

RYAN LAUKAT

NOW OR NEVER

Livret de règles

1 à 4 joueurs, 90 à 180 minutes, 14 ans et +

Loin au sud des Dernières Ruines se trouve un village à flanc de falaise appelé le Monument. Pendant des générations, il protégeait un ancien sanctuaire, jusqu'au jour où une météorite de cristal descendit des cieux. Les créatures de la météorite, monstres étranges et cauchemardesques, se glissèrent lentement dans le monde, attaquant tous ceux qui croisaient leur chemin. Les créatures se répandirent dans le pays sans intention malveillante ni stratégie d'invasion grandiose, mais plutôt comme une moisissure, se propageant à de nouveaux territoires de façon sporadique.

Après de nombreuses tentatives infructueuses pour expulser les monstres, les habitants du Monument finirent par fuir tandis que leur village s'écroulait. Exilés vers des terres lointaines, ils se résignèrent à une existence nomade.

Vingt ans plus tard, le bruit court que les monstres bizarres s'affaiblissent. Ils sont plus lents, certains se pétrifient graduellement jusqu'à tomber en poussière. Est-ce quelque chose dans l'air ? Sont-ils en train de mourir de vieillesse ? Souffrent-ils d'une étrange maladie ? Personne n'en est certain, mais au fur et à mesure que la nouvelle se répand, diverses factions tournent le regard vers les ruines désertes du village du Monument. Les villageois d'origine, aujourd'hui réfugiés, sont prêts à tout pour rentrer et reconstruire. Mais ils doivent le faire rapidement, avant que quelqu'un d'autre fasse main basse sur leurs foyers. C'est le moment. C'est maintenant ou jamais.

Dans *Now or Never - Les Royaumes du Passé*, vous et jusqu'à trois joueurs êtes en compétition pour reconstruire au mieux votre village ancestral et guider le reste des villageois sur le chemin du retour. Bien que les créatures de la météorite aient perdu une grande partie de leur force, beaucoup d'entre elles restent là, et vous devez les combattre pour protéger les villageois en chemin. *Now or Never - Les Royaumes du Passé* est le troisième jeu de la série narrative d'Arzium qui comprend *Above and Below - Les Royaumes du Dessous* et *Near and Far - Les Royaumes du Lointain*.

Now or Never - Les Royaumes du Passé est un jeu de stratégie compétitif qui vous propose de :

- Choisir l'un des quatre personnages uniques.
- Reconstruire le village pour que les villageois qui reviennent aient un endroit où vivre. Vous devez

choisir soigneusement quoi et où construire pour conserver un avantage. Vous gagnerez les plus grandes récompenses grâce à une planification sur le long terme.

- Interagir avec les autres joueurs en embauchant leurs spécialistes pour effectuer des actions spéciales.
- Combattre des créatures dangereuses pour sauver les villageois.
- Explorer un paysage fantastique rempli de lieux, de technologies et de gens bizarres.

Now or Never - Les Royaumes du Passé comprend **deux modes de jeu : standard et histoire**. Lorsque vous jouez en mode histoire, vous explorez, faites des choix et découvrez les personnages et le monde en lisant un livre d'histoires. Chaque personnage a sa série d'histoires, propre aux lieux qu'il explore et dont les intrigues, perspectives et motivations diffèrent des autres personnages. Vous devez choisir la direction que prendra votre périple unique.

Cheminez jusqu'au Monument et participez à la reconstruction de votre ancienne patrie !



Matériel



Plateau de jeu (1)
(double face)



Plateaux Ville (4)
(double face)



Plateau Saison (1)
(double face)



Plateaux Héros (4)



Marqueurs Livre (4)



Marqueur Saison (1)



Pièces (42 de 1, 12 de 5, 12 de 10)



Marqueurs Coquillage (4)



Jetons Mana (20)



Jetons Expérience (15)



Marqueurs Outil (4)



Jetons Action de héros (15)



Ennemis (34)
(4 de chacun des ennemis 1 à 8 ; 2 de l'ennemi 9)



Marqueurs Démon en bouteille (4)



Marqueurs Cœur (4)



Tuiles Bâtiment (4 séries identiques de 20)



Marqueurs Cristal (4)



Dés à 4 faces (4)



Jeton 1er joueur

Non représentés : ce livret de règles, livres d'histoires (6), cartes Solo (9), cartes Aide de jeu (8), présentoirs en plastique (8 - à utiliser pour les silhouettes Héros ; il y en a 4 supplémentaires)



Capacités de héros (4 séries de 6)



Silhouettes Héros (4)



Équipements bleus (12)



Tuiles Lieu aléatoire (3)



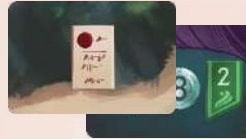
Équipements rouges (9)



Villageois (60)

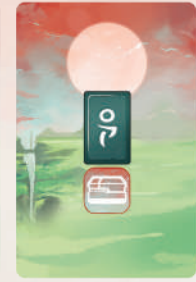
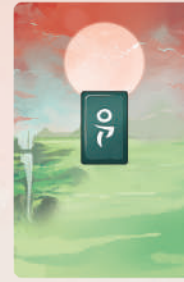
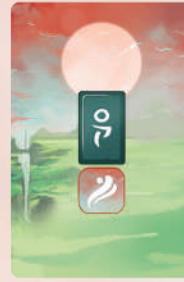


Jetons Recherche (18)



Jetons Commande (9)

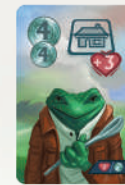
Cartes Quête :



Avancées (17) Basiques (43) Artefact (13)



Spécialistes de départ (8) (icône de coucher de soleil au dos)

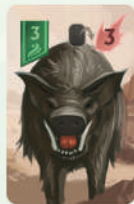


Spécialistes (14)

Le matériel ci-dessous est utilisé uniquement en mode histoire ou en jouant avec la carte souterraine. Placez-les dans un sac séparé et utilisez-les uniquement lorsque les instructions du jeu vous l'indiquent.



Spécialiste Mode histoire



Sanglier géant



Failles (3)



Villageois glogos (11)



Villageois Monstre du labo (1)



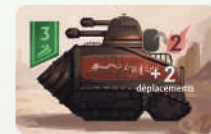
Tempête : dirigeable et jeton



Ennemis souterrains (4 de chacun des ennemis 2, 5 et 7)



Objets Mode histoire (2)



Tank de la guilde (1)



Ennemis Gigaloches (2)



Ennemis du tank de forage (4 de chacun des ennemis 3 et 4)



Guérisseuse (1)

Jetons Mission de héros/marqueurs Réputation (2 par héros)

Mise en place

Ces instructions vous indiquent comment mettre en place une partie en mode standard. Si vous souhaitez jouer en mode histoire (page 22) OU en mode standard avec la carte souterraine (page 27), suivez les instructions de mise en place supplémentaires indiquées dans ces sections. Les règles du jeu solo se trouvent aux pages 24-25.

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mélangez les 3 tuiles Lieu aléatoire et placez-les sur le plateau, une sur chacun des emplacements comportant le petit symbole Parchemin dans le coin supérieur gauche. Mélangez les jetons Commande et empilez-les face cachée sur l'emplacement en haut à gauche sur la carte (Tour des mineurs). Pour toute mise en place sur le plateau, assurez-vous de ne pas cacher les symboles Montagne du plateau.

2. Placez des jetons Ennemi sur les 9 emplacements du plateau comportant des symboles Ennemi. Faites correspondre le niveau de l'ennemi en haut du jeton Ennemi avec le chiffre indiqué sur le plateau. Placez 1 jeton Ennemi par joueur pour chaque niveau. Pour le niveau 9, placez 2 jetons Ennemi si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, et seulement 1 jeton si vous jouez avec 1 ou 2 joueurs. Remettez les jetons Ennemi inutilisés dans la boîte. *Exemple : si vous jouez avec 2 joueurs, vous avez besoin de 2 jetons Ennemi par niveau, mais seulement 1 jeton de niveau 9.*

3. Mélangez les jetons Recherche et placez-en un face cachée sur chaque emplacement comportant une lettre de A à N dans le coin inférieur gauche. (Les rectos comportent des récompenses variables. Les versos sont identiques.) Remettez les jetons Recherche inutilisés dans la boîte.

4. Placez le plateau Saison à côté du plateau de jeu. Placez le côté comportant la piste de réputation (symboles Flamme) face cachée. (La piste Réputation est pour le mode histoire.) Mélangez les jetons Villageois et empilez-les, face cachée. Tirez-en 6 et placez-les face visible sur les 6 emplacements du plateau Saison.

5. Mélangez les jetons Équipement rouge et les jetons Équipement bleu et placez-les en deux piles séparées, face cachée. Placez les piles sur le plateau Saison, puis tirez 3 jetons Équipement rouge et 3 jetons Équipement bleu et placez-les face visible sur les emplacements au-dessous.

6. Placez le marqueur Saison sur l'emplacement 1 de la piste Saison.

7. Organisez les cartes Quête en 3 piles en fonction de leur dos. Les types de cartes Quête sont : basiques, artefact et avancées. Mélangez chaque pile et placez-les face cachée près du plateau.

8. Séparez les tuiles Spécialiste de départ (indiquées par l'icône de coucher de soleil au dos). Donnez à chaque joueur un bâtisseur de départ (icône Bâtiment) et un guérisseur de départ (icône Cœur) au hasard. Remettez les spécialistes de départ inutilisés dans la boîte. Mélangez les autres spécialistes (pas d'icône de coucher de soleil) et placez la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Tirez les 4 premières tuiles et alignez-les face visible à proximité.



9. Chaque joueur choisit un plateau Héros et met en place sa zone de jeu personnelle en suivant les instructions suivantes :

- Placez vos 2 spécialistes de départ face visible sur les 2 emplacements disponibles en haut de votre plateau Héros.
- Placez un marqueur Cœur sur l'emplacement le plus à droite de votre piste Cœur, indiquant une santé complète.
- Placez 1 jeton Mana sur chaque symbole Mana à droite de votre piste Cœur.
- Prenez 3 jetons Action de héros et placez-les sur les symboles Flèche décolorés en haut de votre plateau Héros.
- Prenez les 6 jetons Capacité de héros correspondant à votre héros (3 rouges, 3 bleus) et placez-les **au-dessous de votre plateau Héros.**
- **Prenez 17 pièces dans la réserve.**
- Placez 1 dé à proximité de votre plateau Héros.
- Prenez un plateau Ville et placez-le à côté de votre plateau Héros (avec le côté au-dessus du sol face visible).
- Il y a 4 séries identiques de tuiles Bâtiment dans le jeu. (Chaque série se différencie par la couleur au dos.) Prenez 1 série de tuiles, mélangez-les face cachée, et placez-les face visible dans une grille de 5x4 à côté de votre plateau Ville.

Une fois placées dans cette grille, les tuiles ne peuvent être réarrangées que si vous effectuez des actions spécifiques dans le jeu.

- Tirez 6 cartes Quête **basiques**, 1 carte Quête **artefact** et 1 carte Quête **avancée**. Choisissez 4 cartes à conserver et défaussez les autres dans des piles de défausse séparées à côté de chaque pioche.
- Placez votre silhouette Héros dans un présentoir, et placez-la sur l'emplacement Le Monument sur le plateau de jeu.
- Prenez les marqueurs suivants et placez-les sur l'emplacement 0 de la piste Ressource au bas de votre plateau Ville : livre, coquillage, outil, démon en bouteille et cristal.

