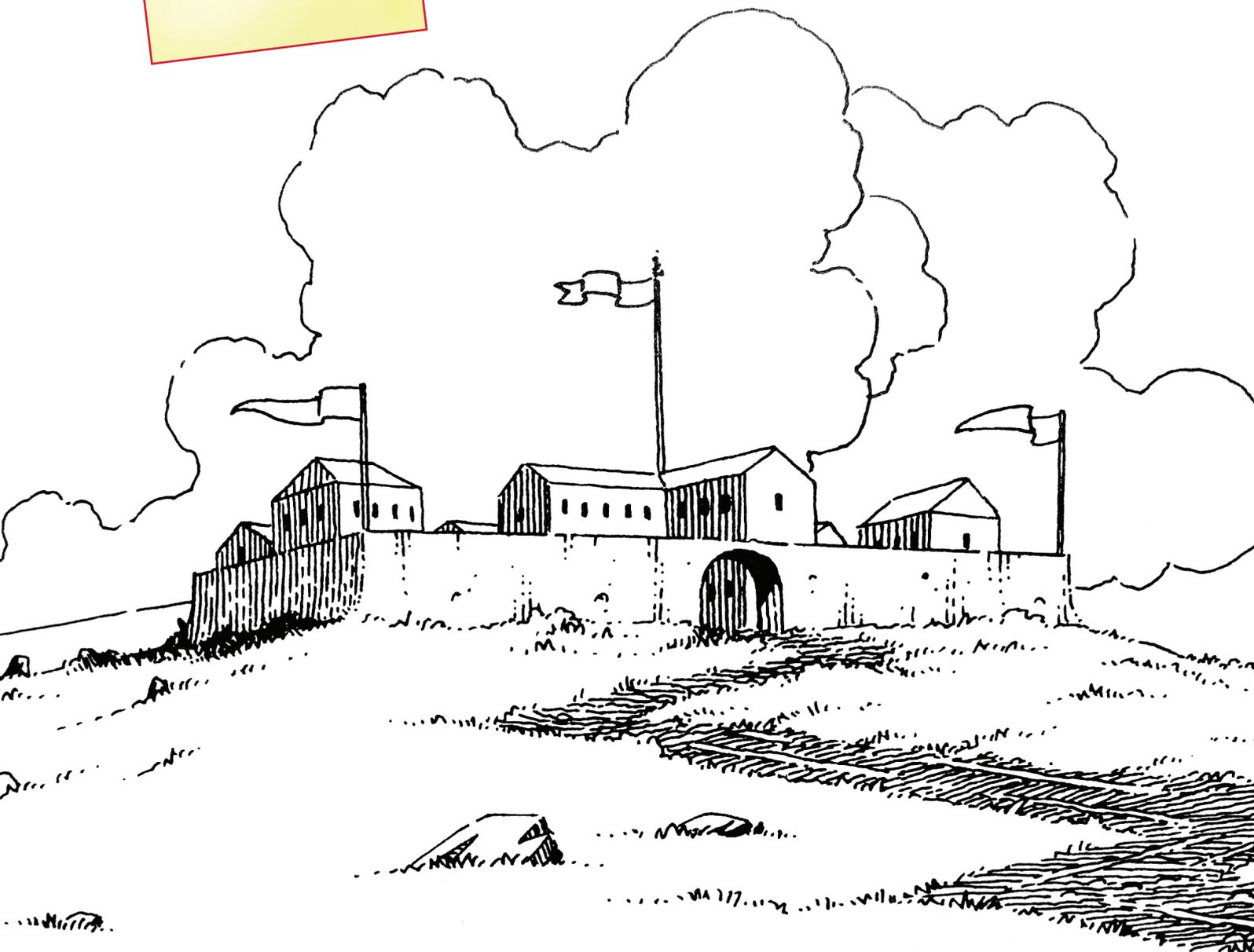


WHITEFLAG 18

RIVENOIRE

PROTO!



flip

FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

10 AU 21 JUILLET 2024

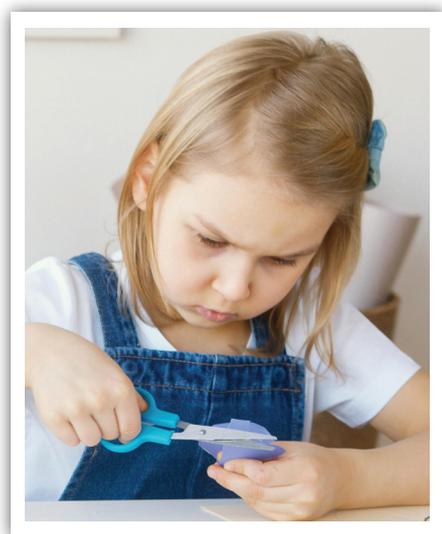


www.JEUX-FESTIVAL.com

4000 JEUX • GRATUIT • 38^e édition • 05 49 94 24 20

JUILLET 2024

ÉDITO



Sur les traces de Régis... ;)

Deux ans après le dernier numéro de White flag, me voici de retour avec un numéro spécial, consacré, non pas à un jeu édité, mais à un prototype ! Et un prototype de mon propre cru, avec ça ! J'ai nommé : Rivenoire !

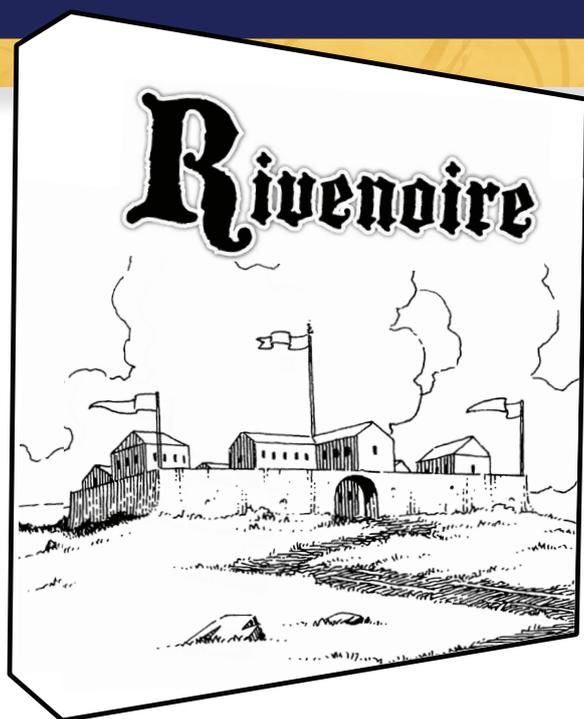
Après de multiples parties et de nombreuses améliorations, la petite équipe du mag a estimé que le jeu était bon et que les parties demeuraient plaisantes sur la durée ! Mais, étant donné qu'il s'agit d'un jeu expert (une demi-heure d'explication de règles et deux heures de partie), et qu'aucun twist ne *semble* le démarquer des jeux du même genre, les éditeurs

que nous avons choisis n'ont pas été emballés, de prime abord. De plus, n'ayant ni le temps, ni l'énergie de faire tourner le jeu sur les salons, festivals et autres bals musettes, je le propose aujourd'hui en print and play. Cela mènera peut-être au fond du jardin seulement, mais qui sait, finalement ? :)

Comme le jeu contient beaucoup de matériel (250 cartes environ), je le présente dans les pages qui suivent, afin de vous donner envie de tout imprimer, découper, coller, etc. Pour vous donner une idée d'ensemble, sachez que Rivenoire combine deckbuilding, pose d'ouvriers, ainsi qu'une phase de combat semi-coopérative où les joueurs joueront des coudes pour obtenir la meilleure part du butin - voire évincer carrément les petits copains, pour être seul à tout rafler ! Bref, un jeu alliant gestion et fun, hasard et maîtrise.

Voilà, bonne lecture. J'ai essayé de rester un peu objectif dans la présentation du jeu, étant son propre auteur, et malgré le fait que je suis plutôt génial. Mais, rien de nouveau, de ce côté là. ;)

Olivier



RIVENOIRE CITÉ ASSIÉGÉE

La cité de Rivenoire est assaillie par des créatures maléfiques ! En attendant des renforts, le prévôt fait appel aux habitants pour organiser la défense de la ville. En tant que puissant notable, vous êtes appelé(e) à mettre vos hommes aux services de la cité pour contrer la menace. Vous y voyez également un bon moyen d'évincer le prévôt, une fois les monstres repoussés ! Pour cela, vous recruterez de vaillants héros à la taverne ; les équiperez d'armes et d'objets magiques ; vous leur ferez réaliser des quêtes ; vous vous allierez à vos adversaires pour refouler les monstres ; tout en jouant des coudes pour partager le butin à votre avantage ; tout cela vous poussera peut-être à acheter les bâtiments importants de la ville et à gagner en renommée par des moyens les plus variés !

RÈGLES SIM- PLES ET THÉ- MATIQUES

Si la présentation du jeu dure 30 minutes, les règles s'avèrent logiques tant elles sont justifiées par le thème. Aucune difficulté à relever pour

des joueurs experts : un tour de chauffe suffira pour assimiler les différentes mécaniques.

La partie va durer 6 tours, symbolisés par 6 cartes Monstre, chaque monstre se lançant à l'assaut de la ville, à la fin de chaque tour. Un tour est divisé en 4 phases : pioche, placement, action et fin de tour.

1. PIOCHE DE CARTES

Phase rapide, effectuée en simultané : chaque joueur pioche un certain nombre de cartes dans sa pioche personnelle. Ce nombre est fonction du nombre de ses paysans, mais aussi de son niveau de renommée.

2. PLACEMENT

À tour de rôle, les joueurs vont placer leurs personnages sur les cases des différents lieux de la ville, en vue de réaliser l'action des lieux choisis. Tous les lieux n'ont pas le même nombre de places disponibles. De plus, certaines cases, marquées d'un éclair, permettent

de réaliser des actions bonus. Selon les lieux, ces cases bonus bénéficieront parfois aux premiers arrivés et parfois aux derniers.

3. ACTIONS

Chaque personnage va effectuer l'action du lieu où il est placé, en commençant par le personnage situé le plus à gauche du lieu, et ainsi de suite, de gauche à droite, lieu après lieu.

4. FIN DE TOUR

Il s'agit d'une phase administrative où l'on prépare le tour suivant : nouvelles cartes Marché, changement de premier joueur, nouveaux héros arrivant à la taverne, etc.

ACTIVITÉS DIVERSES DANS LA VILLE

Tous les lieux de la ville ont un fonctionnement différent. Sans entrer dans les détails, voici leur description.

LES REMPARTS

permettent de piocher deux cartes dans sa pioche personnelle.

LE MARCHÉ

permet d'acquérir des cartes Objet et de les ajouter à sa main. Le prix des cartes est diminué en fonction des cases laissées vides, au marché. De ce fait, le premier joueur aura plus de choix mais aussi plus de chances de payer cher. Chaque

personnage étant retiré après son achat, les personnages suivants auront moins de choix, mais le prix des cartes diminuera.

L'HÔPITAL

permet de retirer des cartes de son paquet et notamment les cartes Blessure qui obstruent le jeu et font perdre des points en fin de partie.

LA MINE

permet de piocher des cartes Pépites, c'est à dire des cartes Pièces d'or améliorées, comparées à celles du paquet de départ. Le premier personnage placé à la mine choisira sa carte en premier, mais avec un risque d'éboulis et de blessure. Dans le jeu, l'argent servira à acheter des objets, des bâtiments, à recruter de nouveaux personnages à la taverne et rapportera également des points en fin de partie.

L'ARÈNE DES CHAMPIONS

permet d'affronter un autre joueur afin de remporter des points de renommée et d'acquérir le fameux bouclier des anciens, objet fort utile lors de l'expédition contre les monstres, en fin de tour. Le perdant du duel subira une blessure.

LE BUREAU DES QUÊTES

permet de piocher des cartes Quête et d'en ajouter une à sa main. Ces cartes sont sans effet en cours de partie et handicapent votre jeu, mais elles rapportent des points en fin de partie.

LA MAISON DU PREVÔT

permet d'acheter un bâtiment et d'obtenir ses points en fin de partie + un bonus surprise, situé au dos du pion + le droit de placer un personnage sur le bâtiment, même si toutes les cases du lieu sont déjà occupées.

LA TAVERNE

permet de recruter de nouveaux personnages et de les ajouter à ses hommes de main. L'argent servira à payer le salaire demandé par le héros. On pourra aussi faire l'appoint en lui payant un coup à boire et en piochant des cartes Binouse. Ces cartes sont inutiles mais sortiront de votre main dès que vous les piocherez, ultérieurement. Autrement dit : un handicap passager, le temps de dessouler. :)

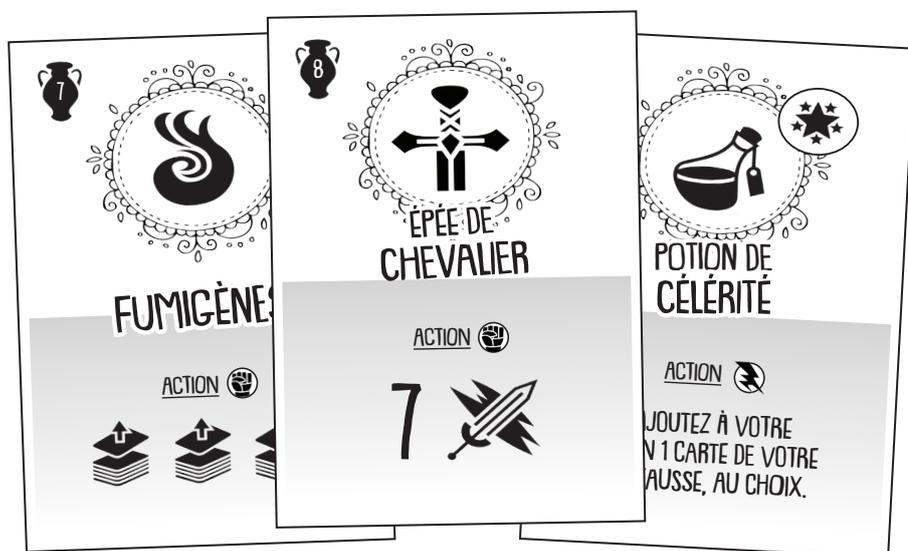
Les personnages que l'on peut recruter ont tous un effet propre : guerrier qui frappe plus fort ; rôdeur qui gagne une carte Butin supplémentaire ; magicienne mieux parée pour se défendre contre les monstres ; noble, marchand, moine, paysans...

LA HUTTE DE L'ORACLE

permet de choisir un événement, positif ou négatif, et de l'appliquer. Certains événement vise un ou plusieurs joueurs, d'autres visent tout le monde. Si personne ne se rend à la hutte de l'Oracle, la première carte est dévoilée et appliquée. En tout début de tour de jeu, il est à noter que tous les joueurs ont consulté cette carte, sauf le premier joueur. Ca n'a l'air de rien mais cette petite règle pose



CHRONIQUE



l'ambiance, installant une certaine connivence entre ceux qui savent et le premier joueur. Assez croustillant. :)

ET GROSSE BASTON AUX ALENTOURS

LES ALENTOURS

Dans ce lieu, les personnages se sont placés en une ligne de combat, en vue d'attaquer le monstre qui va assaillir la ville. À tour de rôle, chaque joueur va jouer une carte de sa main et en appliquer l'effet, s'il s'agit d'une carte de combat. Si un joueur doit jouer une carte mais n'en possède plus, son personnage est battu puis envoyé à l'hôpital pour le tour suivant. Le joueur qui donne le coup de grâce au monstre gagne ses points + un bonus surprise situé au dos du pion Monstre. Des cartes Objets spéciaux sont ensuite révélées et le butin est partagé selon l'ordre dans la file de combat. Bien sûr,

certaines cartes permettent de gagner des places et de remonter dans cette file. Les cartes Butin contiennent de fortes cartes Pièces d'or, des gains de renommée, des armes et objets magiques puissants, des bijoux.... En général, un monstre résistera plusieurs tours avant d'être vaincu et tapera à son tour chaque personnage. Le dé Monstre sera lancé et chaque personnage en subira l'effet : défausse de carte, carte Blessure, perte de renommée, attaque spéciale du monstre...

ET LE TWIST, IL EST OÙ DANS TOUT ÇA ?

