

 GoxSteve Acker
Adrien Cotrait

Merl'inn

Livret de règles (V 1.0)

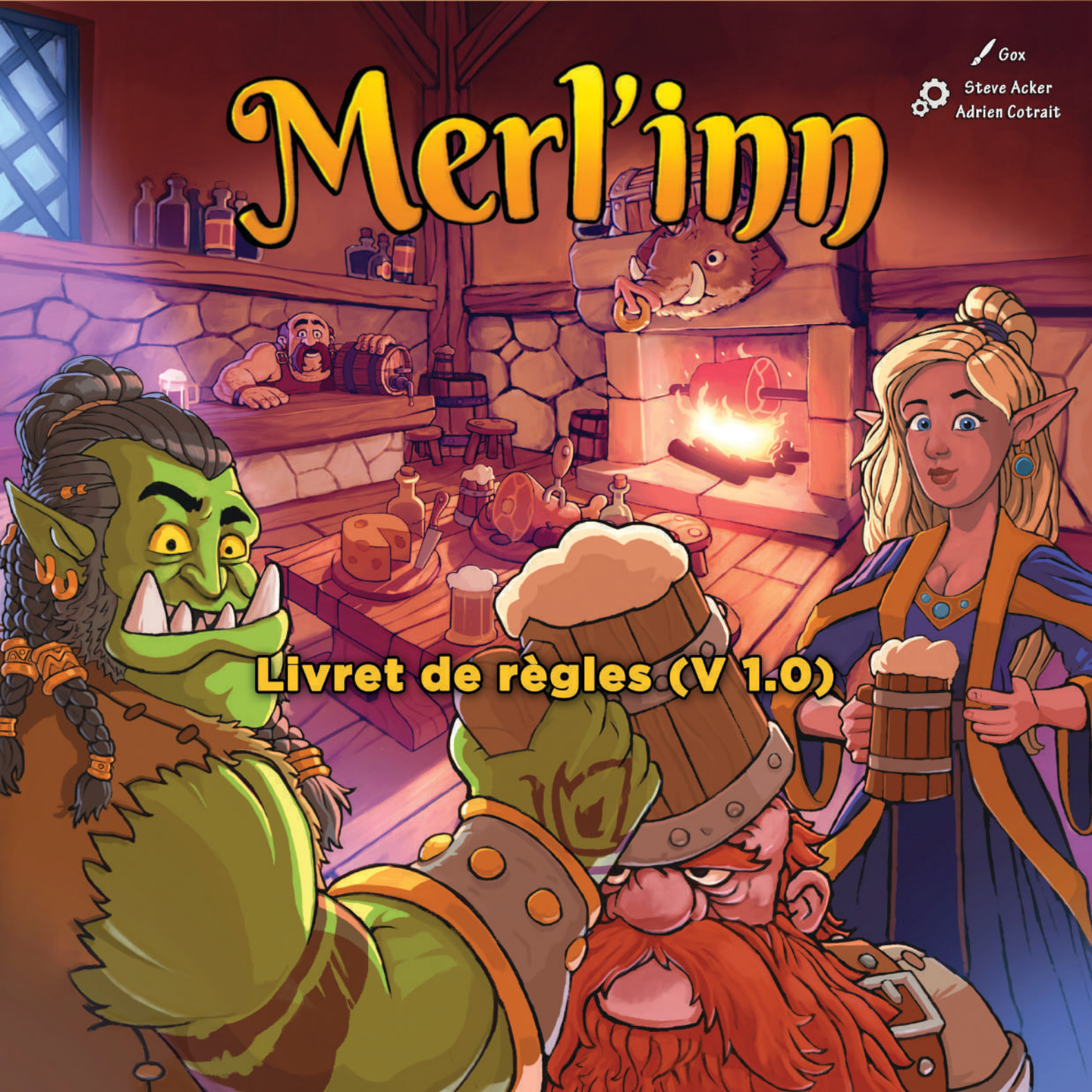


Table des matières

Remerciements.....	3
Histoire.....	4
Liste du matériel	5
Mise en place	6-7
Introduction.....	8
• But du jeu	
• Aventuriers et Ressources	
• Déroulement et structure	
Plateau Taverne	9
Déroulement de la journée....	10-17
Phase I : Services.....	10-13
• A. Cartes Événements	
• B. Achats	
• C. Actions de Malice	
Phase II : Collecte.....	14
Phase III : Défis et Quêtes.....	15-16
Phase IV : Fin de journée.....	17
Fin de partie	18
Précisions.....	19
Solo et Automa.....	20-22
Mode de jeu.....	23
Iconographie.....	24

Salut, je suis Héléna
votre assistante
personnalisée...

Chut !

Ça commence
bien dis donc....

Remerciements

À la mémoire de ma maman, qui aurait été fière de voir l'un de mes rêves se réaliser.

Avec mes amis, nous avons toujours aimé les jeux interactifs, notamment Rokugan et Inis. Nos sessions régulières au Schluck and Spiel, notre bar à jeux favori à Strasbourg, ont nourri mon envie de créer un jeu de société mêlant interaction et médiéval fantastique. Mais l'idée parfaite tardait à venir. Alors, j'ai continué à jouer, explorant de nombreux jeux.

En début 2021, j'ai rencontré Adrien et Alexandre en leur présentant Spirit Island. Eux venaient de Paris, moi de Strasbourg, mais une belle amitié est née à travers nos nombreuses sessions sur Tabletop Simulator.

Un jour, j'ai partagé mon envie de créer un jeu sur la taverne. Adrien a immédiatement proposé un après-midi de brainstorming, et en février 2023, Merl'inn voyait le jour sur un bout de papier.

Un immense merci à Adrien pour son aide précieuse, sa patience et son investissement. Ce jeu est bien plus qu'un simple projet : c'est une histoire d'amitié.

Steve Acker



La team réunie dans notre bar à jeux favori

Merci à tous nos playtesteurs :

Alex pour tes avis tranchés et ta recherche des limites du jeu, Jonathan pour tes corrections et ton aide. Sébastien pour ton enthousiasme, Eric et Clémence pour Insta et le site. Loïc pour ta folie, Charly pour ta bienveillance, Claire pour ta direction graphique, Mathieu pour ta pokémonerie.

Kévin et Guillaume pour votre temps, Hecatre pour tes idées, UnCoussinBaka et Zemeckis pour vos corrections, Wawa, William, Régis pour le solo, l'équipe du Schluck and Spiel de Strasbourg (Jean, Thibault, Stéphane, Yannick) pour les "grumbeerekiechle" et "Elsass Cola".

Merci à Gox, dont les magnifiques illustrations donnent vie au jeu, Emily pour la piste de point.

