

# LIVRET DE RÈGLES

INCLUT "COMMENT ÉVITER LES DRAGONS"  
& "LE GUIDE DU BON SBIRE"



*Le Roi va arriver dans la Cité d'ici quelques jours, et a prévu d'aller festoyer dans la taverne au festin le plus alléchant.*

*Envoyez vos sbires braver les forêts maudites pour y collecter les ingrédients les plus rares. Champignons magiques, plantes sauvages, oeufs de dragons... rien n'est trop savoureux, ni trop dangereux, pour régaler sa majesté! Mais attention, prenez garde à ne pas provoquer le courroux d'un dragon sans avoir de valeureux héros à vos côtés..*



*Affûtez vos lames et faites chauffer vos marmites !*

## BUT DU JEU

Pour gagner la partie, vous devez avoir le plus de **points de prestige** à la fin du jeu. Ceux-ci sont gagnés grâce aux recettes cuisinées, aux missions accomplies, aux héros engagés et aux dragons chassés.

## MISE EN PLACE

- 1 Plateau de jeu :** placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Roi :** placez le jeton marqueur de manche sur la case la plus à droite de la piste (la 1).
- 3 Lieux :** placez aléatoirement les 4 tuiles de lieux sur les espaces correspondants du plateau de jeu. Placez les 5 jetons donjon ou forge sur la tuile correspondante. Pour la première partie, nous vous recommandons de jouer avec la caravane, le portail magique, le donjon et le marché.
- 4 Ingrédients :** mélangez 4 jetons plantes sauvages, 3 champignons magiques, 2 épices rares et 1 oeuf de dragon. Puis, placez-les aléatoirement sur chaque espace ingrédient vide du plateau.
- 5 Héros :** mélangez les cartes héros et révélez-en 4, face visible. Placez la pioche à proximité, face cachée.
- 6 Dragons :** mélangez les plateaux dragons, puis placez-les face cachée sur le plateau de jeu.
- 7 Recettes :** mélangez les cartes recettes et révélez-en 1, face visible. Placez le paquet à proximité, face cachée.
- 8 Tavernes :** chaque joueur choisit un plateau taverne et prend les 5 dés associés à sa couleur. Les 3 sbires de même couleur sont placés dans la zone de la Cité (9). Le marqueur de score est placé au début de la piste de score (10). Chaque joueur commence avec 1 énergie et 1 pièce d'or.

Placez tous les autres éléments (jetons, dés chasse...) à proximité des joueurs. Vous êtes prêt à commencer la partie !



8



✱ Mise en place des modules



Dans une partie à deux joueurs, condamnez le deuxième emplacement de chaque lieu avec un jeton stop. Chaque lieu ne pourra donc être visité qu'une fois par manche.

## APERÇU DU JEU

Au début de chaque manche, les joueurs lancent simultanément leurs 5 dés et les placent de manière visible sur l'emblème de leur plateau taverne.

**Ce sont les dés disponibles.**

Puis, chaque joueur additionne les valeurs de ses dés. Le joueur ayant le total le plus faible reçoit le jeton premier joueur (1) pour cette manche. En cas d'égalité, c'est le joueur situé le plus près de l'ancien premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui l'emporte.



Les joueurs dont la somme des dés est inférieure à 10 reçoivent une pièce d'or en guise de compensation.

Durant une manche, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. La manche se termine lorsque les joueurs ont placé tous leurs dés.

**Une partie est jouée en 7 manches.**

## TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir l'un de vos dés disponibles et le **placer sur un emplacement libre** afin de réaliser une **action principale**. Avant, pendant ou après cette action, vous pouvez également utiliser vos héros.

Les actions principales sont :

*Cuisiner une recette*

*Gagner de l'or*

*Récupérer de l'énergie*

*Déplacer un sbire*



## Cuisiner une recette

Si vous possédez dans votre réserve tous les ingrédients nécessaires pour réaliser une recette, vous pouvez la cuisiner. Placez l'un de vos dés disponibles sur la carte recette et défaussez les ingrédients utilisés (1).

