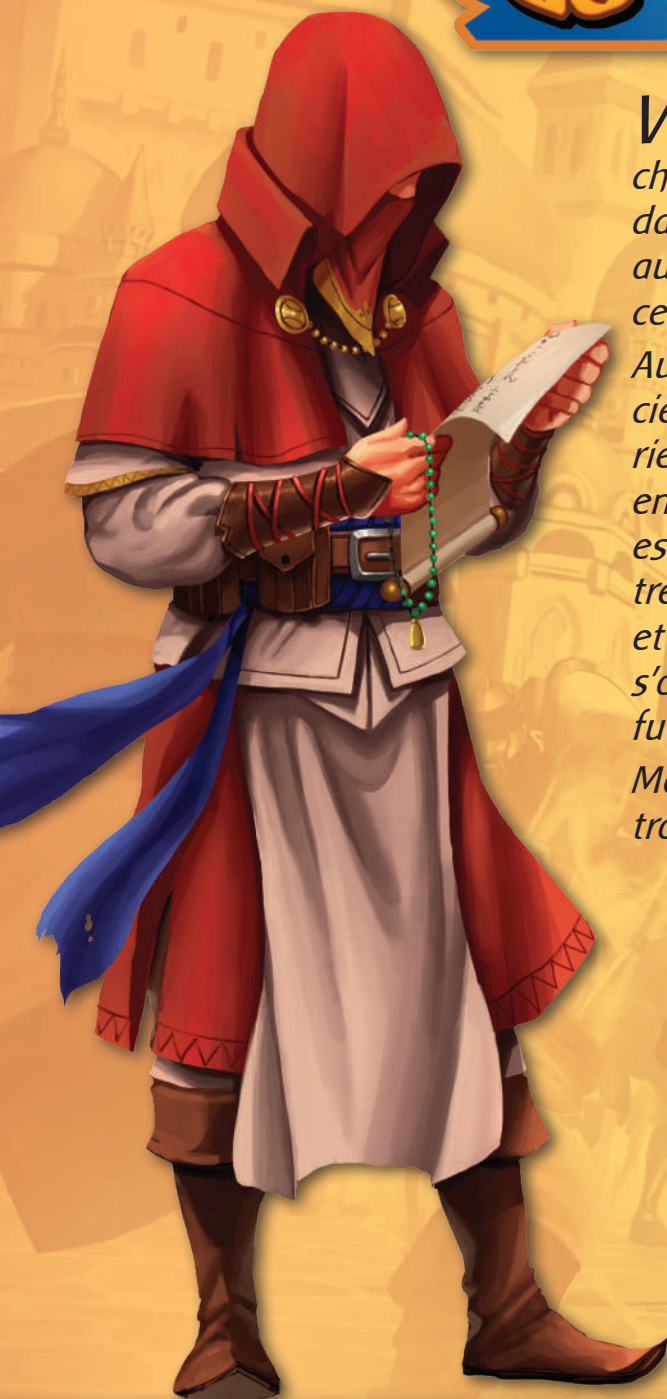


Destin de Voleur



Vous êtes un voleur, toujours à la recherche de la prochaine cible à frapper. Vous décidez de vous introduire dans le Palais Royal, d'entrer par effraction dans la salle aux trésors, et de jeter un œil aux richesses mythiques censées y être cachées.

Au milieu des piles d'or, d'émeraudes et de bijoux précieux, vous tombez sur un coffre contenant un mystérieux sablier. Au moment où vous le touchez, vous êtes envahi par une énergie mystique et comprenez quel est son pouvoir : vous êtes désormais capable d'entrevoir votre avenir. En prenant différentes décisions et en empruntant le meilleur chemin parmi ceux qui s'offrent à vous, vous êtes en mesure de modeler votre futur comme bon vous semble.

Malheureusement, tout le Palais est désormais à vos trousses...