10. Placez les pièces et les jetons Expérience à côté du plateau. C'est ce qu'on appelle la « réserve ». *Ces éléments ne sont pas limités. Si jamais vous en manquez, utilisez un substitut approprié. Tous les autres éléments du jeu sont limités en nombre.*

11. Le joueur qui a gagné à un jeu en dernier prend le jeton Premier joueur. La partie avance dans le sens des aiguilles d'une montre. **Les 2e et 3e joueurs commencent avec 1 pièce supplémentaire, et le 4e joueur commence avec 2 pièces supplémentaires.** Remettez tous les autres éléments inutilisés dans la boîte.

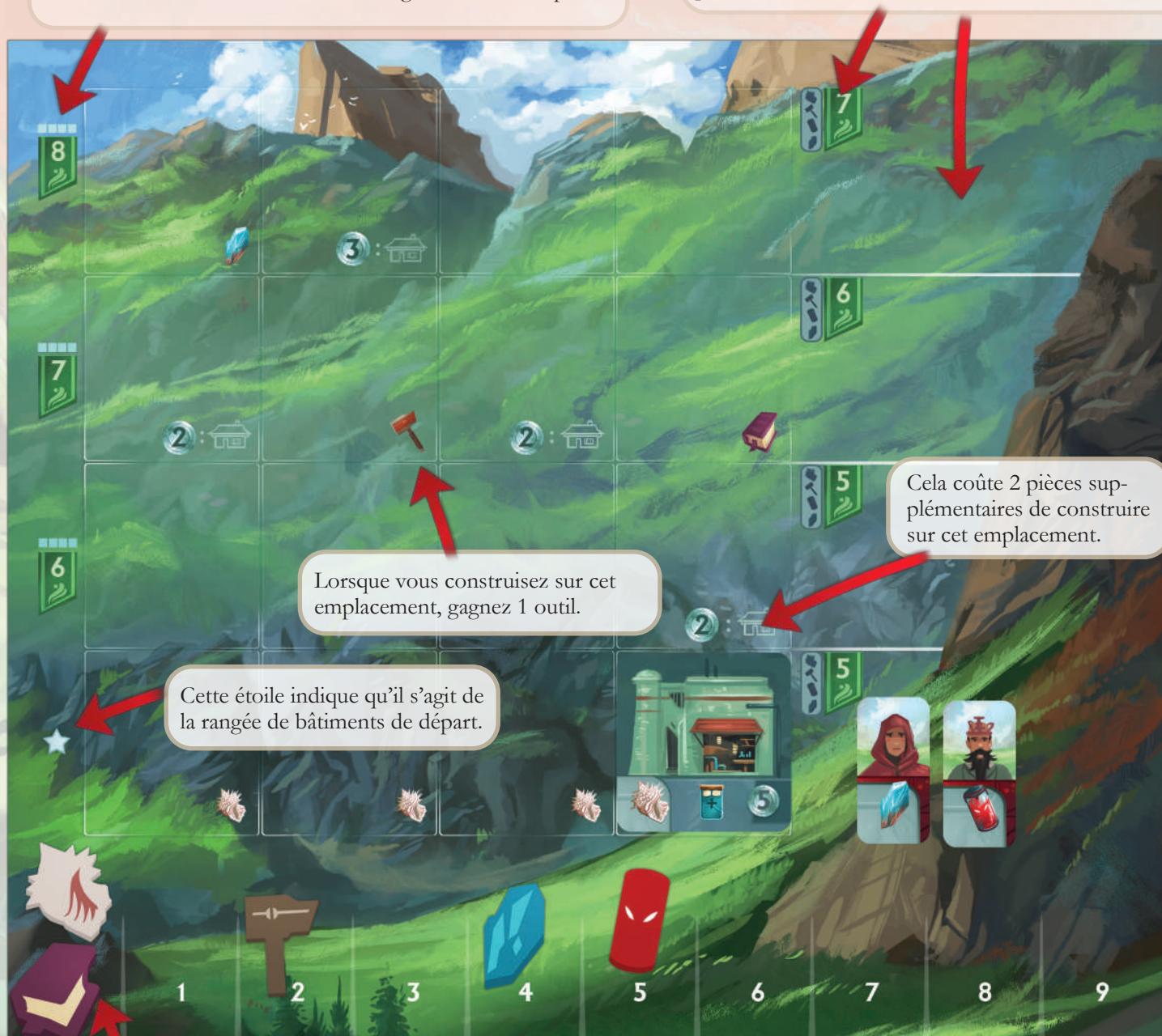


LES BASES

Avant d'apprendre les règles du jeu (à partir de la page 8), il est utile de comprendre les symboles qui se trouvent sur les plateaux Ville et Héros.

Chaque ville consiste en 4 rangées comportant chacune 4 emplacements de bâtiments. Vous gagnez ces points de victoire si vous avez 4 bâtiments dans cette rangée à la fin de la partie.

Cette colonne est la zone d'habitation. Chaque emplacement de cette zone correspond aux habitations de sa rangée. Lorsque vous gagnez des villageois, vous pouvez les placer sur cet emplacement si vous avez suffisamment d'habitations dans la même rangée. Les points de victoire indiqués dans chaque case sont votre récompense à la fin de la partie si vous avez au moins 1 villageois de chaque type dans la rangée correspondante. Les villageois ne sont PAS placés sur les tuiles Bâtiment.



Cette étoile indique qu'il s'agit de la rangée de bâtiments de départ.

Lorsque vous construisez sur cet emplacement, gagnez 1 outil.

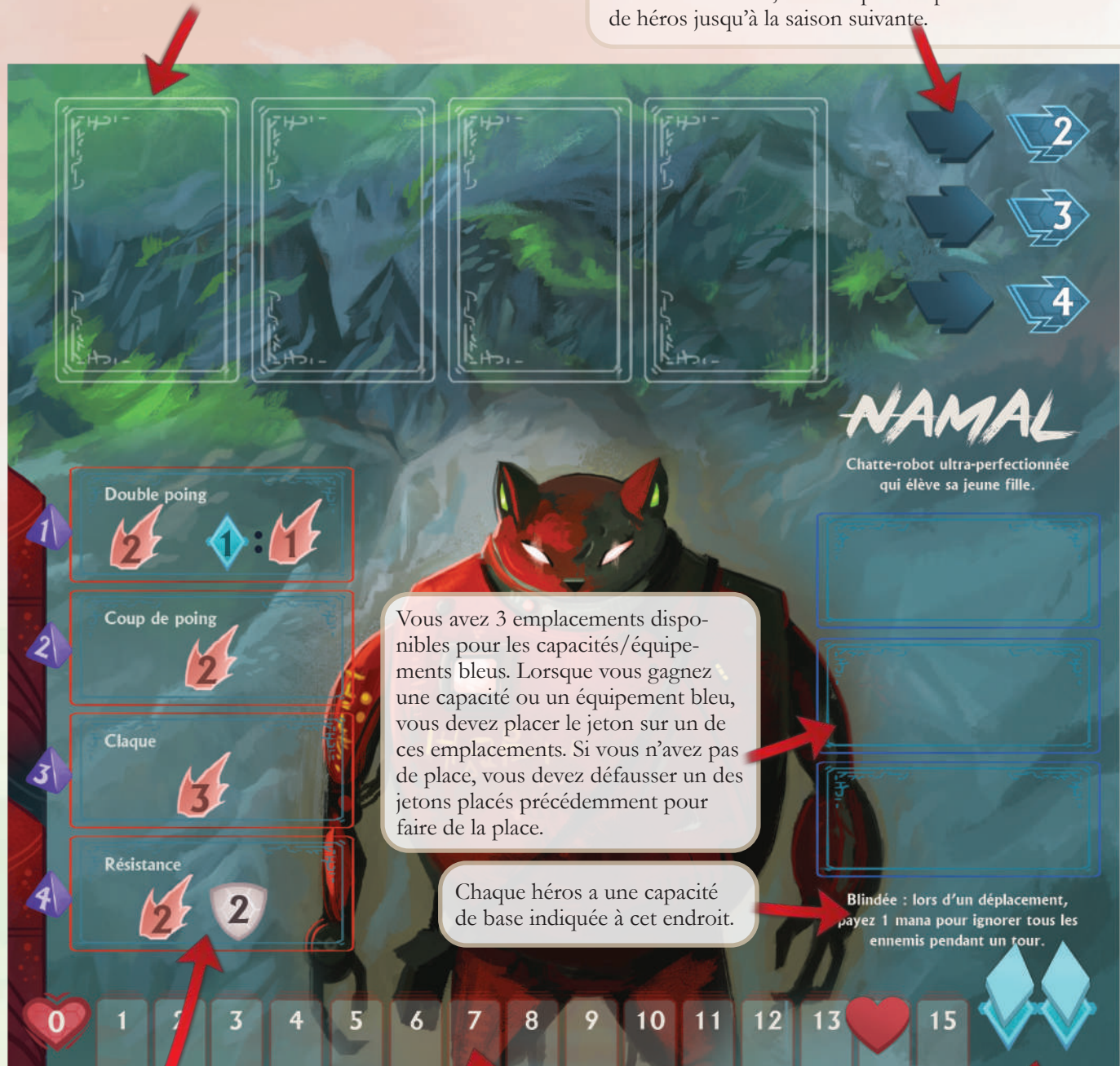
Cela coûte 2 pièces supplémentaires de construire sur cet emplacement.

En bas de votre plateau Ville se trouve la piste Ressource. Utilisez les 5 marqueurs Ressource pour suivre le nombre de ressources de chaque type que vous possédez. Il s'agit notamment des coquillages, des outils, des démons en bouteille, des cristaux et des livres. Chaque fois que vous gagnez, produisez, perdez ou vendez une ressource, déplacez le marqueur vers la droite ou vers la gauche pour suivre votre quantité actuelle. Si jamais vous avez plus de 9 ressources d'un certain type, placez un jeton Pièce sur le marqueur et recommencez à 0 sur la piste (la pièce représente +10 de cette ressource). Toutes ces ressources, **à l'exception des livres**, sont également connues sous le nom de « marchandises » et peuvent être vendues à tout moment pour obtenir des pièces (comme décrit page 15).

Plateau Héros - Les bases

Placez vos spécialistes sur ces 4 emplacements Spécialiste. Vous ne pouvez en avoir que 4 à la fois. S'il vous arrive d'obtenir un spécialiste alors que tous ces emplacements sont occupés, vous devez défausser un ancien spécialiste pour faire de la place pour le nouveau.

Vous avez 3 jetons Action de héros. Lorsqu'ils sont dans cette position, cela signifie qu'ils sont disponibles pour être utilisés. Lorsque vous effectuez une action de héros, déplacez un jeton de telle sorte qu'il recouvre la flèche avec le chiffre, à droite. Une fois que les 3 flèches ont été déplacées vers la droite, vous ne pouvez plus effectuer d'action de héros jusqu'à la saison suivante.



Vous avez 4 emplacements disponibles pour les capacités/équipements rouges. Lorsque vous gagnez une capacité ou un équipement rouge, vous devez placer le jeton sur un de ces emplacements, recouvrant ainsi la capacité précédente. Si vous n'avez pas de place, vous devez défausser un des jetons placés précédemment pour faire de la place.

Gardez un œil sur votre nombre de cœurs sur cette piste. Lorsque vous atteignez 0 cœur, vous ne pouvez plus effectuer d'action de héros jusqu'à ce que vous ayez au moins 1 cœur. Vous ne pouvez pas avoir davantage de cœurs que le nombre le plus haut indiqué sur votre piste Cœur.

Ces emplacements accueillent vos jetons Mana. Lorsque vous dépensez un mana, retirez le jeton de votre plateau jusqu'à la saison suivante. Vous ne pouvez pas avoir davantage de mana que le nombre d'emplacements, sauf si une carte, un équipement ou une capacité indique expressément que vous le pouvez.

MODES DE JEU

Il y a deux modes de jeu dans *Now or Never - Les Royaumes du Passé*.