À l'heure actuelle, la concurrence étant féroce et le risque d'un flop pouvant coûter cher, on peut aisément comprendre l'attitude des éditeurs qui cherchent des jeux où une idée ressort, une idée qui attire le chaland et qui permet surtout au jeu de se démarquer. Cela

paraît normal et logique. Ceci étant, du côté joueurs, de ceux qui ont roulé un peu leur bosse, on se rend compte qu'un autre critère prévaut, à la longue : la rejouabilité, le fait de rejouer à un jeu, plus ou moins souvent, et de le garder dans sa ludothèque, sachant qu'on en refera d'autres parties, à coup sûr. Le jeu Terraforming Mars, par exemple, n'a rien sur le papier qui semble le démarquer : j'ai deux actions à mon tour, je joue des cartes, je paye leur coût, j'applique leur effet... Et pourtant le jeu cartonne et s'est imposé comme un standard, un must-have pour joueurs.

Loin de moi la prétention de comparer Rivenoire à Terraforming Mars, mais, m'amusant toujours autant après moult parties, je me dis qu'il y a un peu de cette idée, que le twist ne fait pas tout...

GESTION ET AMBIANCE

À mon sens, plusieurs mécaniques, combinées entre elles, font l'originalité du jeu, le fait que cela fonctionne, dans une ambiance entre fun et gestion. Tout d'abord, l'alliance entre deckbuilding, pose d'ouvriers et phase de combat semi-coopérative : un mélange incitant à se préparer d'abord, en vue de parvenir à vaincre le monstre et de confirmer si les choix précédents s'avèrent payants. Un

genre de bilan, finalement, comme à Galaxy Trucker ou à Dungeon Lords, du même auteur - oui, tant qu'à faire, je compare à des gros morceaux, carrément !

Ensuite, il faudra gérer sa main de cartes - comme dans tout bon jeu de deckbuilding, me direz-vous. Certes, mais, ici, les cartes serviront soit pour combattre les monstres en fin de tour, soit au sein de la ville : cartes Pièces d'or pour acheter des trucs ou cartes Bonus s'utilisant en action supplémentaire sur les cases éclair. Le tout sera de trouver le bon timing, d'avoir les bonnes cartes au moment voulu et de trouver les ressources pour faire tourner sa main suffisamment.

Ceci étant, les contraintes du deckbuilding ont été sciemment assouplies, dans le sens où il est possible de faire tourner son jeu sans trop de difficulté, mais aussi parce que les cartes acquises arrivent dans votre main - et non dans votre défausse, comme habituellement. Le jeu en est rendu moins frustrant probablement, mais surtout plus incisif, car la partie s'emballe plus vite.

Autre originalité : les fameuses cases bonus, marquées d'un éclair, rajoutent à l'interactivité, déjà forte, du mécanisme de placement d'ouvriers. Chaque lieu apporte également sa propre façon de fonctionner.

Même si cela n'est pas nouveau, le jeu propose également des voies diverses pour faire des points : gains immédiats, bâtiments, personnages, quêtes, avoir une majorité d'objets magiques, bijoux, pièces d'or...

Enfin, et c'est le gros morceau du jeu, la phase d'expédition contre les monstres emportera son lot de fun, de gestion de personnages, de cartes et de coups fourrés. Cette partie est coopérative, étant donné qu'un joueur pourra difficilement battre un monstre tout seul et que plusieurs joueurs devront donc s'allier pour y parvenir.

Mais, on jouera tout de même chacun pour soi, puisque c'est le personnage qui donnera le coup de grâce au monstre qui remportera ses points ; mais aussi parce que le butin sera partagé de façon inégale, en fonction de l'ordre des personnages dans la file de combat. Ainsi, essaiera-t-on parfois de faire traîner le combat pour que certains personnages adverses ne tiennent pas, soient envoyés à l'hôpital et que le partage du butin soit plus juteux entre les survivants. Les coups fourrés entre joueurs sont aussi possibles, comme avancer d'une place dans la file de combat. Quelques (rares) autres coups plus directs sont aussi réalisables.

Cette partie est donc très fun et taquine, car si l'on retient ses coups, pour faire traîner le combat, on of-

fre aussi au monstre la possibilité de frapper davantage, ce qui fait peser un risque sur tout le monde. De plus, c'est une partie assez tactique également car si les cartes serviront à faire des actions de combat, elles serviront aussi de points de vie aux joueurs. D'où l'intérêt d'avoir constituer sa main correctement et avec suffisamment de cartes pour partir au combat. Le choix des personnages envoyés se battre sera aussi à prendre en compte, un paysan étant moins bien armé qu'un guerrier, un rôdeur ou une magicienne.

Dernier point : Rivenoire tourne étonnamment bien à deux joueurs, pour un jeu du genre ! Yes !

ALÉA JACTA EST ! T'AS BEAU JACTER, C'EST ALÉATOIRE

Voilà, en gros. Je ne suis pas rentré dans le détail des effets de toutes les cartes - qui font tout le sel du jeu - mais vous pourrez les consulter à loisir, dans les pages qui suivent.

On a pas mal testé le jeu, il n'y a plus de gros bugs et cela tourne bien désormais, même si tout reste ouvert et améliorable. J'espère surtout que Rivenoire aura pour vous, comme pour nous, le goût d'un bon Saint-nectaire, odorant et coulant sur les bords. Que demander de mieux ? :)

0

1

2

3

4

60



LES REMPARTS



LE MARCHÉ



59

58

57



L'ARÈNE DES CHAMPIONS



50

67

87

77



LA HUTTE DE L'ORACLE



LE BUREAU DES QUÊTES



LES ALENTOURS



46

40

39

38

37

36

6

7

8

9

10

13

14

15

16

17

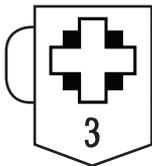
18

19

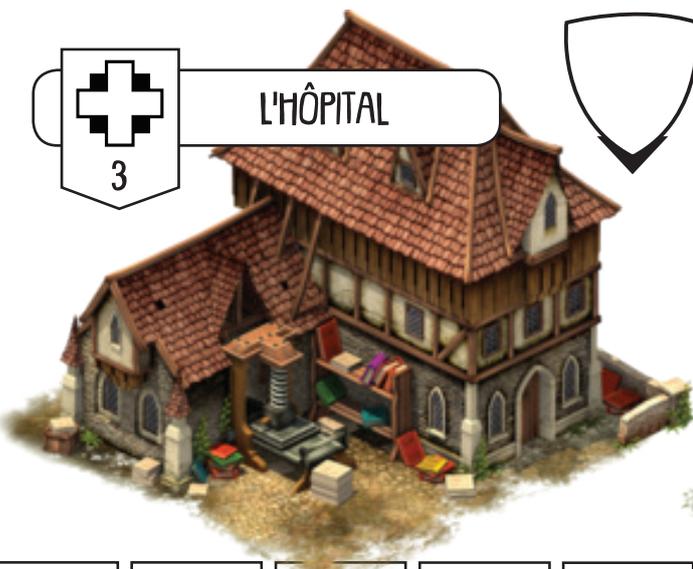
20

24

25



L'HÔPITAL



LA MINE



LA MAISON DU PRÉVÔT



LA TAVERNE



35

30

29

28

27

26

LÉGENDE

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est donné pour référence dans les pages précédentes mais sa version imprimable, au format A3, est téléchargeable à cette adresse : <http://www.whiteflag.fr/PlateauA3.pdf>.

LES RÈGLES

Les pages qui suivent présentent les règles du jeu (21 pages).

LES CARTES

Puis, viennent tous les éléments à imprimer, à commencer par les cartes. Le dos de celles qui sont sensées intégrer la pioche des joueurs, ont un dos vierge, de façon à ce qu'elles ne soient pas reconnues à leur verso. Je n'ai pas trouvé utile de créer une image pour le dos de ces cartes, dans la mesure où cela serait pure coquetterie et que cela demanderait du temps de découpe supplémentaire. Cependant, un bandeau représentant chaque type de cartes est fourni, afin de ranger chaque pioche sous son symbole et pouvoir distinguer les pioches de toutes ces cartes à dos vierges (Marché, Mine, Quête, Butin). Seules les cartes Monstre et Oracle ont un dos spécifique et peuvent être imprimées en recto-verso. Vous pouvez imprimer toutes les cartes sur du papier épais, mais, du papier simple peut aussi convenir, une fois les cartes insérées dans des protège cartes assez épais.

LES PIONS

Pour certains, les pions sont recto verso (Monstre, Crystaux, Premier joueur, Score), quand d'autres sont recto seulement (Blason, Propriété, Fermé, Croix). Les pions Personnages sont à imprimer,

découper, puis à plier pour faire du recto verso. Personnellement, je les ai plastifiés, pour les rendre plus rigides et ne pas avoir à les coller. Vous pouvez aussi imprimer sur feuille cartonnée, genre 300g, plier et coller.

TOUT POUR LE JEU !

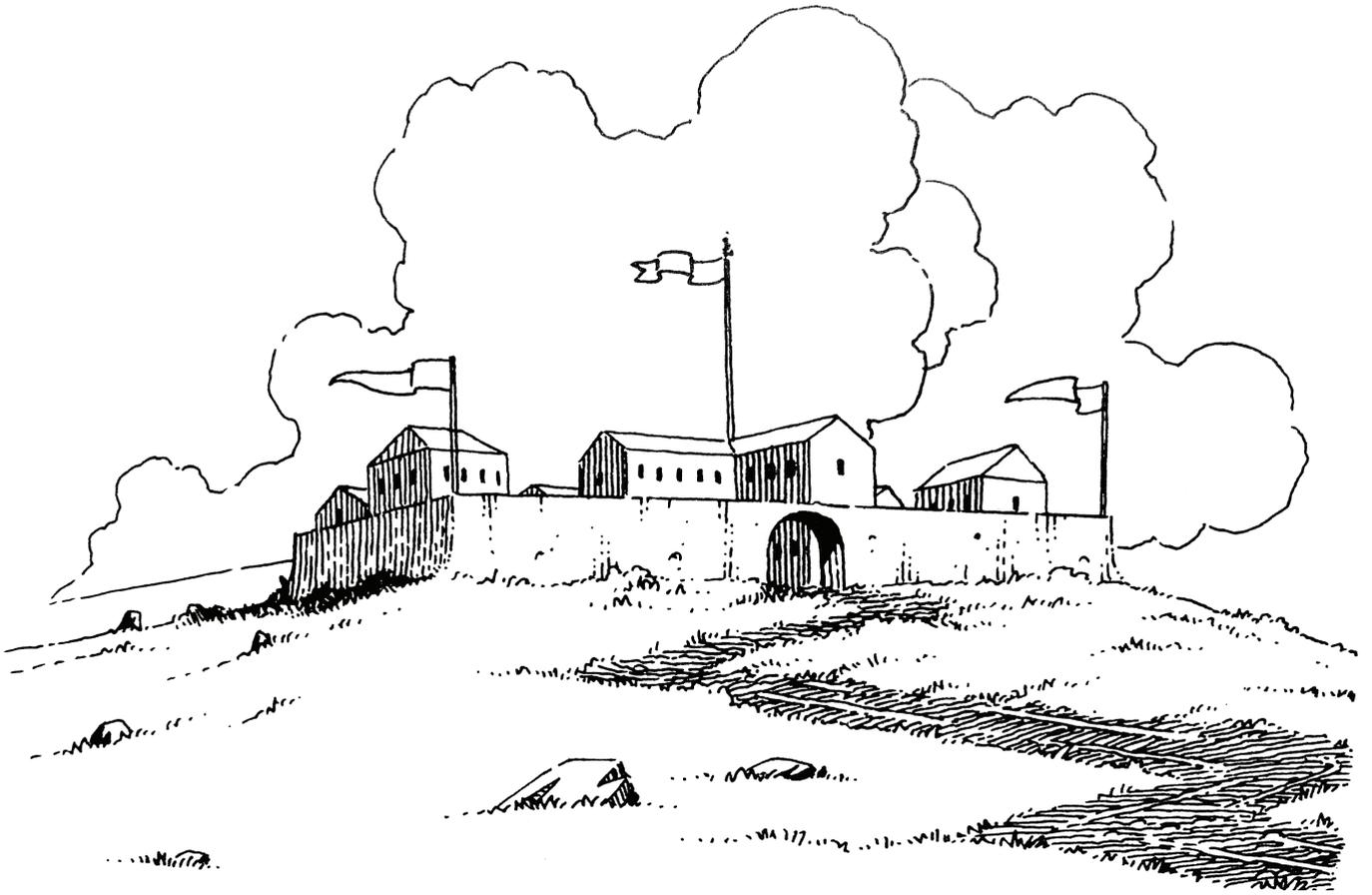
Si vous êtes un créateur de jeux en herbe, vous connaissez probablement le site *Tout pour le jeu*. On y trouve toutes sortes d'éléments pour fabriquer un prototype, tels que pions, dés, plateaux de jeu vierges, etc. Pour Rivenoire, vous y trouverez les éléments listés ci-après. Pour le reste du matériel, (pions Croix, Blason, Propriété, Personnages), il vous faudra vous munir de carton, coller les pions dessus et les découper aux bonnes dimensions.

- 4 feuilles autocollantes pour imprimer les pions et les coller aisément
- pions Monstre, Crystaux, Premier joueur, Fermé et Bouclier des anciens : carrés 4 x 4 cm carton (lot de 24)
- 4 jetons Score : pions rond 2,1 cm en 4 couleurs (bleu, jaune, vert, rouge)
- 1 dé Monstre : dé neutre 18 mm
- 26 cubes Points de vie de couleur rouge : cubes en bois rouges 8x8x8 mm (2 lots de 20)
- socles des personnages en quatre couleurs (bleu, jaune, vert, rouge) + 1 socle blanc : supports de pions (5 lots de 6).

- Pour les protège cartes, leur dimension est 63,5 x 88 mm. Personnellement, j'ai une préférence pour les *Mayday games*, 125% thicker, vendus par lot de 50, qui glissent peu et sont d'une bonne épaisseur. Des protège cartes d'autres marques sont commandables sur le site. Je ne les ai pas essayés, à vous de voir. :)

Rivernoire

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans, pour des parties durant 2 heures



MATÉRIEL

243 CARTES DIVISÉES EN 9 CATÉGORIES



18 cartes
MONSTRE 



40 cartes
PAQUETS DE DÉPART
(10x4 symboles)



50 cartes
MARCHÉ 

15 cartes
ORACLE 



20 cartes
MINE 

20 cartes
BLESSURE 



40 cartes
BUTIN 

20 cartes
BINOUSE 



20 cartes
QUÊTE 

34 pions **PERSONNAGE**
+ 25 socles (6x4 couleurs + 1 blanc)

20 pions **BLASON**
(5x4 couleurs)

3 **GUERRIERS**



3 **RÔDEURS**

18 **PAYSANS**

3 **MAGICIENNES**

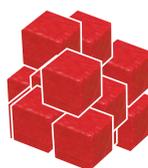
3 **TOURNÉES GÉNÉRALES**

1 **NOBLE**



1 **MOINE**

26 cubes
POINTS DE VIE



1 **PALADIN**

1 **MARCHAND**

9 pions
PROPRIÉTÉ



1 pion
FERMÉ

10 pions
MONSTRE



10 pions
JOYAUX

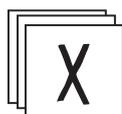
1 pion
PREMIER JOUEUR



1 pion
BOUCLIER DES ANCIENS



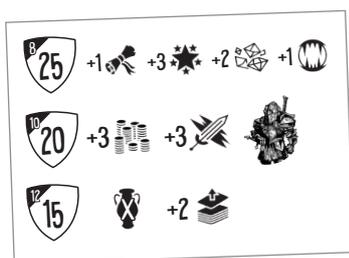
6 pions **CROIX** - pour
les parties à deux et
trois joueurs



4 pions **SCORE** (1x4 couleurs)



1 feuille de score
(voir en fin de règle)



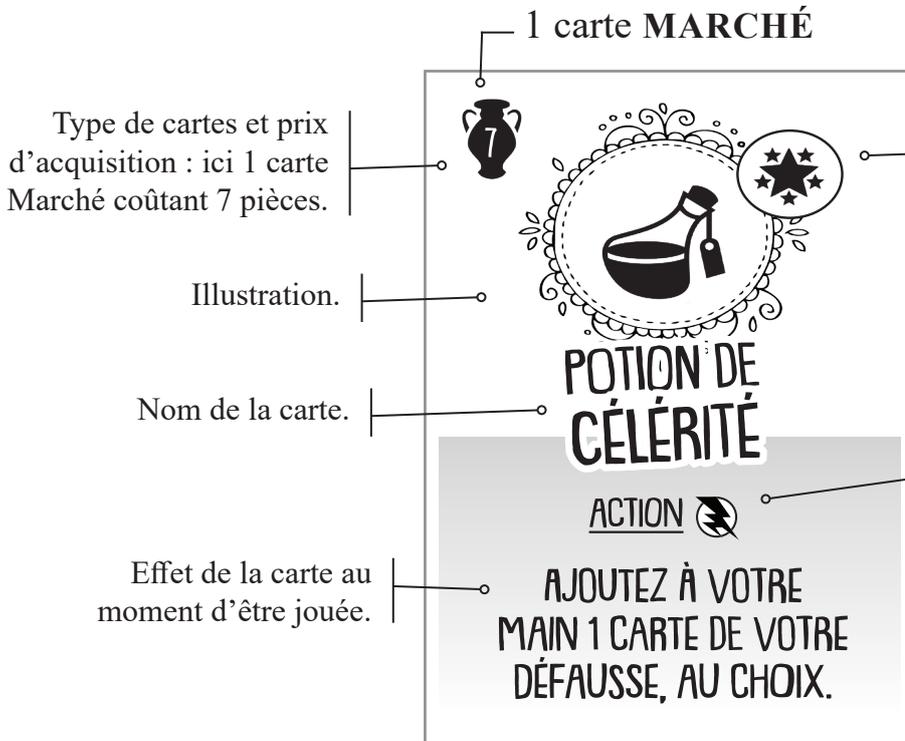
1 dé **MONSTRE**



+1 plateau de jeu
+ la présente règle de jeu !

