

# BARDWOOD GROVE

## LIVRET DE RÈGLES

### Introduction

Avec son histoire riche en légendes, Bardwood Grove fut le centre artistique des Cinq Royaumes pendant près de cent ans. Mais lorsque la guerre éclata sur le continent, les habitants du Royaume des Halfelins décidèrent de fermer leurs frontières, et se cloîtrèrent pendant plusieurs décennies. Aujourd'hui, en voyant le succès des villes multiculturelles de Caveborn et de la Baie des Marchands, le Haut Conseil Halfelin a voté à l'unanimité la réouverture des frontières aux autres citoyens des Cinq Royaumes.

Le Royaume des Halfelins compte de nombreuses villes célèbres, comme Tallywood (le berceau de la démocratie des halfelins) et Halfheart (la capitale). Cependant, aucune ne parvient à la hauteur des légendes qui courent sur Bardwood Grove. Les arbres de cette cité produisent un bois qui permet de créer les meilleurs instruments du continent. Les pierres bardiques cristallines qui jaillissent naturellement du sol ont des propriétés sonores uniques et sont à la base de toutes les technologies de téléfasol.

Alors que les frontières viennent de rouvrir, les bardes de tout le continent entonnent des chants de joie et se mettent en route pour rejoindre la cité légendaire. Bardwood Grove recommence à fredonner en musique comme au bon vieux temps. De même, les sons du bosquet se remettent à gronder dans la forêt environnante, tordant les branches sombres sur leur passage. Ces sons dissonants donnent naissance à une véritable frénésie chez la faune locale qui se met à en chercher la source.

En tant que barde fraîchement arrivé, vous trouverez une myriade de façons de vous faire un nom. Jouez à guichets fermés pour gagner de nouveaux fans. Apaisez les créatures enragées avec des mélodies harmonieuses. Racontez des légendes oubliées depuis longtemps qui façonnent l'opinion publique. Perfectionnez votre art grâce à de nouvelles compétences et improvisations acquises lors de cours payants. Défiez d'autres bardes lors de confrontations musicales, élaborer des motifs, contrôlez votre tempo et utilisez efficacement le pouvoir des pierres bardiques pour aider à sécuriser votre héritage musical !



L'esprit des Cinq Royaumes

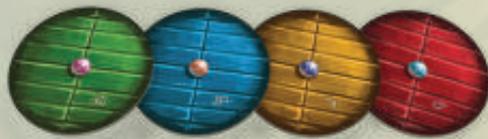
# Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux Joueur



4 cadrans Tempo (1 par couleur de joueur)



4 fiches Aide de jeu



1 magnétofasol



36 cartes Compétence  
(24 de base et 12 avancées)



15 cartes Légende  
(5 de niveau I, 5 de niveau II et 5 de niveau III)



16 cartes Évènement



4 pions Barde



4 cartes Instrument



4 cartes Barde



15 cartes Créature  
(10 petites et 5 boss)



5 boîtes de contenu déblocable



1 jeton Marché

16 cartes Fan  
(4 de base et 12 avancées)



16 cartes Impro  
(4 de base et 12 avancées)



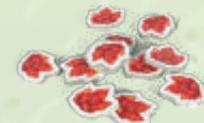
4 jetons Motif



75 jetons Gemme



16 jetons Pierre acoustique



12 jetons Pierre de portée



32 jetons Rune  
(8 par couleur de joueur)



4 marqueurs Volume  
(1 par couleur de joueur)



4 jetons Bateau  
(1 par couleur de joueur)



1 jeton Marché



4 marqueurs Chanson



28 jetons Écusson  
(7 par couleur de joueur)



30 jetons Pièce

## MATÉRIEL SOLO



9 cartes Défi solo



16 cartes Rival



1 pion Rival



4 jetons Portail



7 jetons Rival

## DÉBLOQUER DU CONTENU

### Quand ouvrir les boîtes de contenu débloqué

*Bardwood Grove* contient du contenu supplémentaire qui permet de doubler quasiment le nombre de cartes et d'éléments du jeu. Ce contenu se trouve dans 5 boîtes de rangement. Pour le débloquent, nous vous recommandons de suivre l'un des procédés de déblocage suivants. Une fois le contenu débloquent, vous devez l'intégrer au jeu pour toutes les parties suivantes. Ce nouveau contenu offre des options et occasions supplémentaires de marquer des points, et ajoute une touche de difficulté.

#### DÉBLOCAGE EXPRESS (2 PARTIES)

1. Jouez votre première partie sans aucun contenu bloqué.
  - Après celle-ci, ouvrez les quatre boîtes Saison et intégrez leur contenu au jeu.
2. Jouez votre seconde partie avec tous les éléments des boîtes Saison.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte Muse et intégrez son contenu au jeu.

#### DÉBLOCAGE NORMAL (5 PARTIES)\*

*\*Procédé recommandé*

Formez un paquet de 8 cartes Évènement.

- Triez les cartes Évènement selon la couleur de leur dos et placez-les en 4 piles face cachée.
- Formez un paquet d'évènements en prenant 2 évènements de chaque saison et en les plaçant les uns sur les autres.
- Placez les évènements **Hiver** ① au-dessous, poursuivez avec les cartes **Automne** ②, puis **Été** ③ et finissez avec les évènements **Printemps** ④ au-dessus.
- Vous utiliserez ces évènements lors de vos 4 premières parties, conservez donc ce paquet tel quel (avec les cartes dans le bon ordre).



1. Pour votre première partie, utilisez les deux premiers évènements **Printemps** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Printemps** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Printemps** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
2. Pour votre deuxième partie, utilisez les deux premiers évènements **Été** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Été** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Été** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
3. Pour votre troisième partie, utilisez les deux premiers évènements **Automne** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Automne** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Automne** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.

4. Pour votre quatrième partie, utilisez les deux premiers évènements **Hiver** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Hiver** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Hiver** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
  - Triez tous les évènements selon la couleur de leur dos et mélangez chaque paquet séparément.

Pour TOUTES les parties suivantes, nous vous conseillons de sélectionner les évènements de l'une des deux manières suivantes :

- En prenant deux évènements du même paquet Saison.
- En prenant l'évènement 1 de n'importe quel paquet Saison et l'évènement 2 de la saison suivant directement celle de l'évènement 1. (**Printemps** ➔ **Été** ➔ **Automne** ➔ **Hiver** ➔ **Printemps**)

5. Pour votre cinquième partie, vous pouvez utiliser tout le contenu débloquent des quatre boîtes Saison.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Muse** et intégrez son contenu au jeu.

Pour TOUTES les parties suivantes, décidez ensemble d'utiliser ou non les éléments **Muse**. Contrairement aux éléments des boîtes Saison, les éléments **Muse** ne sont pas nécessairement destinés à être utilisés à chaque partie et encore moins avec de nouveaux joueurs.

#### DÉBLOCAGE TARDIF (8 PARTIES)

Suivez les instructions du déblocage **normal** en tenant compte des modifications suivantes :

- Formez le paquet Évènement avec les quatre cartes Évènement de départ de chaque saison.
- N'intégrez pas le contenu d'une nouvelle boîte Saison avant d'avoir joué deux parties, en utilisant tous les évènements de départ de cette saison.
- Après avoir ouvert toutes les boîtes Saison, jouez deux parties avant d'ouvrir la boîte **Muse** et d'intégrer son contenu au jeu.

#### INTÉGRER DU NOUVEAU CONTENU

Les nouveaux contenus sont débloquent en fin de partie et les éléments doivent être rangés avec le reste du jeu, à côté des éléments de même type. Ils pourront ainsi être facilement repérés et utilisés au début de la prochaine partie.

#### RÉINITIALISER LE JEU

Nous ne recommandons pas de retirer du jeu le contenu des boîtes Saison débloquent pour jouer avec de nouvelles personnes. Cependant, si vous échangez, donnez ou vendez ce jeu, vous souhaiterez probablement le réinitialiser avant. Pour ce faire, référez-vous tout simplement à la liste des éléments de chaque boîte.

## Mise en place initiale / Instructions de rangement

Suivez ces étapes **avant votre première partie** et **après chaque partie**. La section **Mise en place** aborde certains concepts, tels que les decks de départ, les cartes de base/avancées, les petites créatures boss et les niveaux de légende.

### Decks de départ

Constituez un deck de départ pour chaque barde. Chaque deck de départ se compose des cartes de base listées ci-dessous, présentant toutes un même symbole Instrument, ainsi qu'une carte Fan « Super Fan ».

1 carte Barde    1 carte Instrument    1 carte Impro    1 carte Super fan

1 carte Barde    1 carte Instrument    1 carte Impro    1 carte Super fan

6 cartes Compétence

## Cartes Compétence, Impro et Fan

Séparez toutes les cartes Fan, Impro et Compétence débloquées en trois paquets distincts contenant toutes les cartes avancées de leur type. Les cartes avancées présentent un symbole Note de musique au lieu d'un symbole Instrument ainsi qu'une  dans leur coin supérieur droit.



12+ cartes  
Compétence



12+ cartes Impro



12+ cartes Fan



Symbole PV  
(gemme)



Note de musique

## Cartes Créature

Séparez toutes les cartes Créature boss et Petite créature débloquées en deux paquets distincts. Les créatures boss se distinguent par leur symbole Créature Boss, la présence de 3  dans leur coin supérieur gauche et par leur valeur d'apaisement  de minimum 7.



Créature boss



Symboles  
PV

Symboles  
Valeur  
d'apaisement



Petite créature



## Paquet de cartes Évènement

Séparez toutes les cartes Évènement débloquées en quatre paquets distincts, selon la couleur de leur dos.



## Cartes Légende

Séparez toutes les cartes Légende débloquées en trois paquets distincts, selon leur dos. Chacun de ces paquets est désigné par le terme « niveau » (I, II ou III).



## Mise en place

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Placez le plateau de jeu sur la table entre tous les joueurs.
- Placez le nombre de jetons Gemme indiqué dans les réserves de gemmes du plateau :
  - 5 par joueur dans la réserve I,
  - 7 par joueur dans la réserve II.
- Placez le magnétofasol et tous les jetons Pierre de portée, Pierre acoustique, Pièce et Gemme restants à côté du plateau, à portée de tous les joueurs.
- Mélangez toutes les cartes Fan débloquées et placez-en 12, face visible, sur le lieu Scène ouverte. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.
- Formez deux paquets de 6 cartes face visible avec les cartes Impro avancées et placez-les sur les emplacements indiqués. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.
- Formez deux paquets de 6 cartes face visible avec les cartes Compétence avancées et placez-les sur les emplacements indiqués. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.
- Placez 5 cartes Légende de chaque niveau face cachée, en pile, au-dessus du plateau de jeu. Retournez la première carte de chaque pile et placez-la à côté des autres. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.
- Placez le jeton Marché sur l'étal le plus à gauche de la piste Marché.

7



10



6





9. Mélangez les jetons Motif et placez-en 6 sur les emplacements Motif. Les symboles Gemme verts  doivent être face cachée. Si vous avez débloqué moins de 6 jetons Motif, placez tous ceux débloqués sur la piste. Rangez tout jeton Motif en excès dans la boîte.

