIE

Il existe deux façons de remporter la partie :

- Si l'un des joueurs possède 7 tuiles (tous types confondus : Découverte et Renommée) dans son espace personnel au **DÉBUT de son tour**, il remporte la partie.
- Si, à n'importe quel moment, l'un des joueurs doit obtenir sa troisième tuile Temple (cf. Iconographie, Cartes Jungle, p. 12), il obtient à la place la tuile **Victoire immédiate** et gagne la partie instantanément.



REMERCIEMENTS

Merci à toute l'équipe de La Boîte de Jeu, et en particulier à Benoit et à Violaine pour leur confiance et leur créativité. Merci aussi à Alexandre Bonvalot pour ses très belles illustrations, qui portent si bien le jeu. Enfin, merci à ma fidèle équipe de testeurs : Yann, Jérôme, Simon, Marie, Pieter, Luc, Arthur, Charlot et, bien sûr, Achille et Aline, qui m'accompagnent dans toutes mes explorations ludiques.

Joachim

CRÉDITS

Auteur : Joachim Thôme
Illustrateur : Alexandre Bonvalot
Cheffe de projet : Violaine Vadot
Graphiste : Jeanne Hervé-Maley
La Boîte de Jeu, 2026







laboitedejeu.fr



ICONOGRAPHIE

CARTES AVENTURIER

Les exemples sont illustrés avec un type précis, mais les déclinaisons existent pour les quatre types ( /  /  / ).

CONDITIONS



Si vous n'avez pas de carte Achéologue dans votre main.





Si vous avez les 4 types de carte dans votre main.



Pour ? cartes Cheffe d'Expédition en jeu (« ? » étant le nombre total de cartes dans les 3 jeux : le vôtre, celui de votre adversaire, la rivière).





Si au moins une carte Naturaliste est présente dans le jeu de votre adversaire ou dans la rivière  OU dans les deux jeux .



Si vous avez au moins 2 cartes Exploratrice dans votre main.



Si vous avez strictement plus de cartes Archéologue que votre adversaire ou que la rivière  OU que les deux .

Existe aussi avec strictement moins .

EFFETS



Obtenez 3 Pièces d'or.



Obtenez 3 déplacements d'Archéologue (1 déplacement équivaut à déplacer un pion Archéologue sur une carte adjacente).



Obtenez 2 pions Animal et placez-les librement sur des emplacements disponibles de vos cartes Jungle (si vous n'avez plus d'emplacement, les pions sont perdus).



Obtenez 5 déplacements d'Archéologue ou Pièces d'or (répartissez librement les 5 gains).



Payez 5 Pièces d'or pour obtenir une nouvelle carte Jungle. Choisissez une carte Jungle parmi les 3 disponibles et ajoutez-la à la suite de vos autres cartes Jungle.

CARTES JUNGLE



Obtenez 1 tuile Relique.



Obtenez 1 tuile Temple. Choisissez-en une et appliquez immédiatement son bonus (cf. ci-dessous). Si vous ne pouvez pas réaliser l'effet inscrit sur la tuile, et qu'il n'y a plus d'autres tuiles Temple disponibles, perdez l'effet mais gagnez la tuile.



Obtenez 3 Pièces d'or.



Envoyez 1 pion Archéologue sur n'importe quelle carte Jungle depuis votre Camp de base ou depuis une autre carte Jungle.



Placez 1 pion Animal sur chacune de vos cartes Jungle.



Obtenez la tuile Animal légendaire correspondant à votre carte.

TUILES TEMPLE



Obtenez 9 déplacements d'Archéologue ou Pièces d'or (répartissez librement les 9 gains).



Obtenez 4 pions Animal et placez-les librement sur des emplacements disponibles de vos cartes Jungle (si vous n'avez plus d'emplacement, les pions sont perdus).



Obtenez 6 déplacements d'Archéologue ou Pièces d'or (répartissez librement les 6 gains) et 1 icône Plante comptant pour l'objectif Renommée Plante.



Achetez 1 carte Jungle pour 1 Pièce d'or.



Prenez les 3 dernières cartes du paquet Jungle et achetez-en une pour 3 Pièces d'or (remplacez les autres cartes sous la pioche).



Envoyez 4 pions Archéologue sur n'importe quelle carte Jungle depuis votre Camp de base ou depuis une autre carte Jungle (répartissez librement vos Archéologues).