Mode standard : rivalisez pour rebâtir le Monument, vaincre les ennemis et trouver les villageois perdus. Le reste des pages de ce livret de règles (en dehors de la section « Mode histoire ») explique comment jouer en mode standard. Durée de la partie : 45 minutes par personne.

Mode histoire : jouez en suivant une campagne narrative composée de six sessions de jeu appelées chapitres. Les joueurs suivent un livre d'histoires au lieu de découvrir des jetons Recherche. Chaque chapitre comporte également des modifications des règles de mise en place, répertoriées en introduction de ce chapitre. Le temps de jeu est un peu plus long avec ce mode. Les histoires vous permettent d'interagir avec le monde à travers votre personnage, en faisant des choix personnalisés et en allant jusqu'au bout du mystère et de l'aventure. Nous vous recommandons de faire au moins une partie en mode standard avant d'essayer le mode histoire, en raison de sa complexité supplémentaire. Pour les règles du mode histoire, voir page 22.

STRUCTURE DU JEU

Now or Never - Les Royaumes du Passé se joue en tours que l'on appelle **saisons**. À chaque saison, les joueurs, en commençant par le premier joueur, jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuant chacun une action jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Lorsque tous les joueurs ont passé, ils effectuent simultanément la phase de production. Après cela, une nouvelle saison commence et la partie continue.

Après six saisons, la partie se termine. Les joueurs effectuent la phase de production finale et marquent des points de victoire. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

TOUR DE BASE

À votre tour, choisissez l'une des deux actions décrites aux pages 9 à 14.

ACTION DE SPÉCIALISTE :

- Payer un spécialiste pour effectuer l'action de ce spécialiste, ou
- Recruter un nouveau spécialiste et effectuer l'action de ce spécialiste, ou
- Reposer un spécialiste.

OU

ACTION DE HÉROS :

1. D'abord, vous devez vous déplacer.
2. Ensuite, vous pouvez jouer une carte Quête (facultatif).
3. Puis, choisissez une des actions suivantes :
 - Visiter un lieu, ou
 - Combattre un ennemi, ou
 - Effectuer une recherche.



ACTION DE SPÉCIALISTE : payez un spécialiste pour effectuer l'action de ce spécialiste. Vous pouvez choisir l'une des trois options suivantes :

- Payer votre propre spécialiste. Vous pouvez payer n'importe quel spécialiste qui se trouve face visible sur votre propre plateau Héros. Payez le montant indiqué par la grosse pièce (en haut) à la **réserve**. Puis effectuez l'action du spécialiste.
- Payer le spécialiste d'un autre joueur. Vous pouvez payer n'importe quel spécialiste qui se trouve face visible sur le plateau Héros d'un autre joueur. **Vous payez** le montant indiqué par la grosse pièce (en haut) à la **réserve**. L'**autre joueur** récupère le montant indiqué par la petite pièce (en bas), appelée la « taxe », **depuis la réserve**. Ensuite, vous effectuez l'action du spécialiste.
- Recruter un nouveau spécialiste dans la rangée à côté du plateau. Payez **LE DOUBLE** du montant de la grosse pièce (en haut) à la réserve. (Payez toujours le double du montant de la pièce du haut lors du recrutement. Vous ne payez pas ou ne percevez pas la taxe lors du recrutement.) Prenez le spécialiste et placez-le sur l'un des 4 emplacements en haut de votre plateau Héros. S'il n'y a pas d'emplacement disponible, vous devez défausser l'un de vos spécialistes pour faire de la place (mettez l'ancien spécialiste dans la boîte de jeu). Vous pouvez remplacer soit un spécialiste déjà utilisé (face cachée), soit un spécialiste inutilisé (face visible). Puis, effectuez **immédiatement** l'action du nouveau spécialiste. Tirez un nouveau spécialiste de la pile et placez-le dans la rangée afin qu'il y ait toujours 4 spécialistes disponibles à tout moment.

Dès que vous payez un spécialiste (que ce soit le vôtre ou celui d'un autre joueur) et effectuez son action, **retournez le jeton face cachée**. Ce spécialiste ne peut pas être utilisé à nouveau jusqu'à la saison suivante.

Vous pouvez payer un spécialiste sans effectuer aucune action, ou en effectuant une partie seulement de l'action du spécialiste. Vous retournez aussi le jeton face cachée dans ce cas.

Les actions de spécialiste possibles sont décrites dans les pages suivantes.

Coût en pièces pour effectuer l'action. *Action (Construire)*

Taxe : c'est le nombre de pièces que vous collectez de la réserve lorsqu'un autre joueur utilise votre spécialiste.

*Au lieu d'utiliser l'action du spécialiste, vous pouvez utiliser votre tour pour le retourner face cachée et ainsi gagner 2 cœurs ou 1 pièce. C'est ce qu'on appelle « **reposer le spécialiste** ».*



Spécialiste

DESCRIPTION DES ACTIONS DE SPÉCIALISTE

A) BÂTIR : vous pouvez placer 1 tuile Bâtiment sur votre plateau Ville. Choisissez 1 tuile dans votre grille de bâtiments non bâtis et placez-la sur le plateau Ville, selon les règles suivantes :

- S'il s'agit de votre premier bâtiment dans cette partie, vous devez choisir un bâtiment de la bordure extérieure de votre grille. Lors de futures actions Bâtir, vous ne pourrez choisir que des bâtiments adjacents (toujours orthogonalement) aux emplacements vides dans la grille. (La partie extérieure à la bordure de la grille ne compte pas comme espace vide.)
- Vous devez placer votre premier bâtiment sur l'un des 4 emplacements de bâtiments se trouvant dans la rangée de bâtiments de départ de votre plateau Ville (la rangée avec l'étoile). Après cela, vous devrez placer les nouveaux bâtiments adjacents aux bâtiments précédemment placés dans la ville.
- Payez le coût en pièces du bâtiment à la réserve. (Le coût en pièces est indiqué dans le coin inférieur droit de chaque tuile Bâtiment.) **Les bâtiments ne coûtent que des pièces, pas des ressources ou des livres.**
- Si vous placez un bâtiment sur un emplacement de la ville comportant une ressource (comme un coquillage), gagnez immédiatement 1 ressource de ce type.
- Si vous placez un bâtiment sur un emplacement comportant cette icône (pièces : bâtiment), vous devez payer le coût indiqué par la pièce pour y placer un bâtiment.
- Si la tuile Bâtiment que vous placez inclut cette icône de livre avec une flèche, vous **gagnez immédiatement 1 livre** (seulement au moment où vous le bâtissez). **Il ne s'agit pas d'un coût.**
- Certains bâtiments donnent un bonus lorsqu'ils sont bâtis (voir les descriptions des capacités des bâtiments à la page 19).



Une icône de ressource située dans cette zone gris clair dans le coin inférieur gauche signifie que vous gagnez cette ressource à chaque phase de production.



Ce bâtiment a une icône de lit : il peut donc accueillir 1 villageois supplémentaire (2 villageois au total).

Chaque bâtiment dans votre ville peut héberger 1 villageois dans la zone d'habitation de la même rangée.

Ce bâtiment coûte 5 pièces à bâtir.



Bâtir

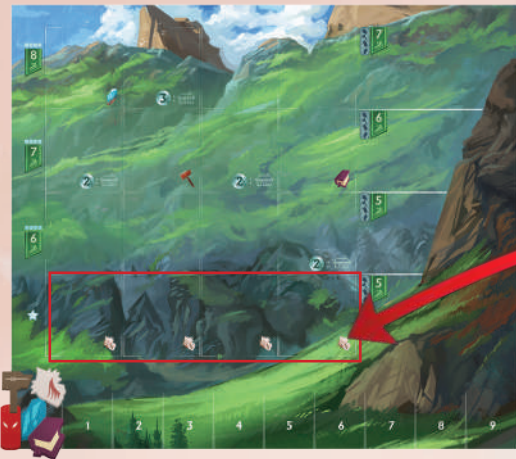
Votre premier bâtiment doit être sélectionné dans la bordure extérieure des bâtiments de votre grille.



Après votre premier bâtiment, seuls les bâtiments adjacents aux emplacements vides peuvent être bâtis (dans ce cas, ces 3 bâtiments).



Si votre grille de bâtiments ressemble à ceci, vous pouvez bâtir n'importe lequel des six bâtiments qui ne sont pas décolorés.



Vous devez bâtir votre premier bâtiment dans l'un des 4 emplacements de la rangée inférieure de votre plateau Ville. Lorsque vous bâtissez sur l'un de ces emplacements, gagnez 1 coquillage immédiatement, car il y a une icône de coquillage sur chaque emplacement de départ.

Si l'icône Bâtiment a une icône « +cœurs » à côté, gagnez le nombre de cœurs indiqués après avoir bâti. S'il y a une icône Expérience à côté, gagnez 1 expérience après avoir bâti. S'il y a une icône Ressource à côté, gagnez 1 ressource de ce type.

B) GUÉRIR : déplacez votre marqueur Cœur vers l'emplacement le plus à droite de la piste Cœur de votre héros, indiquant une santé complète. S'il y a une icône « +mana », régénérez le nombre de mana indiqué (sans dépasser votre nombre maximal d'emplacements de mana). S'il y a une icône Ressource à côté, gagnez 1 ressource de ce type.

C) OBTENIR DE L'EXPÉRIENCE : gagnez 2 jetons Expérience et tous les bonus indiqués (tels qu'une ressource).

D) ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT : vous pouvez immédiatement acheter 1 jeton Équipement du plateau Saison. Payez le coût en pièces indiqué sur le jeton Équipement, placez le nouvel équipement sur un emplacement rouge ou bleu correspondant sur votre plateau Héros, et piochez dans la pile appropriée pour recharger l'emplacement vide sur le plateau Saison. Si vous n'avez pas d'emplacement correspondant libre sur votre plateau Héros pour le jeton Équipement, vous devez faire de la place en remettant un ancien jeton dans la boîte de jeu. (Lorsque vous placez un équipement rouge, vous remplacez une capacité de base sur votre plateau Héros.)

E) REPOSER : au lieu de payer un spécialiste, vous pouvez simplement retourner le spécialiste face cachée et gagner 2 cœurs ou 1 pièce (comme indiqué en bas à droite de chaque spécialiste). Vous ne pouvez reposer que **vos propres** spécialistes, pas ceux des autres joueurs.



*Bâtir et gagner
3 cœurs*



*Bâtir et gagner
1 expérience*



*Guérir et gagner
1 mana*



*Guérir et gagner
1 outil*



Gagner 2 expériences et 1 outil



Acheter de l'équipement



Reposer pour gagner 2 cœurs ou 1 pièce

ACTION DE HÉROS : vous ne pouvez effectuer une action de héros que si vous avez au moins 1 cœur et que vous avez un jeton Action de héros inutilisé sur votre plateau Héros. Lorsque vous effectuez une action de héros, vous 1) vous déplacez, 2) jouez une carte Quête (facultatif), **puis** 3) effectuez une action sur le plateau.

1. SE DÉPLACER : tout d'abord, faites glisser l'un de vos jetons Action de héros disponibles afin qu'il recouvre l'emplacement Action de héros à sa droite. Déplacez votre héros sur le plateau de jeu selon les règles suivantes :

- Vous **devez** vous déplacer vers un nouvel emplacement. (Vous ne pouvez pas rester sur le même emplacement pour effectuer une action de héros.)
- Vous pouvez vous déplacer d'autant d'emplacements que vous le souhaitez sans dépasser le nombre indiqué dans la flèche bleue que vous recouvrez avec un jeton Action de héros, et en y ajoutant tous les bonus obtenus grâce à l'équipement, aux bâtiments, etc. Pour vous déplacer de davantage d'emplacements, perdez 1 cœur par emplacement supplémentaire. (Vous pouvez vous déplacer d'autant d'emplacements supplémentaires que vous le souhaitez, tant que vous avez assez de cœurs pour payer le déplacement.) **Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.**
- Lorsque vous entrez dans un emplacement comportant une icône de montagne, vous perdez 1 cœur.
- Si vous entrez dans un emplacement comportant un ennemi et choisissez de ne pas le combattre, vous perdez 1 cœur. Vous pouvez continuer le déplacement si vous choisissez de ne pas combattre.