10. Sélectionnez 2 évènements pour cette partie et placez-les sur les emplacements Acte I et Acte II. Sélectionnez les évènements de l'une des deux manières suivantes :

- En prenant deux évènements du même paquet Saison.
- En prenant l'évènement 1 de n'importe quel paquet Saison et l'évènement 2 de la saison suivant directement celle de l'évènement 1.

**Remarque :** si vous n'avez pas encore ouvert toutes les boîtes de contenu déblocable, référez-vous plutôt aux instructions relatives aux évènements, page 3.

11. Formez les 5 piles Créature en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Mélangez toutes les créatures autres que boss, nommées « petites créatures » , et placez-en 2 face cachée sur chacun des 5 lieux indiqués.
- Mélangez toutes les créatures boss et placez-en 1 face cachée sur chacune des 5 piles de cartes Créature.
- Retournez les 5 piles de cartes Créature afin qu'elles soient toutes face visible, mais que seule la première carte de chaque pile soit apparente.
- Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, retirez 1 créature du dessus des piles qui se trouvent directement sous chaque réserve de PV et rangez-les dans la boîte.



## Mise en place Joueur

Chacun effectue ce qui suit :

1. Prenez un plateau Joueur et placez-le devant vous. Puis, choisissez une couleur de joueur. Prenez les éléments listés au cours des étapes 2 à 7 dans cette couleur.
2. Placez un cadran Tempo sur le côté gauche de votre plateau Joueur de sorte que l'indicateur soit dans le quart supérieur droit.
3. Empilez 2 jetons Rune sur chaque emplacement Bonus des quatre quarts, autour du cadran Tempo.
4. Placez votre marqueur Chanson sur le symbole Étagère directement au-dessus du cadran Tempo.
5. Placez votre marqueur Volume sur l'emplacement « 0 » de votre piste Volume.
6. Placez un jeton Écusson sur chacun des 7 emplacements de votre piste Écusson.
7. Placez votre jeton Bateau sur l'emplacement le plus à gauche de la rivière des légendes sur le plateau de jeu.
8. Prenez un deck de départ et placez-le à côté de votre plateau Joueur.
9. Prenez la carte Barde associée au symbole Instrument de vos cartes de départ et placez-la face visible sur l'emplacement dédié de votre plateau Joueur.
10. Prenez le pion Barde correspondant à votre carte Barde et placez-le sur l'emplacement indiqué du plateau de jeu.
11. Retirez la carte Super fan de votre deck de départ et placez-la face visible dans votre défausse.
12. Retirez la carte Instrument de votre deck de départ et placez-la face visible à droite de votre plateau Joueur.
13. Mélangez les 7 cartes restantes de votre deck de départ et placez ce dernier, face cachée, sur votre plateau Joueur. Il constitue votre pioche.
14. Piochez deux cartes de votre deck. Si vous piochez une carte Impro, placez-la immédiatement à droite de votre carte Instrument et piochez une nouvelle carte.
15. Le joueur qui arrive à tenir une note le plus longtemps possible effectue le premier tour de la partie.



## Concepts du jeu

Cette page est un outil d'apprentissage. Elle ne contient aucune règle et sert uniquement à expliquer rapidement les concepts importants qui aideront les joueurs à mieux contextualiser et comprendre les règles par la suite.

## Thème

Dans *Bardwood Grove*, les joueurs endossent le rôle de bardes cherchant à se faire un nom dans la cité mélodieuse de Bardwood Grove. Au fur et à mesure des pérégrinations de votre barde dans le bosquet, vous créez des chansons de plus en plus complexes qui vous serviront à gagner de nouvelles cartes, des ressources et des points de victoire.

## Objectif

Une partie de *Bardwood Grove* se déroule sur un nombre variable de tours. La fin de la partie est déclenchée dès lors qu'il n'y a plus de PV verts (jetons Gemme verts) sur le plateau. Le joueur qui possède le plus de points de victoire après le Décompte final est déclaré vainqueur.



Les PV verts  correspondent aux jetons Point de victoire physiques. Ils s'obtiennent principalement en chantant sur des lieux Représentation, en racontant des légendes, en apaisant des créatures, en échangeant des écussons d'autres joueurs, grâce aux jetons Motif et par divers événements.



Les PV bleus  sont des points de victoire imprimés. Ils s'obtiennent en retirant des écussons de votre piste Écusson et en remplissant les critères des légendes racontées. Ils se trouvent également dans le coin supérieur droit de chaque carte ajoutée à votre deck durant la partie (cartes Compétence, Impro, Fan et Créature).

## Déroulement de la partie

Chaque barde a une zone Chanson à droite de son plateau Joueur. Cette zone commence par une carte Instrument  et peut contenir un certain nombre de cartes Impro  et Compétence .

À chaque tour, vous obtenez 2 cartes Compétence  et devez choisir laquelle jouer dans votre zone Chanson et laquelle défausser pour obtenir du tempo et du volume.



Votre carte défaussée vous permet de tourner votre cadran Tempo. Lorsque votre cadran Tempo effectue une rotation complète (ce qui prend généralement plusieurs tours), vous pouvez interpréter une chanson.



Les lieux et les actions gratuites peuvent **uniquement** être activés lors de la phase Chant. Durant chacune de ces phases, vous pouvez activer tous les lieux adjacents à votre barde.



Vous pouvez dépenser les ressources à gauche de cette flèche pour gagner les avantages indiqués à sa droite.



La **mélodie** est principalement utilisée pour aider ou apaiser des créatures, et pour prendre des écussons d'autres joueurs. Vous ne pouvez pas conserver votre mélodie d'une phase Chant à l'autre.



Les **paroles** sont utilisées sur les lieux Représentation et pour raconter des légendes. En dépensant la quantité de paroles indiquée, vous pouvez placer un jeton Rune sur un lieu Représentation ou une carte Légende. Vous ne pouvez pas conserver vos paroles d'une phase Chant à l'autre.



Le **volume** est principalement utilisé pour activer des lieux et débloquent des effets supplémentaires sur les cartes Compétence.



Les pièces sont utilisées pour acheter de nouvelles cartes Compétence et Impro.



Les pierres bardiques accordent des effets variés lorsque dépensées. Les **pierres acoustiques** peuvent être dépensées en tant que mélodie ou paroles. Les **pierres de portée** vous permettent d'interagir avec des créatures et d'autres bardes de lieux non adjacents.



# Composition des cartes



**CARTE**  
**COMPÉTENCE**

- Avantages phase Chant
- Coût en volume pour gagner des avantages phase Chant supplémentaires
- Avantages phase Chant supplémentaires
- Avantages obtenus en défaussant la carte



**CARTE**  
**CRÉATURE**

- Valeur d'apaisement
- Remise sur la valeur d'apaisement
- Valeur d'aide
- Placer un écusson ici
- Avantages immédiats

**CARTE**  
**INSTRUMENT**

Avantages phase Chant permanents



**CARTE**  
**FAN**

Avantages obtenus en défaussant la carte (gagnez l'un des deux)



**CARTE**  
**IMPRO**

Avantages phase Chant



## Structure d'un tour

Vous effectuez vos tours l'un après l'autre, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Chaque tour se compose de trois phases, dans l'ordre suivant : **phase Composition**, **phase Chant** et **phase Pause**. Durant la **phase Composition**, vous décidez comment utiliser les cartes Compétence  de votre main. Durant la **phase Chant**, vous activez votre chanson afin de dépenser des ressources et de vous rendre sur différents lieux du plateau. Enfin, durant la **phase Pause**, vous piochez de nouvelles cartes de votre deck.

### COMPOSITION :

1. **Placez** 1 carte Compétence  dans votre zone Chanson.
2. **Défaussez** 1 carte Compétence pour :
  - gagner du volume  ;
  - tourner votre cadran Tempo  ;
  - gagner potentiellement un bonus d'un emplacement Rune débloqué 
3. **Déplacez** votre barde et/ou votre bateau en fonction de la position de votre cadran Tempo.

### CHANT :

Lors de cette phase, vous pouvez :

- **activer** tous les lieux adjacents ;
- **défier** des bardes adverses pour prendre leurs écussons  ;
- **dépenser** des écussons  d'adversaires contre des avantages ;
- **interagir** avec certains évènements.

### PAUSE :

**Piochez des cartes** de votre deck jusqu'à avoir 2 cartes Compétence  en main. Lorsque vous piochez :

- défaussez les cartes Fan  et gagnez l'un de leurs deux avantages, au choix ;
- placez les cartes Impro  dans votre zone Chanson ;
- placez les cartes Créature   dans votre zone Fanfaronnade  et gagnez les avantages indiqués au bas de celles-ci.

## PHASE COMPOSITION

Vous commencez toujours votre phase Composition avec 2 cartes Compétence en main. Vous devez ajouter l'une de ces cartes dans votre zone Chanson et défausser l'autre afin de gagner des avantages. Puis, vous pouvez dépenser vos points de déplacement accrus pour déplacer votre barde et/ou votre bateau.

### Ajouter une carte à sa chanson

Chaque joueur possède une zone Chanson représentée par les cartes face visible à droite de son plateau Joueur. Une chanson doit toujours commencer par une carte Instrument et toutes les cartes ajoutées ensuite doivent être placées face visible à côté des cartes déjà présentes. L'ordre des cartes dans une chanson n'a pas d'importance. Durant cette phase, vous devez choisir l'une des deux cartes de votre main et l'ajouter à votre chanson. Vous n'en tirez aucun effet immédiat, mais vous pourrez l'utiliser lors d'une prochaine **phase Chant**.



### Défausser une carte pour des avantages

Après avoir ajouté une carte à votre chanson, vous devez défausser l'autre carte de votre main. Placez-la sur votre défausse et obtenez tous les avantages indiqués au bas de la carte.

### GAGNER DU VOLUME

Une piste Volume se trouve en haut à droite de chaque plateau Joueur. Déplacez le marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué au bas de la carte défaussée. Vous ne pouvez pas aller au-delà du nombre maximum de la piste.

## AJUSTER LE CADRAN TEMPO

Vous devez tourner votre cadran Tempo  autant de fois qu'indiqué sur la carte défaussée. Chaque rotation équivaut à tourner le cadran de 90 degrés dans le sens horaire, ce qui déplace l'indicateur dans un nouveau quart.



## MARQUEUR CHANSON

Si en tournant votre cadran Tempo  dans le sens horaire, l'indicateur du cadran dépasse votre marqueur Chanson  se trouvant sur le symbole Étagère, prenez ce marqueur et placez-le au-dessus de votre carte Instrument. Il vous rappellera que vous devez effectuer une **phase Chant** durant ce tour. Cet effet peut également avoir lieu si vous gagnez du tempo pendant votre **phase Pause**. Dans ce cas, placez votre marqueur Chanson au-dessus de votre carte Instrument, mais n'effectuez la phase Chant qu'après votre prochaine **phase Composition**. Si vous dépassez l'emplacement de votre marqueur Chanson en gagnant du tempo pendant la phase Chant ou en tournant votre cadran dans le sens antihoraire, ne déclenchez pas de phase Chant.