La valeur du dé placé s'ajoute au nombre de points inscrit sur la carte, et représente le prestige gagné (2) grâce à cette préparation culinaire.

Avancez votre pion sur la piste de score (3) d'autant de cases. Placez ensuite la carte face visible près de votre plateau taverne. Sur le plateau de jeu, décalez les cartes recettes vers le bas (4) pour remplir l'espace libre et révélez une nouvelle carte.



## Gagner de l'or

L'or vous permet d'engager de prestigieux héros qui viendront vous prêter main forte dans votre aventure. Placez votre dé sur l'un des emplacements libres de la banque royale (5). Gagnez autant de pièces d'or qu'indiqué et placez-les dans votre réserve.

La valeur de votre dé doit correspondre à celle de l'emplacement, sauf pour l'emplacement vide à droite (sur lequel n'importe quel dé peut être placé). Chaque emplacement est limité à 1 dé, et chaque joueur ne peut placer qu'un seul dé par manche sur la banque.

## Récupérer de l'énergie

Il va vous falloir de l'énergie pour visiter des lieux, chasser le dragon et utiliser les bonus de vos héros. Placez votre dé sur l'emplacement de la source d'énergie (6) et gagnez autant de gemmes d'énergie que la valeur de votre dé. Placez-les dans votre réserve. La source d'énergie est limitée à 1 dé par joueur. Chaque joueur est limité à 5 énergie maximum dans sa réserve.



# Déplacer un sbire

C'est à vos loyaux sbires qu'incombe la lourde tâche de parcourir le royaume à la recherche d'ingrédients rares.

1. **Placez un dé** sur l'emplacement de votre plateau taverner correspondant au sbire que vous souhaitez activer (1). Chaque sbire ne peut être activé qu'une fois par tour.

2. **Déplacez votre sbire** (2) dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de zones égal à la valeur du dé. Votre sbire doit obligatoirement suivre le chemin, mais peut emprunter certains raccourcis (3) indiqués par des flèches sur le plateau. Le sbire botté se déplace obligatoirement d'une zone supplémentaire (donc toujours de 2 à 5 zones).

Pendant votre tour, si votre sbire se trouve sur la zone de la cité (4), alors vous pouvez **stocker ses ingrédients collectés**. Déplacez ses jetons ingrédients de votre plateau taverner vers votre réserve (au-dessus de votre plateau). Vous pouvez utiliser les ingrédients stockés pour cuisiner des recettes, et votre sbire peut retourner en chercher d'autres.

C'est également sur cette zone que votre sbire peut **soigner ses blessures**. Pour cela, défaussez ses jetons blessure de votre plateau taverner.

Enfin, si votre sbire traverse la zone du Vénéérable Érable (5), prenez une **rune de relance** et ajoutez-la à votre réserve. Vous êtes limité à 3 runes.

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez défausser une rune de relance pour relancer l'un de vos dés disponibles ou l'un de vos dés de chasse.



3. **Son déplacement terminé**, votre sbire peut effectuer une fois chacune des actions secondaires suivantes, dans n'importe quel ordre : collecter un ingrédient, visiter un lieu, chasser le dragon, faire une rencontre et marchander avec le goblin (voir la page module).



## Collecter un ingrédient (une fois par tour)

Après son déplacement, votre sbire peut collecter l'un des ingrédients disponibles sur sa zone. Prenez le jeton ingrédient souhaité et placez-le sur l'un des emplacements ingrédients (1) de votre sbire.

Chaque sbire dispose de 2 emplacements, sauf le sbire costaud (2) qui en a 3. Attention, vous ne pouvez à aucun moment défausser un ingrédient (on ne jette pas la nourriture !)

Les ingrédients imprimés sur le plateau (3) sont illimités.