2. JOUER UNE CARTE QUÊTE (facultatif) : lorsque vous décidez d'arrêter votre déplacement, vous pouvez jouer une **carte Quête** (explications à la page 18). Pour jouer une carte Quête, vous devez avoir arrêté votre déplacement sur le lieu correspondant.

3. CHOISIR UNE ACTION : visiter un lieu, combattre un ennemi ou effectuer une recherche.

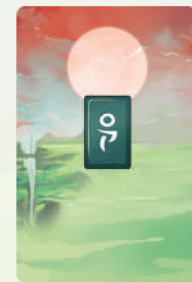
A) VISITER UN LIEU : les lieux sont indiqués par un nom sur un parchemin avec une action en dessous du parchemin. Lorsque vous visitez un lieu, vous pouvez effectuer l'action. Vous devez en général payer quelque chose et/ou perdre des cœurs pour obtenir autre chose. **Chaque action de lieu ne peut être effectuée qu'une fois par tour.** Reportez-vous à la page 20 pour une description détaillée de chaque action de lieu.



Emplacements
Action de héros



Montagne



Carte Quête

Exemple : Namal a 2 déplacements. Elle commence à l'emplacement du Monument et se déplace d'abord vers l'emplacement à sa droite, où elle perd un cœur parce qu'il comporte une icône Montagne. Puis elle se déplace vers l'emplacement au-dessous. Elle n'a plus de déplacements, mais elle peut continuer à se déplacer en perdant des cœurs. Elle perd 1 cœur pour se déplacer vers la droite et décide de s'arrêter sur l'emplacement Jardin souterrain. Elle joue alors une carte Quête Jardin souterrain. Enfin, elle visite le lieu Jardin souterrain, payant 2 expériences pour piocher 2 cartes Quête (et en garder 1) et gagner 6 pièces.

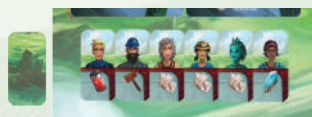
B) COMBATTRE UN ENNEMI : si vous vous arrêtez sur un emplacement avec un ennemi, vous pouvez le combattre en suivant ces étapes :

- Lancez un dé. Vérifiez le résultat sur vos capacités de combat rouges. Chaque héros commence avec 4 capacités de combat de base, une pour chaque chiffre d'un dé à 4 faces. (Lorsque vous gagnez un jeton Capacité de héros rouge ou un jeton Équipement rouge, placez-le sur l'une de vos capacités de combat de base.) Infligez tout dégât indiqué par la capacité que vous avez obtenue au dé. L'ennemi vous attaque simultanément, et vous perdez un nombre de cœurs égal aux dégâts d'attaque de l'ennemi (moins toute défense que vous avez, que ce soit grâce aux capacités/équipements bleus ou à la capacité de combat rouge que vous avez obtenue au dé). Seule la capacité rouge correspondant à votre jet de dé s'applique à ce round de combat.
- Si vous avez infligé des dégâts cumulés égaux à la santé de l'ennemi, l'ennemi est vaincu. Si vous n'avez pas encore vaincu l'ennemi, vous devez soit commencer un nouveau round de combat, soit battre en retraite. Pour commencer un nouveau round de combat, lancez le dé pour attaquer à nouveau et répétez les instructions de l'étape précédente, en gardant une trace du total des dégâts que vous avez infligés à l'ennemi. (Utilisez la piste de combat ennemie et un jeton de la réserve, si nécessaire.) Si vous battez l'ennemi, gagnez les récompenses (symboles blancs et ressources) indiquées sur le jeton Ennemi et défaussez ce jeton (en laissant le reste de la pile au-dessous).
- S'il ne vous reste plus de cœurs à **n'importe quel moment** pendant l'attaque, même si vous avez infligé suffisamment de dégâts pour vaincre l'ennemi, vous perdez le combat et votre tour se termine immédiatement.
- Vous pouvez continuer à attaquer jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu, qu'il ne vous reste plus de cœurs ou que vous battiez en retraite. Pour battre en retraite, vous laissez votre héros sur le même emplacement, mais votre tour se termine immédiatement.
- Si vous vous retirez ou qu'il ne vous reste plus de cœurs pendant le combat, le jeton Ennemi reste et récupère toute sa santé. Vous ne recevez pas les récompenses indiquées, mais vous gagnez 1 jeton Expérience. (Vous ne gagnez ce jeton que si vous battez en retraite ou qu'il ne vous reste plus de cœurs.)

Les récompenses obtenues pour avoir vaincu un ennemi sont de l'expérience, des villageois, des pièces et des ressources. Si vous battez un ennemi, vous sauvez des villageois piégés ou embusqués par l'ennemi ! Vous choisissez des villageois parmi tous les jetons Villageois disponibles sur le plateau Saison. S'il ne reste plus de villageois, piochez 6 nouveaux villageois dans la réserve et rechargez les emplacements vides sur le plateau Saison. (Ne rechargez la rangée de villageois que s'il n'y a plus de villageois dans la rangée.)

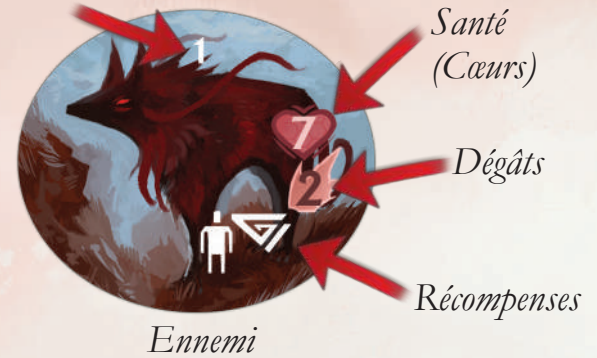


Lorsque vous battez ce monstre, gagnez 1 expérience et 1 villageois.

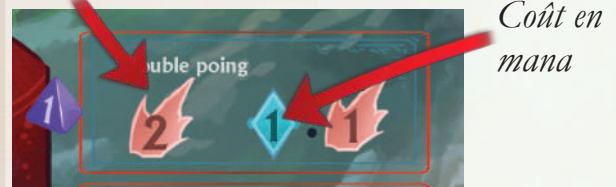


Ne rechargez cette rangée QUE lorsqu'elle est vide.

Niveau



Dégâts



Si Namal obtient 1 au lancer de dé, elle inflige 2 dégâts. À ce moment-là, elle pourrait dépenser 1 mana pour infliger 1 dégât supplémentaire.



Cet équipement fournit 1 défense, réduisant de 1 les dégâts que vous subissez des ennemis à chaque round de combat.



Vous pouvez garder une trace de la santé de l'ennemi en utilisant cette piste (qui se trouve au dos de la carte Aide de jeu) avec un jeton Mana de la réserve.

Tours de jeu

CAPACITÉS/ÉQUIPEMENTS ROUGES : certains équipements et capacités rouges infligent des dégâts supplémentaires ou fournissent des défenses si vous dépensez du mana. Certains exigent même de dépenser du mana pour activer leurs effets. Une capacité de combat rouge **ne peut être utilisée que lorsque vous obtenez le chiffre qui lui correspond lors du lancer de dé**, et seulement une fois par round d'attaque.

Exemple : si Zeik obtient un 1 lors de son premier lancer de combat et que Flamme Obscure est l'arme qui se trouve sur l'emplacement « 1 » de son plateau Héros, il inflige 3 dégâts de base. À ce moment-là, Zeik peut dépenser 1 mana pour infliger 2 dégâts supplémentaires. Zeik ne peut activer cette capacité qu'une seule fois par lancer de dé.

CAPACITÉS/ÉQUIPEMENTS BLEUS : sauf indication contraire, une capacité bleue qui coûte du mana peut être activée à tout moment de votre tour, et vous pouvez l'activer plusieurs fois (en payant le coût en mana à chaque fois que vous l'activez). Certaines capacités bleues, comme les équipements défensifs, ne coûtent pas de mana. Les équipements défensifs ne s'activent qu'une seule fois par round d'attaque, et ils ne s'appliquent pas aux dégâts subis en dehors du combat.

C) RECHERCHE : lorsque vous êtes sur un emplacement comportant un jeton Recherche non récupéré, vous pouvez lancer un dé et perdre un nombre de cœurs égal au résultat du lancer. Si vous atteignez 0 cœur, votre tour se termine et vous n'obtenez pas le jeton Recherche.

Après avoir lancé le dé, prenez le jeton Recherche et gagnez la récompense indiquée sur le côté opposé. Après cela, gardez le jeton face cachée près de votre plateau Ville. Il fournit 1 pièce au cours de chaque phase de production jusqu'à la fin de la partie, y compris lors de la phase de production finale. Certains jetons Recherche vous indiquent de les défausser : ne les gardez pas comme revenus.



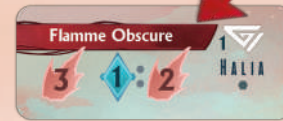
Jeton Recherche

Voir les descriptions spécifiques des jetons Recherche à la page 26.

PASSER

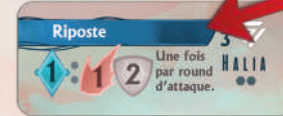
Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas effectuer d'autres actions au cours de cette saison, vous passez. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions jusqu'à la saison suivante. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Ensuite, la phase de production commence.

Capacité rouge



Lorsque vous obtenez le chiffre correspondant à cette capacité rouge au lancer de dé, vous infligez 3 dégâts, et vous pouvez infliger 2 dégâts supplémentaires si vous dépensez 1 mana.

Capacité bleue



Cette capacité de mana bleue ne peut être activée qu'une fois par round d'attaque.



Cette capacité de mana bleue peut être activée à n'importe quel moment de votre tour.



Équipement bleu défensif : les équipements bleus qui fournissent une défense (sans coût en mana) réduisent les dégâts subis lors de chaque round d'attaque des ennemis, mais ils ne s'appliquent à aucune autre situation, comme les lancers de dé pour les jetons Recherche, les visites de lieux, etc. Les défenses obtenues grâce aux équipements s'accumulent.

Exemple : un ennemi inflige 5 dégâts mais vous avez 3 jetons Équipement qui donnent chacun 1 défense. $5 \text{ dégâts} - 3 \text{ défenses} = 2 \text{ dégâts}$.

ÉPUISEMENT DES CŒURS

Si jamais vous atteignez 0 cœur au cours d'une action de héros, votre tour se termine immédiatement. Vous ne pouvez pas effectuer d'autre action de héros tant que vous n'avez pas au moins 1 cœur. Si cela se produit lors de la visite d'un lieu, vous ne gagnez aucune des récompenses de l'action. Si cela se produit lors d'un combat, le combat se termine et l'ennemi récupère sa pleine santé. Si cela se produit lors de la récupération d'un jeton Recherche, vous devez laisser le jeton Recherche sur le plateau.



ACTIONS À TOUT MOMENT : vous pouvez effectuer les actions suivantes à n'importe quel moment, même après avoir passé ou lorsque ce n'est pas votre tour. Vous pouvez même effectuer ces actions pendant la phase de production.

