

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JAMES CAMERON'S

AVATAR

SET-UP / COLOCACIÓN / INSTALLATION / AUFBAU / PREPARAZIONE /
OPSTELLING / PREPARAÇÃO / ПОДГОТОВКА / PRZYGOTOWANIE / PŘÍPRAVA /
PRÍPRAVA / ELŐKÉSZÜLETEK / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



- EN** Choking hazard. Small parts.
- ES** Peligro de asfixia. Contiene piezas pequeñas.
- FR** Risque de suffocation. Présence de petits éléments.
- DE** Erstickungsgefahr. Enthält kleine Teile.
- NL** Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
- DA** Kvælningssfare. Indeholder smådele.
- EL** Κίνδυνος πνιγίματος. Περιέχει μικρά αντικείμενα
- FI** Tukehtumisvaara. Sisältää pieniä osia.
- IT** Pericolo di soffocamento. Contiene piccole parti.
- NO** Kvelningsfare. Inneholder små deler.
- PT** Perigo de asfixia. Contém peças pequenas.
- SV** Kvävningssrisk. Innehåller små delar.
- JA** 窒息の危険性 小さな部品が含まれています
- ZH** 有窒息危险 包含有小部件
- AR** خطر اختناق - قطع صغيرة.

- EN** Do not give packaging materials to a child.
- ES** No entregar los materiales del embalaje al niño.
- FR** Ne pas donner les éléments d'emballage à un enfant.
- DE** Verpackungsmaterial von Kindern fernhalten
- NL** Verpakkingsmateriaal niet aan een kind geven.
- NO** Giv ikke emballagematerialer til et barn.
- DA** Na μην δίνετε τα υλικά συσκευασίας σε παιδιά.
- EL** Αία ανα πακκαυμωρλωλετω λωπελετω.
- IT** Non dare i materiali dell'imballaggio ad un bambino.
- NO** Hold emballasje utenfor barns rekkevidde.
- JA** Não dê os materiais da embalagem a uma criança.
- SV** Ge inte förpackningsmaterialer åt ett barn.
- ZH** 不要让孩子玩包装材料。
- AR** لا تترك أجزاء التغليف في متناول الأطفال.



©2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.
JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of
Twentieth Century Fox Film Corporation.
All Rights Reserved.



©2010, MEGA Brands International.
® & ™ MEGA Brands Inc. & MEGA Brands International



Printed in China 51982EAG

GAME COMPONENTS / COMPONENTES DEL JUEGO / COMPOSANTS DU JEU / SPIEL-ZUBEHÖR / COMPONENTI DEL GIOCO / SPELONDERDELEN / COMPONENTES DO JOGO

Inside your Avatar: The Board Game box, you will find the following components:

Dentro de tu Avatar: el juego de mesa, encontrarás los componentes siguientes:

À l'intérieur de la boîte Avatar: Le jeu de société, vous trouverez les éléments suivants:

Folgendes gehört zum Lieferumfang von Avatar: Das Brettspiel:

Dentro il vostro Avatar, nella scatola del gioco da tavolo, troverete le seguenti componenti:

In uw Avatar: het Bordspel vindt u de volgende onderdelen:

Dentro da caixa do seu Avatar: Jogo de Tabuleiro, encontrará os seguintes componentes:

- 1** Instruction Booklet / Libro de Instrucciones / Livret d'Instructions / Zusammenfassung der Spielregeln / Libretto d'Istruzioni / Instructieboekje / Manual de Instruções

- 1** Pandora Game Board / Tablero de Pandora / Planché de jeu Pandora / Pandora-Spielbrett / Tabellone da Gioco Pandora / Pandora Spelbord / Tabuleiro de Jogo Pandora
- 

- 25** RDA Tokens / Fichas RDA / Jetons RDA / RDA-Spielsteine / Insegne RDA / RDA-Speelstukken / Tokens RDA
- 

- 1** Hometree / Árbol Madre / Arbre Maison / Heimatbaum / Albero Casa / Hometree / Casa da Árvore
- 