## AVANTAGES TEMPO

Lorsque vous avez fini de tourner votre cadran Tempo , gagnez tous les avantages du quart pointé par l'indicateur du cadran Tempo.

### Points de déplacement

Chaque quart présente un symbole Déplacement  avec une valeur numérique. Vous pourrez les dépenser plus tard durant cette phase.

### BONUS DE RUNE

Une fois que les deux jetons Rune  d'un quart ont été retirés, un avantage supplémentaire est débloqué et obtenu lorsque le cadran Tempo  s'arrête dans le quart en question.

- Si un symbole Pièce  ou Pierre acoustique  est révélé, vous gagnez l'un des jetons associés.
- Si un symbole Déplacement  est révélé, la valeur indiquée sur le symbole s'ajoute à votre total de points de déplacement pour cette phase.
- Si un symbole Volume  est révélé, augmentez votre marqueur Volume du nombre indiqué, sans aller au-delà du maximum de votre piste.

Ces bonus ne peuvent être obtenus qu'en tournant le cadran Tempo  durant la **phase Composition**. Si vous tournez votre cadran durant une autre phase, vous n'obtenez aucun bonus.



## Déplacement

Après avoir gagné tous vos avantages en défaussant une carte, vous pouvez dépenser les points de déplacement que vous avez obtenus durant ce tour. Vous pouvez dépenser chacun de ces points pour effectuer l'une ou l'autre de ces deux actions :

### DÉPLACER SON BARDE

Déplacez votre jeton Barde dans une région orthogonalement adjacente. On appelle région une zone entourée de lignes vert foncé. Le nombre de bardes dans une même région n'est pas limité et ils n'impactent en aucun cas le déplacement des autres.

**Remarque :** vous ne pouvez pas déplacer votre barde en dehors de la phase Composition. Tous les points de déplacement obtenus en dehors de cette phase doivent être utilisés pour déplacer votre bateau.



### DÉPLACER SON BATEAU

Déplacez votre jeton Bateau d'un emplacement vers la droite sur la rivière des légendes. Vous ne pouvez pas le déplacer s'il se trouve déjà sur l'emplacement le plus à droite. Le nombre de bateaux sur un même emplacement n'est pas limité et ils n'impactent en aucun cas le déplacement des autres.



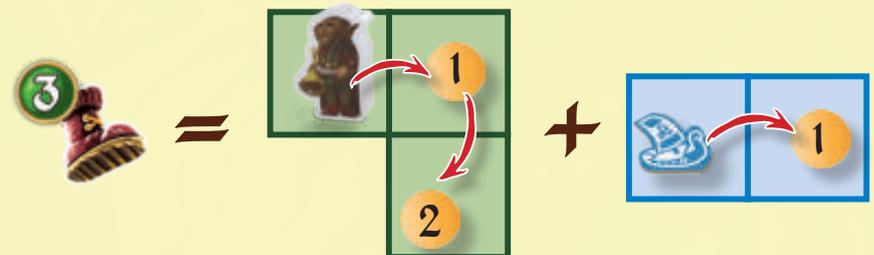
Déplacement des bateaux



Déplacements autorisés

Vous pouvez dépenser vos points de déplacement comme bon vous semble.

**Exemple :** un joueur a 3 points de déplacement . Il peut dépenser ses points de différentes manières. Par exemple, il peut décider de déplacer son barde orthogonalement deux fois (pour 2 points de déplacement) et son bateau une fois sur la rivière des légendes (pour 1 point de déplacement).



La rivière des légendes

## PHASE CHANT

Si votre marqueur Chanson se trouve toujours sur votre plateau Joueur, ignorez cette phase et procédez directement à la **phase Pause**. Si votre marqueur Chanson se trouve au-dessus de votre carte Instrument, effectuez une **phase Chant** durant ce tour. Dans ce cas, prenez le magnétofasol.

Durant cette phase, vous pouvez activer autant de cartes de votre zone Chanson que vous voulez, vous pouvez gagner les avantages indiqués et activer les lieux adjacents à votre barde. Une fois que vous avez complété toutes les activations de lieux, vous devez défausser toutes les cartes de votre zone Chanson et les mettre dans votre défausse à l'**exception de** votre carte Instrument qui reste face visible dans votre zone Chanson tout au long de la partie.

## Cartes de la zone Chanson

Vous pouvez activer chaque avantage sur les cartes de votre zone Chanson **une seule** fois, dans l'ordre de votre choix. Certaines cartes Compétence  présentent deux sections et chaque section peut être activée séparément. Vous gagnez toujours tous les avantages indiqués dans la partie supérieure de la carte. Pour gagner les avantages de la partie inférieure de la carte, vous devez dépenser la quantité indiquée de volume (spécifiée au milieu de la carte .

### GAGNER DE LA MÉLODIE ET DES PAROLES

Vous gagnez toutes les mélodies  et paroles  de votre chanson et pouvez les dépenser uniquement durant cette phase. Vous pouvez utiliser le magnétofasol pour tenir le compte de chaque mélodie et parole qu'il vous reste.

**Remarque :** les mélodies  et les paroles  non dépensées sont **perdues** à la fin de chaque phase Chant (si elles ne sont pas utilisées, vous les perdez à jamais !).



## Activer des lieux

Durant votre phase Chant, vous pouvez activer **TOUS** les lieux qui sont dans le périmètre de la région où se trouve votre barde. Vous pouvez activer chaque lieu une fois par tour. Si un lieu présente une pile de cartes, vous ne pouvez interagir qu'avec la première carte de cette pile, sauf indication contraire. Vous pouvez interagir avec des bardes et créatures de lieux non adjacents en dépensant des pierres de portée, mais vous ne pouvez interagir avec chacun d'eux qu'une seule fois par phase Chant. Vous aurez de plus amples informations à ce sujet page 20.



Lieux activés

## COÛTS & AVANTAGES

Dépensez les ressources indiquées à gauche de cette flèche pour gagner les avantages indiqués à sa droite. S'il y a un nombre dans un cercle rouge (7), vous devez dépenser cette quantité de la ressource associée pour obtenir ce qui est indiqué à droite. S'il y a un nombre dans un cercle vert (5), vous gagnez cette quantité de l'avantage associé. S'il n'y a aucun cercle rouge/vert, vous devez dépenser/gagner 1 ressource/avantage respectivement.

**Exemple :** dépensez 2 pièces pour gagner 4 volumes.



## DÉPENSER DES MÉLODIES ET DES PAROLES

Chaque fois que vous dépensez des mélodies (🎵) ou des paroles (🗨️), réduisez le compteur correspondant du magnétofasol de la quantité dépensée.



Magnétofasol

## DÉPENSER DU VOLUME

Chaque fois que vous dépensez du volume (🔊), reculez votre marqueur Volume d'autant de cases sur votre plateau Joueur.

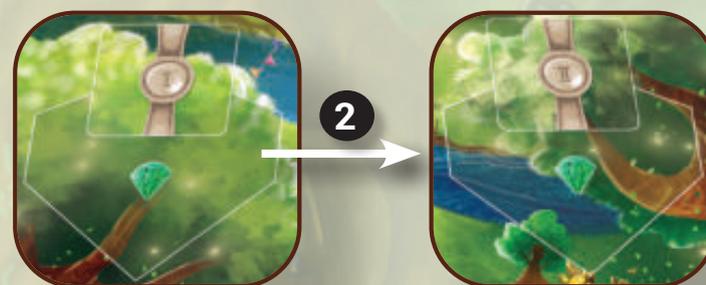
**Exemple :** un joueur dépense 6 volumes. Il déplace donc son marqueur de l'emplacement « 6 » à l'emplacement « 0 ».



## GEMMES - POINTS DE VICTOIRE

Il y a deux types de symboles Gemme dans ce jeu, les verts (💎) et les bleus (💠). Le symbole 💎 indique que vous devez prendre un jeton Gemme vert, tandis que le symbole 💠 ne sert que lors du Décompte final.

Les symboles Gemme verte (💎) indiquent un certain nombre de jetons Gemme (💎) à prendre de la réserve de gemmes sur le plateau. Vous devez toujours prendre les gemmes de la réserve de plus faible valeur qui en possède toujours (I, puis II et enfin, de la réserve en-dehors du plateau (2)).



## TYPES DE LIEUX

Chaque lieu présente un certain nombre d'effets différents et ne peut être activé qu'une seule fois par tour, sauf indication contraire.



## LIEUX CRÉATURE



Vous pouvez **aider** ou **apaiser** la première carte Créature d'un lieu. S'il n'y a plus de carte Créature , vous pouvez dépenser 5 mélodies  pour gagner 1 gemme . Vous pouvez dépenser des pierres de portée pour aider ou apaiser une créature en dehors de la région de votre barde (vous aurez de plus amples informations à ce sujet page 20). Vous pouvez aider ou apaiser **la première carte Créature de différentes piles du plateau** durant un même tour.

### Aider

Dépensez 1 mélodie  pour **aider** à apaiser une créature . Puis, retirez l'écusson  le plus à gauche de votre plateau Joueur et placez-le sur la carte Créature. Vous ne pouvez avoir qu'un seul écusson  sur chaque créature.



### Apaiser

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Dépensez autant de mélodies  qu'indiqué par la valeur d'apaisement  dans le coin supérieur gauche de la carte. Cette valeur est réduite de 1 par écusson  sur la carte Créature .
2. Gagnez tous les avantages indiqués au bas de la carte.
3. Les **autres** joueurs qui possèdent un jeton Écusson  sur la créature  gagnent immédiatement tous les avantages indiqués au bas de la carte.
4. Prenez tous les écussons  de la carte Créature . Retirez vos propres écussons  de la partie et placez les écussons d'adversaires  au-dessus de votre carte Barde.

## Apaiser une créature



5. Prenez la carte Créature  et placez-la face visible sur l'un des emplacements Créature de votre zone Fanfaronnade  au-dessus de votre plateau Joueur. S'il y a déjà une carte sur les deux emplacements, empilez la nouvelle carte sur l'une de ces deux cartes. Les créatures  restent à leur place jusqu'à ce que vous effectuiez une action Fanfaronnade  qui vous permet de les placer dans votre défausse. L'action Fanfaronnade est expliquée page 19.



**Exemple :** le barde bleu souhaite apaiser une créature ayant une valeur d'apaisement de 4 mélodies. Lors d'un tour précédent, le barde jaune a effectué une action Aider sur cette créature et a placé l'un de ses écussons sur cette carte. La valeur d'apaisement de cette dernière est donc réduite de 1 mélodie. Le barde bleu ne dépense alors que 3 mélodies pour apaiser la créature.

**Remarque :** vous pouvez interagir avec chaque créature **une seule** fois par phase Chant. (Il est impossible d'aider, puis d'apaiser une même créature en un seul tour ou d'apaiser 2 créatures situées sur un même lieu.) Vous pouvez interagir avec des créatures de lieux non adjacents en dépensant 1 ou plusieurs pierres de portée (voir page 20).

## LIEUX BOUTIQUE



Vous pouvez acheter la première carte de la pile du lieu en dépensant autant de pièces que le coût actuel indiqué par le jeton Marché . Vous pouvez dépenser une pièce supplémentaire pour acheter une autre carte de la pile. Si vous achetez une carte autre que la première de la pile, mélangez cette dernière. Tous les joueurs peuvent regarder les cartes des piles Compétence et Impro à tout moment durant la partie, mais l'ordre des cartes ne doit pas être modifié.