Seb, Johan, Tony, Arthur et Féfé pour les règles, la Geek Factory de Servon pour l'accueil, et les organisateurs du Festival des Jeux de Société de Vichy. L'équipe de 4Univers, Sandrine, Loïc de Martigues. Laurent Maire pour tes conseils.

Merci aux créateurs de contenu qui nous ont aidés pour la campagne de financement.

Le jeu n'aurait pas été possible sans chacun d'entre vous, merci du fond du cœur.

Amusez-vous bien et... volez des nains, c'est toujours utile !

Steve Acker et Adrien Cotrait

Histoire

Dans le royaume fantastique de Cumbria,
Orcs, Elfes et Nains cohabitent en presque harmonie.

Tous ces peuples ne vivent que pour une chose: la gloire de leur communauté. Ainsi, nombre d'entre eux partent à l'aventure en quête de prestige et de trésors.

Mais avant de partir, il est important de faire une halte dans un lieu très spécial : la taverne. Rien de mieux pour prendre des forces avant la dangereuse aventure qui les attend.

Ainsi a lieu cette année le grand concours de Merl'Inn : pendant quatre jours, chaque taverne de la région ouvre ses portes de manière ininterrompue, dévoilant les dernières innovations en matière d'aménagement et d'animation.

La taverne qui aura obtenu la meilleure réputation au cours de l'évènement sera récompensée du trèèèèè prestigieux prix de la Chope d'Or !

Saurez-vous saisir la Chope d'Or cette année ?



Liste du matériel

Éléments communs

56 cartes
Évènement

7 cartes de
Mise en place

20 cartes
Quête

6 cartes
Défi

4 cartes
Automa
recto verso

1 plateau de Score
et un jeton journée

20 tuiles Tables
réversible

2x11 tuiles
Mobilier

3x24 Aventuriers
Orc, Elfe, Nain

Tu veux
ma photo ?

1 jeton premier
joueur (+ 1 Chopine
avec l'extension

Éléments Joueurs

4 paquets de 7 cartes de base

32 cubes de couleur
8 par joueur

6 plateaux Taverne (+2 en Stretch Goal)

4 Aides de jeu

6 Cartes
Guilde et jeton de score
+ 2 en Stretch Goal

Chaque paquet de cartes est associé à une bannière et une couleur indiquée dans le coin supérieur gauche

Chaque guilde est associé à un plateau, une carte et un jeton score portant le même icône, visible dans le coin supérieur gauche.

Exemple pour les Gobelins :

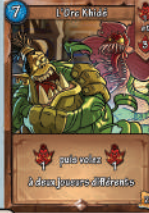


Mise en place

Éléments communs 1 à 5



Pioche des
Cartes Évènement



Cartes Évènement



Cartes Évènement



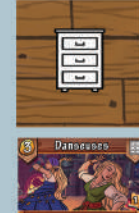
Cartes Évènement



Cartes Évènement



Cartes Évènement



Mobiliers



Mobiliers



Pioche des
Cartes Défis



Cartes
Défis



Pioche des
Cartes Quêtes



Cartes
Quêtes



Cartes
Quêtes



Plateau de
score



Jetons

Éléments Joueurs 6 à 12



Aventuriers



Tables



Aide de
jeu



Carte Mise
en place



1 cube de
chaque couleur

Plateau
Taverne



Pioche
Cartes Joueur



Chope
Premier Joueur



Mise en place

Eléments communs

- 1 Mélangez les cartes **Évènement** et révélez en 5 pour former une rivière de cartes appelée le **Marché**.
- 2 Prenez les 20 tuiles **Mobilier** et mélangez-les. Placez-en 3 face visible à côté du **Marché** de cartes. Les autres tuiles forment une pioche face cachée.
- 3 Mélangez les **Défis** et les **Quêtes** séparément. Révélez un **Défi** et deux **Quêtes**.
- 4 Placez le plateau de score et les jetons à portée de tous les joueurs pour suivre les points et les journées. Placez le "jeton Journée" sur la première case du compteur de jours.
- 5 Préparez la réserve d'**Aventuriers**. Placez les tuiles **Tables** à disposition des joueurs.

Exemple



Le set de base bleu, composé de 7 cartes et de la carte **Gilde**, forme un paquet de 8 cartes.

Ce joueur utilisera le jeton gobelins  pour marquer ses points sur la piste de score.

Eléments joueurs

- 6 Prenez une **Aide de jeu**.
- 7 Prenez un plateau **Taverne**, choisi ou pioché au hasard, ainsi que la **carte de Guilde et son jeton de score** qui lui est associée. Placez 2 **Cubes**, de n'importe quelle couleur, dans les emplacements de capacité.
- 8 Placez 1 **Cube** de chaque couleur sur vos pistes de ressources à l'emplacement 0.
- 9 Piochez une carte de **mise en place**.
- 10 Commencez par placer les **Tables** sur les emplacements indiqués sur votre plateau.
Placez ensuite les **Aventuriers** et les **ressources** indiqués sur la carte de mise en place de l'étape précédente. Les **Aventuriers** peuvent être placés librement dans votre **Taverne**.
- 11 Choisissez une **couleur** (bleu, vert, rouge ou violet), Récupérez le paquet de cartes de base associé à cette couleur et ajoutez-y la **carte de Guilde** choisie à l'étape 7.
Mélangez ces 8 cartes pour former votre **pioche**, puis placez-la dans votre **zone de pioche**.
Chaque joueur pioche ensuite **6 cartes** pour constituer sa **main de départ**.
- 12 Placez un  dans la **Chope** (Oui oui...).

Le joueur ayant bu une bière le plus récemment prend la "**Chope Premier Joueur**" avec le . Il pourra le placer dans sa **Taverne** au début de la partie.



Introduction

But du jeu

Vous êtes responsable de la **Taverne** de votre Guilde. Votre but ? Accueillir de nouveaux **Aventuriers**, gérer vos ressources et améliorer votre **Taverne** bien sûr !

Envoyez vos **Aventuriers** en quête de grandes récompenses. Vous avez 4 journées pour avoir la **Taverne** la plus prestigieuse, et remporter la partie.

Les **points de prestige**, représentés par cette icône , seront comptabilisés à la fin de la partie pour déterminer le gagnant.

Une **journée** correspond à une manche complète du jeu. Un **service** correspond à un tour de jeu pour un joueur.

À chaque service, vous devrez organiser vos **Aventuriers**, optimiser vos ressources et prendre des décisions stratégiques pour gêner les **Tavernes** des autres joueurs.

Aventuriers et Ressources

Le jeu repose sur 3 ressources : **Or**, **Mana** et **Malice**. Elles sont essentielles pour progresser dans la partie.

Chaque type d'Aventurier est associé à une ressource :

Les Nains   génèrent de l'Or . Il vous permet d'acheter des **emplacements de Taverne, des Tables, des Mobiliers**.