- 25** Woodsprite Tokens / Fichas Woodsprite / Cartes Woodsprite / Jetons Esprit de la Forêt / Woodsprite-Spielsteine / Insegne Woodsprite / Bosgeest-speelstukken / Tokens Woodsprite
- 

- 4** Na'vi Warrior Pawns / Figuras Guerrero Na'vi / Pions de Guerriers Na'vi / Na'vi-Kriegerfiguren / Pedine Guerrieri Na'vi / Na'vi Krijgerpionnen / Peões Guerreiro Na'vi
- 

- 40** Territory Cards / Cartas de Territorio / Cartes Territoire / Territoriums-Karten / Carte Territorio / Gebiedskaarten / Cartas Território
- 

- 4** Point Counters / Contadores de Puntos / Marqueurs de Points / Purktezahler / Contapunti / Puntentellers / Contadores de Pontos
- 

- 8** Avatar Cards / Cartas Avatar / Cartes Avatar / Avatar-Karten / Carte Avatar / Avatarkaarten / Cartas Avatar
- 

BATTLE DICE SYMBOLS / SIMBOLO DEL DADO DE BATALLA / LES SYMBOLES RECOUVRANT LES FACES DES DEUX DÉS BATAILLE / KAMPFWÜRFEL-SYMBOL / SIMBOLI DEL DADO DI BATTAGLIA / SYMBOLEN VAN DE STRIJDDOBELSTEEN / SÍMBOLOS DADOS BATALLA



Explosion Symbol / Símbolo de Explosión / Le Symbole d'Explosion / Explosions-Symbol / Símbolo d'Esplosione / Explosiesymbol / Símbolo Explosão

Defeat 1 RDA token whenever this symbol is rolled. / Derrota a 1 ficha RDA cuando salga este símbolo. / Chaque fois qu'il est obtenu à la suite d'un lancer du dé, ce symbole permet de défaire un jeton de la RDA. / Jedes Mal, wenn der Würfel auf dieses Symbol fällt, wird ein 1 RDA-Spielstein zerstört. / Sconfigne una insegna RDA ogni volta che questo simbolo esce. / Vernietig 1 RDA-speelstuk telkens dit symbool wordt gerold. / Derrota 1 token RDA sempre que este símbolo é rolado.



Power Card Symbol / Símbolo de Carta de Poder / Le Symbole de la Carte Puissance / Power-Karten-Symbol / Símbolo carta Energia / Krachtkaartsymbool / Símbolo Carta Poder

If the player has a Power card in play with one of these three symbols on it, 1 RDA token is defeated whenever the symbol is rolled. / Si el jugador tiene una carta de poder en juego con uno de estos tres símbolos, 1 ficha RDA es derrotada cuando saga este símbolo. / Si le joueur a mis en jeu une carte Puissance présentant l'un de ces trois symboles, 1 jeton RDA est défait chaque fois qu'il obtient ce symbole après avoir lancé le dé. / Falls der Spieler eine Power-Karte mit einem dieser drei Symbole im Spiel hat, wird beim Würfeln dieses Symbols 1 RDA-Spielstein zerstört. / Se il giocatore ha una carta Energia in gioco con uno di questi tre simboli sopra, una insegna RDA viene sconfitta ogni volta che il simbolo esce. / Als de speler een Krachtkaart samen met een van deze drie symbolen erop in bezit heeft, dan wordt telkens het symbool wordt gerold 1 RDA-speelstuk verslagen. / Se um jogador possui uma carta Poder em jogo com um destes três símbolos, 1 token RDA é derrotado sempre que o símbolo é rolado.



RDA Symbol / Símbolo RDA / Le Symbole de la RDA / RDA-Symbol / Símbolo RDA / RDA-symbol / Símbolo RDA

Place an RDA token on the player's current space. / Coloque una ficha RDA en la casilla en que está el jugador. / Placez un jeton RDA sur la case qu'occupe présentement le joueur. / Setze einen RDA-Spielstein auf das aktuelle Spielfeld des Spielers. / Disporre un'insegna RDA sullo spazio attuale del giocatore. / Plaats een RDA-speelstuk op het vak waar de speler zich op dat moment bevindt. / Coloque um token RDA no local actual do jogador.