1 aide de jeu, concernant
les pions Propriété

ANATOMIE DES CARTES



Points de magie. Certaines cartes indiquent 1 ou 2 points de magie. Ici : 1 étoile donc 1 point de magie.

Type d'action et moment propice du tour de jeu pour jouer la carte. Il existe 4 types d'actions :

ACTION ⚡

Ce type d'action se joue quand un personnage est retiré d'une case et qu'un symbole ⚡ est révélé sur la case libérée.

ACTION 🏰

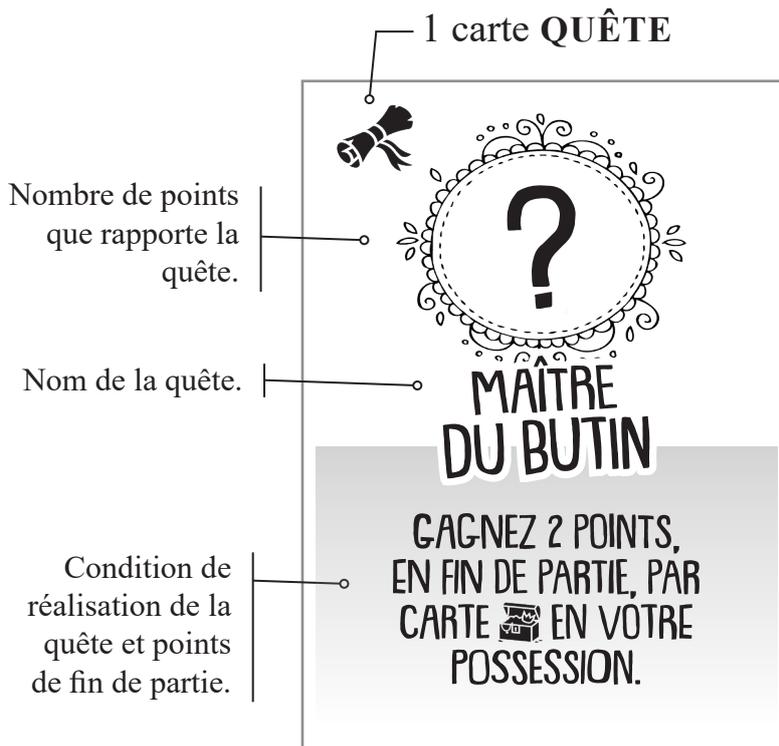
Ce type d'action se joue en fin de tour de jeu, lors du combat contre le monstre ; ou, à l'arène des champions, lors du combat se déroulant entre personnages.

ACTION 🛒

Ce type d'action se joue quand un joueur réalise un achat et défausse le nombre de cartes nécessaires pour atteindre le prix demandé. Un bâtiment s'achète ainsi, de même que les cartes Marché ou les nouveaux personnages à recruter à la taverne.

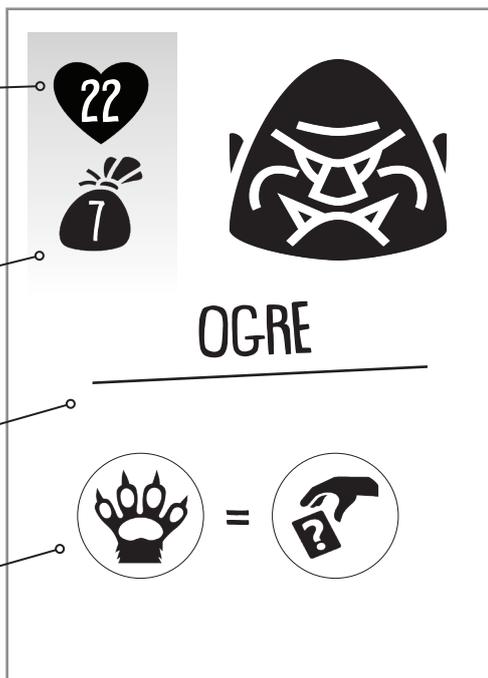
ACTION ⬇️

Ce type d'action se joue à l'acquisition de la carte. Son effet est immédiatement appliqué et la carte est alors *détruite*.



Points de vie du monstre : quand les héros ont retiré tous les points de vie du monstre, celui-ci est vaincu.

1 carte MONSTRE (recto)

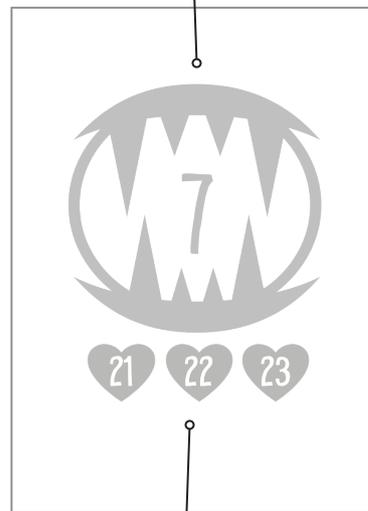


Valeur du butin : nombre de cartes Butin à se partager, après la mort du monstre.

Nom du monstre.

Attaque spéciale du monstre, quand le dé Monstre indique la face .

Valeur du monstre : nombre de points remportés par celui qui lui donne le coup de grâce. Cette valeur correspond à la valeur de butin du monstre.



(verso)

Tant que la carte demeure face cachée, les joueurs ne connaissent pas le nombre exact de points de vie du monstre, mais une estimation, contenue entre trois valeurs.

1 carte ORACLE



Illustration.

Nom de l'événement à subir.

Effet et condition d'application de l'événement.

1 carte BUTIN



Illustration.

Nom du butin.

Type d'action.

Butin remporté. Ici gagnez 1 pion Joyaux.

INSTALLATION

- ① Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- ② Mélangez et formez un tas, face cachée, avec les cartes MARCHÉ. Faites de même avec les cartes BUTIN, MINE et QUÊTE.
- ③ Piochez les 8 premières cartes MARCHÉ et déposez-les en ligne, au dessus du plateau de jeu. Cette ligne de cartes représente l'étal des objets disponibles au marché pour le tour de jeu à suivre.
- ④ Fermez les yeux, piochez 4 pions Personnage, au hasard, et disposez les à côté de la taverne. Ces personnages seront recrutables durant le tour de jeu à suivre.
- ⑤ Formez un tas, face visible, avec les cartes BLESSURE. Faites de même avec les cartes BINOUSE. Près de ces deux tas, faites-en un autre, face cachée, en mélangeant les cartes ORACLE.
- ⑥ Mélangez, face cachée, les cartes MONSTRE par valeur ; tirez au hasard une carte de chaque valeur ; empilez les 6 cartes piochées, en faisant un tas de la plus grande à la plus petite valeur (plus petite valeur au sommet) ; placez le tas à côté du lieu LES ALENTOURS. Remettez les autres cartes dans la boîte de jeu, sans les consulter. Enfin, placez à côté du tas, les 26 cubes POINTS DE VIE et le dé MONSTRE.
- ⑦ Placez le pion BOUCLIER DES ANCIENS, sur son emplacement, sur l'arène des champions.
- ⑧ Mélangez les 9 pions PROPRIÉTÉ, côté valeur visible, puis disposez-en un au hasard sur chaque emplacement de blason, à côté de chaque bâtiment. Ne consultez pas le verso des pions.
- ⑨ Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 pions BLASON et les 6 SOCLES de cette couleur. Il enfiche 3 paysans dans 3 de ses socles. Ces personnages constituent ses hommes d'action de départ. Chaque joueur prend ensuite les 10 cartes de son PAQUET DE DÉPART, les mélange et les place en tas, face cachée, devant lui. Ce tas constitue sa pioche personnelle. Quand il devra défausser des cartes, elles iront dans sa défausse personnelle. Pioche et défausse lui resteront propres tout au long de la partie.
- ⑩ Chaque joueur pose le pion SCORE de sa couleur sur la case 0 de la piste de renommée.
- ⑪ Disposez à côté du plateau le PALADIN enfiché dans son socle blanc, tous les personnages restants, le pion FERMÉ, ainsi que les 10 pions MONSTRE et les 10 pions JOYAUX, face cachée.
- ⑫ Désignez au hasard le joueur qui débutera la partie et donnez-lui le pion PREMIER JOUEUR. Qu'il le pose sur sa face . Les autres joueurs consultent alors la première carte Oracle, puis la replacent sur son tas, face cachée. Le premier joueur est le seul à ne pas pouvoir consulter cette carte.

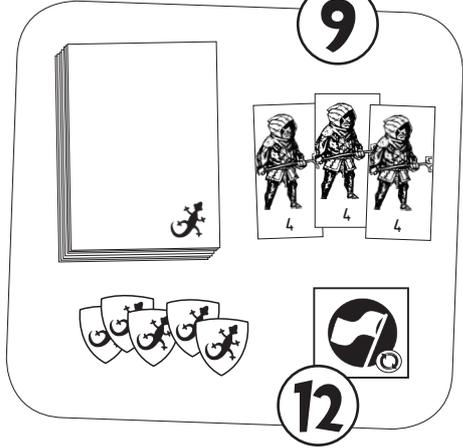
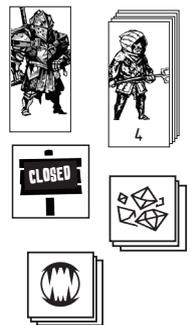
DISPOSITION SPÉCIFIQUE POUR LES PARTIES À DEUX OU TROIS JOUEURS :

Disposez 1 pion CROIX sur la case la plus à droite de chacun des lieux suivants : REMPARTS, MARCHÉ, HÔPITAL, MINE, TAVERNE, ALENTOURS. Ces emplacements sont fermés, indisponibles dans les parties à deux ou trois joueurs. Les autres règles de jeu demeurent les mêmes que pour une partie à 4 joueurs.

5

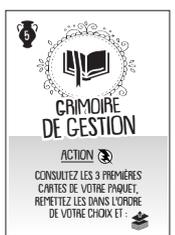
11

9



3

12



10

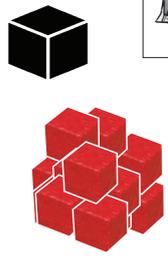
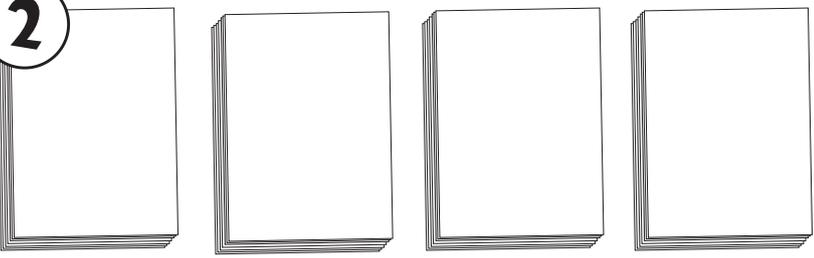
1

4

	2	3	4	6	7	8	9	10	13	14	
60	LES REMPARTS (1)	LE MARCHÉ (2)		L'HÔPITAL (3)		LA MINE (4)					
59											
58											
57	L'ARÈNE DES CHAMPIONS (5)			LA MAISON DU PRÉVÔT (7)		LA TAVERNE (8)					
50		LE BUREAU DES QUÊTES (6)									
47											
46	LA HUTTE DE L'ORACLE (9)			LES ALENTOURS (10)							
40											
39											
38											
37											
36											
35											
30											
29											
28											
27											
26											

2

6



BUT DU JEU

La partie dure 6 tours de jeu, symbolisés par 6 cartes Monstre. Chaque tour se termine par une expédition contre les monstres qui attaquent la ville. Après le combat contre la sixième vague de monstres, on compte les scores : le joueur ayant amassé le plus de points remporte la victoire. Il existe de multiples façons de gagner des points : terrasser des monstres, acheter des bâtiments, amasser des pièces d'or, réaliser des quêtes, etc.

TOUR DE JEU

La partie dure 6 tours de jeu. Chaque tour de jeu se déroule en 4 phases successives : 1 Pioche des cartes, 2 Choix des actions, 3 Réalisation des actions, 4 Fin du tour.

1. PIOCHE DES CARTES

Cette phase se déroule simultanément, entre tous les joueurs. Chacun pioche 3 cartes de sa pioche personnelle + 1 carte par paysan sous ses ordres + 1 carte si le joueur détient au moins 10 points de Renommée OU 2 cartes s'il détient au moins 20 points de Renommée.

SI LA PIOCHE PERSONNELLE D'UN JOUEUR EST ÉPUISÉE

Si la pioche du joueur est complètement épuisée, le joueur mélange les cartes de sa défausse personnelle, en vue de constituer une nouvelle pioche, face cachée, et pioche le nombre de cartes fixé. Si sa pioche n'est pas totalement épuisée mais demeure insuffisante, le joueur pioche les dernières cartes de sa pioche, mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche et tire les cartes afin d'atteindre le nombre fixé.

2. CHOIX DES ACTIONS

En commençant par le joueur possédant le pion Premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un lieu et place un de ses personnages sur la case libre située le plus à gauche de ce lieu. Une fois que chacun a placé son premier personnage, le premier joueur en place un deuxième et ainsi de suite, à tour de rôle entre les joueurs et durant plusieurs tours de table. Quand tous les personnages ont été placés, cette phase prend fin et on passe à la phase 3. Réalisation des actions.

UN SEUL PERSONNAGE PAR CASE

Une case ne peut accueillir qu'un seul personnage. Quand toutes les cases d'un même lieu sont occupées, il n'est donc plus possible d'y envoyer quiconque.

EMPLACEMENT RÉSERVÉ AU JOUEUR PROPRIÉTAIRE D'UN BÂTIMENT

Quand un personnage a acquis un bâtiment, il bénéficie d'un emplacement réservé et peut poser un de ses personnages sur le bâtiment en lui-même, en dehors de toutes cases. Si toutes les cases d'un lieu sont ainsi occupées, il lui est toujours possible d'y envoyer un personnage, mais juste un seul.

PLUSIEURS PERSONNAGES D'UN JOUEUR SUR UN MÊME LIEU

Un même joueur peut avoir plusieurs de ses personnages sur un même lieu, sur plusieurs cases différentes. Exception : l'Arène des champions. Dans ce lieu, deux personnages vont se livrer combat : cela ne peut donc pas concerner deux personnages dirigés par un même joueur.

GAINS IMMÉDIATS LORS DU PLACEMENT D'UN PERSONNAGE SUR LES ALENTOURS
Sur le lieu Les alentours, trois cases procurent un gain immédiat au moment d'y placer un personnage. Les deux premières cases permettent d'avancer de 2 cases et de 1 case sur la piste de Renommée. Dans les parties à quatre joueurs, la dernière case permet de prendre le pion Premier joueur et de le tourner sur sa face (⊛).

3. RÉALISATION DES ACTIONS

En commençant par le bâtiment numéro 1 et en continuant dans l'ordre croissant, chaque bâtiment va permettre de réaliser une action, pour chaque personnage qui s'y trouve (voir : actions des bâtiments). Aussitôt l'action réalisée par le personnage, ce dernier est retiré et le joueur le place devant lui.

ORDRE D'ACTION ENTRE PLUSIEURS PERSONNAGES AU SEIN D'UN MÊME LIEU

- Quand plusieurs personnages sont présents sur un lieu, l'action est d'abord réalisée par le personnage situé le plus à gauche. Puis, le personnage voisin accomplit l'action du lieu, et ainsi de suite. Si un joueur propriétaire du bâtiment a placé un personnage sur le bâtiment en lui-même, ce personnage joue en tout premier.