Les Elfes   génèrent de la Mana . Elle vous permet d'acheter des **cartes Évènement** au **Marché**.

Les Orcs   génèrent de la Malice . Elle vous permet d'activer les **actions de Malice** sur votre plateau Guilde.

Déroulement et Structure

Une journée de jeu se divise en plusieurs phases successives. Les phases du jeu sont brièvement présentées ici et détaillées plus loin dans le livret.

I. Services

À tour de rôle, **chaque joueur effectue un service**, en jouant une carte **Évènement**. Chaque joueur réalisera **3 services** durant la journée.

Durant cette phase, les joueurs peuvent également acheter des améliorations pour leur **Taverne**, acheter des cartes **Évènement** pour renforcer leur paquet de départ et utiliser les **actions de Malice** de leur guilde.

II. Collecte

Les **cartes non jouées** durant le service (restant en main) sont **défaussées** pour **générer des ressources** et effets. Les **Aventuriers présents** dans votre **Taverne** génèrent également des ressources.

III. Défis et Quêtes

Les **Tavernes** sont d'abord **comparées lors d'un Défi**, rapportant des points et ressources.

Ensuite, les joueurs peuvent **envoyer leurs Aventuriers en Quête** (ils sont alors **défaussés** pour obtenir des récompenses).

IV. Fin de Journée

Réapprovisionnez le **Marché** ainsi que les cartes **Défi** et **Quête**. Passer la **Chope Premier joueur** et relever les **Aventuriers couchés**. Chaque joueur pioche 6 cartes de son paquet.



Plateau taverna

Chaque joueur dispose d'un plateau Taverne associé à une guilde pour sa partie.



1 2 Emplacements de **Tables** de départ.

3 Débloquez cet emplacement pour 3 : placez une **Table**, puis effectuez un **achat supplémentaire** pendant ce service.

4 Débloquez cet emplacement pour 4 : placez une **Table**, puis gagnez 2. (Deux aventuriers de votre choix à **disposer librement dans votre Taverne**).

5 Débloquez cet emplacement pour 3 : placez une **Table**, puis 1. (Piochez une carte **Quête**, que vous conserverez en main jusqu'à sa résolution).

6 Emplacements de **Mobiliers**. Placez les **Mobiliers** achetés durant la partie sur ces emplacements.

7 **Tableau de Malice** de votre **Guilde** : Il regroupe la **capacité unique** de votre guilde, son **Action de Malice exclusive**, ainsi que deux emplacements pour insérer **des cubes** indiquant leur **disponibilité**. Vous y trouverez également les coûts nécessaires pour effectuer les autres **Actions de Malice**.

8 Emplacement pour jouer vos **cartes Évènement** : 3 emplacements, chacun représentant 1 service.

9 Suivez l'évolution de vos **ressources** (Or, Mana, Malice) de 0 à 9 en utilisant ces pistes. Lorsque vous dépassez 9, placez un cube sur 10 et recommencez. Vous pouvez stocker **20 ressources maximum** de chaque type.

Déroulement de la journée

Merl'Inn se joue en 4 journées. Chaque journée est décomposée en 4 phases distinctes.

I. Services

- A. Jouez une carte **Évènement** (*Obligatoire*)
- B. Réalisez un **Achat** (*Facultatif*)
- C. Réalisez une **Action de Malice** (*Facultatif*)
- D. Réalisez des **Actions gratuites** (*Facultatif*)



À tour de rôle, chaque joueur effectuera un service. Chaque joueur réalisera **3 services au total** dans une journée.

Les actions ci-dessus peuvent être effectuées dans **l'ordre de votre choix** durant chaque service.

A. Cartes Évènement

Elles permettent de réaliser la plupart des actions dans le jeu.

Pour jouer une carte **Évènement**, placez la carte que vous souhaitez jouer sur **un emplacement de service** sur votre plateau **Taverne** et appliquez son effet. Jouez une carte **Évènement** à chaque service **est obligatoire**.



B. Achats

Lors de votre service, vous pouvez dépenser votre Mana  ou votre Or .

Chaque joueur ne peut effectuer qu'**un seul achat par service**.

Après un achat, **complétez l'offre du Marché** en révélant une carte **Évènement** ou un **Mobilier** pour les prochains joueurs.

Dépensez votre Mana  pour acheter une carte

Évènement :



- 1 Dépensez **5** pour acheter cette carte et la placer sur **votre pioche**
- 2 Titre et illustrations
- 3 Effet de défausse : **Défaussez** cette carte durant la phase **II. Collecte** (explication à la page 14) pour appliquer les effets indiqués
- 4 Lorsqu'une carte est jouée sur un emplacement de service, appliquez ses effets **autant que possible**. Si votre **Taverne** est pleine, aucun **Aventurier** ne peut y être ajouté.
- 5 **Points de prestige** gagnés en fin de partie

Et les achats avec l'Or ?!

Oui benh 2 secondes !



B. Achats (Suite)

Dépensez votre Or  pour acheter :

- Un **emplacement** au choix dans votre **Taverne** et activer **l'effet indiqué**.



Exemple

Placez une **Table** avec deux chaises et piochez une carte **Quête**.

Emplacement de taverne

- Une **Amélioration** de **Table**



Tuile Table

- Dépensez  pour **retourner cette tuile** et augmenter la capacité de la **Table**, passant de 2 à 5 chaises. Les **Aventuriers restent** sur la tuile.
- Nombre de chaises
- Points de prestige** gagnés en fin de partie

Les **Tables**  accueillent des **Aventuriers** dans votre **Taverne**. Vous commencez avec deux emplacements, mais vous pouvez en débloquent d'autres.

Il existe deux types de **Tables**, représentées par des tuiles recto-verso :

Tables avec 2 chaises  et 5 chaises .

Chaque chaise peut accueillir un **Aventurier**, indiquant ainsi la capacité de la **Table**.

- Un **Mobilier** au **Marché** et le placer dans votre **Taverne**.



Mobilier



Emplacement de Mobilier dans votre Taverne

Cette icône  représente les **Mobiliers** et l'endroit où vous pouvez les placer sur votre plateau **Taverne**.

Les **Mobiliers** offrent des **effets permanent** et s'activent pour la plupart **pendant** vos services. Vous pouvez en installer jusqu'à **quatre** dans votre **Taverne**, mais vous ne pouvez pas avoir **deux exemplaires** du même **Mobilier**.



- Dépensez  pour acheter et placer ce **Mobilier** dans votre **Taverne**
- Titre et Illustration
- Points de prestige** gagnés en fin de partie
- Effet du **Mobilier**



Les **Mobiliers** peuvent être utilisés en tant qu'**action gratuite**  (voir page suivante) pendant vos **services** pour la plupart.