Si votre sbire subit une blessure, placez le jeton correspondant sur l'un de ses emplacements libre (4). S'il n'y a plus d'emplacement libre, défaussez un ingrédient collecté pour pouvoir placer le jeton blessure.



## Visiter un lieu

Votre sbire peut visiter un lieu adjacent à la zone où il se trouve, en payant son coût d'activation (5). Défaussez les ressources indiquées en les plaçant sur la tuile, sur l'espace correspondant.

Chaque lieu dispose de 2 espaces d'activation, chacun ne pouvant être activés qu'une seule fois par manche. Si les 2 espaces sont occupés, le lieu est complet et ne peut plus être visité.

Lorsque vous avez payé le coût d'activation, appliquez immédiatement l'effet du lieu (6). Un glossaire complet des symboles est proposé en page 10.

Votre sbire ne peut visiter qu'une seule fois par tour le même lieu, mais il peut visiter des lieux différents.

Au début des manches 2 et 5, un dragon se réveille et arrive en jeu ! **Son lieu d'apparition** (1) détermine sur quelle tuile est placé le dragon. Un lieu occupé par un dragon ne peut plus être visité par un sbire. **L'effet d'apparition** (2) indique ce qui se produit lorsque le dragon apparaît.

## Chasser le dragon (une fois par tour)

Pour se lancer dans une chasse, votre sbire doit se trouver dans une zone adjacente au lieu occupé par le dragon. Défaussez de 1 à 3 énergie (3) puis lancez autant de dés chasse (4). La chasse débute...

### 1. Le sbire attaque le dragon

Placez sur le plateau dragon un marqueur de dégât (5) pour chaque symbole obtenu sur les dés. N'oubliez pas : vous pouvez relancer vos dés grâce aux runes de relance, déclencher les capacités des héros dans votre taverne ou utiliser certains bonus de héros pour modifier la face d'un dé.

### 2. Le dragon contre-attaque

Les sbires qui osent affronter un dragon s'exposent à de sévères représailles... Votre sbire subit une blessure pour chaque  obtenu sur un dé.

Si au moins un  apparaît sur un dé, le dragon déclenche son attaque spéciale (6).

### 3. Réclamez vos récompenses

Si vous avez complété une ligne avec vos marqueurs dégâts (7), récupérez les récompenses associées.



Placez l'or (ou l'énergie) directement dans votre réserve.



Collectez la viande avec votre courageux sbire.



Avancez votre pion sur la piste prestige.

Si vous infligez le dernier dégât au dragon, piochez au hasard un **jeton trophée** et conservez-le face cachée jusqu'à la fin de la partie. Retirez la figure du dragon vaincu du plateau.



3



4



# Héros

De valeureux héros sont disponibles sur le marché pour vous prêter main forte, en échange de quelques pièces d'or...

## Engager un héros

À tout moment durant votre tour, vous pouvez engager un héros pour qu'il rejoigne votre taverne. Défaussez le nombre de pièces d'or indiqué sur sa carte (①) et placez-la en dessous de votre plateau taverne. Révélez ensuite une nouvelle carte héros pour compléter la rangée à 4 cartes.

## Déclencher la capacité d'un héros

La capacité d'un héros (②) peut être utilisée à tout moment durant votre tour. Pour cela, inclinez sa carte sur le côté et appliquez son effet. Un héros dont la carte est inclinée est **épuisé** et ne peut plus utiliser sa capacité. A la fin des manches 2, 4 et 6, les héros inclinés se redressent et sont à nouveau prêts pour l'action.

## Obtenir le bonus d'un héros

Pour obtenir le bonus d'un héros, placez une énergie de votre réserve sur l'emplacement du bonus (③) et appliquez immédiatement son effet.



Gagnez cet ingrédient dans votre réserve.



Gagnez une pièce d'or dans votre réserve.



Gagnez un jeton relance dans votre réserve.



Modifiez la face d'un dé chasse par ce symbole.

Le bonus d'un héros ne peut être obtenu qu'une fois par partie.



# FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs dés disponibles, c'est la fin de la manche. Effectuez les étapes suivantes :

1. Tous les joueurs récupèrent leurs dés.
2. Défaussez dans la réserve commune tous les éléments (gemmes, jetons...) présents sur les tuiles lieux.
3. Déplacez toutes les cartes recette d'une case vers le bas, et piochez une nouvelle carte. Les recettes qui se déplacent depuis la case la plus en bas sont défaussées.
4. Déplacez le marqueur de manche d'une case vers la gauche, en direction du château. Si le marqueur franchit une ou plusieurs icônes, résolvez les effets dans l'ordre :



**Et une gorgée d'hydromel, une !**

Redressez tous les héros épuisés (inclinés) dans le bon sens. Leur capacité est à nouveau disponible.



**Le réveil du dragon**

Prenez au hasard un plateau dragon et placez-le face visible sur le plateau de jeu. Placez sa figurine sur l'emplacement indiqué et appliquez son effet d'apparition (voir page 6). Si un autre dragon est toujours en jeu, celui-ci disparaît : retirez sa figurine et son plateau.



**Comme par magie...**

Défaussez tous les jetons ingrédients présents sur le plateau. Puis, placez aléatoirement sur chaque espace ingrédient vide : 4 plantes sauvages, 3 champignons magiques, 2 épices rares, 1 oeuf de dragon.



**Un évènement inattendu**



Si vous jouez avec le module évènement (voir la page modules), révélez une carte et appliquez l'effet positif ou négatif de celle-ci.

## L'appel du roi

Lors de la 7ème et dernière manche, à la fin de l'activation de votre sbire (lorsque vous décidez de terminer votre tour), vous pouvez **stocker** les ingrédients collectés par celui-ci.



# FIN DE PARTIE

*Le roi a atteint les portes de la ville, et il est affamé !  
L'heure est venue de savoir dans quelle taverne il ira festoyer ce soir.*

**La partie se termine à la fin de la 7ème manche.**

Chaque joueur ajoute à ses points de prestige sur la piste de score :

- le prestige des héros dans votre taverne,
- le prestige des trophés dragon obtenus,
- les cartes missions (si vous jouez avec ce module),
- 1 prestige pour chaque ingrédient restant dans votre réserve.

**Le joueur avec le plus de prestige gagne la partie.**

En cas d'égalité, le joueur qui a cuisiné la recette la plus prestigieuse l'emporte.



# MODULES

Pimentez votre jeu avec ces modules qui peuvent être ajoutés et combinés librement, pour ajouter encore plus de stratégie et de variété à vos parties.

## Missions secrètes

**Mise en place :** mélangez les cartes missions et placez-en 1 face visible sur le plateau. **C'est une mission commune aux joueurs.** Chaque joueur pioche ensuite 2 cartes missions, en choisit 1 et défausse l'autre. **C'est votre mission personnelle.** Gardez-la face cachée jusqu'à la fin de partie.

**Règles :** à la fin de la partie, chaque joueur gagne le prestige indiqué sur la mission commune, s'il en remplit la condition. Chaque joueur révèle également sa mission personnelle, et gagne le prestige indiqué si son objectif est atteint.



## Évènements

**Mise en place :** mélangez les cartes évènements puis placez la pioche à proximité du plateau, face cachée.

**Règles :** lorsque le marqueur de manche franchit une icône  ou  (après la manche 2, 3, 5 et 6), révélez 1 carte de la pioche. Chaque joueur résout alors l'effet, bénéfique  ou négatif .

## Plateaux asymétriques

**Mise en place :** jouez avec la face asymétrique de votre plateau taverne et placez un marqueur de votre couleur sur la première case de votre piste .

**Règles :** à chaque fois que vous placez un dé "1"  pour réaliser une action principale, avancez votre marqueur d'une case. À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez utiliser le bonus de la case occupé par votre marqueur ou celui d'une des cases précédentes.