- **Vendre des marchandises contre des pièces.** Le plateau Saison indique des combinaisons de marchandises et le nombre de pièces que vous gagnez lorsque vous les vendez. Assurez-vous de déplacer le marqueur sur votre piste Ressource pour ajuster le nombre de chaque marchandise vendue. Par exemple, si vous vendez un seul coquillage, vous gagnez 1 pièce. Si vous vendez 3 coquillages en même temps, vous gagnez 5 pièces. Si vous vendez un coquillage, un outil, un démon en bouteille et un cristal, vous gagnez 12 pièces. Etc.
- **Placer l'un de vos villageois** (obtenu lors d'un combat ou par d'autres moyens) dans la zone d'habitation sur le côté droit de votre plateau Ville. Vous devez choisir l'une des quatre rangées, et vous devez avoir assez de bâtiments dans cette rangée pour héberger le villageois. Chaque bâtiment vous permet de placer un villageois dans la zone d'habitation de la même rangée, et chaque bâtiment avec une **icône de lit** vous permet d'y placer un villageois supplémentaire. Une fois que vous placez un villageois dans une habitation, vous ne pouvez plus déplacer ce villageois dans une autre rangée ou l'échanger avec un villageois non logé. Une fois qu'un villageois s'est installé, il n'a pas envie de déménager dans une nouvelle maison ou de dormir à nouveau dehors ! Lorsque vous gagnez un jeton Villageois suite à un combat ou d'une autre manière, si vous avez de la place, vous pouvez placer le villageois immédiatement dans une habitation. Si vous n'avez pas de place, ou si vous ne voulez pas encore placer le villageois dans une habitation, vous pouvez mettre le villageois en dessous de votre plateau Ville momentanément. Vous pourrez le placer dans une habitation plus tard, à condition d'avoir suffisamment d'habitations pour l'accueillir.

- **Effectuer l'un de vos jetons Commande.**

Payez les marchandises précisées pour gagner la récompense en pièces indiquée. Après cela, placez le jeton face cachée près de votre plateau Ville.



Vous ne pouvez effectuer chaque commande qu'une seule fois.

Vous gagnez des jetons Commande en visitant la Tour des mineurs. À la fin de la partie, vous gagnez 2 points de victoire par commande effectuée. Vous ne pouvez pas effectuer de commande au cours de la phase de production finale !

- **Payer 2 expériences pour recharger plus tôt tous les emplacements de villageois vides sur le plateau Saison.**

Vous pouvez faire cela à tout moment, même pendant que vous êtes en train de gagner 2 villageois ou plus.



- **Acheter l'une de vos capacités de héros.** Payez le montant d'expérience indiqué et placez la capacité sur votre plateau Héros (sur un emplacement rouge ou bleu approprié). Pour acheter une capacité, vous devez également répondre aux exigences du niveau de la capacité. Le niveau de la capacité est indiqué par les petits hexagones sur le côté droit du jeton. Vous devez d'abord posséder une capacité de niveau 1 pour en acheter une de niveau 2 de la même couleur, ou une capacité de niveau 2 avant d'en acheter une de niveau 3. Par exemple, si vous voulez acheter la capacité rouge de niveau 2 d'Halia, Lacération de Cendre, vous devez d'abord posséder son niveau 1, Flamme Obscure. Une fois que vous possédez une capacité de niveau 1, vous pouvez acheter n'importe quel nombre de capacités de niveau 2 de la même couleur.



Vérifiez le plateau Saison pour voir combien de pièces vous gagnez en vendant différentes combinaisons de marchandises.



Bâtiment avec une icône de lit : ce bâtiment peut accueillir 2 villageois.



Cette rangée comporte 1 bâtiment avec un lit : elle peut donc accueillir jusqu'à 2 villageois dans l'habitation.

Capacité bleue

Coût en expérience



Ceci est une capacité bleue de niveau 2. Vous devez d'abord avoir une capacité bleue de niveau 1 pour l'acheter.

PHASE DE PRODUCTION

Lorsque tous les joueurs ont passé, procédez comme suit :

(S'il s'agit du dernier tour, voir « Fin de la partie » à la page suivante.)

1. Collectez les marchandises produites, en ajoutant les totaux sur votre piste Ressource. Chacun de vos villageois en habitation produit une marchandise spécifique, tandis que les villageois qui ne sont pas dans une habitation ne produisent pas de marchandises. Certains bâtiments produisent également une marchandise ou d'autres bonus à ce moment-là (indiqués sur la tuile Bâtiment). Voir les descriptions des bâtiments à la page 19. **De plus**, collectez 1 pièce par jeton Recherche que vous possédez.
2. Régénérez votre mana en remettant tout mana dépensé sur les emplacements Mana vides de votre plateau Héros.
3. Remettez tous les jetons Action de héros sur leur emplacement de départ, à gauche des flèches numérotées, afin qu'ils soient prêts à être utilisés à nouveau au cours de la saison suivante.
4. Retournez tous vos spécialistes face visible.
5. Avancez le marqueur Saison d'un emplacement.
6. Commencez la saison suivante, en commençant par le joueur qui a le jeton Premier joueur.



Zone de production

Cette villageoise ne produit un cristal que si elle est dans une habitation sur votre plateau Ville. Ne placez pas les villageois sur les bâtiments, mais sur le côté droit du plateau Ville.

IMPORTANT !

- Les joueurs **NE régènèrent PAS** leurs cœurs à ce moment-là.
- Seuls les villageois en habitation produisent des marchandises.
- Les spécialistes **NE produisent PAS** de marchandises au cours de la phase de production.
- Après avoir joué 6 tours, la partie se termine. Jouez la phase de production finale au lieu d'une phase de production normale et comptez les points de victoire.

CONSEIL STRATÉGIQUE

- Consacrez les premiers tours de la partie à bâtir votre économie. Vous avez besoin de bâtiments et de villageois qui produisent des marchandises afin d'avoir assez d'argent pour être compétitif. Les jetons Recherche produisent également des pièces pendant la phase de production, ils peuvent donc également être utiles. Une grande partie de votre score final est basée sur ce que vous produirez au cours de la phase de production finale ! Si vous faites découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, il est utile de le mentionner.

FIN DE LA PARTIE

Au cours de la sixième phase de production, qui est la phase de production finale, procédez comme suit :

1. Avant de produire, vous devez **défausser toutes vos pièces et placer vos marqueurs Ressource sur 0 (sauf les livres)**. Défaussez également toutes les cartes Quête ou jetons Commande qui n'ont pas été effectués.

2. Vous pouvez maintenant produire des marchandises et des pièces à partir des jetons Recherche comme d'habitude, et vendre toutes vos marchandises pour gagner autant de pièces que possible.

3. Comptez vos points de victoire finaux :

- Chaque pièce vaut 1 point de victoire.
- Vous gagnez des points de victoire en bâtissant 4 bâtiments dans les deuxième, troisième et quatrième rangées à partir du haut : 6, 7 et 8 points de victoire respectivement.
- Vous gagnez des points de victoire pour chaque rangée d'habitations hébergeant des villageois qui produisent au moins 1 de chaque type de marchandises (coquillage, outil, démon en bouteille et cristal) : 5, 5, 6 et 7 points de victoire respectivement.
- Certains bâtiments donnent des points de victoire selon des exigences spécifiques (voir page 19).
- Gagnez des points de victoire pour les cartes Quête effectuées.
- Gagnez des points de victoire pour les commandes effectuées (n'oubliez pas que vous ne pouvez pas effectuer de commandes supplémentaires au cours de la phase de production finale).

Le joueur ayant le plus de points de victoire est celui qui a fait le plus pour reconstruire le Monument et ramener les villageois dans leur ville natale. C'est lui qui est déclaré vainqueur ! S'il y a égalité, le joueur ayant le plus d'expérience et de livres restants est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de cœurs restants est le gagnant.

Si vous avez bâti 4 bâtiments dans cette rangée, vous gagnez ces points de victoire.



Ce bâtiment donne 2 points de victoire pour chaque icône de lit dans un bâtiment adjacent.

Une fois que vous avez produit des marchandises au cours de la dernière phase de production, échangez-les au marché pour gagner autant de pièces que possible.

Chaque pièce vaut 1 point de victoire

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas conserver les pièces ou les marchandises des tours précédents.

Si cette rangée d'habitations héberge des villageois qui produisent au moins 1 de chacun des 4 types de marchandises, vous gagnez ces points de victoire.

Cartes Quête

Après avoir déplacé votre héros, vous pouvez jouer 1 carte Quête de votre main qui correspond au lieu où vous avez arrêté votre déplacement. Vous pouvez jouer la carte Quête avant de visiter un lieu, de combattre, ou de récupérer un jeton Recherche.

- Suivez les instructions de la carte Quête. La plupart du temps, vous devrez dépenser une ressource, des pièces ou de l'expérience pour obtenir une récompense. Le coût (ou toute autre exigence) pour jouer la carte se trouve dans le coin supérieur droit de la carte. S'il y a un astérisque, vérifiez la zone grise de la carte pour connaître les conditions requises pour la jouer.
- Vous **devez** être dans le lieu indiqué par le texte blanc sur fond rouge. Par exemple, vous devez être au Jardin souterrain pour jouer la carte Champignon luisant.
- Après avoir joué la carte, glissez-la en dessous de votre plateau Ville de sorte que seule la moitié inférieure de la carte soit visible (avec l'icône Points de victoire et tous les effets CONTINUS ou de FIN DE PARTIE).
- Les **cartes Quête Artefact** coûtent généralement 2 livres et vous donnent une capacité que vous pouvez utiliser en dépensant du mana lors de votre tour. Certaines de ces capacités sont limitées, et ne peuvent être utilisées qu'une fois par round de combat, ou une fois par saison. Pour garder une trace des cartes à utiliser une fois par saison, placez votre mana utilisé sur la carte. Retirez-le à la fin de la saison.
- Les **cartes Quête Avancée** coûtent généralement 2 livres et donnent beaucoup de points de victoire. Certaines ont d'autres conditions pour être jouées.
- Chaque fois que vous piochez des cartes Quête, vous pouvez choisir de les piocher dans n'importe laquelle des trois piles. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. Si une pile est épuisée, mélangez la pile de défausse pour la reconstituer.

Payez 2 livres pour jouer cette carte.



Vous pouvez utiliser ces capacités Artefact lors de votre tour.

Il n'y a aucun coût pour jouer cette carte.

Lorsque vous jouez cette carte, commencez immédiatement le combat indiqué sur la carte. Si vous réussissez, gagnez les récompenses indiquées au bas de la carte. Si vous échouez, vous devez défausser cette carte.



Si vous avez joué cette carte, suivez ces instructions à la fin de la partie. Cette carte donne également 4 points de victoire en fin de partie.



Pour jouer cette carte, vous devez dépenser 2 livres **et** répondre aux conditions spécifiques indiquées en bas de la carte au moment où vous la jouez (ce qui est rappelé par l'astérisque).

Gagnez ces points de victoire en fin de partie si vous avez joué cette carte. Elle n'a aucune autre capacité ou effet.

Laboratoire de démons en bouteille : en fin de partie, gagnez 3 points de victoire par démon en bouteille que vous produisez au cours de la phase de production finale. Tous les démons en bouteille produits (par les bâtiments et les villageois) lors de la phase de production finale sont comptés avant que vous les échangiez contre des pièces/points de victoire.



Halle du marché : en fin de partie, gagnez 4 points de victoire par bâtiment adjacent qui produit une des quatre marchandises, quelle qu'elle soit (pas des cœurs ni des pièces).



QG des bâtiments : payez 1 pièce de moins à chaque fois que vous bâtissez un autre bâtiment.



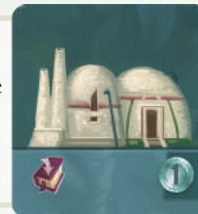
Bâtiments de production : ces bâtiments produisent à la fin de chaque saison. Ils produisent la marchandise ou les cœurs spécifiés dans la zone gris clair en bas à gauche de la tuile.