Astuce : Pour vous rappeler qu'un **Mobilier a été utilisé** pendant cette journée, inclinez sa tuile sur le côté.



C. Actions de Malice

Chaque plateau **Taverne** est lié à une **Guilde**, qui apporte plusieurs éléments :



- 1 Une **carte spéciale** ajoutée à votre paquet de cartes lors de la mise en place
- 2 Une **capacité unique** et un emplacement de cube



La plupart des **Capacités uniques** peuvent être utilisées en tant qu'**action gratuite** pendant vos **services**

3 Des actions de **Malice** aux coûts variables :

Pendant votre tour, vous ne pouvez effectuer **qu'un seul type d'action de Malice**, en dépensant les ressources nécessaires.

- 3a Cette action permet de **déplacer** ou **expulser** des **Aventuriers** de **votre Taverne**. "**Illimité**" signifie que vous pouvez le faire plusieurs fois **durant un service**, en payant le coût à **chaque usage**.
- 3b **Relevez** des Aventuriers qui ont été couchés par des effets de cartes.
- 3c **Piochez** une carte **Évènement** de votre paquet et ajoutez-la à votre main.
- 3d **Jouez** une carte supplémentaire au cours de ce service. (Placez-la par-dessus votre carte jouée).
- 4 Une action de **Malice** exclusive à la guilde avec un emplacement de cube, utilisable une seule fois par partie.

Variante optionnelle

Appliquez cette **variante** si vous souhaitez avoir plus de contrôle sur **les effets négatifs** que vos adversaires jouent contre vous.

Les actions 3a et 3b avec le symbole **réaction** peuvent être activées **pendant le tour** d'un autre joueur, lorsqu'il effectue **une action négative contre vous** (vol, échange, coucher un **Aventurier**).

L'effet se résout après l'action de l'adversaire, en **dépensant votre Malice**.

D. Actions gratuites

Les **Actions gratuites**, indiquées sur certains **Mobiliers** et **capacités de plateaux de Guilde**, sont représentées par cette icône ⌚.

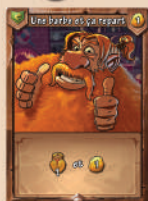
Le chiffre précise combien de fois elles peuvent être utilisées **par jour**, au cours de **vos services**.

T'as de la Malice mais pas de style !



Exemple d'un service

Jouer une carte



Alex réalise son **premier service** :
Il joue la carte **Évènement** "Une barbe et ça repart" **de sa main**, qu'il place sur le **premier emplacement de service**, et gagne immédiatement un et .

1



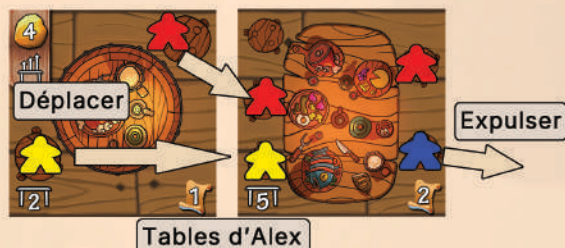
Jouer une carte est **obligatoire** à chaque service

Action de Malice

Alex décide ensuite d'effectuer une action de **Malice**.
Il choisit "**déplacer ou expulser**" sur son plateau .



Plateau Taverne d'Alex



Tables d'Alex

Il dépense et déplace et d'une **Table** vers une autre dans sa **Taverne**, puis expulse un qu'il remet dans la réserve.



Vous ne pouvez effectuer qu'**un seul type** d'action de **Malice** par **service**

Achat

Puis, il réalise un **achat** en dépensant pour débloquent un nouvel emplacement dans sa **Taverne**.

Il y place une **Table avec deux chaises** et gagne le **bonus indiqué** : piocher une carte **Quête** dans sa main.



Un seul achat par service, payé en Or ou en Mana .

Action Gratuite

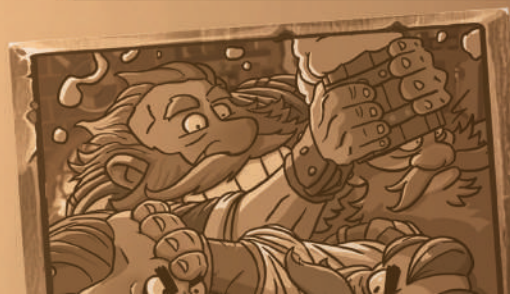


Enfin, il effectue une **action gratuite** en activant la capacité spéciale de sa guilde de Gobelins, lui permettant de gagner un **Aventurier**.

Retirez le **Cube** pour indiquer que cette capacité a déjà été utilisée pendant cette journée.



Le nombre d'actions gratuites par service est **illimité**, mais elles ne peuvent être effectuées que **pendant vos services**.



II. Collecte

La phase de **Collecte** a lieu une fois que chaque joueur a effectué ses **trois services**.

Tous les joueurs déplacent **les cartes de leur emplacement de service vers leur défausse**.

A. Cartes non jouées



Carte restante en main

Les cartes non jouées pendant les services (restant en main) sont défaussées, déclenchant leur **effet de défausse**, 1 indiqué dans le **coin supérieur droit** des cartes **Événement**, et générant des ressources et des effets.

B. Revenu des Aventuriers

Les joueurs gagnent **simultanément** des ressources pour chaque **Aventurier debout** dans leur **Taverne**.

Autant d'Or  que de Nains 

Autant de Mana  que d'Elfes 

Autant de Malice  que d'Orcs 

 Les **Aventuriers couchés**  ne donnent pas de ressources

Aventuriers couchés

Certains effets de jeu **couchent vos Aventuriers** .

Dans cet état, ils ne génèrent **plus de ressources**, ne peuvent **ni être déplacés**, **ni utilisés** pour les **Quêtes** ou les **Défis**.

Ils se relèvent de trois façons :

- 1 Une action de **Malice** **pendant** un de vos services.
- 2 En dépensant de la **Malice** en réaction  à un effet négatif (dans la variante optionnelle).
- 3 **Gratuitement**, durant la **phase IV : Fin de journée**.

Exemple

Alex réalise sa phase de **Collecte** :

A. Cartes non jouées



Cartes restantes en main

Alex n'a pas utilisé "Copieur masqué" et "Nainvasion" durant ses services. Il les défausse en appliquant leurs effets.

"Copieur masqué" lui fait gagner 2.

"Nainvasion" lui permet de choisir entre 1 ou 2. Il opte pour 1, qu'il place dans sa **Taverne**.

B. Revenu des Aventuriers

Alex gagne **les ressources** correspondantes pour chaque **Aventurier** dans sa **Taverne** :



Il gagne 2 pour ses Nains et 1 pour son Elfe. L'Orc étant couché , il ne rapporte aucune ressource lors de cette collecte.