1. Contenu



51 Cartes Lieu



57 Cartes
Personnage



63 Cartes
Événement



12 Cartes
de Départ



7 Cartes Réussite
en Solo



4 Cartes Aide de Jeu
1 Carte
Aide de Jeu Solo



3 Cartes
Indicateur
de Pile



32 Jetons
Épée



32 Jetons
Gemme



32 Jetons
Lampe



36 Jetons
Temps



36 Jetons
Danger



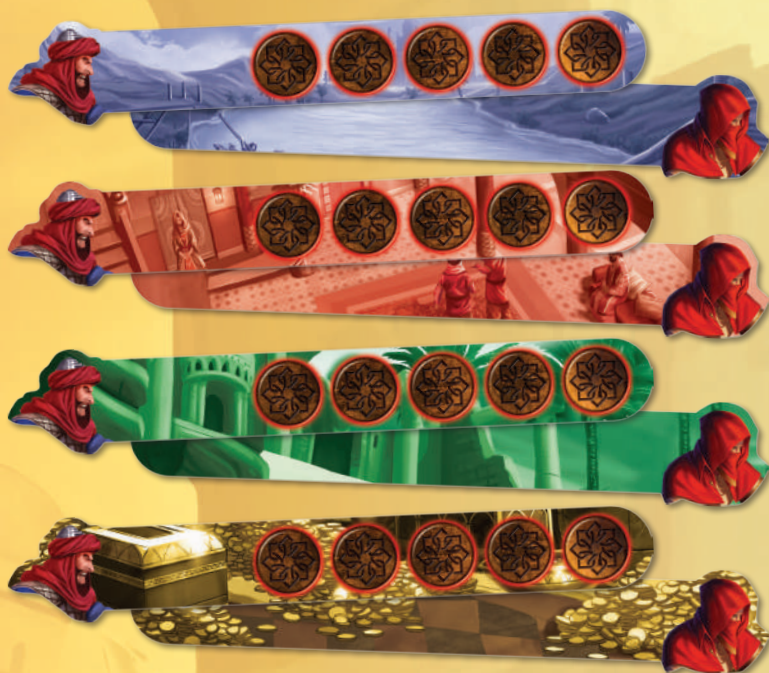
1 Plateau de Jeu



1 Jeton en bois
Premier Joueur



5 Marqueurs en bois
(4 Marqueurs de Score et 1 Marqueur de Tour)



8 Séparateurs



1 Livret de règles

2. Description du Contenu

Cartes Lieu

Zone de Butin

Nom de Carte
Type de Carte

Capacité de Carte

Avantage de Carte *
(choix multiples)



Carte Lieu
de Départ

Points
de Destin

Cartes Personnage

Zone de Butin

Nom de Carte
Type de Carte

Capacité de
Carte

Avantage de Carte *
(choix multiples)



Carte Personnage
de Départ

Points
de Destin

Cartes Évènement

Zone de Butin

Nom de Carte
Type de Carte

Capacité de Carte
Cette carte est
retirée du Jeu Solo



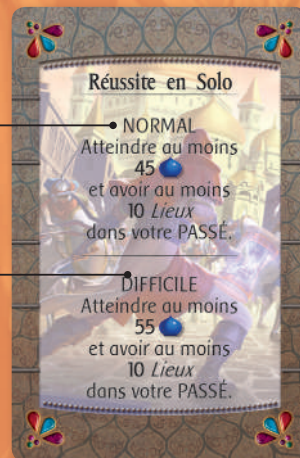
Sous-type de Carte

Nombre de fois que
cette carte peut être
trouvée en jeu **

Réussites en Solo

Difficulté
Normale

Difficulté
Difficile



* À chaque fois que vous obtenez l'Avantage d'une carte Lieu, Personnage ou Évènement, choisissez une des options possibles.

** Ceci se réfère au nombre d'occurrences de la capacité de cette carte dans le jeu. Chaque carte Lieu, Personnage et Évènement de Destin de Voleur est par contre unique par rapport à ses caractéristiques de Butin ou d'Avantage.

Ressources Basiques



Épée



Gemme



Lampe

Ressources Non-basiques



Temps



Danger

Plateau de score



Séparateurs



3. Mise en Place

Suivez les étapes suivantes pour installer le jeu.

- 1 Posez le Plateau de Jeu au centre de la table. Puis posez le Marqueur de Tour sur la case Tour 1.

- 2 Chaque joueur choisit une couleur, prend le Marqueur de Score correspondant et le pose sur la case 0 de la piste des Points de Destin.