Acheter une carte

Si vous achetez une carte Compétence déplacez immédiatement le jeton Marché d'un emplacement vers la droite. Cela peut modifier le coût des cartes achetées plus tard durant la même phase. Vous ne pouvez pas acheter plus d'une carte d'un même lieu durant votre tour.

Si la pile de cartes du lieu est vide, vous pouvez activer l'effet du lieu en payant le coût actuel indiqué par le jeton Marché et en gagnant 1 gemme .

**Important :** contrairement à de nombreux jeux de deck-building, vous devez placer les cartes que vous venez d'acheter face cachée, au-dessus de votre deck.

## LIEU BANQUE



Vous pouvez gagner autant de pièces qu'indiqué par la position du jeton Marché ou gagner tous les écussons se trouvant sur la Banque Hautbois. Lorsque vous gagnez un écusson du plateau de jeu, vous devez le retirer de la partie s'il correspond à votre couleur.

Si vous optez pour le gain de pièces, vous devez placer l'écusson le plus à gauche de votre piste Écusson sur la Banque Hautbois.

Si vous n'avez plus d'écussons , vous ne pouvez pas prendre de pièces de ce lieu.



## LIEUX REPRÉSENTATION

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Dépensez la quantité de paroles indiquée sur l'une des récompenses Gemme visibles sous ce lieu.
2. Gagnez autant de gemmes qu'indiqué sur l'emplacement associé aux paroles que vous venez de dépenser.
3. Gagnez la première carte du paquet Fan et placez-la face cachée sur votre deck. S'il n'y a plus de cartes Fan, prenez 1 gemme .
4. Retirez l'un des jetons Rune se trouvant autour de votre cadran Tempo et placez-le sur l'emplacement associé aux paroles que vous venez de dépenser. Le jeton Rune retiré n'a pas besoin de venir du quart actuellement pointé par l'indicateur de votre cadran Tempo.

### Placer un jeton Rune



Coût en paroles 1

Gemmes gagnées 2

## LIEUX RACONTER UNE LÉGENDE



Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Sélectionnez une pile de cartes Légende et dépensez la quantité de paroles indiquée sur la première carte. Si votre bateau se trouve sur un emplacement de la rivière des légendes comportant une remise, vous pouvez réduire le coût en paroles de la carte du nombre indiqué par le lieu actuel de votre bateau **3** (jusqu'à un minimum de 0). Si vous utilisez la remise, réinitialisez votre bateau en le remettant sur l'emplacement le plus à gauche **4** de la rivière des légendes. Vous devez réinitialiser votre bateau dès lors que vous utilisez l'une des remises, que vous l'ayez utilisée entièrement ou partiellement. Si vous n'avez pas utilisé de remise, ne déplacez pas votre bateau.

Raconter une légende



Remises



**Exemple de remise :** le barde bleu souhaite raconter une légende de niveau 1, qui coûte 4 paroles . La position de son bateau sur la rivière des légendes lui accorde une remise de 1 parole , il n'en dépense donc que 3.

2. Gagnez le nombre de gemmes indiqué au dos de la première carte de la pile sélectionnée.
3. Retournez la première carte de la pile sélectionnée et placez-la face visible à côté des autres cartes de cette pile.
4. Retirez l'un des jetons Rune se trouvant autour de

votre cadran Tempo et placez-le sur un emplacement vide d'une carte Légende face visible du niveau sélectionné. Cela active une condition de fin de partie pour **TOUS** les joueurs. Le jeton Rune retiré n'a pas besoin de venir du quart actuellement pointé par l'indicateur de votre cadran Tempo.



## LIEUX CONVERSION

### Gagnez des pièces

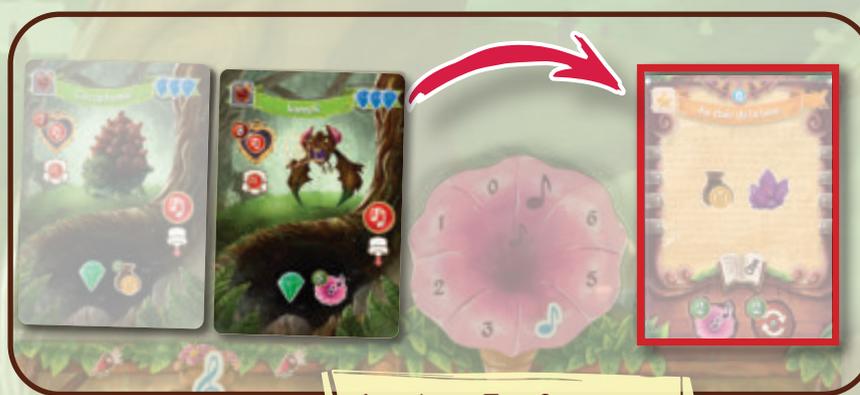
Dépensez 2 mélodies ou 2 paroles , en fonction du lieu, afin de gagner 2 pièces .

### Convertir du volume

Dépensez 3 volumes afin de gagner l'un des avantages indiqués, listés ci-dessous et page 20. Vous pouvez effectuer cela plusieurs fois durant une même visite, comme indiqué par le symbole de l'infini sous la flèche .

### Fanfaronner

Vous pouvez fanfaronner sur les créatures que vous avez apaisées, en déplaçant toutes les créatures de votre zone Fanfaronnade sur votre défausse.



Action Fanfaronner

**Pièce**

Gagnez 1 pièce.

**Pierre de portée**

Gagnez 1 pierre de portée.

**Activer des motifs**

Dépensez 2 mélodies ou 2 paroles , en fonction du lieu, afin d'activer un motif . Vous pouvez alors effectuer l'une des actions suivantes :

- Gagnez l'avantage indiqué sur le jeton Motif activé , puis retournez ce dernier.
- Gagnez 1 gemme pour chaque jeton Motif présentant uniquement un symbole Gemme . Puis, retournez chacun de ces jetons .



**PIERRES BARDIQUES - PIERRES ACOUSTIQUES ET PIERRES DE PORTÉE**

Vous pouvez dépenser 1 pierre acoustique en tant que 1 mélodie ou 1 parole .

Vous pouvez dépenser des pierres de portée pour aider ou apaiser des créatures et pour défier des bardes en dehors du périmètre de la région de votre barde.

Dépensez 1 pierre de portée pour interagir avec des créatures et des bardes à 1 région de distance.

Dépensez 2 pierres de portée pour interagir avec des créatures et des bardes n'importe où sur le plateau.



Coût en pierres de portée

## Défier un barde

Vous pouvez défier des bardes de la même région que la vôtre ou des bardes en dehors de votre région en dépensant 1 ou 2 pierres de portée .

Pour ce faire, dépensez autant de mélodies que de symboles Mélodie révélés sur la piste Écusson de votre adversaire. Puis, gagnez l'écusson le plus à gauche de sa piste Écusson. Vous pouvez défier **plusieurs** bardes se trouvant dans votre région et en-dehors lors d'un même tour.



**Exemple :** le barde jaune ① défie le barde bleu ② dont la piste Écusson est représentée ci-dessous. Le barde jaune dépense 4 mélodies pour prendre l'écusson de l'autre barde.



## GAGNER ET DÉPENSER DES ÉCUSSENS

Lorsque vous gagnez un écusson , placez-le au-dessus de votre carte Barde. À tout moment durant votre phase Chant, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez dépenser des écussons se trouvant au-dessus de votre carte Barde afin de gagner les avantages immédiats suivants :

- / 1 écusson ➔ 1 pièce ou 1 pierre acoustique
- 2 écussons ➔ activer 1 jeton Motif
- 3 écussons ➔ 4 gemmes

Lorsque vous gagnez un écusson  de votre couleur du plateau de jeu, vous devez le retirer de la partie.



## Évènements

Il y a toujours deux évènements par partie.

Au début de la partie, et tant qu'il reste des gemmes  vertes dans la réserve de PV I, le premier évènement est considéré comme actif.

Une fois qu'il n'y a plus de gemmes  dans la réserve de PV I, cet évènement est considéré comme terminé. Lorsque le joueur actif actuel a fini sa **phase Pause**, l'évènement associé à la réserve de PV II commence.

Une fois qu'il n'y a plus de gemmes  dans la réserve de PV II, la fin de la partie est déclenchée. Donnez au joueur actif 2 gemmes  de la réserve générale comme récompense pour avoir mis fin à la partie.

Le second évènement n'est pas considéré comme actif durant les chants du cygne (voir page 22).

Chaque carte Évènement possède des effets qui s'activent à un certain moment, indiqué sur la carte elle-même.

- a. Certains effets d'évènements s'activent au début de l'évènement. Ils prennent donc effet avant que les joueurs n'effectuent leur tour avec l'évènement actif.

- b. Certains effets d'évènements s'activent lorsque l'évènement prend fin. Ils prennent donc effet après que le joueur actif a terminé son tour et avant le prochain évènement ou le tour du prochain joueur.



- c. Certains évènements modifient les règles tant qu'ils sont actifs.
- d. Certains évènements ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et uniquement durant une phase Chant. Après avoir interagi avec l'évènement, les joueurs placent 1 jeton Rune de leur plateau Joueur sur la réserve de PV associée à l'évènement comme rappel.



- e. Une fois qu'une carte Évènement est retirée du plateau de jeu, ses effets permanents ne s'appliquent plus.



## PHASE PAUSE

Le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour une fois que le joueur actif commence sa **phase Pause**, à moins qu'une réserve de gemmes du plateau ne soit bientôt épuisée.

Durant la **phase Pause**, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si vous avez eu une phase Chant durant ce tour, remettez votre marqueur Chanson  au-dessus de votre cadran Tempo  et comptez toutes vos pierres bardiques   et pièces . Si vous obtenez un nombre supérieur à 12, défaussez autant de jetons que nécessaire pour atteindre un total de 12.
2. Piochez des cartes du dessus de votre deck jusqu'à avoir exactement 2 cartes Compétence  en main. Si vous devez piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée pour créer un nouveau deck. Chaque fois que vous piochez une carte autre que Compétence, révélez-la et effectuez immédiatement l'effet associé au type de la carte :



### Carte Impro

Placez cette carte dans votre zone Chanson.



### Carte Créature

Gagnez tous les avantages indiqués au bas de la carte, puis placez-la face visible dans la zone Fanfaronnade au-dessus de votre plateau Joueur.



### Carte Fan

Choisissez une option au bas de la carte et gagnez tous les avantages qui y sont indiqués, puis placez cette carte face visible dans votre défausse.

*Si le joueur suivant dans le sens horaire n'a pas déjà commencé son tour, il doit le faire maintenant.*

## Fin de la partie

### CHANT DU CYGNE

La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière gemme  de la réserve de PV II est prise. Le joueur qui l'a prise obtient 2 gemmes  supplémentaires de la réserve générale comme récompense pour avoir mis fin à la partie. Puis, chaque joueur à l'exception du joueur ayant déclenché la fin de la partie effectue un dernier tour, nommé chant du cygne. Durant le chant du cygne, les joueurs concernés doivent effectuer une phase Chant même si l'indicateur de leur cadran Tempo  n'a pas dépassé leur marqueur Chanson.

