



Règles avancées (optionnelles)

Les règles avancées sont optionnelles et modulaires. Vous pourrez les intégrer selon le niveau de difficulté que vous souhaitez apporter à 1001. Vous pouvez décider d'intégrer l'une ou l'autre de ces règles, ou toutes en même temps si vous vous souhaitez rendre le jeu plus complexe.

Cartes de Vol avancées : Tornades

Remplacez les cartes Vol du jeu régulier par les 8 cartes portant le symbole lune au dos.



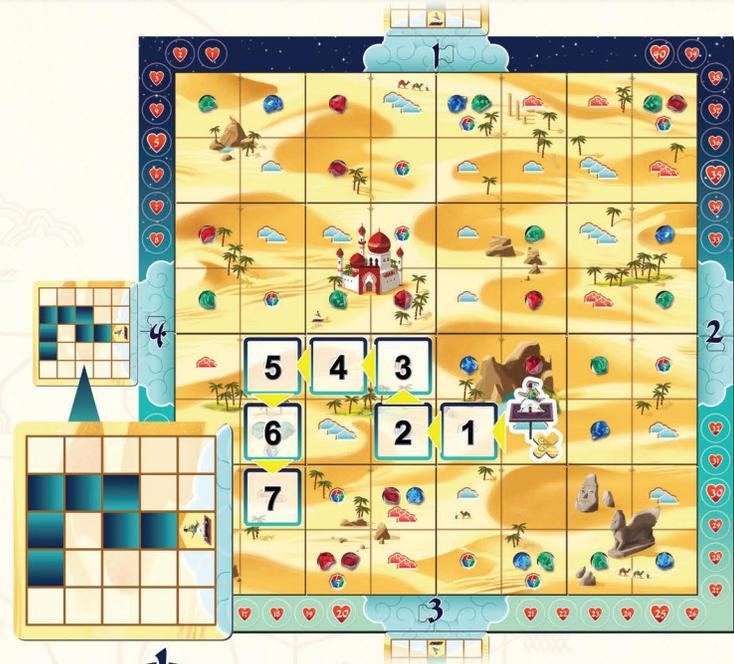
Ces cartes sont utilisées de la même façon que dans le jeu régulier.

Lors de la phase de Préparation du Vol, ces cartes sont posées dans les 4 directions (en raccordant les nuages aux 4 bords du plateau).

Ces cartes représentent visuellement les chemins parcourus. Ils sont toujours de 7 cases mais ces chemins sont plus complexes. Les règles de bords du plateau restent les mêmes (traverser le plateau amène au bord opposé).

L'exemple à droite explique comment lire une carte Vol avancée (ici, le chemin 4 est choisi).

Attention : avec ces cartes avancées les traversées des bords du plateau peuvent être multiples et beaucoup plus difficiles à analyser dans le temps du sablier.



Tuiles avancées : Oris de Tempête

Lors de la Mise en place, posez aléatoirement les 16 tuiles dans le cadre côté lune visible. La lune de chaque tuile doit être orientée vers le haut (dans la direction "1") comme dans le jeu régulier.

Par ailleurs, posez à côté du plateau de récompenses les 2 tuiles :



Avec cette option, les vents sont plus violents. Les Bonus et les Malus liés aux Nuages sont plus grands et plus nombreux.



Les règles usuelles s'appliquent à l'exception de celle-ci :

Lors des Charts de récompenses, la première équipe qui achète une carte de récompense liée aux Nuages (une des 3 cartes du haut du plateau de récompenses) gagne aussi la tuile 1 et score immédiatement un bonus de 2 Points lié à cette tuile (ces Points sont gagnés en plus de ceux liés à la carte de récompense achetée). La seconde équipe qui achète une carte récompense liée aux Nuages gagne la tuile 11 et score immédiatement un bonus de 1 Point lié à cette tuile.



Contrôle avancé : Grand Maître des Vents

Il est préférable d'utiliser les cartes Vol avancées pour jouer en mode Grand Maître des Vents.

Lors de la phase de Préparation du Vol, l'équipe Opposante donne les 4 cartes Vol tirées au hasard à l'équipe Active et retourne immédiatement le sablier. Durant le phase de Préparation du Vol, l'équipe Active dispose du temps de ce sablier pour placer ces 4 cartes Vol dans les 4 directions comme elle le souhaite. Elle essaye ainsi d'optimiser ses 4 chemins possibles. Les autres phases de jeu ne changent pas. Attention : la durée de la partie augmente de 20 minutes environ.