CASES BONUS :

- Si après avoir réalisé une action, la case libérée révèle le symbole (⊛) le joueur a le droit de jouer une carte marquée de ce même symbole.

RÉALISER TOUS LES EFFETS D'UNE CARTE JOUÉE :

- Quand une carte produit plusieurs effets, le joueur a l'obligation de réaliser tous ces effets, sans quoi il ne peut jouer la carte. Exception : l'effet "avancer d'un rang" (↖) peut être ignoré, si impossible à réaliser.

Dans l'exemple ci contre, un joueur ne peut utiliser la potion de vigueur que s'il peut détruire une carte Blessure et jouer une seconde carte (⊛).



ACTIONS FACULTATIVES :

- Un joueur a le droit de retirer son personnage du plateau sans réaliser l'action du lieu et/ou l'action Bonus.

4. FIN DU TOUR

Quand toutes les actions des bâtiments ont été résolues, on procède aux ajustements suivants :

- > **DÉFAUSSER SA MAIN** : tous les joueurs défaussent les éventuelles cartes qu'ils leur restent en main.
- > **RÉAPPROVISIONNER LE MARCHÉ** : les cartes Marché encore en jeu sont retirées et mises dans un tas à part. On dit qu'elles sont *détruites*. 8 nouvelles cartes Marché disposées en ligne au-dessus du plateau.
- > **RENOUVELER LES CLIENTS DE LA TAVERNE** : les pions Personnage encore présents à la taverne sont remis dans la réserve ; puis on en pioche 4, au hasard, que l'on place sur le bord du plateau.
- > **REPLACER LE PION BOUCLIER DES ANCIENS** : le pion Bouclier des anciens est remis sur son emplacement, sur l'arène des champions.
- > **CHANGER DE PREMIER JOUEUR** : le joueur qui possède le pion Premier joueur le transmet à son voisin de gauche. Partie à 4 joueurs uniquement : si le pion se trouve sur sa face (⊛), le joueur le conserve et le retourne sur sa face (⊚).
- > **CONSULTER LA PROCHAINE CARTE ORACLE** : tous les joueurs, excepté le nouveau premier joueur, consultent la première carte de la pile Oracle, puis la remettent sur le sommet du tas, face cachée.

ACTIONS DES BÂTIMENTS



LES REMPARTS

- le joueur pioche 2 cartes dans sa pioche personnelle et les ajoute à sa main.

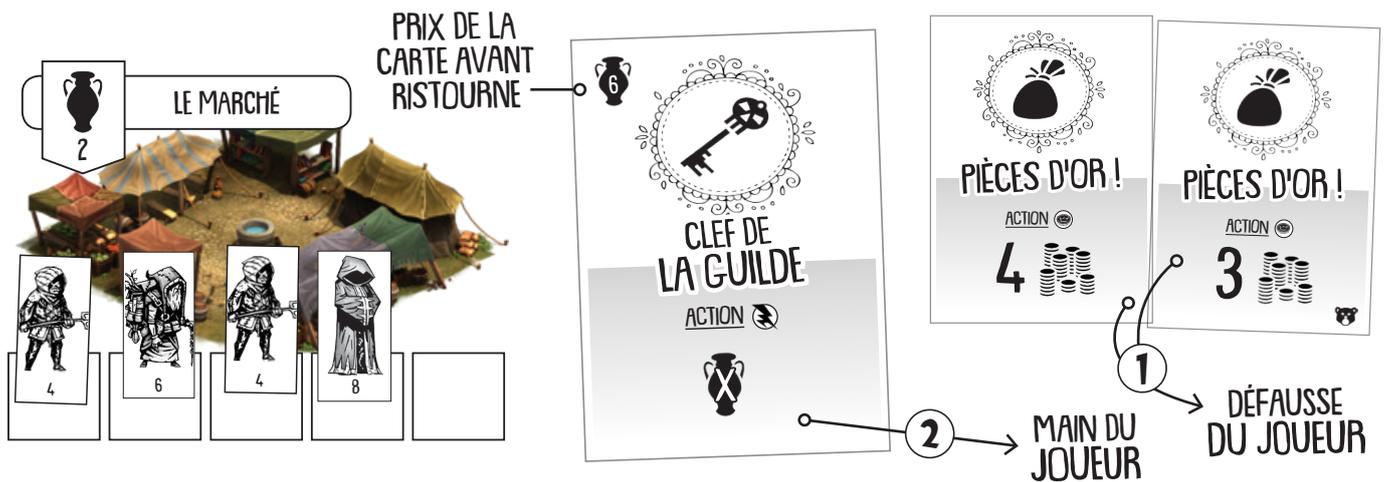


LE MARCHÉ

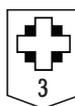
- Le joueur achète 1 carte disponible sur l'étal du marché et la place dans sa main.

- Pour acheter une carte, le joueur doit défausser de sa main une ou plusieurs cartes ☹️ pour atteindre ou dépasser le prix fixé, mesuré en pièces d'or 🪙.

- Le prix de la carte est égal au chiffre indiqué dans le coin en haut à gauche, dans l'amphore. Ce prix est diminué de -1 pièce d'or pour chaque case vide au marché. De ce fait, puisque chaque personnage est retiré après avoir réalisé l'action d'un lieu, la réduction sera plus grande pour le personnage suivant et ainsi de suite.



Exemple : la carte Clef de la guilde est disponible au marché. Le premier joueur, qui a placé un paysan sur la case le plus à gauche, achète la carte au prix de 5 pièces d'or. En effet, la carte vaut 6 pièces mais la dernière case vide du marché lui permet d'avoir une remise de -1 pièce d'or. Il défausse deux cartes ☹️ tirées de sa main, pour un total de 7 pièces d'or. C'est un peu trop cher payé, mais il n'a pas l'appoint. La carte Clef de la guilde rejoint ensuite sa main. Après son achat, son personnage est retiré. Désormais, le deuxième joueur bénéficie d'une ristourne de -2 pièces d'or, grâce à la dernière case vide du marché et celle que vient de libérer le paysan du premier joueur.



L'HÔPITAL

- Le joueur défausse 1 carte ☹️ et détruit 1 à 2 cartes de sa main ou de sa défausse. *Détruire* une carte signifie retirer définitivement cette carte du jeu, en un tas à part. L'hôpital sert surtout à détruire les cartes Blessure qui handicapent le jeu et enlèvent des points en fin de partie. Les cartes Blessure sont à remettre dans leur tas quand on les détruit.

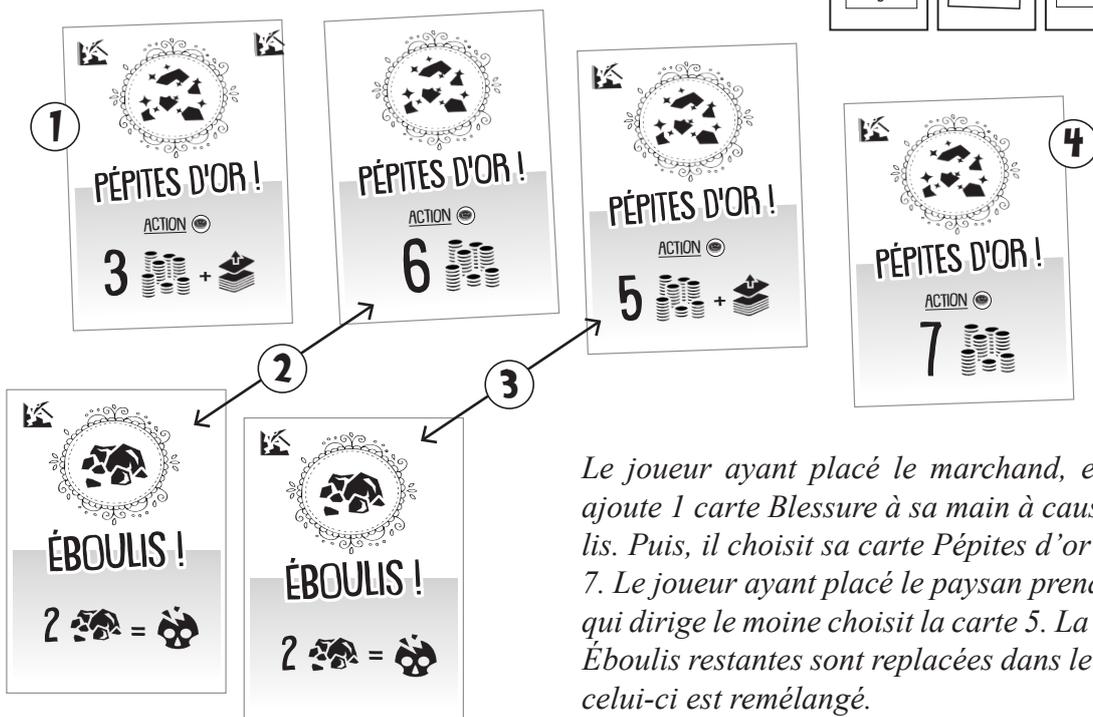




LA MINE

- Piochez autant de cartes Mine que de personnages présents à la mine +1.
- Si une carte Éboulis est tirée, mettez-la de côté et remplacez-la en piochant une autre carte. Si c'est encore une carte Éboulis, faites de même jusqu'à parvenir à piocher une carte Pépites d'or. Les cartes Éboulis ne comptent pas dans le nombre total de cartes à atteindre.
- Si 2 cartes Éboulis ou plus sont révélées, le joueur qui a placé son personnage sur la première case de la mine ajoute 1 carte Blessure à sa main (il ouvre la voie, prend le plus de risque, mais se servira en premier).
- En commençant par le personnage le plus à gauche, et ainsi de suite jusqu'au personnage le plus à droite, chaque joueur prend 1 carte Pépites d'or de son choix et l'ajoute à sa main.
- Ceci fait, les éventuelles cartes restantes, Éboulis et Pépites, sont remises dans le tas de cartes Mine et le tas est remélangé pour le tour suivant.

Exemple : 3 personnages sont présents à la mine. On pioche donc un total de 3+1=4 cartes. La première carte est une carte Pépites d'or. La deuxième est une carte Éboulis : elle est donc mise de côté et remplacée par une autre carte piochée, qui est une carte Pépites d'or. La troisième carte est de nouveau une carte Éboulis. On la remplace par une autre carte tirée de la pioche : une carte Pépites d'or. Enfin, la quatrième carte est une carte Pépites d'or. Le total des cartes Pépites d'or est égal à 4, le nombre à atteindre. On arrête donc de piocher.



Le joueur ayant placé le marchand, en première position, ajoute 1 carte Blessure à sa main à cause des 2 cartes Éboulis. Puis, il choisit sa carte Pépites d'or en premier : la carte 7. Le joueur ayant placé le paysan prend la carte 6. le joueur qui dirige le moine choisit la carte 5. La carte 3 et les 2 cartes Éboulis restantes sont replacées dans le tas de cartes Mine et celui-ci est remélangé.



L'ARÈNE DES CHAMPIONS

- Si un seul personnage se trouve sur l'arène des champions : le joueur qui le dirige avance de 3 cases sur la piste de Renommée et prend le pion Bouclier des anciens près de lui. Ce bouclier lui donnera un avantage lors de l'expédition menée contre les monstres, en fin de tour (lieu : LES ALENTOURS).
- Si plusieurs personnages se trouvent à l'arène, un combat a lieu entre eux, pour savoir qui avancera sur la piste de Renommée et remportera le bouclier. Le combat se déroule ainsi : **I.** chaque joueur choisit secrètement 1 ou plusieurs cartes de sa main **II.** les joueurs les révèlent simultanément **III.** on compare les valeurs d'attaque des cartes **IV.** le joueur ayant la plus grande valeur l'emporte (en cas d'égalité le joueur placé sur la case de gauche est vainqueur) **V.** les cartes jouées sont défaussées dans les défausses respectives des joueurs ; ceci fait, chacun pioche 1 carte dans sa pioche personnelle **VI.** le perdant ajoute 1 carte Blessure à sa défausse. Contrairement à toutes les autres cartes, les cartes Blessure et Binouse (lieu : LA TAVERNE) n'arrivent jamais en main mais toujours sur la défausse du joueur.



LE BUREAU DES QUÊTES

- Le joueur pioche 3 cartes Quête, en choisit 1 et l'ajoute à sa main. Puis, il remet les 2 autres cartes sous le tas. Les cartes Quête constituent des moyens de gagner des points en fin de partie si le joueur parvient à remplir la condition demandée.



LA MAISON DU PRÉVÔT

- Le joueur achète un bâtiment dans la ville, en défaussant le nombre nécessaire de cartes ☹️ pour atteindre ou dépasser le prix d'achat 🏰 du bâtiment de son choix, indiqué sur son pion Propriété.

- Le joueur prend ensuite le pion Propriété du bâtiment acheté et le remplace par un de ses pions Blason, pour indiquer que le bâtiment lui appartient désormais. Il peut également regarder secrètement le dos du pion Propriété afin de découvrir l'avantage qu'il lui confère.

- Quand un joueur devient ainsi propriétaire d'un bâtiment de la ville, il acquiert le droit, lors de la phase de choix des actions du tour de jeu, de placer un de ses personnages sur l'illustration même du lieu, en dehors de toutes cases : pratique quand toutes les cases du lieu sont occupées, pour s'assurer d'y aller quand même ! Un personnage ainsi placé joue toujours en premier l'action du lieu, avant le personnage placé sur la première case.

Les avantages octroyés par les pions Propriété sont utilisables une seule fois par partie. Pour cela, le joueur révèle le pion à son tour de jouer et applique son effet. Il garde ensuite le pion face Avantage révélé, afin de s'en souvenir. Référez-vous à la partie Signification des icônes, en fin de règle, pour en avoir tous les détails.



LA TAVERNE

- Le joueur recrute un personnage à la taverne : il choisit 1 pion disponible, parmi les 4 pions qui ont été piochés en début de tour ; il défausse le nombre nécessaire de cartes ☹️ pour atteindre ou dépasser le salaire exigé par le personnage, exprimé en pièce d'or 🏰 ; puis, il prend le personnage, le fixe sur un socle de sa couleur et le place près de lui : il se mettra sous ses ordres dès le tour suivant.

- Chaque joueur peut diriger 6 personnages, au maximum. Si cette limite est atteinte, il est toujours possible de recruter un nouveau personnage. Dans ce cas, le joueur devra remplacer un de ses anciens personnages par celui nouvellement embauché.

- Si quelques pièces manquent au joueur pour payer le salaire requis, il peut payer un coup à boire au personnage et le convaincre de le rejoindre. Pour chaque pièce d'or manquante, le joueur doit prendre 1 carte Binouse et la placer sur sa défausse. Avec les blessures, ce sont les seules cartes qui n'arrivent pas dans la main du joueur ! Les cartes Binouse seront simplement remises dans leur tas quand elles arriveront dans sa main. De ce fait, elles limiteront sa main momentanément, le temps pour lui de dessouler !

- Il est tout à fait possible de recruter un personnage sans payer mais en ne piochant que des cartes Binouse.



- Les pions Personnage nommés Tournée générale ont deux effets : ils réduisent le nombre de personnages à recruter durant le tour et obligent à payer un coup pour recruter un personnage : + 1 binouse pour tout personnage recruté, en plus du salaire requis.

- Il existe 7 types de personnages. Certains figurent en plusieurs exemplaires : guerrier (3), magicienne (3), paysan (6) et rôleur (3). D'autres personnages sont uniques : marchand, moine, noble. Chacun possède une capacité spéciale. Les voici détaillées.

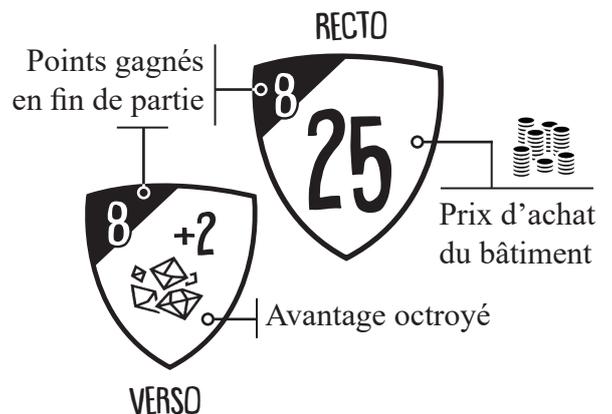
Carte Quête



Nom de la quête

Condition à réaliser pour toucher les points en fin de partie

PION PROPRIÉTÉ





Quand vous jouez une carte  (lieux : ARÈNE DES CHAMPIONS ou LES ALENTOURS), vous appliquez +1 .