## Décompte final

Une fois que tous les tours Chant du cygne sont terminés, chaque joueur calcule son score final. Des points de victoire sont attribués aux joueurs des manières suivantes :

1. Chaque jeton Gemme vert  rapporte 1 point de victoire.
2. Chaque jeton Gemme bleu  révélé sur la piste Écusson d'un joueur, ainsi que sur les cartes de sa zone Chanson, de son deck, de sa défausse, de sa main ou de sa zone Fanfaronnade , rapporte 1 point de victoire.
3. Chaque carte Légende  avec le jeton Rune  d'un joueur rapporte le nombre de points de victoire indiqué à tous les joueurs qui remplissent ses conditions.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur à égalité avec le plus de pièces  et de jetons Pierre bardique   combinés est le vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

## CRÉDITS

**Conception du jeu :** Carl Van Ostrand  
**Développement et conception supplémentaire :** Drake Villareal  
**Conception et développement du mode solo :** Drake Villareal  
**Illustrations :** The Mico  
**Illustrations supplémentaires :** Marija Savikj et Aleksandra Sofronieska  
**Graphismes :** Bojan Drango  
**Graphismes supplémentaires :** Naum Jamovski, Marija Savikj, Aleksandra Sofronieska

**Rédaction des règles :** Jonathan Cox  
**Relecture :** Drake Villareal et Toni Toshevski  
**Mise en page des règles :** Aleksandra Sofronieska  
**Traduction française :** Ambre Poilvé  
**Relecture française :** Antoine Prono  
**Production :** Maja Denkov, Ivana et Vojkan Krstevski, Toni Toshevski  
**Publication :** Final Frontier Games  
**Création de l'univers :** Drake Villareal et Final Frontier Games  
**Un grand merci à :** Larry Bogucki, Jeremiah Cole-Kelly, Doug Hettrick, Oliver et Angie Van Ostrand, Skyler Villareal

## Mots-clés



**Écusson :** fait référence à l'un des écussons qui commencent la partie sur la piste Écusson de chaque barde.



**Carte avancée :** indique que la carte n'appartient pas à un deck de départ d'un barde spécifique.



**Carte de base Duelliste au banjo :** indique que la carte appartient au deck de départ de la Duelliste au banjo.



**Carte de base Corniste :** indique que la carte appartient au deck de départ du Corniste.



**Carte de base Bopper au bongo :** indique que la carte appartient au deck de départ du Bopper au bongo.



**Carte de base Harpiste elfe :** indique que la carte appartient au deck de départ de la Harpiste elfe.



**Carte Compétence :** désigne une carte comme une carte Compétence ; vous en piochez 2 à chacune de vos phases Pause.



**Carte Impro :** désigne une carte comme une carte Impro ; lorsque vous en piochez une, jouez-la immédiatement dans votre zone Chanson.



**Carte Petite créature :** désigne une carte comme une carte Petite créature ; lorsque vous en piochez-une, jouez-la immédiatement dans votre zone Fanfaronnade pour obtenir des avantages.



**Carte Créature boss :** désigne une carte comme une carte Créature boss ; lorsque vous en piochez-une, jouez-la immédiatement dans votre zone Fanfaronnade pour obtenir des avantages.



**Carte Fan :** désigne une carte comme une carte Fan ; lorsque vous en piochez une, défaussez-la immédiatement pour obtenir des avantages.



**Carte Instrument :** désigne une carte comme une carte Instrument ; cette carte reste dans votre zone Chanson tout au long de la partie.



**Paroles** : principalement utilisées pour raconter des légendes ou sur les lieux Représentation ; ne peuvent être conservées d'une phase Chant à une autre.



**Mélodie** : principalement utilisée pour apaiser des créatures ou prendre des écussons d'autres bardes ; ne peut être conservée d'une phase Chant à une autre.



**Volume** : principalement utilisé pour débloquent des effets supplémentaires sur les cartes Compétence et pour activer certains lieux.



**Pièce** : principalement utilisée pour acheter de nouvelles cartes Compétence et Impro.



**Déplacement** : utilisé pour déplacer votre barde et/ou votre bateau ; si vous en obtenez en dehors de la phase Composition, vous devez les utiliser pour déplacer votre bateau.



**Tempo** : tourne votre cadran Tempo de 1 quart dans le sens horaire ; vous ne pouvez pas l'ignorer si vous en obtenez durant la phase Composition.



**Conversion** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite.



**Conversion infinie** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite ; vous pouvez effectuer cette conversion autant de fois que vous pouvez vous le permettre.



**Conversion x2** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite ; vous pouvez effectuer cette conversion deux fois maximum.



**Gain** : gagnez la quantité indiquée de ressource associée.



**Coût** : dépensez la quantité indiquée de ressource associée.



**Mélanger** : mélangez votre défausse avec votre deck pour former un nouveau deck.



**Placer un écusson** : placez l'écusson le plus à gauche sur votre piste Écusson ici.



**Prendre un écusson** : prenez tous les écussons qui se trouvent ici ; si vous prenez un écusson de votre couleur, retirez-le de la partie.



**Fanfaronner** : mettez toutes les cartes Créature de votre zone Fanfaronnade dans votre défausse.



**Jeton Rune** : se réfère à l'un des jetons Rune qui commencent la partie autour du cadran Tempo d'un barde.



**Placer un jeton Rune** : prenez 1 jeton Rune de votre choix autour de votre cadran Tempo et placez-le ici.



**Révéler un bonus Rune** : gagnez ce bonus s'il est révélé durant votre phase Composition et si l'indicateur de votre cadran Tempo pointe vers cette rune après avoir été tourné.



**Gemme verte** : vaut 1 point de victoire ; est prise de la réserve de PV de plus faible valeur qui en contient toujours ; réserve I > réserve II > réserve générale.



**Gemme bleue** : vaut 1 point de victoire ; accordée par toutes les cartes ajoutées à votre deck, par votre piste Écusson et par les cartes Légende.



**Pierre acoustique** : peut être dépensée en tant que paroles ou mélodies durant une phase Chant.



**Pierre de portée** : vous permet d'interagir avec des cartes Créature et/ou de défier des bardes non adjacents ; 1 pierre de portée = à 1 région de distance ; 2 pierres de portée = n'importe où.



**Symbole Boutique** : indique que vous pouvez acheter une carte de ce lieu en dépensant autant de pièces qu'indiqué par la position actuelle du jeton Marché.



**Motif** : vous permet de prendre un bonus d'une tuile Motif, puis de retourner cette tuile ou de gagner tous les PV révélés des tuiles Motif, puis de retourner ces dernières sur leur face Bonus.



**Contretemps** : tourne votre cadran Tempo de 1 quart dans le sens antihoraire.



**Retirer** : retirez la ressource associée de votre cadran Tempo ou de votre piste Écusson.



**Options** : gagnez l'une des deux options proposées.



**Valeur d'apaisement** : coût en mélodies pour apaiser une carte Créature.



**Remise d'apaisement** : réduit la valeur d'apaisement de la créature de 1 mélodie pour chaque écusson se trouvant dessus.



**Défense Mélodie** : le coût en mélodies pour prendre un écusson d'un autre barde est égal au nombre d'écussons révélés sur sa piste Écusson.



**Carte Légende** : indique que vous pouvez raconter une légende en dépensant la quantité indiquée de paroles et en plaçant une rune.



**Remise Légende** : réduit le coût en paroles pour raconter une légende de la quantité indiquée ; réinitialisez votre bateau en le remettant sur le premier emplacement de la rivière des légendes après avoir utilisé une remise.



**Activer une impro** : vous permet d'activer de nouveau une carte Impro de votre zone Chanson ou d'activer la première carte Impro d'une boutique (si le symbole est suivi de la mention « D'une boutique »).



**Jeton Marché** : indique le coût actuel en pièces pour acheter une carte sur l'un des quatre lieux Boutique. Si une carte Compétence est achetée, avancez le jeton Marché d'un emplacement vers la droite.

# Bardwood Grove

## MODE SOLO

### Introduction

Les nouveaux arrivants à Bardwood Grove n'ont pas tous de bonnes intentions. Ces derniers temps, lorsque le vent souffle à travers les arbres, il apporte des rumeurs étouffées d'un mystérieux personnage connu sous le nom de « Rival ».

Toujours accompagné de son violon en or, ce démon se nourrit de l'égo des bardes qu'il bat lors de confrontations musicales, leur volant à la fois leurs talents musicaux et leur confiance en eux. Chaque victoire le renforce et le rend plus talentueux.

Il n'avait jamais connu la défaite jusqu'à ce qu'il défie la jeune Lizzy Sterling qui le battit avec une telle facilité qu'il eut honte au point de se cacher. Après quelques années passées à s'entraîner et à récupérer loin des regards, il est revenu à Bardwood Grove pour se venger, non seulement de Lizzy, mais également de tous les bardes qu'il pourra convaincre d'accepter son défi. Avec ses trois bras, sa queue préhensile, son violon en or et son esprit de compétition féroce, le Rival est un adversaire à ne pas prendre à la légère. Avez-vous ce qu'il faut pour le vaincre et le faire fuir, la queue entre les jambes ? Ou ne serez-vous qu'un détail sans importance dans sa quête de suprématie musicale ?

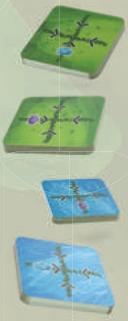


L'esprit des Cinq Royaumes

## Mise en place

Suivez les instructions de mise en place d'une partie multijoueurs, en tenant compte des modifications suivantes :

1. Placez les jetons Portail sur le plateau de jeu en fonction de leur couleur. Orientez-les de sorte que leur symbole Portail soit aussi proche du bord du plateau que possible :



**Pelouse verte** : placez ces jetons au hasard sur les deux carrefours à trois voies, au bas du plateau, qui ne comportent aucun lieu à leur intersection.

**Eau bleue** : placez ces jetons au hasard sur les deux carrefours à trois voies, sur le côté gauche et le côté droit du plateau, qui ne comportent aucun lieu à leur intersection.

Veillez à ce que chaque paire de jetons présente bien une couleur de portail différente. Retournez les jetons si nécessaire pour remplir cette condition.

2. Placez 10 jetons Gemme dans la réserve I et 14 jetons Gemme dans la réserve II (comme pour une partie à 2 joueurs).
3. Placez un plateau Joueur non utilisé à proximité, il servira de plateau pour le Rival. Effectuez la mise en place du Rival en utilisant les éléments de la couleur de son plateau.
4. Placez les écussons du Rival sur sa piste Écusson, comme vous le feriez pour un joueur.



