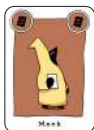


Medievallons

Cartes du jeu

104 cartes (8 de chaque guilde)



5 cartes de référence

1 carte Brise-Cycle

CARD POWERS	
	Artisan Draws a card from a guild on the table, then that guild's first card.
	Monk Draws two cards.
	Jester Draws the top card from the deck, then puts it on top of the deck.
	Ranger Draws a card from the player's hand, then puts it on the table.
	Assassin Draws a player's card, then puts it on the table.
	Noble Draws a player's card, then puts it on the table.
	Witch Draws a card from the deck, then puts it on the table.
	Knight Draws a card from the deck, then puts it on the table.
	Merchant Draws a card from the deck, then puts it on the table.
	Beggar Draws a card from the deck, then puts it on the table.
	Priest Draws a card from the deck, then puts it on the table.
	Wizard Draws a card from the deck, then puts it on the table.




À Medievallons, le monarque bien-aimé est décédé, laissant derrière lui un vide de pouvoir.

De deux à cinq joueurs s'affrontent farouchement pour être le premier à créer trois guildes et dominer la capitale, réclamant ainsi la victoire et la couronne de Medievallons.

Les joueurs doivent étendre leur réseau et l'utiliser avec une grande sagesse, car chaque Medievallon possède des pouvoirs uniques, donnant lieu à un affrontement dynamique, stratégique et rapide d'environ 30 minutes.

MISE EN PLACE

- 1) Donnez à chaque joueur une carte de référence à placer devant lui.
- 2) Mélangez les cartes pour créer une pioche et placez-la face cachée au centre de la table. Ajoutez la carte Brise-Cycle au bas de la pioche, côté rouge () vers le haut.
- 3) Chaque joueur pioche une main de départ de six cartes. Ne montrez pas les cartes de votre main à un autre joueur, sauf si le jeu vous y oblige.
- 4) Défaussez la carte du dessus de la pioche à côté de celle-ci pour créer la pile de défausse. Les cartes de la pile de défausse sont toujours visibles.
- 5) Le plus jeune joueur sera le premier joueur.

Il n'y a pas de limite à la taille de votre main. Si vous piochez la dernière carte de la pioche et que la carte Brise-Cycle est révélée pour la première fois, retournez-la côté jaune (♠). Puis, en laissant la dernière carte défaussée dans la pile de défausse, mélangez le reste de la pile de défausse et placez-le sur la carte Brise-Cycle retournée pour former une nouvelle pioche.

Une fois que la carte Brise-Cycle réapparaît et qu'aucun joueur n'a gagné la partie, celle-ci se termine immédiatement et la condition de victoire alternative est déclenchée.

ACTIONS

Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main pour utiliser son pouvoir. Chaque type de carte a un pouvoir unique (indiqué sur la carte de référence). Après avoir résolu le pouvoir, placez la carte jouée dans la pile de défausse.

Jouer une guilde

Si vous avez trois cartes ou plus du même type dans votre main, vous pouvez les placer sur la table en rangée pour former une guilde. Les cartes Bouffon peuvent être incluses dans n'importe quel type de guilde.



*Par exemple
une guilde de
Chevaliers*



Également une guilde de Chevaliers créée avec un Bouffon

Les cartes d'une guilde ne sont plus dans votre main. Cela signifie qu'elles peuvent désormais être la cible de cartes comme l'Assassin, le Rôdeur et la Sorcière.

Si une guilde a un jour deux cartes ou moins, remplacez-les dans votre main.

Il n'y a pas de limite à la taille d'une guilde, et vous pouvez avoir plusieurs guildes du même type, tant que chaque guilde a au moins trois cartes.



Aucune limite au nombre de cartes dans une guilde

Lorsque vous jouez une guilde, vous devez utiliser le pouvoir de cette guilde (comme lorsque vous jouez une seule carte). Exemple : lorsque vous jouez la guilde des Chevaliers, vous activez également le pouvoir des Chevaliers.

Activer une guilde

Choisissez et activez une guilde que vous avez jouée lors d'un tour précédent et qui est toujours sur la table. Résolez le pouvoir de cette guilde, sans avoir à défausser une carte ni à jouer d'autres cartes de votre main.

Exemple : Si vous avez joué une guilde de Chevaliers à un tour précédent et qu'elle est toujours sur la table, vous pouvez activer la guilde de Chevaliers et résoudre le pouvoir des Chevaliers au lieu de jouer de nouvelles cartes.