- 3 Chaque joueur prend les 2 Séparateurs de la même couleur que son Marqueur de Score et les pose devant lui. Cet espace devient le **PRÉSENT** de chaque joueur.

- 4 Triez toutes les Ressources (Épée, Gemme, Lampe, Temps et Danger) et posez-les sur le Plateau de Jeu sur leur emplacement dédié. Les zones contenant ces jetons sont nommées **RÉSERVE**.

- 5 Triez toutes les cartes **Personnage de Départ** et **Lieu de Départ**. Chaque joueur choisit un Lieu de Départ au hasard. Puis il prend le Personnage de Départ indiqué dans la capacité du Lieu, et pose les deux cartes dans son **PRÉSENT**. Il obtient également les Ressources indiquées dans les Zones de Butin de ses cartes de Départ et les pose devant lui. Elles constituent le **Stock** de chaque joueur.

- 6 Triez toutes les **cartes Lieu, Personnage et Évènement**, mélangez-les et posez-les en **3 piles différentes, face cachée**, près du Plateau de Jeu. Posez une carte Indicateur de Pile près de chaque pile pour bien les différencier les unes des autres en cours de partie.

- 7 Chaque joueur prend une carte Aide de Jeu et la pose dans sa zone du **PASSÉ**.

- 8 Le joueur qui a le plus récemment emprunté quelque chose sans le rendre devient le Premier Joueur pour le premier tour, et reçoit le jeton Premier Joueur. Sinon, déterminez le Premier Joueur au hasard.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.



ZONE PRÉSENT DE CHAQUE JOUEUR



Rangée des cartes Lieu



Rangée des cartes Personnage



Rangée des cartes Évènement

4. Répartition des Zones

Chaque joueur a 3 zones devant lui :



Zone du Futur

Le FUTUR n'a aucune limite de capacité de cartes et peut en contenir n'importe quel nombre de chaque type.

À chaque fois qu'une carte est posée dans le FUTUR d'un joueur, toutes les Ressources indiquées dans la Zone de Butin de cette carte doivent être posées dessus depuis la Réserve.

Si à n'importe quel moment il n'y a plus aucune Ressource sur une carte dans la zone du FUTUR, elle est immédiatement déplacée dans la zone du PRÉSENT de ce joueur.

Zone du Présent

Chaque rangée de la zone du PRÉSENT peut contenir 4 cartes au maximum. En d'autres termes, un joueur ne peut pas avoir plus de 4 Lieux, 4 Personnages ou 4 Événements dans son PRÉSENT.

À chaque fois qu'une nouvelle carte est déplacée vers le PRÉSENT d'un joueur, elle est posée sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée correspondante. S'il y a déjà 4 cartes dans cette rangée, celle située le plus à gauche est "éjectée" du PRÉSENT, les 3 autres cartes sont décalées d'un cran vers la gauche, et la nouvelle carte prend la place désormais libre tout à droite. De la même manière, si une carte est retirée d'une rangée par une capacité, toutes les cartes restantes à sa droite sont décalées d'un cran vers la gauche.

Si la carte éjectée du PRÉSENT est un Lieu ou un Personnage, elle va dans le PASSÉ du joueur. Dans un des rares cas où il s'agit d'un Événement, puisqu'il n'a pas été déclenché, il est défaussé (posé dans la pile de défausse à côté de la Pile correspondante, près du Plateau de Jeu).

Zone du Passé

La zone du PASSÉ n'a aucune limite de capacité de cartes et peut en contenir n'importe quel nombre de chaque type. Contrairement au FUTUR et au PRÉSENT, les cartes posées dans le PASSÉ sont conservées en une seule pile face visible. Les joueurs peuvent consulter à n'importe quel moment leur propre pile de cartes du PASSÉ, alors que leurs adversaires ne peuvent voir que la carte du dessus de la pile. Le nombre de cartes dans cette pile du PASSÉ est une information que tous les joueurs peuvent connaître.

5. Déroulement de la Partie

La partie dure 5 tours. Chaque tour est constitué des phases suivantes :

Phase de
Planification

Phase de Butin

Phase d'Action

Phase de
Corruption

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer sans les règles utilisant le Futur Commun (voir page 12), pour garder un niveau de difficulté adapté.