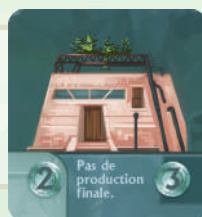
Laboratoire de cristaux : en fin de partie, gagnez 3 points de victoire par cristal que vous produisez lors de la phase de production finale. Tous les cristaux produits (par les bâtiments et les villageois) lors de la phase de production finale sont comptés avant que vous les échangiez contre des pièces/points de victoire.



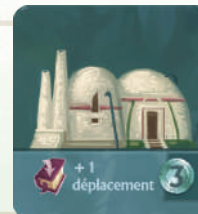
École : ce bâtiment vous donne 1 livre quand vous le construisez, mais il n'a pas d'autre capacité.



Maison de jardin : collectez 2 pièces au cours de la phase de production, sauf lors de la phase de production finale.



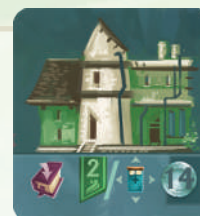
Bâtiment escargot : chaque fois que vous effectuez une action de héros, vous avez +1 déplacement.



Auberge : ce bâtiment dispose de 2 lits supplémentaires, ce qui signifie qu'il peut accueillir jusqu'à 3 villageois. De plus, vous pouvez à tout moment déplacer un villageois placé dans une habitation de cette rangée vers n'importe quelle autre rangée ayant une habitation disponible.



Hôtel de ville : en fin de partie, gagnez 2 points de victoire par icône de lit dans un bâtiment adjacent à ce bâtiment.



Bibliothèque : en fin de partie, gagnez 3 points de victoire par bâtiment adjacent comportant une icône de livre. (Ne comptez pas ce bâtiment.)



Atelier : en fin de partie, gagnez 2 points de victoire par outil que vous produisez lors de la phase de production finale. Tous les outils produits (par les bâtiments et les villageois) lors de la phase de production finale sont comptés avant que vous les échangiez contre des pièces/points de victoire.



DESCRIPTION DES LIEUX

Note : lorsque vous visitez un lieu, si vous ne pouvez pas payer le coût indiqué, vous ne pouvez gagner aucune des récompenses. Vous pouvez effectuer une action décrite dans un lieu une seule fois par tour.

Camp nomade : perdez 1 cœur, dépensez 1 livre et gagnez 1 villageois (du plateau Saison). S'il n'y a plus de villageois disponibles, piochez 6 nouveaux villageois pour recharger les emplacements.

Casino volant : payez 1 pièce. Piochez 3 cartes Quête de n'importe quel type et gardez-en 2 (défaussez l'autre). Gagnez 5 cœurs.

Cavernes des lamentations : perdez 8 cœurs et payez 1 mana pour gagner 1 villageois du plateau Saison. S'il n'y a plus de villageois disponibles, piochez 6 nouveaux villageois pour recharger les emplacements.

Cité des esprits : perdez 2 cœurs. Gagnez 1 démon en bouteille et 1 pièce.

Forêt des visages : perdez 5 cœurs pour gagner 5 pièces.

Grottes escargot : perdez 2 cœurs pour gagner 1 expérience et 2 pièces.

Hutte de l'ermite : vous pouvez permuter l'emplacement de deux bâtiments dans votre grille de bâtiments non bâtis (afin que vous puissiez accéder plus facilement à un bâtiment spécifique que vous souhaitez bâtir). Gagnez également 1 coquillage et 4 cœurs.

Istreka : vous pouvez acheter 1 jeton Équipement sur le plateau Saison. Payez le coût en pièces de l'équipement, placez le nouvel équipement sur un emplacement rouge ou bleu correspondant sur votre plateau Héros, et piochez dans la pile appropriée pour recharger l'emplacement vide sur le plateau Saison. Si vous n'avez pas d'emplacement correspondant libre sur votre plateau Héros pour le jeton Équipement, vous devez défausser un ancien jeton pour faire de la place (en remettant l'ancien jeton dans la boîte de jeu). Piochez également 2 cartes Quête de n'importe quel type et gardez-en 1 (défaussez l'autre).

Jardin souterrain : payez 2 expériences, piochez 2 cartes Quête de n'importe quel type, gardez-en 1 (défaussez l'autre), et gagnez 6 pièces.

Météorite de cristal : lancez un dé et perdez le nombre de cœurs obtenu. Gagnez 1 cristal et 1 expérience.

Le Monument : gagnez 4 cœurs et 1 pièce. Prenez également le jeton Premier joueur. Si vous avez encore le jeton Premier joueur au début du tour suivant, vous jouerez en premier. (Quelqu'un d'autre peut prétendre au jeton Premier joueur après vous.)

Tour des érudits : payez 3 pièces pour obtenir 1 livre.

Tour des mineurs : piochez 2 jetons Commande et gardez-en 1. (Placez l'autre jeton en dessous de la pile). Placez la commande face visible près de votre plateau Ville. Vous pouvez effectuer la commande plus tard à n'importe quel moment (sauf lors de la phase de production finale). Lorsque vous effectuez une commande, placez le jeton face cachée près de votre plateau Ville. Vous ne pouvez effectuer chaque commande qu'une seule fois.

Tour Ublo : perdez 1 cœur pour gagner 1 outil.

MODIFICATIONS DES LIEUX SOUTERRAINS

Casino volant : perdez 5 cœurs pour gagner 5 pièces.

Cavernes des lamentations : perdez 8 cœurs. Piochez 3 cartes Quête et gardez-en 2 (défaussez l'autre). Gagnez 1 coquillage.

Forêt des visages : payez 1 pièce, 1 mana, et perdez 5 cœurs pour obtenir 1 villageois (du plateau Saison). S'il n'y a plus de villageois, piochez 6 nouveaux villageois pour recharger les emplacements.

Grottes escargot : payez 2 expériences. Piochez 2 cartes Quête de n'importe quel type et gardez-en 1 (défaussez l'autre). Gagnez 6 pièces.

Hutte de l'ermite : gagnez 1 expérience. Piochez 3 cartes Quête de n'importe quel type et gardez-en 1 (défaussez les autres).

Istreka : gagnez 1 cœur. Piochez 2 jetons Commande et gardez-en 1. (Placez l'autre tuile en dessous de la pile). Placez la commande face visible près de votre plateau Ville. Vous pouvez effectuer la commande plus tard à n'importe quel moment (sauf lors de la phase de production finale). Lorsque vous effectuez une commande, placez le jeton face cachée près de votre plateau Ville. Vous ne pouvez effectuer chaque commande qu'une seule fois.

Jardin souterrain : payez 1 expérience pour gagner 2 cœurs et 4 pièces.

Le Monument : gagnez 4 cœurs. Prenez également le jeton Premier joueur. Si vous avez encore le jeton Premier joueur au début du tour suivant, vous jouerez en premier. (Quelqu'un d'autre peut prétendre au jeton Premier joueur après vous.) Vous pouvez également permuter l'emplacement de deux bâtiments dans votre grille de bâtiments non bâtis (afin que vous puissiez accéder plus facilement à un bâtiment spécifique que vous souhaitez bâtir).

Tour des mineurs : vous pouvez acheter 1 jeton Équipement sur le plateau Saison. Payez le coût en pièces de l'équipement, placez le nouvel équipement sur un emplacement rouge ou bleu correspondant sur votre plateau Héros, et piochez dans la pile appropriée pour recharger l'emplacement vide sur le plateau Saison. Si vous n'avez pas d'emplacement correspondant libre sur votre plateau Héros pour le jeton Équipement, vous devez défausser un ancien jeton pour faire de la place (en remettant l'ancien jeton dans la boîte de jeu). Gagnez également 1 coquillage.

DESCRIPTION DES ÉQUIPEMENTS

Note : vous pouvez acheter plusieurs exemplaires du même équipement.

Bouclier de cristal : lorsque vous équipez le bouclier de cristal, vous gagnez aussitôt +1 mana max. Tant que le bouclier de cristal est équipé, ce mana se régénère à la fin de chaque saison.

Casque arzien : chaque fois que vous obtenez un 4 au dé pendant un combat, gagnez 1 cœur. Vous pouvez choisir à quel moment du round d'attaque vous gagnez le cœur. *Par exemple, vous pouvez lancer le dé, infliger des dégâts, subir des dégâts, puis gagner le cœur. Ou vous pouvez gagner le cœur avant de subir les dégâts.*

Couteau de vampire : gagnez 1 mana immédiatement (si vous avez un emplacement Mana vide). Vous pouvez l'utiliser pour activer des capacités lors du même lancer d'attaque. *Par exemple, si vous avez obtenu le couteau de vampire au lancer de dé, vous pouvez utiliser le mana pour activer immédiatement le bouclier rocheux de Zeik.*

Gants azur : si les gants azur ET le manteau azur sont équipés, vous gagnez aussitôt +1 mana max. Tant que vous avez les deux équipements, ce mana se régénère à la fin de chaque saison.

DESCRIPTION DES CAPACITÉS DE HÉROS

CAPACITÉS DE BASE DE HÉROS (sur chaque plateau Héros)

Halia (Drôle de hasard) : payez 1 mana pour relancer un dé. Vous pouvez effectuer cette capacité plusieurs fois au cours du même tour, ou même plusieurs fois au cours du même lancer de dé.

Marklun (Hâte) : payez 1 mana pour vous déplacer de 2 emplacements supplémentaires au cours d'une action de héros. Vous pouvez le faire plusieurs fois au cours du même tour ou déplacement.

Namal (Blindée) : vous pouvez payer 1 mana pour ignorer tous les ennemis pendant 1 tour. (Vous pouvez vous déplacer au travers des ennemis sans subir de dégâts.)

Zeik (Double vue) : une fois par saison, vous pouvez payer 1 mana pour piocher une carte Quête dans n'importe laquelle des 3 piles.

AUTRES CAPACITÉS DE HÉROS

Direction (Halia) : chaque fois que vous recrutez un nouveau spécialiste dans la rangée à côté du plateau, vous payez 1 pièce de moins.

Mégasiphon (Marklun) : payez 1 démon en bouteille pour gagner 4 mana. Vous ne pouvez pas gagner plus de mana que vous n'avez d'emplacements de mana vides disponibles. Vous pouvez effectuer ceci autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un même tour.

Recherche (Marklun) : payez 3 mana pour gagner 1 livre. Vous pouvez effectuer ceci autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un même tour.

Sphère de gravité (Marklun) : dépensez 1 mana pour lancer un dé et ajouter le résultat aux dégâts.

Auto-réparation (Namal) : vous pouvez dépenser 1 outil pour gagner 7 cœurs. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'en dehors des combats et vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par saison. Vous ne pouvez pas gagner plus de cœurs qu'il n'y a d'emplacements sur votre piste Cœur.

Résistance (Zeik) : subissez 1 dégât de moins chaque fois que vous effectuez une recherche ou que vous faites un choix lors d'une rencontre dans une histoire. *Par exemple, si vous obtenez 1 au lancer de dé lorsque vous effectuez une recherche, vous ne subissez aucun dégât.*

CAPACITÉS DES ARTEFACTS

Champignon luisant : payez 1 mana pour effectuer 1 action de héros avec un déplacement de 3. Vous ne pouvez l'utiliser que lors de votre tour, et il faut 1 tour pour l'utiliser. Cet artefact est limité à une utilisation par saison.

Chandelle de vie : payez 1 mana à tout moment (sauf au milieu d'un combat) pour gagner 6 cœurs. Vous ne pouvez activer cet artefact qu'une seule fois par saison. Placez le mana dépensé pour activer l'artefact sur le jeton pour vous aider à vous rappeler qu'il a été utilisé.

Coffre magique : payez 1 mana à tout moment (sauf pendant la phase de production finale) pour gagner 4 pièces. Vous ne pouvez effectuer ceci qu'une seule fois par saison. Placez le mana dépensé pour activer l'artefact sur le jeton pour vous aider à vous rappeler qu'il a été utilisé.