5. Placez les 8 jetons Rune du Rival à côté de son plateau Joueur.
6. Placez le marqueur Volume du Rival sur l'emplacement « 0 » de sa piste Volume.
7. Ne placez pas de jeton Bateau pour le Rival sur la rivière des légendes.
8. Au lieu d'utiliser un deck de départ, mélangez les cartes Solo et placez-les face cachée sur l'emplacement pour deck du plateau du Rival.
9. Ne placez pas de carte Barde sur le plateau du Rival.
10. Placez le pion Rival sur le lieu Maison du poète sur le plateau de jeu.
11. Placez tous les jetons Rival en une pile à côté du plateau du Rival. Triez ces jetons dans l'ordre décroissant, avec la valeur la plus basse au-dessus et la valeur la plus élevée en dessous.
12. Mélangez le paquet de cartes Défi et placez-le face cachée à proximité. Retournez la première carte du paquet face visible et placez-la à côté de votre plateau Joueur.
13. Effectuez votre tour en premier.





**4. Portails** : les jetons Portail ne sont pas considérés comme des lieux. Le Rival continue donc de se déplacer dans la direction indiquée en traversant ces jetons jusqu'à atteindre un lieu vide. Si le Rival passe par un symbole Portail ⑥ de l'un de ces jetons au cours de son déplacement, il est directement transporté sur le jeton Portail de même couleur de portail ⑦ et poursuit son déplacement. Après avoir été transporté sur un portail, il change de direction de sorte à s'éloigner du bord le plus proche du plateau.



5. Dans le rare cas où le Rival est bloqué dans une boucle infinie après avoir été transporté sur un portail (voir règle ci-dessus), remplacez-le sur son lieu de départ et déplacez-le simplement sur le lieu vide le plus proche. Si plusieurs lieux vides sont à égale distance, choisissez celui que vous voulez.

## PHASE CHANT DU RIVAL

Si le marqueur Chanson 🎵 du Rival se trouve sur sa défausse, ce dernier effectue une phase Chant. Sinon, il passe directement à la phase Pause.

## Défi du barde

Durant cette phase, le Rival commence par essayer de prendre l'écusson 🎖 le plus à gauche de votre piste. Si votre barde ⑧ se trouve dans une région adjacente au pion Rival ⑨ ou à l'un des jetons Rival ⑩, le Rival vous prend un écusson 🎖. Chaque fois qu'il vous en prend un de cette manière, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Retournez une nouvelle carte Défi face visible et placez-la à côté de votre plateau Joueur.
2. Sélectionnez l'un des quatre défis des cartes Défi en plaçant l'écusson 🎖 pris par le Rival dessus. Vous devrez tenter de le remporter.
3. Lors du **Décompte final**, vous marquerez 1 PV/2 PV pour chaque défi Facile/Difficile que vous aurez réussi.
4. Le Rival marquera quant à lui 1 PV/2 PV pour chaque défi Facile/Difficile que vous n'aurez pas réussi.
5. Vous ne pouvez pas vous engager dans un défi Facile/Difficile d'une carte Défi qui comporte déjà un écusson 🎖 sur l'un de ses défis (un écusson 🎖 par carte maximum).

Le Rival peut être utilisé lors d'une partie multijoueurs. Dans ce cas, retirez toutes les cartes Défi de la partie.

**Remarque** : au lieu de les placer sur des cartes Défi, donnez au Rival les écussons 🎖 qu'il a pris. Ils vaudront 1 PV à la fin de la partie.



Défier un barde

## Activer des lieux

Le Rival active ensuite chaque lieu sur lequel se trouve un jeton Rival. Retirez d'abord le jeton de valeur la plus élevée et poursuivez ainsi, dans l'ordre décroissant, jusqu'à avoir enlevé tous les jetons Rival du plateau. Chaque fois que vous activez un lieu, retirez le jeton Rival associé et placez-le au-dessus de la pile de jetons Rival près du plateau du Rival.

Le Rival active chaque lieu selon les règles ci-dessous et les effets changent en fonction de l'évènement actuellement actif. N'appliquez que les effets associés à l'évènement actuellement actif, comme expliqué ci-dessous.

### LIEUX CRÉATURE



#### Évènement 1 actif :

- S'il y a un écusson  sur la créature  , le Rival apaise la créature. Sinon, le Rival aide en plaçant son écusson  le plus à gauche sur la créature .

#### Évènement 2 actif :

- Le Rival apaise la créature .

Lorsque le Rival apaise une créature  , placez sa carte face cachée sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Ignorez tous les symboles de récompense sur la créature  apaisée. Tout écusson vous appartenant sur la créature apaisée est gagné par le Rival et tout écusson  du Rival sur la créature est retiré de la partie.

Quel que soit l'évènement actuel, s'il n'y a pas de carte Créature  sur ce lieu, le Rival gagne 1 gemme .

### LIEUX BOUTIQUE



#### Évènement 1 actif :

- Le Rival gagne la première carte de la pile de ce lieu.

#### Évènement 2 actif :

- Mélangez la pile de cartes de ce lieu. Puis, le Rival en gagne la première.

Lorsque le Rival gagne une carte, placez-la face cachée sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Si le Rival gagne une carte Compétence , déplacez le jeton Marché  d'un emplacement vers la droite si possible.

Quel que soit l'évènement actuel, s'il n'y a pas de carte sur ce lieu, le Rival gagne 1 gemme .

### BANQUE HAUTBOIS



S'il y a un écusson  du Rival sur ce lieu, le Rival le retire de la partie avant de résoudre l'effet du lieu.

L'évènement actuel n'a aucune incidence sur l'activation de ce lieu.

- S'il y a l'un de vos écussons  sur ce lieu, le Rival le prend.
- S'il n'y a aucun de vos écussons  sur ce lieu, le Rival y place l'écusson  le plus à gauche de son plateau. Le Rival gagne ensuite autant de gemmes  que le prix indiqué par le jeton Marché  , moins 1. Cet effet ne s'applique pas si cela lui implique de perdre des gemmes .

### LIEUX REPRÉSENTATION



Le Rival gagne la première carte du paquet Fan  . Placez-la sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Le Rival choisit ensuite un emplacement :

#### Évènement 1 actif :

- Le Rival choisit l'emplacement de récompense visible de plus faible valeur.

#### Évènement 2 actif :

- Le Rival choisit le deuxième emplacement de récompense visible de plus faible valeur. S'il n'y a qu'un seul emplacement visible, il choisit cet emplacement.

Le Rival gagne le nombre de gemmes  indiqué par l'emplacement choisi et recouvre cet emplacement de l'un de ses jetons Rune  . S'il n'y a aucun emplacement visible sur ce lieu, le Rival gagne 4 gemmes  . S'il n'y a aucune carte dans le paquet Fan  , le Rival gagne 1 gemme .

## LIEUX RACONTER UNE LÉGENDE



Sélectionnez le niveau de légende  le plus bas sur lequel se trouvent le moins de jetons Rune  associés. Si les trois niveaux possèdent le même nombre de jetons Rune  du Rival, sélectionnez le niveau I. Le Rival gagne un nombre de gemmes  égal au niveau sélectionné.

### Évènement 1 actif :

- Placez l'un des jetons Rune  du Rival sur la carte Légende  vide du niveau sélectionné. Puis, retournez une nouvelle carte Légende face visible de ce niveau.

### Évènement 2 actif :

- Retournez une carte Légende  face visible pour le niveau sélectionné, puis placez l'un des jetons Rune  du Rival dessus.

## LIEUX CONVERSION

### ACTIVER LES MOTIFS



Comptez le nombre de jetons Motif présentant une face Gemme. Si le nombre total de gemmes  est égal ou supérieur à la valeur indiquée pour l'évènement actuel, alors le Rival gagne autant de gemmes  que le nombre total de gemmes, puis il retourne tous les jetons Motif  présentant une gemme.

### Évènement 1 actif :

- La valeur indiquée pour cet évènement est de 3.

### Évènement 2 actif :

- La valeur indiquée pour cet évènement est de 1.

Sinon, sélectionnez le jeton Motif  qui se trouve à autant de cases vers la gauche que la valeur du jeton Rival sur ce lieu. Si la valeur du jeton est supérieure au nombre de jetons Motif , repartez du jeton Motif  le plus à gauche et continuez à compter. Si le jeton Motif  sélectionné présente une gemme , le Rival gagne autant de gemmes  que le nombre total de gemmes  présentes sur tous les jetons Motif  et retourne tous les jetons Motif  présentant une gemme . Si le jeton Motif  sélectionné présente un autre symbole, retournez ce jeton sans appliquer d'effet.

## CONVERTIR DU VOLUME

Si possible, le Rival recule son marqueur Volume de 3  et gagne 1 gemme . Effectuez cette conversion autant de fois que possible. Si le Rival n'a pas assez de volumes pour effectuer cette conversion, il gagne :

### Évènement 1 actif :

- 3 volumes 

### Évènement 2 actif :

- 6 volumes 

## GAGNER DES PIÈCES

### Évènement 1 actif :

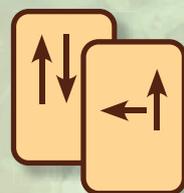
- Le Rival gagne 3 volumes 

### Évènement 2 actif :

- Le Rival gagne 1 gemme 

## PHASE PAUSE DU RIVAL

Si le deck Solo sur le plateau du Rival est vide, retirez un certain nombre de cartes de sa pile Déplacement en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi :



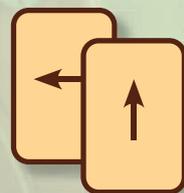
### FACILE

Mélangez la pile Déplacement et révélez des cartes jusqu'à en trouver 2 présentant deux flèches de déplacement. Retirez ces 2 cartes de la partie.



### MOYEN

Mélangez la pile Déplacement et retirez 2 cartes au hasard de la partie.



### DIFFICILE

Mélangez la pile Déplacement et révélez des cartes jusqu'à en trouver 2 présentant une seule flèche de déplacement. Retirez ces 2 cartes de la partie.

Puis, mélangez **toutes** les cartes restantes du Rival, y compris celles de sa défausse, pour former un nouveau deck Solo à placer sur le plateau du Rival.

## Modifications vous concernant

Effectuez vos tours selon les règles d'une partie multijoueurs, en tenant compte des modifications suivantes :

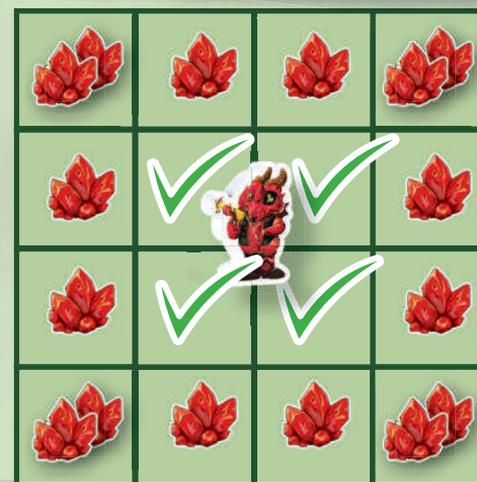
### APAISER UNE CRÉATURE

S'il y a un écusson  du Rival sur une carte Créature  que vous avez apaisée ❶, le Rival gagne toute  indiquée sur cette carte. Il n'obtient aucune autre récompense.

S'il y a un jeton Rival sur la créature ❷, placez ce jeton sur la créature  suivante de cette pile (ou directement sur le plateau) après avoir retiré la créature actuelle.