5.1 Phase de Planification

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche 1 carte Lieu, 1 carte Personnage et 1 carte Évènement ainsi que 2 cartes supplémentaires dans n'importe quelle pile et avec n'importe quelle combinaison, pour un total de 5 cartes.

Après que tous les joueurs aient pioché, ils en révèlent une de leur choix et la posent face visible dans la rangée correspondante de leur zone du FUTUR (selon leur type : Lieu, Personnage, Évènement). Puis ils ajoutent à cette carte toutes les Ressources indiquées sur leur Zone de Butin, prises dans la Réserve.

Chaque joueur choisit alors 2 cartes de sa main et les passe, face cachée, au joueur suivant (le joueur à leur gauche lors des tours 1, 3 et 5, ou le joueur à leur droite lors des tours 2 et 4, comme indiqué sur le Plateau de Jeu).

Les joueurs répètent ces étapes de choix d'une carte, pose dans le FUTUR, ajout des Ressources et passage de deux cartes au joueur suivant, jusqu'à ce qu'ils n'aient plus que deux cartes dans leur main (celles qu'ils viennent de recevoir du joueur précédent). Chaque joueur pose alors normalement une de ces deux cartes dans son FUTUR, lui ajoute ses Ressources indiquées, puis choisit un des deux Avantages de la carte restante. Il reçoit alors le bonus correspondant et défusse la carte face visible **près de la Pile correspondante**.

5.2 Phase de Butin

Durant cette phase, chaque joueur choisit un certain nombre de Ressources disponibles sur les cartes de son FUTUR et les déplace dans son Stock, une par une. **Néanmoins les jetons Danger sont toujours posés sur la piste Danger du joueur à la place.** Le nombre maximum de Ressources qu'un joueur peut obtenir de cette manière diffère selon le tour de jeu en cours. Il est indiqué en haut à droite du numéro du tour sur le Plateau de Jeu. Veuillez noter qu'**un joueur peut décider de recevoir moins de Ressources que le maximum autorisé** (et même aucune Ressource s'il le souhaite).

L'ordre dans lequel les joueurs obtiennent les Ressources des cartes de leur FUTUR est très important. **Dès qu'une carte n'a plus de Ressource sur elle, elle est immédiatement déplacée dans le PRÉSENT de son joueur.** Chaque carte qui entre dans la zone du PRÉSENT d'un joueur peut déclencher les capacités des cartes Lieux déjà présentes dans le PRÉSENT de ce joueur. De telles capacités sont résolues immédiatement, avant que le joueur continue à collecter les Ressources des cartes dans son FUTUR.

5.3 Phase d'Action

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une ou deux actions à effectuer parmi les suivantes :

Activer un
Personnage

Activer un
Évènement

Utiliser
le Temps

Passer

Il est possible de choisir deux fois la même action.

Activer un Personnage

Le joueur choisit une carte Personnage de son PRÉSENT et utilise sa capacité. La carte Personnage est inclinée pour indiquer qu'elle a été Activée. Ce Personnage reste Activé jusqu'à la fin du tour.

Un joueur ne peut Activer un Personnage que si sa capacité peut être utilisée.

Activer un Évènement

Le joueur choisit une carte Évènement de son PRÉSENT et utilise sa capacité. Une fois cette capacité utilisée, le joueur déplace la carte Évènement de son PRÉSENT vers son PASSÉ.

Un joueur ne peut Activer un Évènement que si sa capacité peut être utilisée.

Utiliser le Temps

Le joueur dépense deux jetons Temps de son Stock, en les remettant dans la Réserve. Il peut prendre une Ressource, **n'importe laquelle**, d'une des cartes de son propre FUTUR, et la déplacer dans son Stock. Si une carte dans le FUTUR d'un joueur se retrouve sans Ressource posée sur elle, elle est immédiatement déplacée dans le PRÉSENT.

Passer

Un joueur peut choisir de Passer, ce qui lui interdit d'effectuer quelque action que ce soit jusqu'à la fin du tour. Lors de chaque tour, le premier joueur à choisir l'action Passer devient le Premier Joueur lors du prochain tour.

