

SPIRITS OF THE GROVE

MATÉRIEL

Matériel pour un 5^e joueur (violet) :



1 plateau Joueur
+ 1 aide de jeu



1 jeton Bateau



7 jetons Écusson



1 cadran Tempo



1 marqueur Chanson



1 marqueur Volume



8 jetons Rune



1 jeton Muse



1 carte Fan
« Super Fan »



4 pièces



3 jetons
Pierre acoustique



1 jeton
Pierre de portée



1 jeton
Pierre d'Opus

Barde - La Tisseuse de mots



1 pion Barde

1 carte Barde

1 deck de départ :



1 carte Instrument



1 carte Impro



6 cartes Compétence

4 cartes Muse



Barde - L'Accordéoniste et son imitateur à 6 cordes



1 pion Barde

1 carte Barde

1 deck de départ :



1 carte Instrument



1 carte Impro



6 cartes Compétence

4 cartes Muse



18 cartes Esprit



6 esprits
crépusculaires



6 esprits
diurnes



6 esprits
nocturnes

8 cartes Évènement



2 événements
Printemps



2 événements
Été



2 événements
Automne



2 événements
Hiver

MISE EN PLACE

1. Séparez les esprits en 3 paquets mélangés distincts, selon leur dos/type.

Crépusculaire

Diurne

Nocturne



2. Donnez à chaque joueur 1 carte Esprit  de chaque paquet.

Évènements : les évènements de cette extension requièrent l'utilisation des cartes Esprit . N'utilisez pas ces évènements si vous ne jouez pas avec ces cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur a 3 cartes Esprit . Ces cartes accordent des avantages puissants et immédiats lorsqu'elles sont jouées.

Les cartes Esprit  peuvent être jouées par un joueur uniquement durant son tour. Il en existe trois types différents liés à la phase durant laquelle elles peuvent être jouées :



Les esprits crépusculaires peuvent être joués durant la **phase Composition** d'un joueur.



Les esprits diurnes peuvent être joués durant la **phase Chant** d'un joueur.



Les esprits nocturnes peuvent être joués durant la **phase Pause** d'un joueur.

Après avoir joué une carte Esprit , le joueur gagne tous les avantages indiqués sur la carte, puis place la carte face visible à gauche de son plateau Joueur pour indiquer qu'elle a été jouée.



Vous pouvez dépenser des écussons  de bardes adverses en tant que mélodies . La quantité de mélodies  accordée est égale à la valeur Défense Mélodie  actuelle sur la piste Écusson du propriétaire d'origine de l'écusson dépensé.

MODE SOLO

Si vous utilisez cette extension lors d'une partie en mode solo, donnez au Rival 1 gemme  de chaque réserve de PV au début de la partie.