### Coût en pierres de portée



**Exemple :** si votre barde n'est pas adjacent au pion Rival, vous pouvez dépenser 1 pierre de portée  pour défier le Rival d'un lieu à une région de distance. Vous pouvez également dépenser 2 pierres de portée  pour défier le Rival de n'importe où sur le plateau.

### DÉFIER LE RIVAL

Vous ❸ pouvez défier le Rival ❹ tant que votre barde se trouve dans une région adjacente au pion Rival.

### Défier le Rival



### ACHETER DES CARTES

S'il y a un jeton Rival sur la carte achetée, placez ce jeton sur la carte suivante de cette pile (ou directement sur le plateau) après avoir retiré la carte actuelle.

## Évènements

Le Rival ne gagne **jamais** d'effet indiqué par le texte d'un évènement. Si vous jouez en **mode difficile**, donnez 1  de chaque réserve de PV au Rival au début de la partie.

## Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée de la même manière que lors d'une partie multijoueurs. Si le Rival déclenche la fin de la partie, il gagne 2 gemmes  et vous pouvez effectuer un tour Chant du cygne.

Si vous déclenchez la fin de la partie, le Rival peut effectuer un tour Chant du cygne (un tour normal avec une phase Chant, quelle que soit la position actuelle de son cadran Tempo ).

Le Rival effectue également le Décompte final et marque des points de victoire comme suit :

- Le Rival gagne 1/2/3 points de victoire pour chaque niveau I/II/III de carte Légende avec un jeton Rune  dessus (**l'un des vôtres ou l'un des siens**).
- 1 PV par écusson  vous appartenant et détenu par le Rival.

- Chaque gemme bleue  sur les cartes de sa pile de cartes marquées (située sur la fenêtre de son plateau) et chaque gemme bleue  révélée sur la piste Écusson du Rival lui rapporte 1 point de victoire.

Enfin, vérifiez chaque carte Défi sur laquelle se trouve un écusson  :

- Chaque défi Facile que vous avez réussi vous rapporte 1 PV.
- Chaque défi Difficile que vous avez réussi vous rapporte 2 PV.
- Chaque défi Facile que vous n'avez pas réussi rapporte 1 PV au Rival.
- Chaque défi Difficile que vous n'avez pas réussi rapporte 2 PV au Rival.

Si vous avez marqué **plus** de points que le Rival, vous remportez la partie ! Si vous avez marqué **moins** de points que lui ou êtes à **égalité**, vous perdez.

## CRÉDITS

**Conception du jeu :** Carl Van Ostrand

**Développement et conception supplémentaire :** Drake Villareal

**Conception et développement du mode solo :** Drake Villareal

**Illustrations :** The Mico

**Illustrations supplémentaires :** Marija Savik et Aleksandra Sofronieska

**Graphismes :** Bojan Drango

**Graphismes supplémentaires :** Naum Jamovski, Marija Savikj, Aleksandra Sofronieska

**Rédaction des règles :** Jonathan Cox

**Relecture :** Drake Villareal et Toni Toshevski

**Mise en page des règles :** Aleksandra Sofronieska

**Traduction française :** Ambre Poilvé

**Relecture française :** Antoine Prono

**Production :** Maja Denkov, Ivana et Vojkan Krstevski, Toni Toshevski

**Publication :** Final Frontier Games

**Création de l'univers :** Drake Villareal et Final Frontier Games

**Un grand merci à :** Larry Bogucki, Jeremiah Cole-Kelly, Doug Hettrick, Oliver et Angie Van Ostrand, Skyler Villareal



# MERCHANTS COVE

## The Entertainer

### **MATÉRIEL**

- 1 carte Instrument Artiste
- 26 cartes Artiste

### **Du jeu de base *Bardwood Grove* ou de l'extension *Spirits of the Grove***

- 1 plateau Joueur *Bardwood Grove*
- 4 jetons Pièce
- 3 jetons Pierre acoustique
- 1 pion Barde
- 1 cadran Tempo

### **Dans une même couleur de joueur**

- 1 marqueur Volume
- 1 marqueur Chanson
- 6 jetons Écusson
- 4 jetons Rune

# MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Joueur *Bardwood Grove* devant vous.
2. Placez votre marqueur Volume sur l'emplacement « 0 » de la piste Volume.
3. Placez votre marqueur Chanson sur l'icône Étagère, au-dessus du cadran Tempo.
4. Placez 1 jeton Écusson sur chacun des 6 emplacements les plus à droite de la piste Écusson.
5. Placez 1 pièce sur chacun des 4 emplacements Bonus autour du cadran Tempo, puis placez 1 jeton Rune sur chaque pièce.
6. Mélangez les 14 cartes indiquées ci-dessous et placez-les face cachée sur l'emplacement Pioche de votre plateau Joueur.

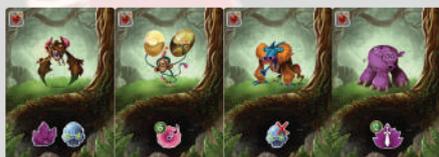


Carte Impro



Carte Créature

7. Mélangez les 4 cartes Créature indiquées ci-dessous et placez-les en pile sur l'Île du Dragon sur le plateau principal.



8. Mélangez les 4 cartes Impro indiquées ci-dessous et placez-les en pile à côté de la Grand Place sur le plateau principal.



9. Mélangez les 4 cartes Compétence indiquées ci-dessous et placez-les en pile à côté du Quai du Bazar sur le plateau principal.



10. Placez votre carte Instrument, face Corruption visible, sur l'emplacement Fenêtre de votre plateau Joueur (la face présentant les icônes Corruption correspond au recto de la carte).

11. Placez votre pion Barde à côté de votre plateau Joueur.

12. Placez votre cadran Tempo sur le côté gauche de votre plateau Joueur de sorte que l'icône Rune soit dans le quart supérieur droit.

13. Piochez 2 cartes Compétence de votre deck.

- Si vous piochez une carte Créature, placez-la immédiatement sur l'un des deux emplacements de la zone Fanfaronnade  en haut à gauche de votre plateau.

- Si vous piochez une carte Impro, placez-la immédiatement dans votre zone Chanson.

- Dans tous les cas, continuez à piocher jusqu'à avoir 2 cartes Compétence en main.



## ★ Cartes Compétence



Vous pouvez utiliser les icônes de Clan présentes dans la partie supérieure des cartes Compétence durant l'étape de Chant, et ce, gratuitement.

### Coût en volume

Vous pouvez utiliser les icônes de Clan présentes sous le coût en volume uniquement durant l'étape de Chant après avoir dépensé la quantité de volume indiquée.

## Zone Fanfaronnade



## Piste Volume



Marqueur  
Chanson

Rune (1/4)

Icône Rune

Déplacement

Cadran Tempo

Piste Écusson

Carte Instrument



## Cartes Impro



Si vous piochez une carte Impro, placez-la **immédiatement** dans votre zone Chanson.

Vous pouvez utiliser les effets des cartes Impro durant l'étape de Chant.



## Cartes Créature



Si vous piochez une carte Créature, placez-la **immédiatement** sur l'un des deux emplacements de la zone Fanfaronnade en haut à gauche de votre plateau Joueur.

Lorsque vous effectuez l'action Fanfaronner  indiquée au verso de votre carte Instrument, gagnez les effets imprimés sur toutes les cartes Créature de votre zone Fanfaronnade, dans l'ordre de votre choix, puis placez ces cartes **sous** votre défausse.

## Défausse

## Pioche



## Zone Chanson

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque **phase de Production** se déroule en 3 étapes et commence par l'**étape de Composition**.

## Étape de Composition

1. Jouez 1 carte Compétence de votre main dans votre zone Chanson, à droite de votre plateau.
2. Placez l'autre carte Compétence dans votre défausse.
  - Tournez votre cadran Tempo, dans le sens horaire, d'autant de quarts qu'il y a d'icônes Sablier sur la carte défaussée.
  - Vous pouvez prendre 1 carte Corruption pour tourner votre cadran Tempo de 1 quart supplémentaire ou de 1 quart de moins (tant que vous le tournez d'au moins 1 quart).
    - ▶ Vous trouverez un rappel de cette règle au recto de votre carte Instrument.
  - Déplacez votre marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué au bas de la carte défaussée et/ou gagnez autant de cartes Corruption qu'indiqué au bas de cette carte.
3. Si votre cadran Tempo a effectué une rotation complète, retournez votre carte Instrument sur son verso (elle présente désormais l'icône Fanfaronneur) et placez votre marqueur Chanson dessus en guise de rappel. Vous effectuerez une **étape de Chant** durant ce tour. Votre cadran Tempo a effectué une rotation complète lorsque son icône Rune dépasse le marqueur Chanson se trouvant sur l'étagère.

## Étape de Chant\*

*\*Cette étape n'a lieu que si votre cadran Tempo a effectué une rotation complète durant l'étape de Composition de ce tour. Si ce n'est pas le cas, ignorez cette étape et passez directement à l'étape de Pause.*

Contrairement à de nombreux autres marchands, vous pouvez chanter et gagner de l'Or durant la **phase de Production**. Vous pourrez également effectuer gratuitement une **étape de Chant** supplémentaire au début de chaque **phase de Marché**. Cette étape supplémentaire s'appelle le chant du cygne ; vous aurez plus d'informations à ce sujet par la suite.

1. Placez votre pion Barde sur l'un des 9 lieux disponibles, répartis en 4 catégories : Quais, Grand Place, Salles de Clan et Île du Dragon. Chacun de ces lieux est décrit plus en détail par la suite.
2. Vérifiez la position de l'icône Rune sur votre cadran Tempo. La valeur de déplacement indiquée représente le nombre de lieux **autres** que vous pouvez rejoindre pour effectuer des actions durant ce tour.
3. Sur chacun des lieux où vous **effectuez une action**, vous pouvez dépenser des pièces, des jetons Pierre acoustique et des icônes de Clan pour bénéficier des avantages du lieu.
4. Lorsque vous êtes satisfait de vos actions dans un lieu, si cela vous est possible, vous pouvez déplacer votre pion Barde sur un autre lieu et y effectuer des actions.
5. Vous ne pouvez dépenser les icônes des cartes de votre zone Chanson qu'une fois chacune. Vous pouvez combiner des icônes pour augmenter un effet, mais vous ne pouvez pas fractionner des icônes d'une même source pour les utiliser sur des lieux différents.

## Étape de Pause

1. Modifiez l'Horloge en avançant votre Sablier d'un nombre de cases égal au nombre d'icônes Sablier sur la première carte de votre défausse (celle que vous avez défaussée durant l'étape de Composition de ce tour).
2. Si vous avez eu une étape de Chant durant ce tour, défaussez toutes les cartes de votre zone Chanson, à l'exception de votre carte Instrument. Puis, retournez votre carte Instrument sur son recto.
3. Piochez des cartes de votre deck jusqu'à atteindre la limite de votre main.
  - a. Si vous piochez une carte Créature ou Impro, placez-la immédiatement sur son emplacement spécifique et continuez à piocher jusqu'à atteindre la limite de votre main.
  - b. Si vous devez piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée sur votre plateau Joueur pour créer un nouveau deck. Puis, continuez à piocher.