Molosse de métal : payez 3 mana lors de votre tour pour récupérer n'importe quel jeton Recherche non récupéré sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez effectuer ceci qu'une seule fois par saison. Placez le mana dépensé pour activer l'artefact sur le jeton pour vous aider à vous rappeler qu'il a été utilisé.

Pierre de distorsion : lorsque vous effectuez une action de héros, payez un mana pour vous déplacer de 4 emplacements supplémentaires. Cela ne vous donne pas d'action de héros gratuite ; cela vous permet simplement d'aller plus loin lors d'une action de héros standard.

Piège à démon : payez 1 mana à tout moment (sauf pendant la phase de production finale) pour gagner 1 démon en bouteille. Vous ne pouvez effectuer ceci qu'une seule fois par saison. Placez le mana dépensé pour activer l'artefact sur le jeton pour vous aider à vous rappeler qu'il a été utilisé.

MODE HISTOIRE

En mode histoire, vous jouez en suivant une campagne composée de six sessions de jeu appelées chapitres, commençant par le chapitre 1 et se poursuivant dans l'ordre numérique jusqu'au chapitre 6. Ce mode prend plus de temps à jouer et il est légèrement plus compliqué que le mode standard : il est donc recommandé d'effectuer au moins une partie en mode standard avant de se lancer dans le mode histoire.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

Il y a 6 livres d'histoires, 1 pour chaque chapitre. Prenez le livre correspondant à votre chapitre actuel et remettez les autres dans la boîte de jeu. Chaque chapitre comporte également des modifications des règles de mise en place, répertoriées au début du chapitre. Assurez-vous de les appliquer avant de commencer.

Lorsque vous jouez en mode histoire, utilisez le côté du plateau Saison qui comporte la piste Réputation en bas. Les joueurs gagnent ou perdent des points de victoire à la fin de la partie en fonction de l'emplacement où ils se trouvent sur cette piste. Les joueurs commencent la partie avec le marqueur Réputation de leur héros à 0.

MODIFICATIONS DES RÈGLES ET LECTURE DES HISTOIRES

Chaque personnage a sa propre série d'histoires pour chaque chapitre. Ces histoires contiennent souvent le même événement ou la même rencontre pour chaque personnage, mais comportent de légères différences de texte, de choix ou de récompenses en fonction des capacités et de la personnalité du héros. Certaines histoires sont complètement différentes et en disent plus sur l'histoire passée et actuelle du héros.

Chaque fois que vous effectuez une recherche, au lieu de lancer un dé pour perdre des cœurs et regarder les récompenses cachées du jeton Recherche, vérifiez la lettre sur l'emplacement du plateau et lisez le paragraphe correspondant pour votre héros dans le livre d'histoires (assurez-vous de lire le bon héros). *Exemple : Zeik A, ou Halia D.* Si l'emplacement n'a pas de lettre, cherchez le nom du lieu dans l'histoire. *Exemple : Zeik Météorite de cristal.* **Ignorez les icônes de récompense aléatoire sur les jetons Recherche** (les récompenses que vous obtenez sont indiquées dans les histoires, vous n'obtenez pas celles des jetons).

La personne à votre gauche est la lectrice (à moins de jouer en solo, auquel cas c'est vous, bien sûr, qui êtes le lecteur).

Le lecteur lit le paragraphe de l'histoire (texte normal juste en dessous du numéro de l'histoire). Après cela, il lit les choix (indiqués par les lettres A, B, etc.). Le lecteur ne lit que le titre et le niveau de compétence ou de combat de chaque choix, pas le paragraphe de réaction sous le choix NI les récompenses (en gras au bas de chaque paragraphe de réaction). Lorsque vous jouez en solo, vous êtes autorisé à lire les récompenses pour chaque choix.

Vous devez faire un choix, lancer le dé, et choisir combien de cœurs vous perdez. Ensuite, lisez le paragraphe de réaction pour obtenir les récompenses ou subir les conséquences de votre choix.

Par exemple, dans cet exemple, le lecteur lit d'abord uniquement le texte encerclé :

Une tête de robot dépasse de la boue, sa tête tourne en clignotant.

A. Déterrer le robot. **Compétence 6**

Dès que le robot est libre, il vous frappe à la tête et s'éloigne à grandes enjambées. Lorsque vous retrouvez vos esprits, vous découvrez quelques trésors utiles au fond du trou où le robot était coincé.

RÉCOMPENSES : 2 pièces, 1 outil. BONUS (+2) : 1 expérience et 1 pièce.

B. Reprogrammer le robot pour qu'il se tire seul de là. **Compétence 8**

Le robot creuse dans la boue, la poussant vers le bas comme une taupe. En quelques instants, il se tient devant vous. « En attente d'instructions, » indique-t-il avec un signal sonore.

+2 réputations. RÉCOMPENSES : Gagnez le jeton ROBOT Y9. BONUS (+2) : 1 outil, 1 expérience.

Une fois que le lecteur a terminé, vous sélectionnez l'une des options et indiquez votre choix à haute voix. Puis, vous lancez un dé et perdez des cœurs en tentant d'atteindre ou de dépasser la compétence requise pour réussir. Chaque cœur que vous perdez ajoute 1 au résultat final. **Après avoir lancé le dé**, vous choisissez le nombre de cœurs que vous perdez (par exemple, vous obtenez un lancer de 3 et ajoutez 5 cœurs, pour un total de 8).

Pour les lancers de combat, vous commencez le combat comme si vous combattiez un ennemi.

Dans les deux cas, si vous atteignez 0 cœur, la recherche se termine immédiatement et vous ne gagnez ni le jeton Recherche ni aucune récompense.

Si le nombre total du lancer de dé et des cœurs perdus est égal ou supérieur à la compétence requise (ou si vous gagnez le combat), vous réussissez. Le lecteur lit le paragraphe de réaction pour le choix que vous avez fait et vous recevez les récompenses répertoriées.

Si votre total est de 2 ou plus au-dessus de la compétence requise, vous recevez également une récompense bonus (indiquée après les récompenses de base). *Par exemple, si Jenny avait eu une compétence de 8 pour le choix « Déterrer le robot » dans la rencontre 41, elle gagnerait la récompense standard de 2 pièces et 1 outil et AÚSSI 1 expérience et 1 pièce supplémentaire.*

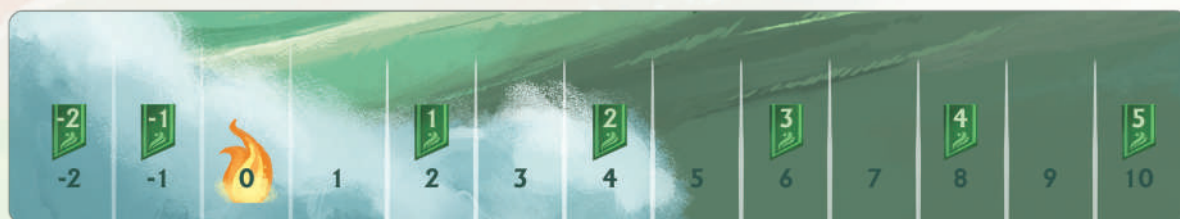
Après avoir terminé l'histoire, vous retirez le jeton Recherche et vous le placez près de votre plateau Ville (de telle sorte qu'il vous donne 1 revenu à la fin de chaque saison, comme en mode standard).

Si vous n'obtenez pas assez de compétence pour réussir, votre recherche échoue et votre tour se termine. Vous n'obtenez aucune récompense ni le jeton Recherche. Le jeton reste sur le plateau.

Note : certains choix d'histoire nécessitent une forme de paiement en plus d'un lancer de compétence ou de combat. Par exemple, si une histoire dit « -1 pièce », le joueur doit payer 1 pièce pour sélectionner cette option.

Réputation : lorsqu'un joueur gagne ou perd de la réputation en récompense ou en conséquence d'une histoire, il **doit** la marquer sur la piste Réputation (il ne peut pas choisir de l'ignorer). **En fin de partie**, les joueurs gagnent (ou perdent) des points de victoire en fonction de leur réputation finale. Un joueur ayant une réputation positive gagne les points de victoire indiqués sur l'emplacement où il se trouve sur la piste, ou sur l'emplacement à sa gauche. *Par exemple, si Zoé a 5 de réputation, elle gagne 2 points de victoire.* Si un joueur a une réputation négative, il perd des points de victoire égaux à son emplacement (-1 ou -2). **De plus**, le joueur ayant le plus de réputation gagne 3 points de victoire supplémentaires. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de réputation, ils gagnent chacun 3 points de victoire supplémentaires.

JETONS MISSION : parfois, une histoire vous demandera de placer votre jeton Mission quelque part. Lorsque cela se produit, placez le jeton avec votre image de héros sur l'emplacement indiqué. Vous pouvez effectuer une recherche à cet emplacement pour continuer une histoire. Lorsque vous terminez l'action de recherche, retirez votre jeton du plateau (ou placez-le sur un nouvel emplacement si vous y êtes invité). Vous devez prendre un jeton Recherche au hasard dans la boîte et le placer avec vos autres jetons Recherche récupérés afin de gagner 1 pièce pendant la phase de production (sauf si la mission de l'histoire spécifie de défausser le jeton Recherche). Vous seul pouvez effectuer l'action de recherche sur l'emplacement où se trouve votre jeton Mission.



Piste Réputation

FICHE DE CAMPAGNE

Lorsque vous jouez en mode histoire, gardez une trace des points de victoire de chaque joueur à la fin de chaque chapitre. Suivez également la réputation finale de chacun. Lorsque vous terminez les 6 chapitres, chaque joueur cumule ses points des 6 chapitres pour obtenir un score de campagne. Le joueur ayant la réputation totale cumulée des 6 chapitres la plus élevée gagne 25 points de victoire supplémentaires. Le joueur ayant le total de points de victoire le plus élevé est le gagnant de la campagne.

Chaque fois que vous commencez un nouveau chapitre (à l'exception du 1er chapitre), le joueur qui a obtenu le score le plus bas lors du chapitre précédent commence avec +4 pièces et +1 réputation. Le joueur qui a obtenu le score le plus élevé dans le chapitre précédent peut choisir de commencer sur n'importe quel emplacement du plateau de jeu.

Campagne 1					Campagne 2				
Joueurs	Halla	Zelik	Marklun	Namal	Halla	Zelik	Marklun	Namal	
Ch. 1									
Ch. 2									
Ch. 3									
Ch. 4									
Ch. 5									
Ch. 6									
Total									

Campagne 3					Campagne 4				
Joueurs	Halla	Zelik	Marklun	Namal	Halla	Zelik	Marklun	Namal	
Ch. 1									
Ch. 2									
Ch. 3									
Ch. 4									
Ch. 5									
Ch. 6									
Total									

Règles du jeu en solo

Lorsque vous jouez en solo, vous affrontez un joueur artificiel appelé bot. Le bot effectue des actions de jeu mais ne marque pas de points de victoire. Votre première victoire est obtenue lorsque vous obtenez **100 points de victoire ou plus**. Après cela, il vous faut battre votre meilleur score pour gagner.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

1. Mélangez les 9 cartes Solo et empilez-les face cachée.
2. Sélectionnez l'un des plateaux Héros inutilisés pour le bot et placez-y les deux spécialistes de départ. Le bot n'utilise pas de cœurs, de mana, de plateau Ville, de bâtiments, de ressources, d'expérience, de pièces, de jetons Capacité, de cartes Quête ni de silhouette.