- 1** RDA Invasion Die / Dado de Invasión RDA / Dé Invasion de la RDA / RDA-Invasionswürfel / Dado Invasione RDA / RDA-Invasiedobbelsteen / Dado RDA Invasão
- 

- 4** Game Play Guides / Guías de Juego / Guides de Jeu / Spielanleitungen / Guide di Gioco / Speelgidsen / Guías de Jogo
- 

- 2** Battle Dice / Dados de Batalla / Dés Bataille / Kampfwürfel / Dadi di Battaglia / Strijddobbelstenen / Dados Batalha
- 

- 6** Tree of Soul Destruction / Píezas de Destrucción del Árbol de las Almas / Pièces de Destruction de l'arbre aux âmes / Zerstörungs-Spielsteine für den Baum der Seelen / Pezzi di Distruzione dell'Albero delle Anime / Boom der Zielen-verniëtingstukken / Peças de Destrução da Árvore das Almas
- 



INSTRUCTIONS

• 8 ans et plus

• 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

En travaillant ensemble, les joueurs doivent se déplacer entre les quatre territoires de Pandora pour combattre la RDA et l'empêcher d'envahir la terre des Na'vis. Les joueurs accumulent des points en affrontant et en défaisant la RDA, ainsi qu'en relevant les défis proposés sur les cartes Avatar. Le premier joueur à récolter huit points l'emporte!

INSTALLATION

1. Installez l'aire de jeu tel qu'indiqué dans le schéma ci-dessous.
2. Une fois l'aire de jeu installée, chaque joueur doit choisir un pion représentant un guerrier Na'vi et prendre le guide de jeu correspondant.
3. Brassez les cartes Territoire et distribuez trois cartes à tous les joueurs. Chaque joueur doit également prendre 3 jetons Esprits de la forêt. Voilà qui compose la main de carte et la pile de jeton Esprit de la forêt dont chaque joueur dispose en début de partie.
4. Brassez le paquet de cartes Avatar, retournez la carte du dessus et placez-la à côté du paquet. Cette carte Avatar présente le premier défi que les joueurs devront mener à bien.
5. Lancez le dé d'Invasion de la RDA. Le joueur qui possède la couleur obtenue sera le premier à jouer.
6. Le premier joueur commence son tour de jeu en suivant les règlements ci-dessous. L'ordre des joueurs va dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

À tour de rôle, les joueurs doivent respecter les étapes suivantes:

Étape 1 – Invasion de la RDA

Jetez le dé d'Invasion de la RDA et placez un jeton RDA sur la case Territoire obtenue.

Étape 2 – Déplacement (CHOISISSEZ UNE SEULE OPTION)

Le joueur ne peut bouger son pion qu'une fois lors de l'étape Déplacement, et il doit se conformer aux règles suivantes:

Si le joueur commence son tour de jeu à partir de l'Arbre Maison, il peut se déplacer vers n'importe quelle case de n'importe quel territoire.

OU

Si le joueur occupe une case dans l'un des quatre territoires de Pandora, il peut déplacer son pion vers n'importe quelle case du territoire dans lequel il se trouve ou retourner à l'Arbre Maison.

OU

Le joueur peut choisir de ne pas se déplacer et de continuer à occuper la même case.

Étape 3 – Action (CHOISISSEZ UNE SEULE OPTION)

Après avoir déplacé son pion, le joueur entreprend UNE des actions suivantes:

Action à l'Arbre Maison

--Tirer des jetons Esprit de la forêt

Si le joueur occupe la case de l'Arbre Maison, il peut choisir de tirer 2 jetons Esprit de la forêt.

Actions sur les Territoires de Pandora

--Affronter la RDA

Si la case que le joueur occupe contient un ou plusieurs jetons RDA, ce dernier peut choisir d'affronter la RDA. Pour affronter la RDA, vous devez lancer un dé Bataille.

Un jeton RDA est défait chaque fois que le joueur obtient le symbole de l'explosion, ou celui de la carte Puissance s'il a mis cette carte en jeu. Si le joueur obtient le symbole de la carte Puissance, mais qu'il n'a pas mis cette carte en jeu, le lancer est considéré nul et rien ne se produit. Lorsqu'un jeton de la RDA est défait, le joueur récolte un point et replace le jeton dans la pile de jetons RDA.