La phase d'Action continue dans l'ordre des joueurs, chaque joueur effectuant une ou deux actions jusqu'à ce qu'il Passe. Lorsque tous les joueurs ont Passé, la phase d'Action se termine.



5.4 Phase de Corruption

Durant cette phase, chaque joueur doit payer un pot-de-vin dont la valeur dépend des jetons Danger sur sa piste Danger. Pour chaque jeton Danger, il doit prendre une **Ressource Basique** (Épée, Gemme ou Lampe) de son Stock et la remettre dans la Réserve. Si un joueur ne peut pas payer pour la totalité de ses jetons Danger, par manque de Ressources, il perd 1 Point de Destin (en reculant d'une case sur la piste des Points de Destin) par jeton Danger pour lequel il n'a pas payé.

Tous les jetons Danger pour lesquels le pot-de-vin a été payé restent sur la piste Danger. Tous les jetons Danger pour lesquels le pot-de-vin n'a pas été payé (et qui ont donc fait perdre des Points de Destin) retournent dans la Réserve.

NOTE : Un joueur ne peut pas choisir volontairement de perdre 1 Point de Destin au lieu de payer des Ressources Basiques comme pot-de-vin. S'il possède suffisamment de Ressources pour payer tout ou partie du pot-de-vin, il doit le faire.

6. *Fín du Tour*

Une fois que tous les joueurs ont payé leur pot-de-vin, le tour se termine en respectant les étapes suivantes :

- Le nouveau Premier Joueur (celui qui a Passé le premier lors de ce tour) obtient le jeton Premier Joueur.
- Chaque joueur Réinitialise ses Personnages Activés dans son PRÉSENT (les remettant dans leur position de départ).

7. *Fín de la Partie*

Lorsque le 5ème tour se termine, la partie s'achève.

- Les joueurs additionnent les Points de Destin indiqués sur les cartes de leur PASSÉ et avancent leur Marqueur de Score sur la piste des Points de Destin d'autant de cases.
- Les joueurs obtiennent 1 Point de Destin par tranche de 5 Ressources Basiques (Épée, Gemme ou Lampe) encore dans leur Stock.

Le joueur avec le plus haut total de Points de Destin est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de jetons Danger sur sa piste Danger gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



8. Futur Commun

Au début de la Phase de Planification, avant que les joueurs piochent les cartes, piochez 1 carte dans chaque pile de type de carte (Lieu, Personnage et Évènement) et posez-les sur les emplacements prévus du Plateau de Jeu. Ajoutez sur chacune de ces cartes les Ressources indiquées par leur zone de Butin.

Ces 3 cartes constituent le FUTUR COMMUN. Elles sont considérées comme étant présentes dans le FUTUR de tous les joueurs. Si un joueur effectue une action ou utilise une capacité qui cible/demande une carte de son FUTUR, ces cartes sont concernées à tout point de vue.

Exemple : Si la capacité d'une carte permet à un joueur d'ajouter ou de prendre une Ressource d'une carte de son FUTUR, il peut choisir une carte du FUTUR COMMUN pour y ajouter ou y prendre une Ressource.

Comme pour la zone du FUTUR d'un joueur, lorsque la dernière Ressource d'une carte du FUTUR COMMUN est retirée, la carte doit immédiatement être posée dans le PRÉSENT du joueur concerné. À partir de ce moment la carte lui appartient totalement.

Exceptions:

- Un joueur ne peut pas se servir sur les cartes du FUTUR COMMUN pour les Ressources qu'il obtient durant la phase de Butin.
- Un joueur ne peut pas utiliser d'action/capacité qui ajouterait des cartes à celles posées dans le FUTUR COMMUN au début du tour.
- Un joueur ne peut pas utiliser d'action/capacité qui ajouterait des jetons Danger aux cartes dans le FUTUR COMMUN en plus de ceux posés au début du tour.

À la fin du tour, toute carte encore présente dans le FUTUR COMMUN est défaussée, et de nouvelles cartes y seront posées au début de la prochaine Phase de Planification

9. Règles Universelles

Vous trouverez ci-dessous certaines règles universelles qui s'appliqueront toujours (sauf si le contraire est explicitement spécifié par une action ou une capacité).