Étendre une guilde

Si vous avez une guilde sur la table et une ou plusieurs cartes du même type (ou des cartes Bouffon) dans votre main, vous pouvez choisir d'étendre votre guilde. Pour ce faire, ajoutez une ou plusieurs cartes correspondantes (ou des Bouffons) à la guilde existante. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez ajouter.

Étendre une guilde peut être judicieux, car cela augmente sa résistance face aux Assassins et aux Rôdeurs.

Lorsque vous étendez une guilde, vous résolvez également le pouvoir de la guilde. Ainsi, dans l'exemple de l'extension d'une guilde de Chevaliers, vous résolvez aussi le pouvoir des Chevaliers.

VICTOIRE

La partie se termine au moment exact où vous jouez votre troisième guilde. Vous gagnez immédiatement la partie et revendiquez la domination sur les Medievallons !



Trois guildes sur la table signifient que la victoire est à vous !

Si aucun joueur n'a établi sa troisième guilde et que le bas de la pioche est atteint pour la deuxième fois, révélant la carte Brise-Cycle sur son côté jaune (👑), la partie se termine immédiatement.

Le joueur ayant le plus de guildes et de membres de guilde en jeu remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes en main l'emporte à la place. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes en main, ils partagent la victoire.

CARD POWERS



Assassin 

Choisissez une carte dans une guilde sur la table. Déplacez cette carte dans la pile de défausse.



Artisan 

Piochez la carte du dessus de la pile de défausse.



Mendiant 

Prenez une carte au hasard au joueur ayant le plus de cartes. En cas d'égalité, vous choisissez le joueur.



Bouffon 

Peut être joué avec tous les types de cartes pour créer ou étendre une guilde.



Chevalier 

Choisissez un joueur et nommez un type de carte. Il doit vous donner une carte de ce type si possible.



Marchand 

Échangez deux cartes avec un autre joueur, chacun choisit ses propres cartes.



Moine

Piochez deux cartes.



Noble

Les deux prochains joueurs dans l'ordre du tour vous donnent une carte de leur choix face cachée.



Prêtre

Regardez la main d'un autre joueur et prenez-lui une carte. Donnez-lui en échange une carte de votre main.



Rôdeur

Volez une carte dans n'importe quelle guilde sur la table. Ajoutez-la à votre main.



Étoile

Tous les joueurs piochent une carte.



Magicien

Piochez trois cartes, gardez-en une et défaussez les autres.



Sorcière

Utilisez le pouvoir de n'importe quelle guilde présente sur la table.

RÈGLES POUR DES SITUATIONS SPÉCIFIQUES

Plus de cartes

Si la résolution d'une action (par vous ou un autre joueur) nécessite plus de cartes que vous n'en avez dans votre main, piochez des cartes dans la pioche jusqu'à avoir le nombre requis. Puis, résolvez l'action. Si c'est votre tour, et que vous n'avez aucune guilde sur la table et aucune carte en main, vous piochez deux nouvelles cartes comme action à la place.

Mendiant – vous avez vous-même le plus de cartes

Comme action, vous piochez une carte de la pioche à la place.

Sorcière – il n'y a aucune guilde sur la table à copier

Comme action, vous révéléz et défaussez la carte du dessus de la pioche et copiez le pouvoir de cette carte à la place.

Rôdeur / Assassin – il n'y a aucune guilde sur la table à voler ou à défausser

Comme action, vous défaussez la carte Rôdeur ou Assassin, et piochez une nouvelle carte de la pioche à la place.

Si vous n'avez plus de cartes en main, et seulement une guilde de Rôdeur ou d'Assassin sur la table, vous piochez une carte de la pioche comme action à la place.

Noble – il n'y a qu'un seul autre joueur

Vous prenez une carte à l'autre joueur, et piochez la deuxième carte dans la pioche à la place.

Bouffon – jouer une guilde de Bouffons

Il est possible de jouer une guilde composée uniquement de Bouffons, mais elle n'aura aucun pouvoir à activer. Vous pouvez toutefois étendre une guilde de Bouffons (avec l'action « Étendre une guilde ») et y ajouter n'importe quel autre type de carte. La guilde de Bouffons deviendra alors une guilde du type de carte ajouté.

Si vous n'avez plus de cartes en main, et seulement une guilde de Bouffons sur la table, vous piochez une carte de la pioche comme action à la place.



Publisher: Wulfhorn Games

Game designer and illustrator: Coen Balkestein

Special thanks: Rinke Vreeke, Nik Heemskerk and the Amsterdam Board Game Design Community