Appliquez l'effet choisi puis remplacez votre marqueur sur la première case de la piste.



# Rencontres

**Mise en place :** lors de l'étape de la mise en place des jetons ingrédients, remplacez 1 plante sauvage par le jeton rencontre (1). La rencontre est alors placée aléatoirement sur le plateau.

**Règles :** après son déplacement, votre sbire peut faire une rencontre s'il se trouve sur la zone avec le jeton rencontre. Défaussez 1 énergie (2). L'un des joueurs pioche alors une carte rencontre (3) et la lit à haute-voix. Appliquez l'effet, puis défaussez la carte. Chaque joueur peut faire une rencontre une fois par tour maximum.



3

2



# Gobelin sournois

**Mise en place :** placez le plateau du gobelin à proximité des joueurs.

**Règles :** au début de chaque manche impaire (1, 3, 5 et 7), lancez 2 dés, additionnez leur valeur et placez la figurine gobelin sur la zone correspondante. Empilez au hasard 1 jeton objet par joueur, face cachée sur le plateau du gobelin.



Lors des manches paires (2, 4 et 6) le gobelin est retiré du jeu, ainsi que les objets de son plateau.

À n'importe quel moment, votre sbire peut acheter un objet au Gobelin s'ils se trouvent sur la même zone. Défaussez 1 pièce d'or et prenez un objet. Placez-le dans votre réserve, face visible.

**Vous pouvez utiliser l'effet d'un objet une fois dans la partie.** Après l'avoir utilisé, retournez sa tuile afin de vous souvenir qu'il ne peut plus être utilisé.



Cube gelatiné : remplacez n'importe quel ingrédient d'une recette cuisinée.



Potion de vie : soignez les blessures d'un sbire.



Talisman de chance : relancez le dé placé sur un de vos sbires et réactivez-le.



Bottes ailées : déplacez votre sbire vers n'importe quelle autre zone.



Sablier du temps : redressez un héro épuisé.



Glaive enchanté : infligez un dégât [symbole] ou [symbole] lors d'une chasse.



# APPENDIX



## Feu de camp

Relancez le dé placé sur votre sbire et déplacez-le une deuxième fois. Celui-ci peut à nouveau faire des actions secondaires



## Portail magique

Déplacez votre sbire vers n'importe quelle autre zone du plateau.



## Runes enchantées

Gagnez une rune de relance dans votre réserve.



## Caravane

Stockez tous les ingrédients collectés par votre sbire.



## Donjon effrayant

Retournez au hasard un jeton donjon. Si c'est de l'or ou du prestige, gagnez immédiatement la récompense. Poursuivez alors la fouille ou arrêtez-vous. Si vous retournez une blessure, la fouille s'arrête et votre sbire subit une blessure.



## Forge

Piochez aléatoirement un jeton. C'est un bonus de chasse que vous devez obligatoirement utiliser lors de votre prochaine chasse.



## Bibliothèque magique

Un incroyable sortilège permet de transformer une épice collectée par votre sbire en or. Gagnez 2 pièces d'or.



## Marché ambulant

Défaussez 1 pièce d'or pour stocker une plante ou 1 champignon. Défaussez 2 pièces d'or pour stocker 1 épice ou 1 oeuf de dragon.



**Gardienne** : modifiez la valeur de tous vos dés disponibles lorsque c'est possible (un "3" devient un "4", mais un "4" reste un "4").



**Porte cartes** : vous devez tout de même payer le coût d'activation du lieu.



**Pisteur** : votre sbire doit se trouver sur la zone adjacente au lieu activé.



**Maître-hibou** : récupérez directement dans votre réserve un ingrédient disponible sur la zone de votre sbire.



**Champion** : gagnez une énergie pour chaque héros dans votre taverne, y compris lui-même.



**Invocatrice** : votre sbire peut dupliquer un ingrédient collecté, à condition d'avoir un emplacement libre sur le plateau taverne.