- Si un joueur qui a déjà 5 jetons Danger sur sa piste Danger obtient d'autres jetons Danger, il perd immédiatement 1 Point de Destin par jeton Danger en excès au lieu de les ajouter à la piste.
- Lorsqu'une action/capacité ou un Avantage permet à un joueur de piocher une carte, elle est directement posée dans son FUTUR.



10. Règles de Timing

Le timing est essentiel dans Destin de Voleur, et les règles suivantes devraient être appliquées pour que la partie se déroule correctement.

- Une fois qu'une action/capacité est en cours, elle doit être résolue en entier avant que ses capacités déclenchées ne soient résolues.
- S'il y a plusieurs déclenchements de capacités à cause d'une action/capacité, le joueur concerné doit résoudre ses capacités dans l'ordre de leur apparition.
- Si deux capacités se déclenchent en même temps, le joueur concerné choisit l'ordre de leur résolution.
- Plusieurs étapes du jeu peuvent être effectuées simultanément par tous les joueurs, pour réduire la durée de la partie (révéler la carte choisie pendant la Phase de Planification, prendre les Ressources pendant la Phase de Butin, payer le pot-de-vin, etc.). Néanmoins, si n'importe quelle capacité de carte provoque une interaction entre joueurs pour laquelle le timing est important, résolvez les cas concernés en suivant l'ordre de joueurs.

Exemple : Un Personnage Ami est posé dans le PRÉSENT d'un joueur. Sandra a déjà 2 Lieux dans son PRÉSENT dont la capacité se déclenche lorsqu'un Personnage Ami est posé dans le PRÉSENT du même joueur. Elle peut choisir l'ordre de résolution des capacités des deux Lieux.

11. Astuces Stratégiques

Vous trouverez ci-dessous quelques astuces stratégiques pour améliorer votre expérience de jeu. Ces conseils sont à partager entre tous les joueurs au début de la partie.



Prenez soin de choisir attentivement l'ordre des ressources obtenues durant la Phase de Butin. Puisqu'une carte qui n'a plus de Ressources posées sur elle est immédiatement déplacée dans la zone du PRÉSENT, anticipez l'ordre d'arrivée dans la zone du PRÉSENT pour optimiser vos combinaisons d'effets.



Le Danger est néfaste et peut régulièrement provoquer une perte de Points de Destin si vous n'avez plus assez de Ressources Basiques pour payer le pot-de-vin de la Phase de Corruption. Pourtant il est préférable de chercher à maintenir le Danger à un niveau équilibré qu'à l'éviter systématiquement. Destin de Voleur comprend de nombreuses cartes contenant du Danger dans leur zone de Butin. Ces cartes sont souvent plus puissantes que les autres. En d'autres termes, ne vous privez pas de ces cartes, mais gardez le contrôle sur le Danger que vous accumulez.



Il y aura plusieurs occasions pendant lesquelles vous voudrez volontairement laisser des Ressources sur les cartes de votre FUTUR pendant la Phase de Butin plutôt que les piller entièrement et déplacer ces cartes dans votre PRÉSENT. Les cartes restées dans votre FUTUR pendant la Phase d'Action peuvent accueillir les Ressources générées par des capacités de cartes.



12. F.A.Q. Des Cartes

Auberge : Le changement de position d'un Personnage dans votre PRÉSENT doit s'effectuer après que vous récupériez les Ressources d'une carte de votre FUTUR avec l'action Utiliser le Temps.



Puits : Le changement de position d'un Lieu dans votre PRÉSENT doit s'effectuer après que vous récupériez les Ressources d'une carte de votre FUTUR avec l'action Utiliser le Temps.



Arsenal : Cette capacité se déclenche juste avant que vous obteniez du Danger. Si le coût d'1 Épée est payé, le jeton Danger n'est pas posé sur votre piste Danger. Pour chaque jeton Danger que vous souhaitez éviter de cette manière, vous devez payer 1 Épée.



Salle du Trésor : Cette capacité se déclenche juste avant que vous obteniez du Danger. Si le coût d'1 Gemme est payé, le jeton Danger n'est pas posé sur votre piste Danger. Pour chaque jeton Danger que vous souhaitez éviter de cette manière, vous devez payer 1 Gemme.