Quand vous devez lancer le dé Monstre, (lieu : LES ALENTOURS) lancez-le deux fois et appliquez le résultat de votre choix.



Quand vous jouez des cartes  lors d'un achat (lieux : MARCHÉ, MAISON DU PRÉVÔT, TAVERNE), la valeur de chaque carte jouée vaut +2 .



Aussitôt après avoir placé le moine durant la phase 2. choix des actions du tour de jeu, vous pouvez placer un autre de vos personnages.



Le noble peut se placer sur une case de façon classique ou sur l'illustration libre de n'importe quel bâtiment, en l'absence de son propriétaire. Ainsi placé, le noble bloque l'accès au propriétaire du lieu.



Le paysan permet de piocher une carte supplémentaire lors de la phase 1. Pioche de cartes, du tour de jeu.



Après une expédition victorieuse contre un monstre (lieu : LES ALENTOURS) et après le partage du butin, le rôdeur ayant survécu au combat vous permet de piocher 1 carte Butin supplémentaire et de l'ajouter à votre main.

Exemple : 3 personnages sont disponibles à la taverne : le moine, un paysan, un rôdeur. Le joueur qui a placé un paysan sur la première case de la taverne recrute un personnage en premier : il choisit le moine, paye 8 , place le personnage sur un socle à sa couleur et le met près de lui. Il place également 1 carte Binouse sur sa défausse, comme l'indique le pion Tournée générale, en supplément du salaire demandé par le moine.

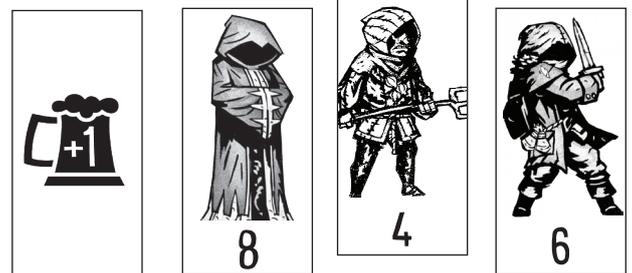
Le deuxième joueur, qui a placé le marchand, a le choix entre un paysan ou un rôdeur. Il choisit d'embaucher le rôdeur. Celui-ci demande 6 pièces d'or. Le joueur défausse 2 cartes  : une de valeur 2  et une de valeur 3 . Chacune de ses cartes vaut en réalité +2  grâce à la capacité du marchand. Il peut ainsi recruter le rôdeur et gagne 1 carte Binouse à cause de la carte Tournée générale.

Le choix est réduit pour le troisième joueur : recruter le paysan ou s'en abstenir. Il choisit de lui faire rejoindre son équipe. Le paysan demande 4 pièces d'or. Le joueur n'a pas assez pour payer : il paye 2  et complète avec 2 cartes Binouse qu'il place sur sa défausse. Il pioche encore 1 autre carte Binouse à cause de la carte Tournée générale.



LE PALADIN PERSONNAGE D'EXCEPTION

Le Paladin ne fréquente pas la taverne. Il se joindra seulement à vous si vous achetez un bâtiment et tombez sur le pion Propriété au dos duquel il est représenté. Il s'agit d'un personnage d'exception qui brille dans les combats contre les monstres. En effet, il possède à lui seul les capacités du guerrier, de la magicienne et du rôdeur. De plus, il ne compte pas dans la limite qui contraint le joueur à diriger un maximum de 6 personnages. Avec lui, on peut donc avoir jusqu'à 7 personnages !





LA HUTTE DE L'ORACLE

- Si aucun personnage ne se trouve chez l'oracle, le premier joueur révèle la carte Oracle au sommet du tas. Son effet est lu et appliqué.
- Si un personnage se trouve chez l'oracle, le joueur qui le dirige pioche 3 cartes, en choisit une, applique son effet et place les deux autres sous le tas.



LES ALENTOURS : L'EXPÉDITION CONTRE LES MONSTRES

Dans cette dernière phase du tour de jeu, les joueurs vont affronter un monstre, en vue de le vaincre et de remporter de puissantes cartes Butin.

MISE EN PLACE

- Retournez la carte située sur le sommet de la pile de cartes Monstres. Cette carte indique le type de monstre à combattre, ses valeurs de points de vie ♥, de butin 🍀 et sa capacité spéciale 🐾. Placez sur l'illustration du monstre autant de cubes Points de vie que sa valeur de points de vie.

ATTAQUE DES HÉROS

- En commençant par le personnage situé le plus à gauche dans la file de combat, le joueur dirigeant ledit personnage doit jouer ou défausser une carte de sa main. Si la carte jouée indique l'action 🎲, on applique l'effet de l'action. Si cette carte indique une valeur d'attaque 🗡️ on enlève autant de points de vie au monstre que cette valeur. Pour cela, retirez de la carte du monstre le nombre de cubes requis. Si plus aucun cube ne se trouve sur la carte après une attaque, le joueur donne le coup de grâce au monstre, avance sur la piste de Renommée d'autant de cases que la valeur de butin du monstre 🍀 et pioche 1 pion Monstre.



- Les avantages octroyés par les pions Monstre sont utilisables une seule fois par partie. Pour cela, le joueur révèle le pion à son tour de jouer et applique son effet. Il garde ensuite le pion face Avantage révélé. Référez-vous à la partie Signification des icônes, en fin de règle, pour en avoir tous les détails.

- Si le monstre n'est pas vaincu après l'attaque d'un personnage, c'est au joueur dirigeant le personnage suivant d'agir, et ainsi de suite, de personnage en personnage, de gauche à droite, dans la file de combat.
- Si, à son tour de jouer, un joueur n'a plus de carte en main et ne peut donc ni défausser, ni jouer une carte, son personnage est envoyé à l'hôpital, sur la première case libre, la plus à gauche.

ATTAQUE DU MONSTRE

- Si, après l'attaque des héros, le monstre est toujours vivant, celui-ci passe à l'attaque. En commençant par le personnage le plus à gauche jusqu'à celui le plus à droite, chaque joueur doit lancer le dé Monstre et subir l'effet indiqué par le dé. Si un joueur est ainsi amené à défausser une carte alors que sa main est vide, son personnage est envoyé à l'hôpital. S'il reste des combattants après l'attaque du monstre, une nouvelle phase d'attaque des héros commence et ainsi de suite jusqu'au terme du combat : défaite du monstre ou des héros.



- Pour chacun de ses personnages en combat, le joueur qui détient le Bouclier des anciens peut relancer le dé Monstre et choisir entre les deux résultats obtenus. Si le joueur dirige une magicienne ou le paladin, il pourra lancer trois fois le dé et subir l'effet de son choix, parmi les trois résultats obtenus.

VICTOIRE DU MONSTRE ET ENVOI DES HÉROS À L'HÔPITAL

- Si au terme d'un round de combat (attaque des héros + attaque du monstre), aucun dégât n'a été infligé au monstre, le combat est remporté par le monstre et tous les personnages sont placés à l'hôpital, un par un, du personnage le plus à gauche jusqu'à celui situé le plus à droite, dans la file de combat.

VICTOIRE DES HÉROS ET PARTAGE DU BUTIN

- Quand le monstre est vaincu, on pioche autant de cartes Butin que sa valeur 🍎. Les cartes sont étalées, face visible, et placées sur la table, à la vue de tous. Le joueur dirigeant le personnage le plus à gauche dans la file de combat choisit une carte et l'ajoute à sa main. Puis, le joueur qui dirige le personnage suivant fait de même, et ainsi de suite jusqu'au personnage le plus à droite. S'il reste des cartes après un premier tour de partage, on recommence en débutant par le personnage situé le plus à gauche, etc.

PERSONNAGES ENVOYÉS À L'HÔPITAL

Les personnages placés à l'hôpital y resteront pendant le tour suivant, pouvant simplement exercer l'action du lieu. Autrement dit : ils seront récupérés après la résolution de l'action Hôpital du tour suivant.

EFFET DES FACES DU DÉ MONSTRE



Reculez d'une case sur la piste de renommée. Si vous êtes à 0 : aucun effet.



Prenez 1 carte Blessure et placez-la dans votre défausse.



Défaussez 1 carte de votre main, au choix.



Appliquez l'attaque spéciale indiquée sur la carte Monstre.



Défaussez 1 carte de votre main, tirée au hasard.



Lancez le dé une nouvelle fois et appliquez l'effet obtenu deux fois. Si le dé indique à nouveau la face +1, vous ne subissez aucun effet.

EFFET DES CAPACITÉS SPÉCIALES DES MONSTRES



Reculez d'un rang dans la file de combat, sauf si votre personnage est déjà dernier.



Remettez 3 cubes Points de vie sur la carte de l'hydre, sans pouvoir dépasser son total initial.



Détruisez 1 carte, piochée au hasard dans votre main.



Prenez 1 carte Blessure et placez-la sur votre défausse. Chaque personnage situé derrière vous dans la file de combat, fait de même.



Détruisez 1 carte 🎰 de votre défausse, au choix.

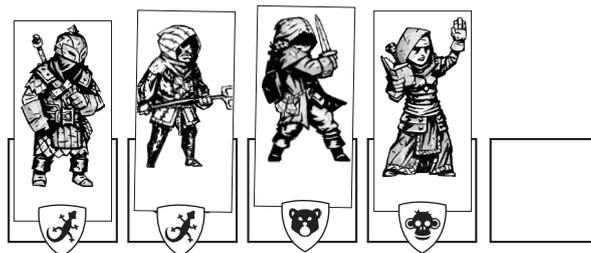


Remplacez votre personnage par un paysan disponible, parmi ceux de la réserve ou ceux présents à la taverne. Si aucun paysan n'est plus disponible : aucun effet.

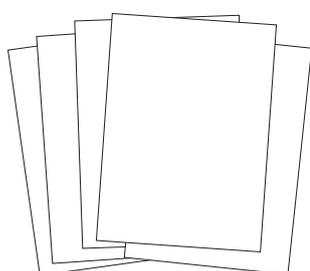


Remettez 2 cubes Points de vie sur la carte des squelettes, sans pouvoir dépasser leur total initial.

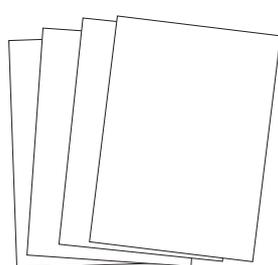
EXEMPLE DE COMBAT



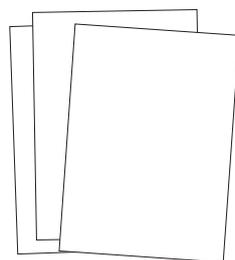
3 joueurs participent à l'expédition pour repousser les monstres. Le joueur dirige un guerrier et un paysan, quand le joueur ne dirige qu'un seul personnage : le rôdeur ; de même pour le joueur qui ne dirige que la magicienne.



5 CARTES EN MAIN
POUR LE JOUEUR



4 CARTES EN MAIN
POUR LE JOUEUR



3 CARTES EN MAIN
POUR LE JOUEUR



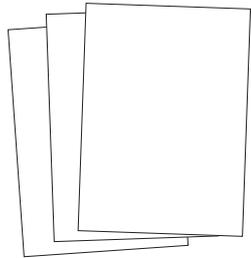
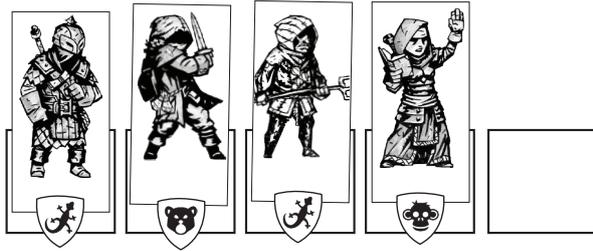
TOUR 1

- Le joueur joue la carte Hachettes. Il enlève 5 points de vie au dragon (4+1 grâce à la capacité de son guerrier). Puis, il pioche 1 carte .
- Il rejoue aussitôt grâce à son paysan, placé en deuxième position, dans la file de combat. Cette fois-ci, il défausse simplement une carte.
- À son tour, le joueur joue la carte Épées : il enlève 6 points de vie au dragon et avance d'un rang dans la file de combat, devenant deuxième et faisant passer le paysan en troisième position.
- Enfin, le joueur joue la carte Chapeau trop stylé, qui n'inflige aucun dégât au monstre mais fait avancer le joueur de 3 cases sur la piste de renommée. C'est vrai que porter un tel chapeau en plein combat, c'est la classe, mais ça n'entame en rien les points de vie du dragon !

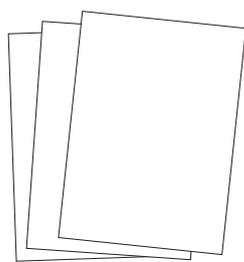
Le dragon est vaincu puisqu'il lui reste 13 points de vie. C'est donc à son tour d'attaquer. Chaque joueur doit lancer le dé Monstre, pour chacun de ses personnages participant au combat, et subir l'effet obtenu.

- Le joueur lance deux fois le dé pour son guerrier puis son paysan. Il obtient et .
- Le joueur obtient pour son rôdeur.
- Enfin, le joueur obtient pour sa magicienne, mais sa capacité lui permet de lancer une seconde fois le dé. Le joueur obtient : . Il choisit d'appliquer ce dernier résultat, qui lui semble moins négatif.

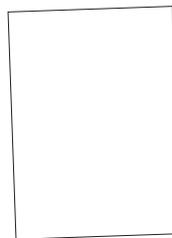
TOUR 2



3 CARTES EN MAIN
POUR LE JOUEUR



3 CARTES EN MAIN
POUR LE JOUEUR



1 CARTE EN MAIN
POUR LE JOUEUR



13 POINTS DE VIE RESTANTS



- Le joueur sent qu'il a intérêt à faire traîner le combat pour que le joueur qui dirige la magicienne tombe à court de cartes et soit éliminé. En outre, il ne veut pas frapper le monstre trop fort et donner ainsi l'occasion au joueur suivant de donner le coup de grâce et de remporter les points du monstre. Il défausse donc simplement une carte, ce qui fait grincer des dents les autres joueurs.

- Le joueur joue la carte Plastron classieux qui enlève 5 points de vie au dragon. Il en reste 8 désormais.

- Toujours dans la même optique d'attente, le joueur défausse une nouvelle carte quand vient le tour de son paysan.

- Sentant sa fin arriver, le joueur joue la carte Lettre d'excuse et se retire du combat, en reculant d'une case sur la piste de renommée, mais en obligeant aussi les deux autres joueurs à perdre 1 carte de leur main !

Le dragon est vaincu puisqu'il lui reste 8 points de vie. Il passe à l'attaque.

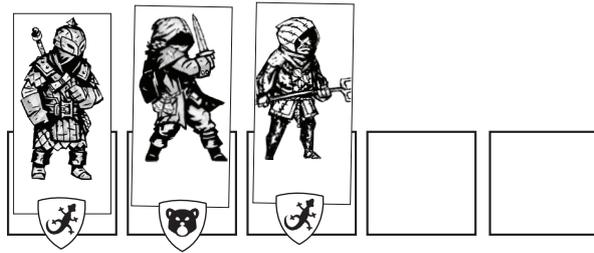
- Le joueur lance le dé pour son guerrier et obtient : ce qui l'oblige à relancer le dé. Il obtient . Il applique donc deux fois cet effet.

- Le joueur obtient pour son rôdeur.

- Enfin, le joueur obtient pour son paysan.

UNE BIEN VILAIN
SURPRISE !

TOUR 3



0 CARTE EN MAIN
POUR LE JOUEUR !



1 CARTE EN MAIN
POUR LE JOUEUR



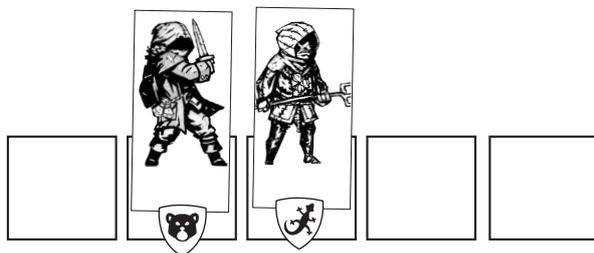
8 POINTS DE VIE RESTANTS

- Le joueur n'a plus aucune carte en main. De ce fait, son guerrier est envoyé sur la première case de l'hôpital. Il y prendra du repos lors du tour de jeu suivant et ne participera pas au partage du butin du dragon, si du moins celui-ci est vaincu.