# Phase de Marché - Chant du cygne

Au début de la **phase de Marché**, avant qu'un joueur ne vende des marchandises, vous **pouvez** déclencher une autre chanson peu importe la position de votre cadran Tempo, en suivant les règles de l'**étape de Chant** indiquées précédemment. Si vous avez effectué un chant du cygne, défaussez toutes les cartes de votre zone Chanson, à l'exception de votre carte Instrument. Puis, retournez votre carte Instrument sur son recto.

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

### Emplacement des cartes

Si vous piochez une carte Créature ou Impro durant l'étape de Pause, placez-la sur son emplacement spécifique et continuez à piocher jusqu'à atteindre la limite de votre main.

 Placez les **cartes Impro** dans votre zone Chanson.

 Placez les **cartes Créature** dans votre zone Fanfaronnade. Lorsque vous fanfaronnez, vous pouvez activer les effets de toutes les cartes se trouvant dans cette zone, avant de les défausser. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous voulez dans votre zone Fanfaronnade.

## MOTS-CLÉS

### Icônes de Clan



Les icônes de Clan sont données par les cartes de votre zone Chanson. Elles servent généralement à multiplier les scores en fonction du nombre d'Aventuriers de couleur correspondante dans votre lieu.

Vous pouvez combiner des icônes de Clan de diverses cartes et sources.

### Icône de Clan Paladin



Vous pouvez dépenser ce symbole Clan à la place de n'importe quelle autre couleur de symbole Clan (vous ne pouvez pas le fractionner en plusieurs couleurs d'icônes).

### Fractionner des icônes de Clan

Lorsque vous dépensez des icônes de Clan de valeur 2, 3 ou 4, vous devez les dépenser toutes en même temps ; vous **ne pouvez pas** les conserver pour les dépenser autre part.

### Fanfaronner



Après que votre cadran Tempo a effectué une rotation complète, vous avez retourné votre carte Instrument sur son verso (présentant une icône Fanfaronner). Vous pouvez donc effectuer une **étape de Chant** durant ce tour. Durant cette étape, vous pouvez dépenser 3 volumes pour effectuer l'action Fanfaronner. Lorsque vous fanfaronnez, activez les effets imprimés au bas de toutes les cartes Créature de votre zone Fanfaronnade, dans l'ordre de votre choix. Puis, défaussez ces cartes.

### Pièce



Gagnez autant d'Or que le nombre de pièces indiqué.

### Pierre acoustique



Cette icône représente une pierre acoustique. Lorsque vous en obtenez une, prenez un jeton Pierre acoustique et mettez-le dans votre réserve. Vous pouvez dépenser ces jetons durant une **étape de Chant** pour gagner 3 icônes de Clan de même couleur (comme indiqué au verso de votre carte Instrument). Les pierres acoustiques sont volontairement en quantité limitée.

### Gagner de nouvelles cartes

Vous devez toujours placer vos nouvelles cartes face cachée sur votre deck.

### Limite de cartes en main



Il s'agit du nombre maximum de cartes Compétence que vous pouvez avoir en main. La limite est toujours égale au nombre d'icônes Mélodie  révélées sur votre piste Écusson. La limite de votre main augmente au fur et à mesure que des écussons sont retirés de votre plateau Joueur. À chaque étape de Pause, vous devez piocher des cartes jusqu'à atteindre la limite de votre main.

### Volume



Lorsque vous gagnez ou perdez du volume, déplacez votre marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué (dans la limite de 6). Vous pouvez dépenser du volume pour activer la partie inférieure de certaines cartes Compétence, ainsi que pour activer votre carte Instrument.

# LIEUX REPRÉSENTATION

## Quais

*Il y a 3 lieux Quai, 1 par Quai.*

1. Dépensez un certain nombre d'icônes de Clan de votre zone Chanson, puis multipliez ce nombre par le nombre d'Aventuriers de même couleur se trouvant sur le même Quai que votre pion Barde. Avancez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au résultat.
2. Vous pouvez acheter 1 nouvelle carte Compétence ou Impro chaque fois que vous effectuez une action sur un Quai. Le coût des cartes est égal à 1, plus 1 par pièce révélée (autour de votre cadran Tempo) et par gemme bleue révélée (sur votre piste Écusson) sur votre plateau Joueur. Reculez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au coût.
3. Placez les cartes achetées face cachée sur votre deck.



## Quais

## Grand Place

*Il y a 1 lieu Grand Place.*

Effectuer une action sur la Grand Place vous permet de placer un écusson de votre plateau Joueur sur une carte Habitant. Au lieu d'intégrer votre Équipe, cet Habitant se comportera comme un fan de l'Artiste, agissant comme un Mécène pendant et à la fin de la partie. Les deux premiers écussons que vous placerez augmenteront votre limite de cartes en main. Les quatre derniers écussons que vous placerez révéleront une . Chacune de ces icônes révélées augmente de 1 le coût des cartes sur leur Quai respectif. Utilisez des icônes de Clan pour gagner un nouveau fan (dans ces règles, « fan » signifie « Habitant »).

1. Choisissez une carte Habitant de la Grand Place.
2. Le nombre d'icônes de Clan que vous devez dépenser est égal à 1, plus le nombre de fans que vous avez déjà (n'importe quel Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons).
- Vous pouvez dépenser n'importe quelle couleur ou combinaison d'icônes de Clan pour effectuer cette action.
3. Placez l'écusson le plus à gauche de votre piste Écusson sur la carte Habitant choisie.
- Cet Habitant est considéré comme l'un de vos fans. Il vous rapportera des icônes de Clan à la fin de la partie, peu importe où il se trouve.

**Recruter des fans :** Si un autre joueur recrute un Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons, ce joueur et vous obtenez immédiatement l'appui de ce Mécène.

**Défausser des fans :** Si un Habitant sur lequel se trouve l'un de vos écussons doit être défaussé suite à un effet ou durant la phase de Nettoyage, placez-le à côté de votre plateau Joueur et obtenez immédiatement l'appui de ce Mécène.



## Grand Place

## Salles de Clan

*Il y a 4 lieux Salle de Clan : la Salle des Guerriers, la Salle des Bardes, la Salle des Sorciers et la Salle des Nobles.*

Effectuer une action dans une Salle de Clan vous permet d'effectuer plus tard une action sur l'Île du Dragon, impliquant les Aventuriers correspondant à la couleur de la Salle de Clan. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action par Salle de Clan durant la partie. Vous ne pouvez pas effectuer d'action dans une Salle de Clan contenant l'une de vos runes. Enfin, vous **ne pouvez pas**

effectuer d'action dans le Repaire des Voyous (trop dangereux) ni dans la Salle de Clan des Paladins (pas assez drôle). Lorsque vous effectuez une action dans une Salle de Clan :

1. Dépensez des icônes de Clan correspondant à la couleur de la Salle de Clan choisie. Le nombre d'icônes doit être supérieur à celui des Aventuriers présents dans cette salle.
2. Placez l'une des runes de votre cadran Tempo sur cette Salle de Clan.
3. Cela augmente le coût des cartes, mais vous permet de chanter devant des Aventuriers depuis l'Île du Dragon (plus d'informations ci-dessous).

## Salles de Clan



## Île du Dragon

## Île du Dragon

*Il y a 1 lieu Île du Dragon.*

Vous ne pouvez pas effectuer d'action sur ce lieu sauf si vous avez au moins 1 rune sur une Salle de Clan.

1. Choisissez un côté de l'Île du Dragon où chanter. Vous chanterez devant tous les Aventuriers qui se trouvent sur les bateaux non à quai du côté choisi de l'Île du Dragon.
2. Choisissez une Salle de Clan.
3. Dépensez un certain nombre d'icônes de Clan correspondant à la Salle de Clan choisie, puis multipliez ce nombre par le nombre d'Aventuriers de même couleur se trouvant du côté choisi de l'Île du Dragon. Avancez votre marqueur Or d'un nombre de cases équivalent au résultat.
4. Vous pouvez répéter les étapes 2 et 3, tant que vous choisissez une Salle de Clan que vous n'avez pas déjà sélectionnée durant ce tour.
5. Si vous avez gagné au moins 1 Or durant cette action, prenez gratuitement 1 carte Créature au choix de l'Île du Dragon et placez-la face visible dans votre zone Fanfaronnade.



5. Vous ne pouvez plus vous déplacer, mais il vous reste 3 volumes. Vous décidez donc de fanfaronner.

- Vous gagnez 1 pierre acoustique et 1 carte Corruption, que vous mettez dans votre réserve.
- Vous défaussez la carte Créature.

6. Vous récupérez votre pion Barde du plateau et le remettez devant vous. Puis, vous passez à l'étape de Pause.



2b.

# EXEMPLE D'ÉTAPE DE CHANT

Lors de votre **étape de Composition**, l'icône Rune de votre cadran Tempo a effectué une rotation complète et a dépassé votre marqueur Chanson. Vous allez donc effectuer une étape de Chant durant ce tour.

1. Vous retournez votre carte Instrument sur son verso et placez le marqueur Chanson dessus en guise de rappel.
2. Vous placez votre pion Barde sur la Salle de Clan rouge (Salle des Guerriers).
  - **2a.** Vous dépensez les 2 icônes de Clan Guerrier de la deuxième carte de votre zone Chanson afin de placer une rune sur la Salle des Guerriers.
    - ▶ Cela vous permettra de chanter sur l'Île du Dragon plus tard.
  - **2b.** Comme indiqué par la position de votre cadran Tempo, vous pouvez vous déplacer et effectuer des actions dans 2 lieux supplémentaires.
3. Vous vous déplacez sur la Grand Place pour effectuer une action.
  - Vous dépensez les 2 icônes de Clan Noble de la carte la plus à droite de votre zone Chanson afin de placer un écusson sur un Habitant.
  - Puisqu'il s'agit du deuxième écusson que vous avez placé durant la partie, il nécessite 2 icônes.
  - La limite de votre main est désormais de 4 cartes. Vous pourrez donc piocher jusqu'à avoir 4 cartes Compétence en main durant l'étape de Pause.
4. Vous vous déplacez sur l'Île du Dragon pour effectuer une action.
  - Vous choisissez le côté droit de l'île.
  - Vous dépensez 3 volumes pour débloquent la partie inférieure de la carte la plus à droite de votre zone Chanson, ce qui vous accorde 2 icônes de Clan Guerrier.
  - Vous dépensez la pierre acoustique de votre réserve pour obtenir 3 icônes de Clan Paladin, que vous convertissez en icônes de Clan Guerrier.

- Vous utilisez également la carte la plus à gauche de votre zone Chanson, qui vous accorde 1 icône de Clan Paladin par carte Compétence dans votre zone Chanson (soit 3), que vous convertissez en icônes de Clan Guerrier.
- Vous avez désormais 8 icônes de Clan Guerrier que vous dépensez pour chanter devant les 4 pions Guerrier se trouvant sur les bateaux non à quai, à droite de l'Île du Dragon.
- Vous gagnez immédiatement 32 Ors (8 x 4). Puis, vous prenez une carte Créature au choix depuis l'Île du Dragon, que vous placez face visible dans votre zone Fanfaronnade.