Bibliothèque : Cette capacité se déclenche juste avant que vous obteniez du Danger. Si le coût d'1 Lampe est payé, le jeton Danger n'est pas posé sur votre piste Danger. Pour chaque jeton Danger que vous souhaitez éviter de cette manière, vous devez payer 1 Lampe.



Mercenaire : Vous choisissez seulement un des deux Avantages de la carte, comme lors de la Phase de Planification.



Roi des Voleurs : Cette capacité peut également être appliquée aux cartes du FUTUR COMMUN, puisqu'elles sont considérées comme étant autant dans le FUTUR des autres joueurs que dans le vôtre.



Garde du Corps : Comme indiqué dans 8. Futur Commun, page 12, vous ne pouvez pas utiliser la capacité de cette carte pour déplacer des jetons Danger sur les cartes du FUTUR COMMUN.



Plans Abandonnés : Vous pouvez aussi choisir une carte du FUTUR COMMUN comme cible de cette capacité.



Jouer avec le Feu : Vous pouvez activer cet Événement même s'il n'y a pas de jeton Danger sur votre piste Danger. Dans ce cas, vous obtiendrez 0 Ressource.



C'était une Erreur : Si 2 joueurs ou plus sont à égalité avec le plus grand nombre de jetons Danger sur leur piste Danger, chacun d'eux perd 2 Dangers. Un joueur ne peut pas décider de ne pas perdre de Danger. Un joueur avec un seul jeton Danger sur sa piste perd un seul Danger à la place.



Ça ne Pouvait pas Être Pire : Vous obtenez les 2 Points de Destin même si vous êtes à égalité avec le plus grand nombre de jetons Danger.



13. Règles du Jeu Solo

Pour jouer une partie de Destin de Voleur en solo, appliquez les ajustements suivants :

Cartes

Pendant la mise en place, retirez toutes les cartes portant le symbole  «Retirez cette carte pour une partie en solo» en bas à gauche.

Réussite

Pendant la mise en place, choisissez une des cartes Réussite en Solo et un niveau de difficulté (NORMAL ou DIFFICILE). Ce sera votre objectif pour cette partie.

Futur Commun

Jouez toujours avec les règles de **Futur Commun** lors d'une partie en solo.

Ajustements de la Phase de Planification

Pendant la Phase de Planification de chaque tour, **piochez 3 cartes de chacune des 3 Piles** (Lieu, Personnage et Évènement), et **3 cartes supplémentaires de ces Piles avec n'importe quelle combinaison** (pour un total de 12 cartes).

Mélangez ces 12 cartes et formez une pile face cachée. Puis piochez les 3 premières cartes, choisissez-en une à poser dans votre FUTUR et défaussez les deux autres. Répétez cette action deux fois, puis, pour les 3 dernières cartes, choisissez-en une pour être posée dans votre FUTUR, une pour son Avantage, et défaussez la dernière.

14. Crédits

Conception : Konstantinos Kokkinis
Sotirios Tsantilas

Illustrations : Gong Studios
Kinetic MCD

Développement : Vangelis Bagiartakis

Conception Graphique : Konstantinos Kokkinis
Kinetic MCD

Testeurs :

Dimitris Siakambenis, Akis Tsakliotis, Giorgos Sarakatsianos,
Thodoris Mavraganis, Konstantinos Karagiannis, Alexandros
Kapidakis, Charalambos Tsakiris, Nikos Chondropoulos,
Konstantinos Pananas, Sandra Biniari



artipiagames.com



supermeeple.com

Artipia Games

19 Nikou Xilouri str.
Zografou, 15773
Athens, Greece

Super Meeple

193 rue du faubourg
Saint Denis
75010 Paris

Note : Destin de Voleur est un produit fictif. Toute ressemblance avec un personnage ou un nom réel serait purement fortuit. Ce jeu ne fait pas la promotion du vol ou de tout autre acte illégal.

© 2018 Artipia Games. Tous droits réservés.

Pour toute question ou commentaire, merci de nous contacter à info@supermeeple.com