- Le joueur joue alors son ultime carte, la Hache barbare et tranche la tête du monstre ! La carte Hache barbare est ensuite détruite du jeu. Le joueur avance de 7 cases sur la piste de renommée puisque la valeur de butin du monstre est égale à 7. La carte Monstre rejoint ensuite sa défausse. Enfin, il gagne 1 pion Monstre.



PARTAGE DU BUTIN



7 cartes Butin sont piochées et étalées face visible. En commençant par le joueur puis en alternant avec le joueur , chacun va choisir 1 carte Butin jusqu'à épuisement des 7 cartes. Après le partage, le joueur gagnera une carte Butin de plus, piochée sur le haut du tas, grâce à la capacité spéciale de son rôleur !

Au final le joueur aura gagné 5 cartes Butin et 3 cartes pour le joueur .

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après la sixième expédition contre les monstres. Le décompte des points est alors fait de la manière suivante.

Reportez ici le score obtenu sur la piste de renommée.

Points des bâtiments acquis.

15 points si vous dirigez au moins 1 guerrier, 1 rôdeur et 1 magicienne

15 points pour le joueur détenant le plus de diamants et 5 points pour le second.

Idem pour les icônes Magie.

Idem pour le total de pièces d'or détenues dans son paquet en fin de partie.

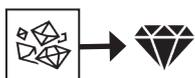
Révélez vos cartes Quête et marquez les points indiqués pour chaque quête réalisée.

-3 points par carte Blessure détenues dans son paquet en fin de partie et -1 point par carte Binouse.

JOUEURS >>>				
PISTE RENOMMÉE				
				
 +  +  =15				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
				
SOUS TOTAL				
1  = -3				
1  = -1				
SCORE FINAL				



Si plusieurs joueurs sont ex-aequos pour la première place d'une de ces trois majorités, ils touchent tous 10 points chacun et aucun point ne va au(x) second(s). En cas d'égalités pour la seconde place, les joueurs ex-aequos ne touchent aucun point. Exemple : David, Seb et Tony détiennent respectivement 3, 2 et 2 diamants. David gagne 15 points. Seb et Tony ne remportent aucun point.



Pour information, on peut obtenir des diamants en piochant des pions Joyaux (0, 1 ou 2 diamants par pion).

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur et il est nommé nouveau prévôt de la ville. En cas d'ex-aequos, le joueur détenant le moins de cartes dans son paquet remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui court le plus vite remporte la partie.

SIGNIFICATION DES ICÔNES

TYPES DE CARTES ET D' ACTIONS



Ce TYPE D'ACTION se joue quand un personnage est retiré d'une case et qu'un symbole ⚡ est révélé sur la case libérée.



Ce TYPE D'ACTION se joue en fin de tour de jeu, lors du combat contre les monstres ou lors du combat se déroulant entre joueurs, à l'arène des champions.



Ce TYPE D'ACTION se joue quand un joueur réalise un achat et défausse le nombre de cartes nécessaires pour atteindre le prix demandé. Un bâtiment s'achète ainsi, de même que les cartes Marché ou les nouveaux personnages à recruter à la taverne.



Ce TYPE D'ACTION se joue à l'acquisition de la carte. Son effet est immédiatement appliqué et la carte est détruite.

ICÔNES DES CARTES



PIÈCES D'OR. Les pièces d'or servent à faire des achats. Défaussez autant de cartes que nécessaire pour atteindre le prix demandé en pièces d'or.



= 1 point de magie à valoir pour le décompte de fin de partie.



Avancez ou reculez d'autant de cases sur la piste de Renommée que la valeur indiquée.



Intervertissez votre personnage avec le personnage situé devant lui, dans la file de combat - si possible.



Piochez 1 carte dans votre pioche personnelle et ajoutez-la à votre main.



Retirez ? cubes Point de vie, posés sur la carte Monstre.



Détruisez 1 carte Blessure de votre main ou de votre défausse.



Consultez l'ensemble du tas de cartes Quête, choisissez 1 carte Quête, placez-la dans votre main, remélangez le tas de cartes Quête et remettez-le en place.



Consultez les cartes Marché détruites, choisissez-en une et placez-la gratuitement dans votre main.



Jouez cet effet après avoir jeté le dé Monstre. Relancez le dé et choisissez d'appliquer un des deux résultats obtenus.



Cette carte ne peut pas être jouée à l'arène des champions mais seulement aux alentours, lors du combat contre les monstres.



Signification de cette icône quand elle apparaît dans l'effet d'une carte : jouer 1 carte ⚡.



Défaussez 1 carte de votre main, au choix.



Détruisez la carte que vous venez de jouer. Détruire signifie retirer la carte du jeu, en un tas à part.



Piochez 1 pion Joyaux et conservez-le face cachée, près de vous.



Choisissez 1 personnage disponible dans la réserve générale et recrutez-le gratuitement.



Lancez le dé Monstre et appliquez l'effet obtenu. Relance possible pour les magiciennes, le paladin et grâce au bouclier des anciens.

ICÔNES DU DÉ MONSTRE

-  Défaussez 1 carte de votre main, au choix.
-  Un adversaire tire 1 carte, au hasard, dans votre main, et la met sur votre défausse personnelle.
-  Reculez de 1 case sur la piste de Renommée.
-  Prenez 1 carte Blessure et placez-la sur votre défausse.
-  Appliquez l'attaque spéciale indiquée sur la carte Monstre.
-  Lancez le dé une nouvelle fois et appliquez l'effet obtenu deux fois. Si le dé indique à nouveau la face +1, vous ne subissez aucun effet.

ATTAQUES SPÉCIALES DES MONSTRES

-  Reculez d'un rang dans la file de combat, sauf si votre personnage est déjà dernier.
-  Détruisez 1 carte, piochée au hasard, dans votre main, par un adversaire.
-  Détruisez 1 carte  de votre défausse, au choix.
-  Remettez 2 cubes Points de vie sur la carte des squelettes, sans pouvoir dépasser leur total initial.
-  Remettez 3 cubes Points de vie sur la carte de l'hydre, sans pouvoir dépasser son total initial.
-  Prenez 1 carte Blessure et placez-la sur votre défausse. Chaque personnage situé derrière vous dans la file de combat, doit faire de même.
-  Remplacez votre personnage par un paysan disponible, parmi ceux de la réserve ou ceux présents à la taverne. Si aucun paysan n'est disponible : aucun effet.

ICÔNES DES PIONS

-  Piochez 2 cartes dans votre pioche et ajoutez-les à votre main.
-  Bénéficiez de +3 pièces d'or au moment de faire un achat.
-  Bénéficiez de +3  quand vous jouez 1 carte .
-  Révélez ce pion en fin de partie pour bénéficier de +2 ou +3 points de magie lors du décompte de fin de partie.
-  Bénéficiez de +1 ou +2 diamants lors du décompte de fin de partie.
-  Piochez 1 ou 2 pions Joyaux.
-  Piochez au hasard 1 carte Monstre parmi celles qui ont été retirées du jeu en début de partie + avancez sur la piste de Renommée d'autant de cases que la valeur du monstre + rendez la carte + piochez 1 pion Monstre.
-  Révélez ce pion quand vous le recevez pour remplacer, par le Paladin, un de vos personnages déjà placés. Le personnage remplacé sera de nouveau disponible à partir du prochain tour, de même que le Paladin, en tant que personnage supplémentaire.
-  Détruisez jusqu'à 2 cartes Blessure de votre main ou de votre défausse.
-  Consultez l'ensemble du tas de cartes Quête, choisissez 1 carte Quête, placez-la dans votre main, remélangez le tas de cartes Quête et remettez-le en place.
-  Consultez les cartes Marché détruites, choisissez-en une et placez-la gratuitement dans votre main.
-  Choisissez 1 personnage disponible dans la réserve générale et recrutez-le gratuitement.
-  Aucun effet...

FIN DES RÈGLES !



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE
ARRIVE DANS VOTRE MAIN,
REMETTEZ-LA DANS LE TAS
DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE ARRIVE DANS VOTRE MAIN, REMETTEZ-LA DANS LE TAS DE CARTES BINOUSE.



BINOUSE !

QUAND CETTE CARTE ARRIVE DANS VOTRE MAIN, REMETTEZ-LA DANS LE TAS DE CARTES BINOUSE.



EXPLOITS RETENTISSANTS

GAGNEZ 7 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS ÊTES LE PLUS AVANCÉ SUR LA PISTE DE RENOMMÉE.



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



MAÎTRE DES TAUDIS

GAGNEZ 7 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS N'AVEZ ACQUIS AUCUN BÂTIMENT.



ÉBOULIS !

2  = 



ÉBOULIS !

2  = 



PRESTIGE AUX MEILLEURS

POUR LE OU LES JOUEURS LES PLUS AVANCÉS SUR LA PISTE DE RENOMMÉE :

 +3



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



BLESSURE !

CARTE SANS EFFET



PÉPITES D'OR !

ACTION

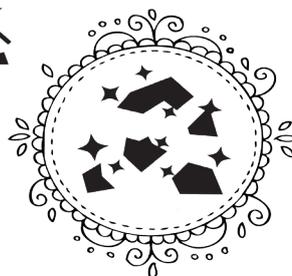
6



PÉPITES D'OR !

ACTION

6



PÉPITES D'OR !

ACTION

6



PÉPITES D'OR !

ACTION

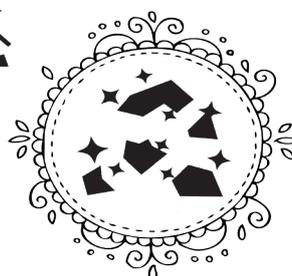
7



PÉPITES D'OR !

ACTION

7



PÉPITES D'OR !

ACTION

7



ÉBOULIS !

2 =



ÉBOULIS !

2 =



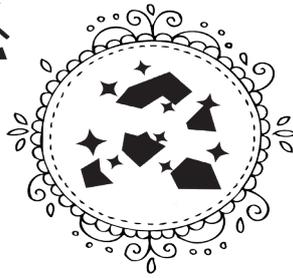
ÉBOULIS !

2 =



PÉPITES D'OR !

ACTION



PÉPITES D'OR !

ACTION



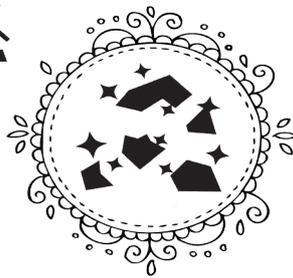
PÉPITES D'OR !

ACTION



PÉPITES D'OR !

ACTION



PÉPITES D'OR !

ACTION



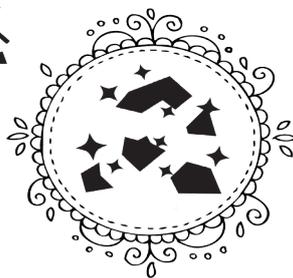
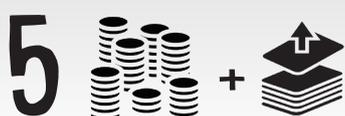
PÉPITES D'OR !

ACTION



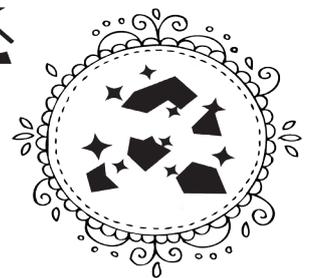
PÉPITES D'OR !

ACTION



PÉPITES D'OR !

ACTION



PÉPITES D'OR !

ACTION





ÉQUIPE DIVERSIFIÉE

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS AVEZ PLUS DE PERSONNAGES DIFFÉRENTS QUE CHAQUE ADVERSAIRE.



ÉQUIPE DIVERSIFIÉE

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS AVEZ PLUS DE PERSONNAGES DIFFÉRENTS QUE CHAQUE ADVERSAIRE.



HISTOIRE D'AMOUR AVEC L'INFIRMIER(E)

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI L'UN DE VOS PERSONNAGES, AU MOINS, EST PLACÉ À L'HÔPITAL.



CHAMPION DES COMBATS

GAGNEZ 4 POINTS, EN FIN DE PARTIE, PAR PION MONSTRE EN VOTRE POSSESSION.



CHAMPION DES COMBATS

GAGNEZ 4 POINTS, EN FIN DE PARTIE, PAR PION MONSTRE EN VOTRE POSSESSION.



PALMARÈS !

GAGNEZ 2 POINTS, EN FIN DE PARTIE, PAR CARTE  EN VOTRE POSSESSION.



PAS DE ÇA CHEZ MOI !

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS NE DÉTENEZ AUCUNE CARTE MAGIQUE. ( )



GLOIRE ET PRESTIGE

GAGNEZ 8 POINTS EN FIN DE PARTIE, SI VOUS AVEZ OBTENU AU MOINS 2 PREMIÈRES PLACES :



MAÎTRE DES PAYSANS

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS DIRIGEZ PLUS DE PAYSANS QUE CHAQUE ADVERSAIRE.



MANGER DES POMMES

GAGNEZ 5 POINTS, EN FIN DE PARTIE.



MAÎTRE DU BUTIN

GAGNEZ 2 POINTS, EN FIN DE PARTIE, PAR CARTE  EN VOTRE POSSESSION.



GRAND CHAMPION

GAGNEZ 6 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS DÉTENEZ LE BOUCLIER DES ANCIENS AU DERNIER TOUR DE JEU.



MAÎTRE DES GROS BRAS

GAGNEZ 1 POINT, EN FIN DE PARTIE, PAR CARTE  EN VOTRE POSSESSION.



MAÎTRE DES COUPS TORDUS

GAGNEZ 2 POINTS, EN FIN DE PARTIE, PAR CARTE  EN VOTRE POSSESSION.



PAS MÊME UNE GOUTTE DE SANG

GAGNEZ 6 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS NE DÉTENEZ AUCUNE CARTE BLESSURE.



MAÎTRE DE LA LOOSE

GAGNEZ 8 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS N'AVEZ RÉUSSI AUCUNE AUTRE MISSION.



MAÎTRE DES COUPS RATÉS

GAGNEZ 7 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS N'AVEZ REMPORTE AUCUN PION MONSTRE.

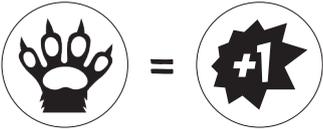


MAÎTRE DE LA CITÉ

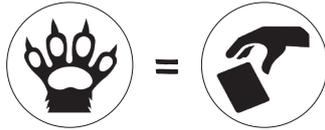
GAGNEZ 7 POINTS, EN FIN DE PARTIE, SI VOUS POSSÉDEZ PLUS DE BÂTIMENTS QUE CHAQUE ADVERSAIRE.



GNOMES



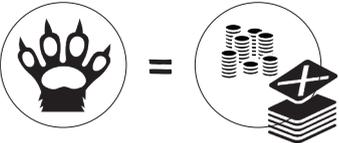
SPECTRE



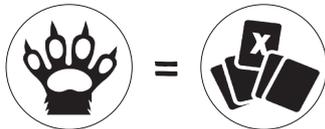
ESCARGOT GÉANT MAUDIT



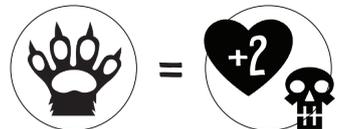
BANDITS



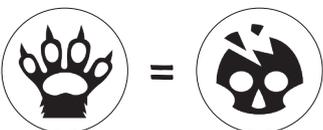
ELFES



SQUELLETES



NAINS



BARBARES



VISQUEUX

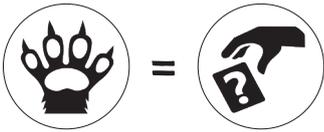


18

6



LOUP-GAROU

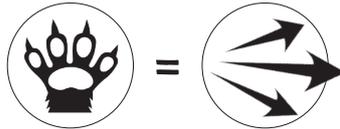


19

6



ORCS

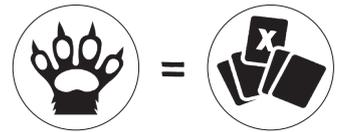


20

6



HARPIES

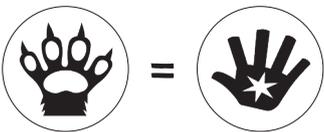


21

7



SORCIÈRE



22

7



OGRE

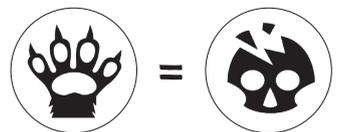


23

7



VAMPIRE

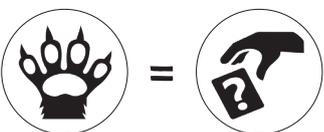


24

8



TROLL



25

8



DRAGON

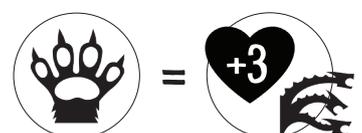


26

8



HYDRE





ATTAQUE !