Des Sousous !

Dans la
Popoche !

14

III. Défis et Quêtes

A. Défis

Avant de passer aux **Quêtes**, **résolvez le Défi** pioché pour la journée. Un **Défi** est un **objectif comparatif** avec les **Tavernes** des **joueurs adjacents** (à votre gauche et à votre droite), comme avoir plus de Nains ou moins d'Orcs.

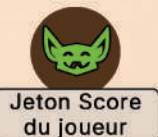


- 1 **Comparez** l'élément indiqué avec ceux de **joueurs adjacents**.
- 2 Si vous réussissez le **Défi**, vous **remportez les récompenses** indiquées, **sans envoyer d'Aventuriers dans la réserve**. En cas d'égalité, personne ne gagne.

Score

Lorsque vous marquez **des points** via les **Quêtes** et **Défis**, avancez immédiatement votre pion sur la **piste de Score du nombre de [Nain] gagnés**.

Les points des cartes **Événement**, du plateau **Taverne (Mobiliers et Tables)**, ainsi que ceux issus des **ressources restantes**, sont ajoutés en **fin de partie**.



B. Quêtes

Les **Quêtes** sont des **objectifs communs** à tous les joueurs. Chaque joueur peut résoudre **une Quête à la fois**, mais tous les joueurs le font **simultanément**.

Pour accomplir une **Quête**, vous devez **défausser** des **Aventuriers** et les envoyer **dans la réserve** pour gagner les **récompenses** indiquées.

Vous pouvez résoudre une **Quête** disponible mais également celles de votre **main**.



- 1 Cette **Quête** demande d'envoyer **2** [Orc] assis à une même table **dans la réserve**.
- 2 Gagnez **1** et **2** si vous réalisez cette **Quête**.
- 3 Cette **Quête** demande d'envoyer **2** [Nain] et **2** [Orc] assis à des tables différentes **dans la réserve**.
- 4 Gagnez **3** et **4** gratuitement si vous réalisez cette **Quête**.

! Les **Aventuriers** couchés ne comptent pas pour les **Défis** et les **Quêtes**.

Une **Quête** demandant des **Aventuriers** à une table n'exige pas qu'ils soient **seuls**.

Les **Quêtes**, communes à tous, peuvent être accomplies **plusieurs fois**, identiques ou différentes, si le joueur a assez d'aventuriers à défausser.

Les **Quêtes** dans votre main sont personnelles.

Exemple



Quêtes pour la journée



Taverne de John

A. Défis

1 Le **Défi** consiste à avoir plus d'Elfes que les joueurs **adjacents**.

John en a plus que ses deux voisins.

Il gagne **2** et **2**.

Adrien en a plus qu'**Alex**, mais moins que **John**.

Il gagne **1** et **1**.

Alex a le moins d'Elfes.

Il ne gagne rien pour ce **Défi**.

B. Quêtes

Les joueurs réalisent en simultanée les **Quêtes** communes proposées.

2 **Alex** accomplit **deux fois** la **Quête** "Incroyable Duorc". Il **remet dans la réserve** et gagne **2** et **4**.

3 **John** réalise la **Quête** "Mystère de la table en kit", les **Aventuriers** requis étant à **des Tables différentes**.

Il **remet dans la réserve** et gagne **3** et **2**.

John accomplit **également** la **Quête** "Incroyable Duorc".

Il **remet dans la réserve** et gagne **1** et **2**.

Adrien ne peut accomplir aucune **Quête** aujourd'hui.

Tous les joueurs **avancent leur pion sur la piste de Score** en fonction des points marqués.

Hum.. Si j'ai 3 baffes et j'en donne deux..

Tu es Nainsupportable !

Il t'en reste une pour l'Elfe !



IV. Fin de journée

A. Réassort du marché

Défaussez toutes les **cartes** et tuiles **Mobilier** du **Marché**, puis remplacez-les par de nouvelles.

B. Réassort du Défi et des Quêtes

Défaussez les cartes précédentes, puis piochez un nouveau **Défi** et deux **Quêtes**.

C. Définir le premier joueur

Placez un  dans la **Chope premier Joueur**. Passez la **Chope** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le  pourra ensuite être placé dans sa **Taverne**.

Variante optionnelle

Utilisez cette variante pour équilibrer la désignation du **premier joueur**.

Pour les
Frimeurs !



Le joueur ayant **le moins de points choisit qui commencera la prochaine journée** et lui remet la Chope premier joueur.

En cas d'égalité, le joueur actuellement en possession de la Chope tranche entre les joueurs à égalité.

La Chope **ne peut pas être attribuée au même joueur deux journées consécutives**.

D. Relevez et Piochez

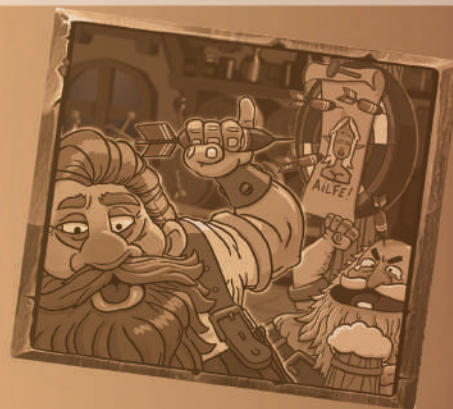
Relevez gratuitement tous les **Aventuriers** couchés.

Chaque joueur pioche **6 cartes** de son paquet. Si sa pioche est vide, il **mélange sa défausse** pour en former une nouvelle, puis pioche les cartes manquantes.

Remplacez **les cubes** dans leur **emplacement de capacité**, et tous les **Mobiliers** seront de nouveau utilisables pour la prochaine journée.

E. Jeton journée

Avancez le **jeton Journée** sur la case suivante du compteur de jours.



Fin de partie

À la fin de la **quatrième journée**, chaque joueur additionne ses points 📄 sur le plateau de score. Celui qui a le plus de points obtiendra la **victoire** !

En cas d'égalité, la **Malice** 🍷 départage les joueurs. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

Variante optionnelle

Pour une **première partie**, nous conseillons de jouer **en trois journées** au lieu de quatre. Les joueurs restent toutefois libres d'en ajouter d'autres s'ils le souhaitent.

Trois jours, c'est
suffisant pour vous
mettre la pâtée



Il va falloir être
Elf-ficace



Moi j'dis... ajoutons une cinquième !
Comme ça, j'ai peut-être le temps
de comprendre les règles...