RÈGLES

RÈGLES DE BASE DU BOT : le bot ne marque jamais de points de victoire et ne collecte pas de pièces, de marchandises, de livres ni d'expérience. Lorsque le bot gagne un villageois ou un jeton Recherche, placez simplement le villageois ou le jeton Recherche sur le plateau Héros du bot. Si vous jouez en mode histoire, le bot ne lit pas d'histoires et prend simplement des jetons Recherche lorsqu'on le lui demande. Si le bot commence un combat, il est toujours vainqueur. Lorsque le bot utilise un spécialiste, il le retourne simplement face cachée, ignorant l'action spécifique du spécialiste.

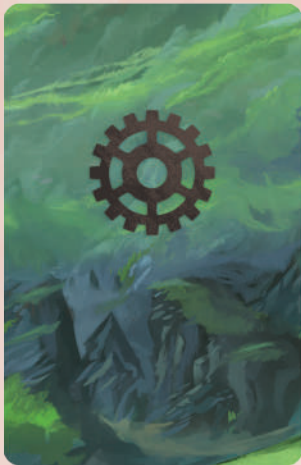
TOURS : vous jouez toujours en premier à chaque saison. Chaque fois que votre tour est terminé, tirez et révéléz la carte du dessus du deck solo. Exécutez les instructions indiquées pour le bot. Après cela, vous pouvez commencer votre prochain tour ou passer. Si vous passez, le bot n'effectue plus d'actions cette saison et vous commencez la phase de production.

PRODUCTION : pendant la phase de production, le bot ne produit aucune marchandise. Pour préparer la saison suivante, mélangez toutes les cartes Solo et formez une nouvelle pile. Retournez tous les spécialistes du bot face visible.

SPÉCIALISTES DU BOT : vous pouvez payer pour utiliser un spécialiste appartenant au bot. Le bot ne perçoit pas la taxe.

GAGNER DES VILLAGEOIS : lorsque le bot gagne des villageois, il les choisit dans l'ordre de priorité suivant : d'abord cristal, puis démon en bouteille, puis outil, puis coquillage.

FIN DE SAISON : la saison se termine lorsque vous passez. Le bot n'effectue pas d'action une fois que vous avez passé.



Dos des cartes Solo



RECHERCHE : le bot prend le jeton Recherche le plus proche de votre héros. S'il y a plusieurs jetons possibles, vous choisissez celui que le bot prend. Placez le jeton Recherche sur le plateau Héros du bot.



RECRUTER UN SPÉCIALISTE : le bot obtient le spécialiste qui se trouve le plus à gauche des spécialistes disponibles sur le plateau Saison. S'il n'y a pas d'emplacement Spécialiste disponible sur le plateau Héros, vous choisissez l'un des anciens spécialistes à défausser. Piochez pour qu'il y ait 4 spécialistes disponibles.



ATTAQUE (première fois) : si le bot n'a pas encore attaqué cette saison, le bot bat un ennemi du niveau le plus bas disponible (par exemple, s'il n'y a plus d'ennemis de niveau 1, le bot bat un ennemi de niveau 2). Défaussez le jeton Ennemi. Le bot gagne les villageois disponibles correspondant à la récompense en villageois de l'ennemi. Le bot ne gagne aucune autre récompense indiquée. Si le bot a déjà attaqué au cours de cette saison, ignorez cette carte et piochez de nouveau.



LANCER UN DÉ : placez le jeton Commande ou les cartes Quête face cachée sur le plateau Héros du bot.



ÉPUISER UN SPÉCIALISTE : le bot utilise le spécialiste disponible le plus à gauche sur son plateau Héros OU sur votre plateau Héros (le texte de la carte le précise), et le retourne face cachée. Si le bot utilise votre spécialiste, le bot vous paie la taxe avec les pièces de la réserve.

Jetons Recherche

Gardez chacun de ces jetons Recherche après en avoir obtenu les récompenses : placez-les **face cachée** près de votre plateau Ville. Ils produisent 1 pièce au cours de chaque phase de production jusqu'à la fin de la partie. **Ne gardez pas** le jeton Recherche « Villageois perdu ».

Abri en ruine : gagnez immédiatement 1 jeton Équipement du plateau Saison en payant 6 pièces de moins que le coût standard.



Ruines ultramodernes : gagnez 1 démon en bouteille et 1 coquillage.

Camp abandonné : gagnez 4 pièces et piochez 1 carte Quête.



Ruines ultramodernes : gagnez 1 démon en bouteille et piochez 1 carte Quête.

Camp abandonné : gagnez 5 pièces.



Véhicule accidenté : gagnez 2 outils.

Connaissance perdue : gagnez 1 livre.



Vieux professeur : gagnez 2 expériences.

Grotte cachée : gagnez 1 cristal et 1 expérience.



Villageois perdu : gagnez 1 villageois. Défaussez ce jeton Recherche !

Cette icône vous rappelle que ce jeton produit 1 pièce lors de chaque phase de production.

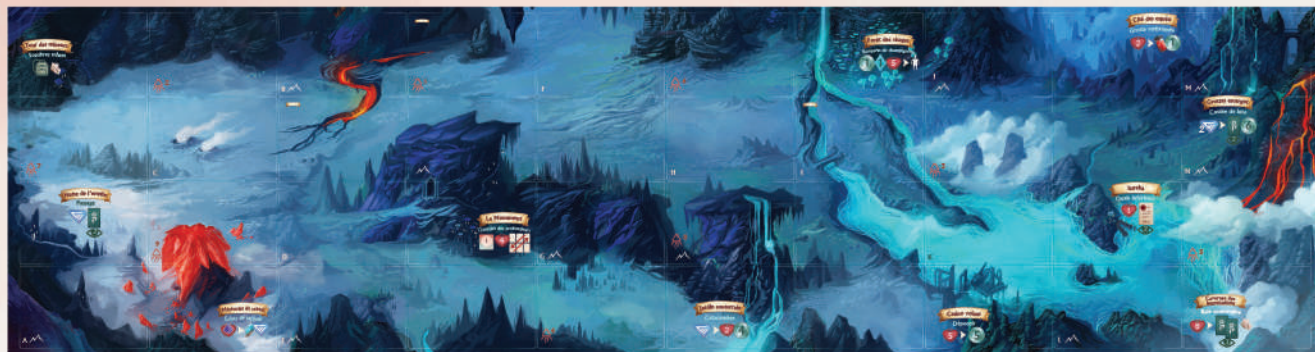


Dos du jeton Recherche (face cachée)

Lorsque vous effectuez une recherche et récupérez ce jeton (en mode standard), vous lancez un dé et perdez des cœurs.

Règles du plateau souterrain en mode standard et variante de relance

Si vous souhaitez jouer en mode standard avec le plateau souterrain, utilisez le côté verso du plateau de jeu et des plateaux Ville. Remplacez les ennemis standards par les ennemis souterrains du même niveau (niveaux 2, 5 et 7). Vous pouvez différencier les monstres souterrains par le dos de leurs jetons, qui représente de l'art rupestre. Les actions de lieux et les récompenses du plateau Ville sont légèrement différentes sur cette carte et ce plateau Ville, mais toutes les autres règles du jeu sont les mêmes.



VARIANTE DE RELANCE : si vous voulez jouer une partie où le hasard entre moins en ligne de compte, utilisez la règle suivante : à tout moment, un joueur peut dépenser une marchandise (coquillage, outil, démon en bouteille ou cristal) pour refaire un de ses lancers de dé. Il peut dépenser plusieurs marchandises pour relancer le même dé plusieurs fois.

CRÉDITS

Conception du jeu : Ryan Laukat

Illustrations et graphisme : Ryan Laukat

Livret de règles : Ryan Laukat

Édition : Ryan Laukat, Malorie Laukat

Développement : Ryan Laukat, Malorie Laukat

Rédaction : Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund

Relecture : Malorie Laukat, Brenna Asplund, Diana Parkin

Testeurs du jeu : T. Alex Davis, Brenna Asplund, Eric Rayl, Brandon Laukat, Scott Hendrickson, Dave Jeffers, Jake Simmons, Katie Arends, Jean-Samuel Gauthier-B., Elisabeth Desjardins, Richard Junior Charron, Michael Blank, Thorsten Blank, Diego Castro, Helge Burger, Derek DiCesare, Davis Fettes, Kyle Grimsley, Amanda Grimsley, Andreas Nienkötter, Christian Sievers, Nuyki, Dan Miller, Jerry Hsu, Sara Belisle, Becky Nelson, Timothy Nelson, Leon Niewoit, Sarah Niewoit, Alison Parkllan, Bryce Parkllan, Bill Webb, Paris Nicolaidis, Amelia Grimaldi, Mitchell Cooper, Felix Bestehorn, Birgit Komander, Niko, Xyon, Tom Castellani, Davis Fettes, Nynke Rixt Bosma, Mandy Frasz, David Connick, Thorin Finch, Hadrian Finch, Bennett McBrayer, Oliver Goeken, Aidan Klein, Ethan Cheney, Kyle Patterson, Johnathan Frunzi, David Hull, Seth Blackman, Douglas Fenderson, Chaslyn Drilling, Teresa Telesco, Jeremy Knutson, Luke Knutson, Allison Bradley, Mike Jones, Eric Liegel, Sophie Schwabe, Bayard Catron, Jamey Pratt, Ben Burch, Lloyd Gyan, Ramsey Shehadeh, Christopher Gross, Daniel Dowhan, Simcha Kuritzky, Steven Quade, Eddie Chen, Rachel Walkowiak, Stephen Daldry, Lloyd Gyan, Justine Archambault, Johanne Richard, Jonathan Roy, Frédéric Fortier, Greg Forster

Édition française

Traduction : Armelle Rapin

Relecture : Élise Rongier



Copyright 2021 Red Raven Games
2023 Lucky Duck Games

SAISON

Chaque joueur effectue une action à la fois. Choisissez d'effectuer une action de spécialiste, d'effectuer une action de héros ou de passer. Lorsque tout le monde a passé, effectuez la phase de production.

ACTION DE SPÉCIALISTE (pages 9 à 11) :

- Payer un spécialiste pour effectuer l'action de ce spécialiste, ou
- Recruter un nouveau spécialiste et effectuer l'action de ce spécialiste, ou
- Reposer un spécialiste.

ACTION DE HÉROS (pages 12 à 14) :

1. D'abord, vous devez vous déplacer.
2. Ensuite, vous pouvez jouer une carte Quête (facultatif).
3. Puis, choisissez une des actions suivantes :
 - Visiter un lieu, ou
 - Combattre un ennemi, ou
 - Effectuer une recherche.

PHASE DE PRODUCTION (page 16)

Lorsque tous les joueurs ont passé, procédez comme suit :

1. Collectez les marchandises produites. Collectez 1 pièce par jeton Recherche. Ni les villageois sans habitation ni les spécialistes ne produisent de marchandises.
2. Remettez tout mana utilisé sur votre plateau Héros (mais **ne régénérez pas** les cœurs).
3. Restaurez vos jetons Action de héros (faites-les glisser vers la gauche).
4. Retournez tous les spécialistes face visible.
5. Avancez le marqueur d'un emplacement sur la piste Saison.
6. Commencez la saison suivante.
 - **La partie se termine après 6 saisons (page 17).**

INDEX

Acheter de l'équipement	11, 20
Actions à tout moment	15
Action de héros	12-14
Action de spécialiste	9-11
Bâtir	10
Capacités des bâtiments	19
Cartes Quête	18
Cartes Quête Artefact	18, 21
Cœurs	7, 14
Combat	13
Combattre un ennemi	13
Équipement	11, 14
Expérience	15
Guérir	11
Mana	7, 14, 6
Production	16
Recherche	14, 26
Repos	11
Visiter un lieu	12, 20

ACTIONS À TOUT MOMENT (page 15)

- Vendre des marchandises contre des pièces.
- Placer un villageois dans une habitation.
- Effectuer une commande.
- Payer 2 expériences pour recharger tous les emplacements de villageois vides.
- Dépenser de l'expérience pour une capacité de héros.