ACTION

1 +



ATTAQUE !

ACTION

4



ATTAQUE !

ACTION

2



PIÈCES D'OR !

ACTION

2



PIÈCES D'OR !

ACTION

1



ATTAQUE !

ACTION

1 +



PIÈCES D'OR !

ACTION

4



PIÈCES D'OR !

ACTION

3



PIÈCES D'OR !

ACTION

2





PIÈCES D'OR !

ACTION

2



ATTAQUE !

ACTION

4



ATTAQUE !

ACTION

2



PIÈCES D'OR !

ACTION

1



ATTAQUE !

ACTION

1



ATTAQUE !

ACTION

1



PIÈCES D'OR !

ACTION

4



PIÈCES D'OR !

ACTION

3



PIÈCES D'OR !

ACTION

2





PIÈCES D'OR !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION





PIÈCES D'OR !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



ATTAQUE !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION



PIÈCES D'OR !

ACTION





LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.



LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.



LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.



LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.



LONGUE-VUE

ACTION

REGARDEZ 3 BLASONS EN SECRET PUIS REPLACEZ-LES FACE CACHÉE +



PARCHEMINS !

ACTION

PIOCHEZ LES 2 CARTES SITUÉES AU SOMMET DE LA PILE DE CARTES QUÊTES ET PLACEZ-LES SUR VOTRE DÉFAUSSE.



BUTIN MYSTÈRE

ACTION

GAGNEZ LA CARTE BUTIN SITUÉE SUR LE SOMMET DE LA PILE.



SCEPTRE DE DESTRUCTION

ACTION

6 +



HACHE BARBARE

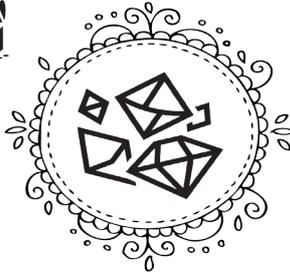
ACTION

8 +



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



JOYAUX !

ACTION ⬇️



RENOMMÉE

ACTION ⬇️



RENOMMÉE

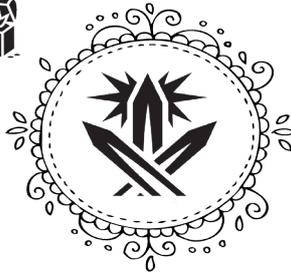
ACTION ⬇️





RENOMMÉE

ACTION ⬇️



RENOMMÉE

ACTION ⬇️



RENOMMÉE

ACTION ⬇️



LINGOT D'OR !

ACTION 🎯



LINGOT D'OR !

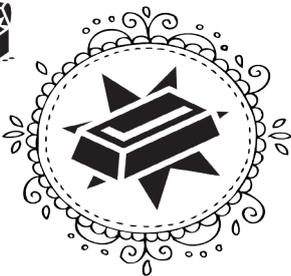
ACTION 🎯



ORBE D'ESSENCE MONSTRUEUSE

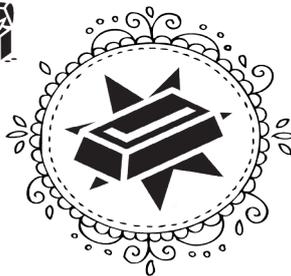
ACTION 🌀

+? 📦 ? = NOMBRE DE PIONS MONSTRE EN VOTRE POSSESSION X2.



LINGOT D'OR !

ACTION 🎯



LINGOT D'OR !

ACTION 🎯



ENFANT SAUVAGE

ACTION ⬇️





LINGOT D'OR !

ACTION



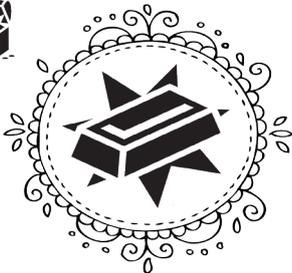
LINGOT D'OR !

ACTION



LINGOT D'OR !

ACTION



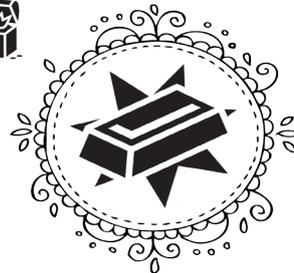
LINGOT D'OR !

ACTION



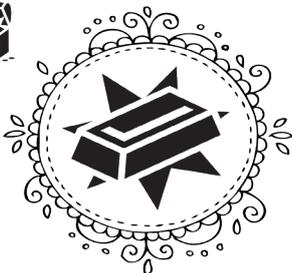
LINGOT D'OR !

ACTION



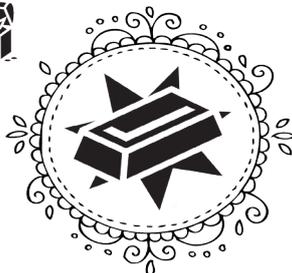
LINGOT D'OR !

ACTION



LINGOT D'OR !

ACTION



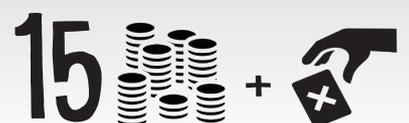
LINGOT D'OR !

ACTION



LINGOT D'OR !

ACTION





GANTS FOUINEURS



ACTION

PIOCHEZ 1 CARTE AU HASARD DANS LA MAIN D'UN JOUEUR PARTICIPANT À L'EXPÉDITION. VOUS POUVEZ LA JOUER ET LA METTRE DANS LA DÉFAUSSE DU JOUEUR OU JUSTE LA DÉFAUSSER.



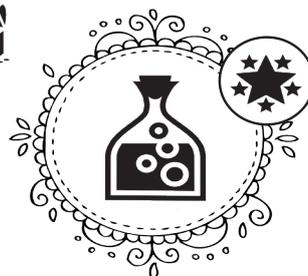
COR DU ROI



ACTION



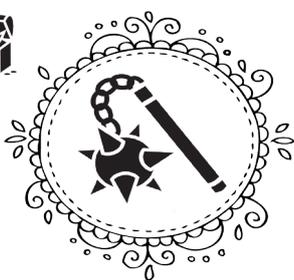
TANT QUE CETTE CARTE EST AU SOMMET DE VOTRE DÉFAUSSE, TOUS LES DÉGÂTS INFLIGÉS AU MONSTRE COMBATTU SONT AUGMENTÉS DE 2 POINTS.



POTION D'OUBLI

ACTION

SI CETTE CARTE EST SUR VOTRE DÉFAUSSE QUAND LE MONSTRE EST VAINCU PAR UN ADVERSAIRE, ET SI VOUS AVEZ UN PERSONNAGE AU COMBAT, C'EST VOUS QUI ÊTES CONSIDÉRÉ COMME AYANT DONNÉ LE COUP DE GRÂCE.



FLÉAU !

ACTION



ÉPÉE SUPER ENCHANTÉE

ACTION



ÉPÉE ANIMÉE

ACTION



SABLIER D'ALTERATION

ACTION

JOUEZ 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE.



TRÉSOR DES FÉES

ACTION



? = NOMBRE DE CARTES DANS VOTRE DÉFAUSSE.



VAGUE DE GOBELINS

POUR CHAQUE JOUEUR ABSENT DES ALENTOURS DURANT CE TOUR :





ANNEAU DE PROTECTION

ACTION



ANNEAU DE PROTECTION

ACTION



CÂSQUE DU HÉRAULT

ACTION



? = NOMBRE DE PIONS MONSTRE EN VOTRE POSSESSION X2.



REGISTRE DES MISSIONS

ACTION



REGISTRE DES MISSIONS

ACTION



BOUCLIER DE CHEVALIER



ACTION

TANT QUE CETTE CARTE SE TROUVE AU SOMMET DE VOTRE DÉFAUSSE, VOS PERSONNAGES EN COMBAT NE LANCENT PAS LE DÉ MONSTRE.



POTION DE VIGUEUR

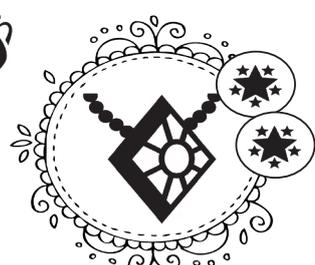
ACTION



COLLIER DES ÉTOILES

ACTION

ACTION



MAUDITE AMULETTE

ACTION





CHAPEAU TROP STYLÉ

ACTION



CLEF DE LA GUILDE

ACTION



DAGUE VAMPIRE

ACTION



RELIQUE MONSTRUEUSE

ACTION

GAGNEZ 1 CARTE BUTIN.



COUDELAS

ACTION



SCEPTRE DE PARADE

ACTION



? = NOMBRE DE POINTS DE MAGIE DANS VOTRE DÉFAUSSE.



REGISTRE DES TRANSACTIONS

ACTION

ACHETEZ UN BÂTIMENT AVEC UNE RÉDUCTION DE -5 PIÈCES D'OR.



REGISTRE DES TRANSACTIONS

ACTION

ACHETEZ UN BÂTIMENT AVEC UNE RÉDUCTION DE -5 PIÈCES D'OR.



BÂTON BÉNI DE GUÉRISON

ACTION



+ CHAQUE JOUEUR PARTICIPANT À L'EXPÉDITION DÉTRUIT 1 CARTE BLESSURE DE SA MAIN OU DE SA DÉFAUSSE.



ÉPÉE DE CHEVALIER

ACTION

7



ÉPÉE DES STEPPES

ACTION

4 +

+ DÉFAUSSEZ CETTE CARTE SI C'EST VOTRE DERNIÈRE CARTE EN MAIN. SINON, DÉFAUSSEZ UNE AUTRE CARTE, À LA PLACE.



POTION DE CÉLÉRITÉ

ACTION

AJOUTEZ À VOTRE MAIN 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE, AU CHOIX.



POTION DE CÉLÉRITÉ

ACTION

AJOUTEZ À VOTRE MAIN 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE, AU CHOIX.



POTION DE CÉLÉRITÉ

ACTION

AJOUTEZ À VOTRE MAIN 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE, AU CHOIX.



POTION DE CÉLÉRITÉ

ACTION

AJOUTEZ À VOTRE MAIN 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE, AU CHOIX.



PLASTRON CLASSIEUX

ACTION OU

5 OU



FUMIGÈNES

ACTION



HACHE HALLEBARDE

ACTION

3

+ JOUEZ 1 AUTRE CARTE DE VOTRE MAIN.

8



POTION DE FORCE

ACTION

CHOISISSEZ 1 CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE ET JOUEZ-LA.

7



ENCYCLOPÉDIE DU BON SAVOIR

ACTION

DÉFAUSSEZ 1 OU PLUSIEURS CARTES DE VOTRE MAIN + PIOCHEZ-EN AUTANT.

7



ENCYCLOPÉDIE DU BON SAVOIR

ACTION

DÉFAUSSEZ 1 OU PLUSIEURS CARTES DE VOTRE MAIN + PIOCHEZ-EN AUTANT.

6



VAPEUR MAUDITE DE LENTEUR

ACTION

CHAQUE ADVERSAIRE PARTICIPANT À L'EXPÉDITION :



ET POUR VOUS :



7



ÉPÉES

ACTION



7



ÉPÉES

ACTION



7



LANCE

ACTION



7



LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.

7



LETTRE DE MARQUE

ACTION

REJOUZ L'ACTION QUE VOUS VENEZ DE JOUER.

S'IL S'AGIT D'ACHETER UNE CARTE MARCHÉ, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION DE -1 PIÈCE, PUISQUE VOTRE PERSONNAGE VIENT DE LIBÉRER UNE CASE.



BOTTES ELFIQUES

ACTION

PLACEZ VOTRE PERSON-
NAGE SUR UN EMPLACEMENT
LIBRE D'UN LIEU SUIVANT.



BOTTES ELFIQUES

ACTION

PLACEZ VOTRE PERSON-
NAGE SUR UN EMPLACEMENT
LIBRE D'UN LIEU SUIVANT.



POTION DE TÉMÉRITÉ

ACTION



GRIMOIRE DE GESTION

ACTION

CONSULTEZ LES 3 PREMIÈRES
CARTES DE VOTRE PAQUET, RE-
METTEZ LES DANS L'ORDRE
DE VOTRE CHOIX +



GRIMOIRE DE GESTION

ACTION

CONSULTEZ LES 3 PREMIÈRES
CARTES DE VOTRE PAQUET, RE-
METTEZ LES DANS L'ORDRE
DE VOTRE CHOIX +



SABRES

ACTION



HACHETTES

ACTION



SABRES

ACTION



HACHETTES

ACTION





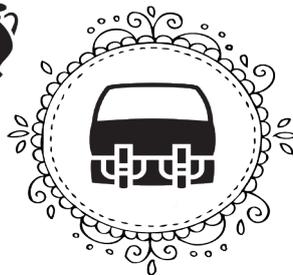
HACHE

ACTION



HACHE

ACTION



SAC À DOS

ACTION



LETTRE D'EXCUSE

ACTION



+ RETIREZ VOTRE PERSONNAGE DE L'EXPÉDITION + POUR CHAQUE JOUEUR RESTANT :



POTION DE FEU DÉVORANT

ACTION



+ POUR CHAQUE PERSONNAGE SITUÉ DEVANT VOTRE PERSONNAGE DANS L'EXPÉDITION.



ÉPIDÉMIE & QUARANTAINE

TOUS LES PERSONNAGES QUI PARTICIPENT À LA PROCHAINE EXPÉDITION SERONT ENVOYÉS À L'HÔPITAL À L'ISSUE DU COMBAT.



SORCIER DES TÉNÉBRES

LE TOTAL DE POINTS DE VIE DU PROCHAIN MONSTRE EST AUGMENTÉ DE 4 POINTS, SANS POUVOIR DÉPASSER 26 POINTS.



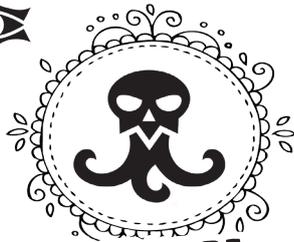
CALAMITÉ : TERMITES

LE PREMIER JOUEUR POSE LE PION "FERMÉ" SUR UN DES LIEUX PRÉCÉDENTS. PERSONNE NE POURRA PAS Y PLACER DE PERSONNAGES LORS DU PROCHAIN TOUR.



DIVINE PROVIDENCE

LE OU LES JOUEURS LES MOINS AVANCÉS SUR LA PISTE DE RENOMMÉE GAGNENT 1 CARTE BUTIN.



MONSTRE TERRIFIANT

LE PERSONNAGE PLACÉ EN PREMIÈRE POSITION DANS LA FILE DE COMBAT EST MIS EN BOUT DE FILE ET TOUS LES PERSONNAGES REMON-
TENT D'UN RANG.



CHASSE AUX SORCIÈRES

CHAQUE JOUEUR DÉTRUIT 1 CARTE CONTENANT 1 OU 2 , AU CHOIX, DANS SA DÉFAUSSE OU SA MAIN.



TAXE ROYALE

CHAQUE JOUEUR DÉTRUIT LA PREMIÈRE CARTE DE SA DÉFAUSSE, SAUF SI C'EST UNE BLESSURE OU UNE BINOUSE. DANS CE CAS, DÉTRUIRE LA CARTE SUIVANTE, OU AINSI DE SUITE.



MANIF POUR LES SALAIRES

LE OU LES JOUEURS DIRIGEANT LE PLUS DE GUERRIER + MAGICIEN + RÔDEUR DÉFAUSSENT 5 PIÈCES D'OR OU .



RÉCOLTE ABONDANTE

CHAQUE JOUEUR PEUT CHOISIR 1 CARTE DE SA DÉFAUSSE ET L'AJOUTER À SA MAIN.



MAUVAISE RÉCOLTE

POUR LE OU LES JOUEURS DIRIGEANT LE MOINS DE PAYSANS :



RÉVOLTE DES MISEREUX

POUR LE OU LES JOUEURS DÉTENANT LE PLUS DE BÂTIMENTS :



HÉROS DU PEUPLE

POUR LE JOUEUR DÉTENANT LE BOUCLEUR DES ANCIENS :



RENFORTS INATTENDUS

LE JOUEUR DIRIGEANT LE MOINS DE PERSONNAGES RECRUTE GRATUITEMENT 1 NOUVEAU PERSONNAGE, AU CHOIX. EN CAS D'EX-AEQUO, LES JOUEURS JOUENT LES UNS APRÈS LES AUTRES, EN SUIVANT L'ORDRE DU TOUR.