Score Finale

Tenez compte des éléments suivants :



Mobiliers

Tables



Ressources restantes

- 1 Les points des **Quêtes** et des **Défis**, sont comptés **au fil de la partie** sur la piste de Score
- 2 3 4 Les points des cartes **Événements** achetées et du plateau **Taverne (Mobiliers et Tables)** sont **ajoutés en fin de partie** sur la piste de Score
- 5 **En fin de partie**, pour chaque groupe de **5 ressources identiques** sur vos pistes, gagnez **1** sur la piste de Score

Exemple : 7 = 1 10 = 2

Pas de mélange entre types de ressources

Précisions

Effets de cartes

Pour toutes les cartes, **le joueur qui joue la carte** choisit les **Aventuriers** concernés et décide entièrement de leur placement, pour les effets de vol, d'échange, de déplacement ou couché.

La réserve d'**Aventuriers** est limitée : une fois vide, aucun autre ne peut être obtenu. Si un effet ajoute plusieurs **Aventuriers**, résolvez-le dans l'ordre du tour jusqu'à épuisement de la réserve.

Les cartes **affectant plusieurs joueurs** doivent **cibler des joueurs différents**.

Choisissez jusqu'à deux
joueurs, échangez à
chacun un de vos

Exemple :
La Carte "Chaises
musicales"

Règles à deux joueurs :

Pour **les cartes à effet ciblant plusieurs joueurs**, vous pouvez **considérer la réserve comme un joueur supplémentaire**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un **Automa** (joueur fictif) pour simuler un troisième joueur (voir règles sur la page suivante)

Donnez un Aventurier :

Cet effet permet d'envoyer un de **vos Aventuriers** chez un autre joueur, **s'il a une chaise disponible**.

L'initiateur de l'effet choisit son placement. L'envoi doit être possible pour obtenir la récompense.

Donnez à un joueur
pour gagner et 4

Exemple : Alex envoie 1 Elfe au sein de la **Taverne de John**. John a encore de la place dans sa **Taverne** et **Alex** place l'Elfe sur une des chaises disponibles.

L'effet étant réalisé, Alex gagne 4 et

Cartes Quêtes

Les cartes **Quêtes** peuvent **entrer dans votre main** grâce à divers effets de jeu.

Elles ne sont pas considérées comme faisant partie de votre main et peuvent être résolues lors de la **phase III : Défis et Quêtes**.

Elles ne sont défaussées que lorsqu'elles sont jouées.

Rappel

Phase III : Défis et Quêtes

Défis : Recevez les récompenses pour **chaque joueur adjacent que vous dépassez**.

Quêtes : Les **Quêtes** sont accessibles à tous les joueurs et ne peuvent pas être **volées**.

Lors de la réalisation d'une **Quête**, **défaussez** immédiatement les **Aventuriers** requis de votre **Taverne avant** de collecter les ressources afin d'éviter toute erreur.

Effectuez chaque **Quête** séparément en procédant aux défausses au fur et à mesure.



Solo, Coop et Automa

Introduction

Ce mode permet de jouer en **Solo ou en Coopération** contre un ou plusieurs **joueurs fictifs** (Automa) : les **Taverniers**. En solo, appliquez la **règle pour deux joueurs** (voir page 19).

Les **Taverniers** peuvent aussi être ajoutés pour compléter le nombre de joueurs et semer le chaos !

Un **livret de scénarios** solo et coopératif (débloqué pendant la campagne de financement) est disponible sur : www.merlinn.fr ou le **forum BGG**

Matériel

Vous trouverez dans la boîte de jeu une **carte Automa** pour chaque guildes présente.



- 1 Nom de la guilde
- 2 Difficulté : chaque étoile (*) augmente le niveau de challenge
- 3 Capacité spéciale de la Guilde
- 4 Ordre de priorité lors de l'acquisition d'**Aventuriers** et de ressources
- 5 Coût en **Malice** pour le **Tavernier** pour jouer une carte supplémentaire
- 6 Cette icône indique combien de cartes le **Tavernier** doit défausser, en appliquant leur effet durant la phase II. **Collecte**

Mise en place

A. Installez un plateau **Taverne** pour un **Tavernier** en utilisant celui de la **Guilde** choisie pour lui.

Placez-le **comme un joueur supplémentaire**, ce qui est important pour les **Défis** avec les joueurs adjacents.

Placez ensuite la **carte Automa** sur la piste **Malice** de son plateau : le **Tavernier** utilisera uniquement cette carte et non les actions de **Malice** du plateau.



B. **Retirez la carte « Chaises musicales »** du paquet d'un joueur non utilisé. Mélangez ensuite la carte de la **guilde précédemment sélectionnée** avec ce paquet, puis placez l'ensemble sur la **pioche** du plateau Taverne.

C. Comme pour les autres joueurs, piochez une carte de mise en place pour le **Tavernier** et installez ses **Aventuriers**.

Cependant, le **Tavernier n'a pas besoin de table**. À la place, il commence la partie avec **3**.

Tu crois que quelqu'un à compris le jeu de mot de la carte "sauvez Willy" ?

Ben vu qu'on doit l'écrire ici.. C'est dire...

Phases de jeu du Tavernier

I. Services

Le **Tavernier** ne possède pas de main de cartes. Il résout les étapes suivantes dans l'ordre.

A/ Résolution des cartes :

Pendant son tour, il pioche **une carte de son paquet** et **applique immédiatement son effet** si possible.



Le Tavernier réalise chaque action au mieux.

Il ne **pioche pas** de cartes, **n'échange pas** de ressources ou d'Aventuriers, **ne se déplace pas** et **n'expulse pas**.

À la place de toute pioche (Carte ou Quête), il gagne .

Si une action est **partiellement impossible**, il réalise ce qu'il peut **et gagne l'effet de défausse de la carte concernée**.

B/ Malice :

  : Ces icônes sur les cartes **Automa** indiquent qu'à chaque **seuil de Malice atteint**, celle-ci est dépensée pour **piocher et jouer une carte supplémentaire**.

Cela ne peut se produire qu'**une fois par service**, comme pour les joueurs.

C/ Achats de cartes au Marché :

Utilisation du Mana  : Le **Tavernier** dépense son Mana pour acheter une carte disponible au **Marché**.

Priorité des achats : Il achète toujours la carte la **plus chère** qu'il peut se permettre avec ses ressources.

En cas d'égalité de coût entre plusieurs cartes, il choisit celle placée le plus à **gauche** dans le **Marché**.

La carte achetée est placée au-dessus de sa pioche.

D/ Dépense d'Or :

A chaque service, le **Tavernier** dépense  pour gagner .

II. Collecte

Le **Tavernier** déplace les cartes de ses emplacements de service vers sa défausse.

 : Cette icône sur les cartes **Automa** indique qu'à cette phase, le **Tavernier défausse depuis sa pioche le nombre de cartes Évènement indiqué** et applique leurs effets de défausse.