Si le joueur lance le dé et tombe sur le symbole de la RDA, un autre jeton RDA doit être placé sur la case où l'affrontement a eu lieu.

OU

--Piger une carte

L'action de piger une carte permet au joueur de tirer la première carte du paquet de cartes Territoire. Pour piger une carte, le joueur doit se trouver dans l'un des quatre territoires colorés de Pandora. Le joueur peut choisir de piger une carte même si un jeton RDA occupe la même case que son pion.

Après qu'un joueur ait entrepris une action, son tour se termine sur le champ et le joueur à sa gauche entame le tour suivant. Le jeu se poursuit de cette façon en respectant les trois étapes jusqu'à ce que l'un des joueurs ait accumulé 8 points ou que l'arbre des âmes soit détruit.

RÈGLEMENTS ADDITIONNELS

Cartes Avatar

Tous les joueurs peuvent tenter de relever le défi proposé sur la carte Avatar dont la face est exposée. Le premier joueur à respecter les critères présentés sur cette carte complète le défi et récolte un point. Une fois le défi de la carte Avatar réussi, le joueur retourne une nouvelle carte Avatar et la place sur l'ancienne. Les joueurs peuvent désormais tenter de relever le défi proposé par la nouvelle carte Avatar.

Cartes Territoire

Le joueur doit conserver les cartes Territoire dans sa main de manière à être le seul à les voir. Pour mettre une carte en jeu, le joueur doit se défaire du nombre de jetons Esprit de la forêt inscrit au bas de la carte. Un joueur peut tenter autant de cartes en jeu qu'il le désire lors d'un même tour de jeu, à la condition de posséder assez de jetons Esprit de la forêt et de s'en défaire.

Il existe deux types de cartes différents dans le paquet de cartes Territoire.

Les cartes Puissance (bordure bleue): Lorsqu'elles sont jouées, ces cartes doivent être placées près du guide du joueur et elles demeurent en jeu. À partir de cet instant, si jamais le joueur obtient le symbole de la carte Puissance lorsqu'il jette le dé Bataille, il défera le jeton RDA.

Les cartes Aide Na'vi (bordure grise): Les cartes Aide Na'vi peuvent être mises en jeu à tout moment lors du tour de jeu d'un joueur. Lorsqu'il utilise cette carte, le joueur doit immédiatement suivre les instructions qui y sont présentées. La carte est ensuite placée dans la pile de carte rejetées.



Comment interpréter les cartes Avatar et Territoire

Les cartes Avatar et Territoire se servent d'un système de pictogrammes pour présenter au joueur les caractéristiques de la carte. Les cartes peuvent être interprétées en observant les symboles dessinés sur la carte et en les comparant à ceux retrouvés dans le guide de jeu. La signification d'une carte doit être lue de gauche à droite. De cette façon, le joueur crée un énoncé plus long indiquant ce qui doit se passer lorsque la carte est mise en jeu.

Récolter des Points

Lorsqu'un joueur remporte un point, il doit déplacer son marqueur vers le nombre suivant sur le compteur de point.

Un joueur récolte des points dans les cas suivants:

- 1 point est attribué pour chaque jeton RDA défait.
- 1 point est attribué pour chaque carte Avatar complétée.

L'arbre des âmes

Chaque fois qu'un quatrième jeton RDA est placé sur une même case Territoire, la RDA a assez de troupes pour commencer à attaquer l'arbre des âmes! Enlevez tous les jetons RDA et replacez-les dans la pile de jetons RDA. Poser ensuite une pièce de destruction sur l'arbre aux âmes.

REMPORTER LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes survient: Un joueur récolte 8 points, remportant ainsi la partie et écrasant la RDA.

OU

Les six pièces de destruction recouvrent l'arbre des âmes. La RDA a vaincu les défenseurs Na'vis et a détruit l'arbre des âmes! Chaque joueur vérifie le nombre de points qu'il a accumulé sur le compteur de points. Le joueur ayant amassé le plus de points remporte la partie.