18 19 20



18 19 20



18 19 20



21 22 23



21 22 23



21 22 23



24 25 26

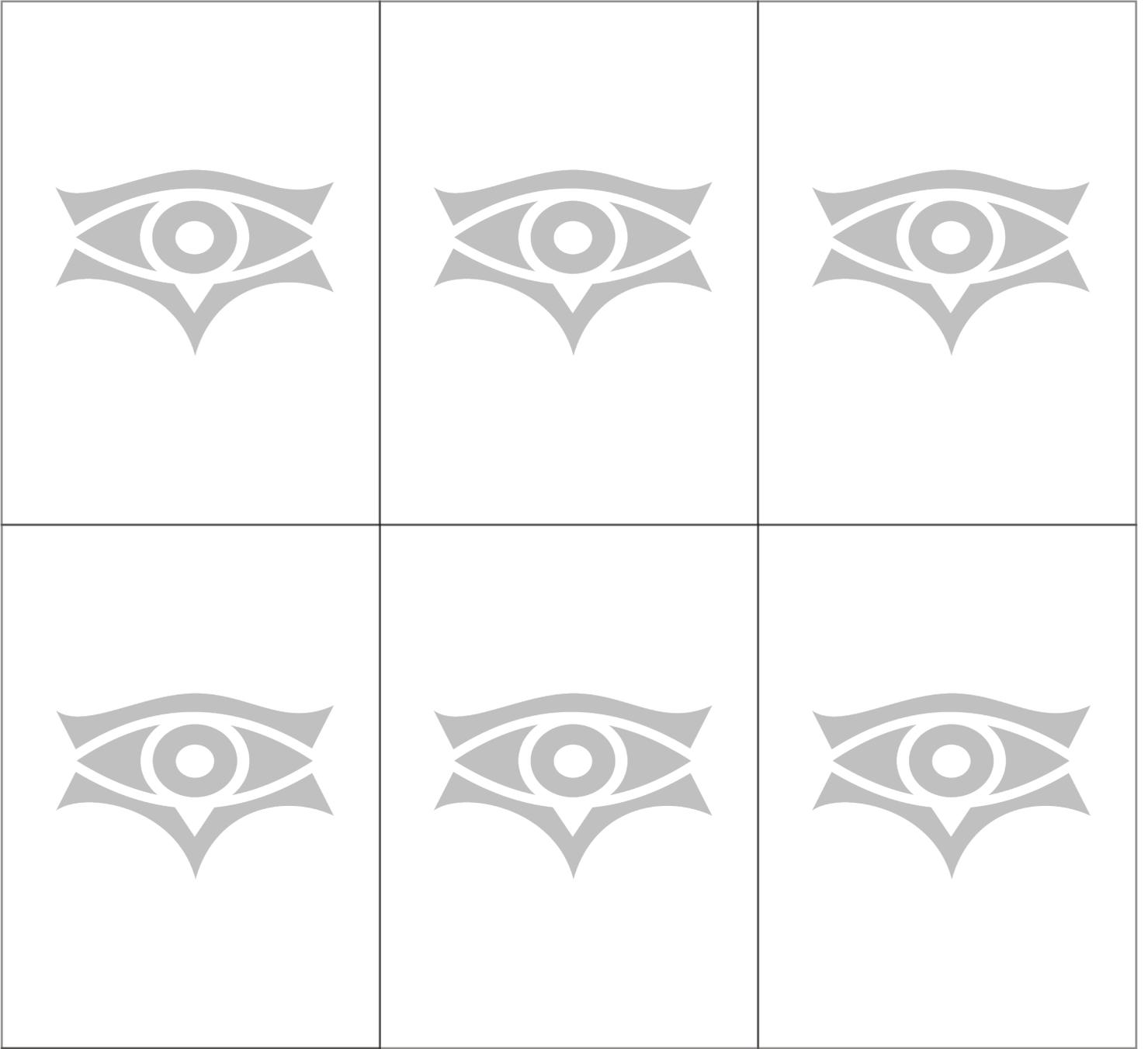


24 25 26

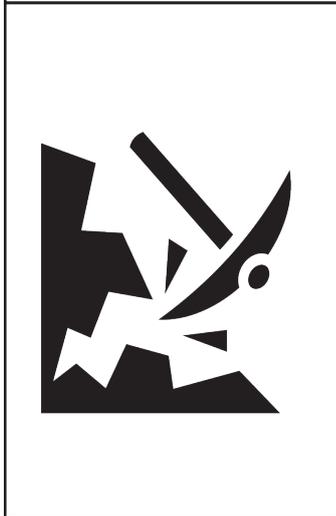
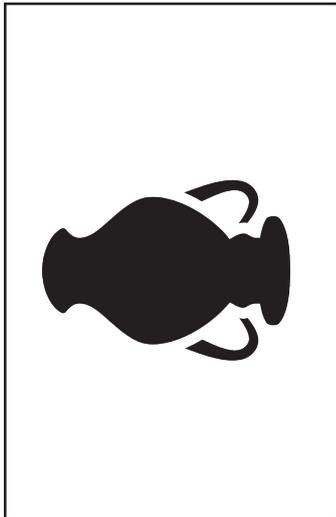


24 25 26





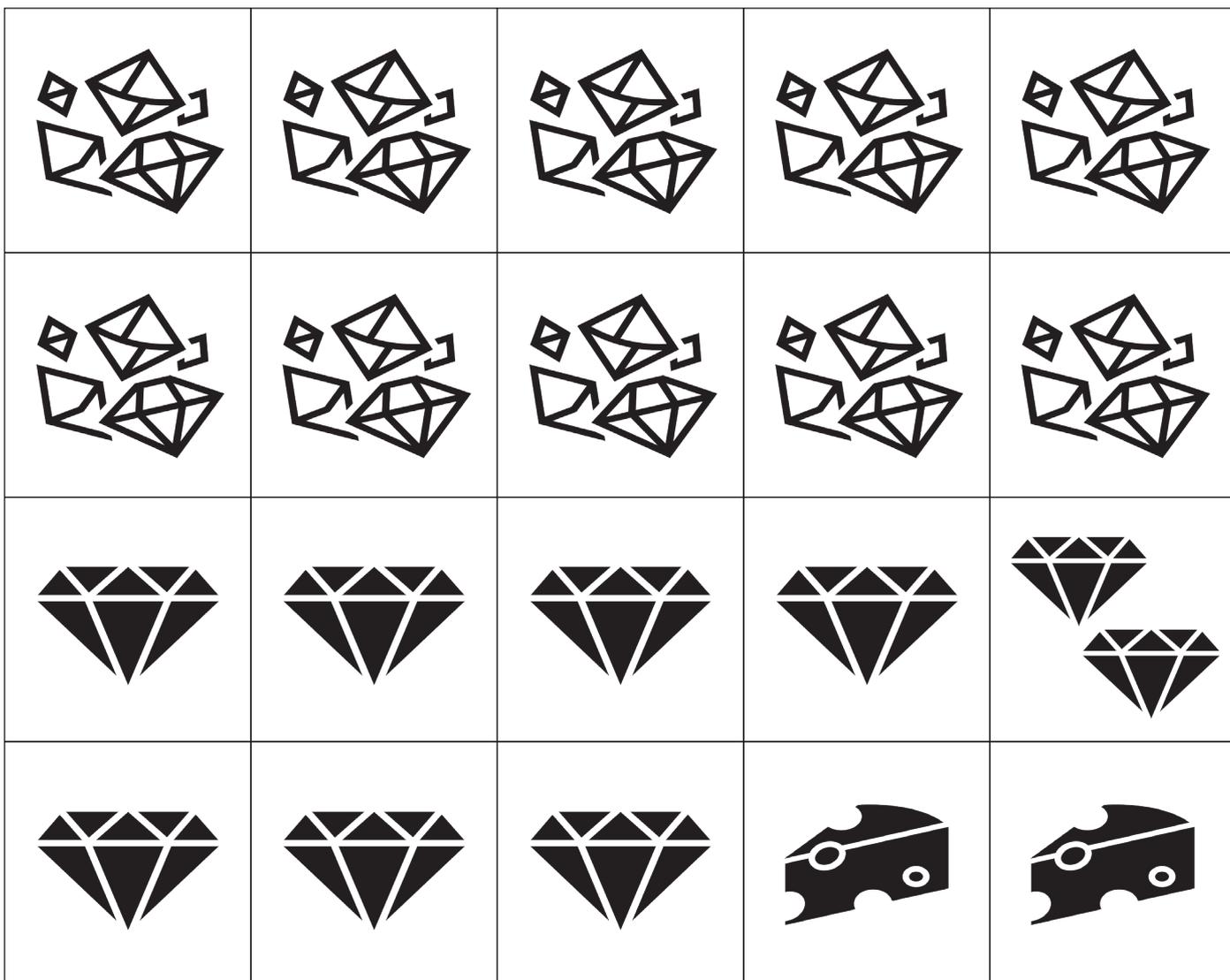
		+1		+3		+2		+1
		+3		+3				
		+1		+2				



JOUEURS >>>				
PISTE RENOMMÉE				
				
 +  +  =15				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
				
SOUS TOTAL				
1  = -3				
1  = -1				
SCORE FINAL				

JOUEURS >>>				
PISTE RENOMMÉE				
				
 +  +  =15				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
MAX  =15/5				
				
SOUS TOTAL				
1  = -3				
1  = -1				
SCORE FINAL				

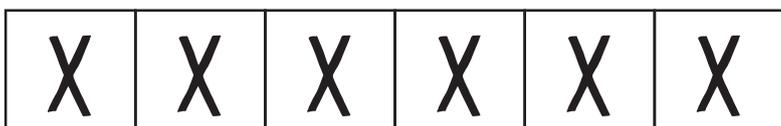
10 PIONS JOYAUX, rectos et versos



1 PION PREMIER JOUEUR, recto et verso + 1 PION BOUCLIER DES ANCIENS + 1 PION FERMÉ



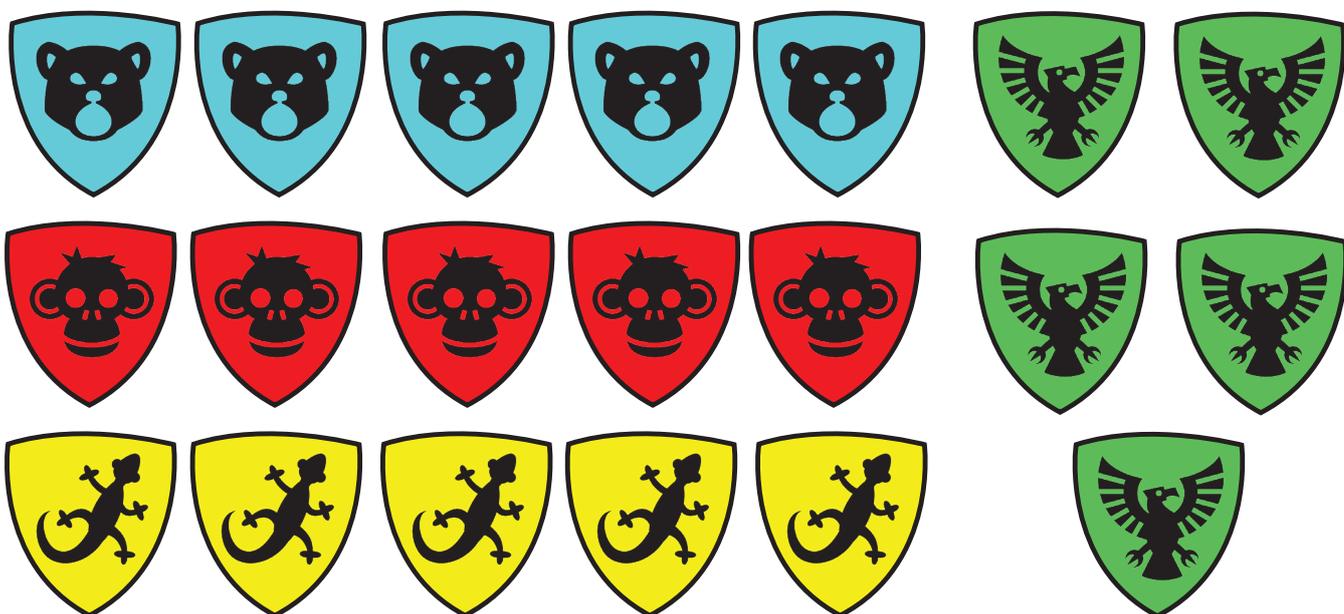
6 PIONS CROIX



10 PIONS MONSTRE, rectos et versos

	+1	+1	+3	
+1	+3	+2	+2	

20 PIONS BLASON



34 PIONS PERSONNAGES, rectos et versos

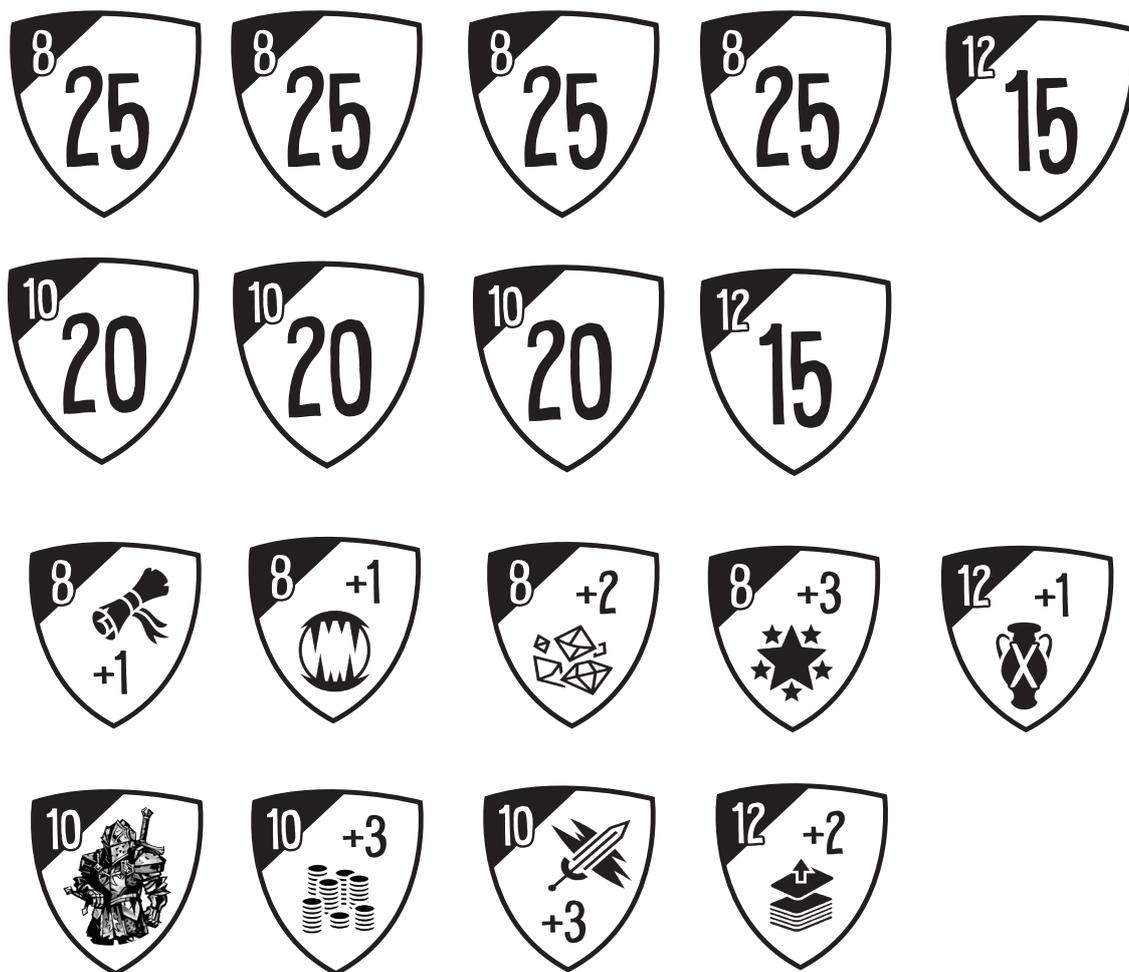
 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4
 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4
 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4	 4
 6	 6	 6	 6	 6	 6	 6	 6	 4	 4
 5	 5	 5	 5	 5	 5	 8	 8	 +1	 +1
 7	 7	 7	 7	 7	 7	 8	 8	 +1	 +1
 4	 4	 4	 4	 4	 4	 +1	 +1		

4 JETONS SCORE, rectos et versos



9 PIONS PROPRIÉTÉ, rectos et versos

(le chiffre dans le coin haut gauche doit être identique pour chaque recto verso)



6 faces du DÉ MONSTRE



ET VOILÀ ! :)