Ensuite, il gagne **les ressources des Aventuriers** dans sa **Taverne**, comme les autres joueurs.

III. Défis et Quêtes

Le **Tavernier participe** aux **Défis**.

Ensuite, Il tente de réaliser les **Quêtes** en privilégiant les **points de victoire**, puis les ressources. Il n'a **aucune contrainte de placement**, n'ayant pas de **Tables**. S'il devait gagner une , il gagne à la place .

IV. Fin de journée

Le **Tavernier** relève gratuitement ses **Aventuriers** couchés comme les autres joueurs.

Durant cette phase, **s'il a des cartes dans sa défausse**, il les mélange puis les place **en dessous** de son paquet.

(Variante optionnelle) : Si l'Automa doit choisir un nouveau premier joueur, il donnera toujours la **Chope** à son voisin de **gauche** pour s'assurer de jouer en dernier.

Score de fin de partie

Comptez les points de victoire du **Tavernier** comme pour un **joueur normal**. Ensuite, pour **chaque paire d'Aventuriers restants** dans sa **Taverne**, il gagne .



Ordres de priorité

Généralités

- Si le **Tavernier** doit choisir entre une ressource et un **Aventurier**, il priorise toujours l'**Aventurier**.
- En cas de doute ou d'incompréhension, reportez-vous à son **ordre de priorité**.
- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour être ciblés, le **Tavernier** vise en priorité le **joueur ayant le plus de point de prestige** actuellement. Si celui-ci n'est pas concerné, il cible le **joueur suivant** dans l'ordre du tour.

Ressources

Lorsque le Tavernier doit choisir une ressource à gagner, à voler ou à donner :

- Il priorise la ressource qu'il possède en plus **faible** quantité.
- **En cas d'égalité**, référez-vous à l'ordre de priorité de guilde sur sa carte **Automa**.
- Lors d'un **vol**, il cible le joueur **possédant le plus de cette ressource**.
- Lors d'un **don**, il cible le joueur **possédant le moins de cette ressource**.

Aventuriers

Il sélectionne le **type d'Aventurier** en fonction du **Défi du jour**.

A/ Gagner des Aventuriers :

Défi "avoir plus" : il privilégie toujours le type d'**Aventurier** requis.

Défi "avoir moins" : Il évite autant que possible le type d'**Aventurier** de ce type et se reporte sur son ordre de priorité.

B/ Voler des Aventuriers :

Défi "avoir plus" : Il vole un **Aventurier** du type requis, en priorité chez le joueur qui en possède **le plus qui lui est adjacent**.

Défi "avoir moins" : Il évite de prendre un **Aventurier** de ce type et suit alors son **ordre de priorité** habituel, en ciblant le joueur qui en possède **le plus**.

C/ Coucher des Aventuriers :

Défi "avoir plus" : Il couche un **Aventurier** du type requis chez l'un de ses **joueurs adjacents**, en ciblant celui qui en possède le plus, à condition que cela lui permette de **l'égaliser ou de le dépasser**.

Défi "avoir moins" : Il couche un **Aventurier** chez le joueur qui possède le plus d'**Aventuriers** dans sa **Taverne**, en évitant de viser celui concerné par le **Défi**.

D/ Donner des aventuriers :

Défi "avoir plus" : Il ne donne jamais les **Aventuriers** requis par le **Défi**. Il donne ses **Aventuriers** au joueur qui en possède le moins.

Défi "avoir moins" : Le joueur choisit le type d'**Aventurier** indiqué par le **Défi**, puis il doit donner ces **Aventuriers** à l'un de ses **joueurs adjacents**, en ciblant celui qui en possède **actuellement moins** que lui.

Bon benh voilà..
Faut meubler les
trous du livret



Combien de
personnes vont
tourner ce livre pour
lire ça ?

Je sais pas
mais c'est marrant !



Mode de jeu

Campagne Deckbuilding

Dans ce mode, vous jouez une série de **deux parties consécutives**, chacune composée de **trois Journées**, en **conservant votre deck** d'une partie à l'autre.

Ce mode est recommandé pour les **joueurs expérimentés** qui souhaitent relever un défi plus poussé et vivre une expérience de jeu plus intense.

Mise en place

Réalisez ces étapes avant la première partie :

- A. Piochez autant de **Plateaux Taverne** et de **Cartes de mise en place** que de joueurs +1.
- B. Définissez au hasard un **premier joueur**.
- C. Dans **l'ordre du tour**, chaque joueur choisit un Plateau Taverne.
- D. Révélez le **Défi** et les **Quêtes** de la Journée, puis, dans le **sens inverse de l'ordre du tour**, chaque joueur choisit **une carte de mise en place**.

Avant la deuxième partie :

Réinitialisez complètement les éléments de jeu : (Taverne, Ressources, Aventuriers, Mobiliers, Quêtes en main, Défi, Quêtes, Marché, etc.).

Conservez uniquement le **Plateau Taverne** choisi et le **deck construit** lors de la première partie, puis répétez l'étape D de la mise en place.

Nouvelles Règles

Épuration du deck :

Durant l'étape **IV. Fin de journée**, avant de piocher vos cartes : Vous pouvez **retirer définitivement une carte de votre défausse, gratuitement**.

Si cette carte comporte des **points de prestige**, vous les **marquez** immédiatement sur la piste de score.

Vous **conservez votre deck entre les deux parties**, en tenant compte des cartes retirées.

Scoring et Fin de partie

À la fin de la première partie, scorez vos points normalement, à **l'exception** de ceux provenant des cartes de votre deck.

Les **points de prestiges des cartes dans votre deck** ne sont scorés qu'à la fin de la **deuxième partie**.

Le joueur avec **le plus de points cumulés** à l'issue des deux parties remporte la campagne.

Ouais du "vrai" deckbuilding !



Sortez les mouchoirs et les Sparadraps !



Mais pourquoi tu m'attaque moi ? Niah niah niah



Iconographie

Les Nains   génèrent de l'Or  . Il permet d'acheter des emplacements de Taverne, des Tables et des Mobiliers.

Les Elfes   génèrent de la Mana  . Elle permet d'acheter des cartes au Marché.

Les Orcs   génèrent de la Malice  . Elle permet d'activer les effets du plateau Malice de votre Guilde.



**Aventuriers
au choix**



**Ressources
au choix**



**Point
de prestige**



**Relevez des
Aventuriers**



**Déplacez ou
expulsez des
Aventuriers
de votre Taverne**



**Couchez X
Aventuriers**



**Jouez
X cartes
supplémentaires**



**Piochez X
cartes de votre
paquet**



**Piochez X
carte quête**



Tables



**Améliorez
une table**



**Emplacement
de mobilier**



**Action gratuite X
par jour pendant
vos services**



**Réaction en
dehors de son tour
(voir page 12)**



Livret de Scénarios
Solos et
Coopératifs

Scénarios Solo et Coop

Introduction

Hey aventuriers,
Vous avez entre les mains le **livret de scénarios** débloqué pendant la campagne de financement de Merl'inn, qui s'est déroulée de février à mars 2026 sur ulule. Merci à tous les participants d'avoir débloqué ce "stretch goal".

Ce livret vous permettra de renouveler vos parties grâce à **8 scénarios loufoques**, jouables en **solo ou en coopération** dans n'importe quel ordre.

Testés sur de nombreuses parties par **Steve et Adrien**, ces scénarios ont été imaginés pour vous faire découvrir de nouvelles façons d'explorer le jeu... et on s'est bien éclaté à les créer !



Comment jouer ?

Chaque scénario possède ses propres règles, objectifs et surprises... alors préparez vos chopes, vos sorts et votre sens du chaos !

Certains scénarios sont même **exclusivement jouables en coopération**, et d'autres se jouent en **deux parties consécutives**. Bien sûr, rien n'est obligatoire : si vous manquez de temps, vous pouvez tout à fait ne jouer que **la première partie**.

Les règles du jeu de base restent identiques : chaque scénario vous indiquera précisément les **modifications à appliquer** par rapport aux règles classiques.

Scénarios en Coopération

En mode **coopération**, l'automa cherchera **toujours** à éviter de voler ou d'embêter son partenaire (sauf s'il n'a vraiment pas le choix) et se concentrera principalement sur **vous et votre allié** pour déterminer **les cibles des effets de cartes**.

Si vous ne savez pas comment **déterminer une cible** pour **un effet de carte**, appliquez-la de la manière la plus cohérente possible pour l'automa et sa stratégie.



Les Rois Gobelins

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Gobelins**.

Mode solo :

- Affrontez un seul adversaire **Gobelin**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Gobelins**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Les gobelins se prennent tous pour des rois et se chamaillent pour des trônes imaginaires. Préparez vos cartes : ici, même les rois sont idiots !



Première Partie

Elle se joue en 4 journées.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Gobelins commencent avec **8 points** chacun.
- Les Gobelins marquent **1** supplémentaire à chaque **Quête réalisée**.

Règles spéciales pour les joueurs :

- Lorsqu'un joueur joue une carte, le Gobelin visé perd **-1** si l'effet de la carte permet **avec succès de voler une ressource ou un aventurier, ou de coucher un aventurier**, au maximum 1 point par carte jouée.

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde 1 **Carte** coûtant **5** ou moins et 1 **Mobilier**. Cette carte sera ajoutée à votre main de départ pour la deuxième partie et le Mobilier ajouté à votre taverne.
- Enregistrez votre score et celui des Gobelins.

Deuxième Partie

Elle se joue en 4 journées.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Gobelins commencent cette fois avec **10 points** chacun.
- Les Gobelins gagnent **2 Aventuriers** à chaque début de journée au lieu de 1 désormais.
- **Les autres règles restent inchangées**

Conditions de Victoire

- Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Gobelins ensemble**.
- Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Gobelins.

Ça va Barder !

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Bardes**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Barde**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Bardes**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Première Partie

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- **Retirez** du paquet Défi la carte « **Avoir moins d'Elfes** »
- **Piochez** la carte Défi « **Avoir plus d'Elfes** ». Elle devient un Défi supplémentaire et **permanent** pour toute la partie.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Bardes tentent de résoudre **les deux Défis** à chaque journée et gagnent  supplémentaire par comparaison réussie.
- Les Bardes ne peuvent plus jouer de **carte supplémentaire** en dépensant de la malice.
- **À la place**, lorsqu'un Barde devrait jouer une carte supplémentaire, il **copie l'effet** de la dernière carte jouée par le joueur à sa gauche.

Règles spéciales pour les joueurs :

- Piocher une carte en dépensant de la  **ne compte pas** dans la limite d'une action de malice par service.

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde 2 **Cartes** coûtant  ou moins. Ces cartes seront ajoutées à votre pioche de départ pour la deuxième partie.
- Enregistrez votre score et celui des Bardes.



Les bardes sillonnent les tavernes, observant **attentivement leurs rivaux...** avant de reprendre à leur compte leurs meilleures performances

Deuxième Partie

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place supplémentaire :

- Les Bardes commencent avec un exemplaire de "**Elfe fest**" dans leur paquet.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Bardes ne peuvent plus jouer de **carte supplémentaire** en dépensant de la malice.
- **À la place**, lorsqu'un Barde devrait jouer une carte supplémentaire, il **copie l'effet de la carte la plus puissante au marché de cartes** (en cas d'égalité de puissance jouez la carte la plus à gauche)
- **Les autres règles restent inchangées**

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Bardes ensemble.**

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Bardes.

Chéri, j'ai rétréci le stock de Nains !

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Nainbibés**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Nainbibés**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Nainbibés**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Première Partie



Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Retirez du paquet Évènement **les deux cartes "Nainvasion"**.
- À chaque journée, il doit **toujours** y avoir au moins une **Quête** demandant des . Piochez de nouvelles quêtes jusqu'à en avoir une.
- Placez uniquement 9 dans **la réserve** en solo et 18 en coopération. (Les autres sont rangés **dans la boîte**.)

Règles spéciales de l'Automa :

- Quand l'automa **valide une Quête** avec des , ceux-ci sont immédiatement **remis dans la boîte**.
- Les automas **remportent instantanément** la partie si un doit être placé alors qu'il n'y en a plus dans la **réserve**.

Règles spéciales des joueurs :

- Quand un joueur réalise une quête avec des , remettez dans **la réserve** autant de que d' défaussés. Ces sont pris dans la **boîte de jeu**.
- Votre carte de base "Souffle du dragon" renvoie directement un ciblé dans **la réserve** au lieu de réaliser son effet .

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde **2 Mobiliers** dans sa taverne.
- Enregistrez votre score et celui des Nainbibés.

Les Nainbibés refusent d'entrer tant qu'il reste trop d'Elves dans la taverne. Question de principe !

Deuxième Partie



Elle se joue en 4 journées.

Mise en place supplémentaire :

- Placez uniquement 8 en solo dans la **réserve** et 16 en coopération.
- L'un des Automas commence avec la carte **"Ambassad'or"** dans son paquet et le second avec la carte **"Nainportequoi"**.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Nainbibés ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Nainbibés.



Le Royaume à Sec

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en 1 partie contre les **Déboulonneurs**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Déboulonneur**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Déboulonneurs**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guildes non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Règles du scénario

Il se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Retirez du paquet toutes les **Quêtes** ne donnant **pas de ressource** en récompense.

Règles spéciales du Scénario :

- La phase de **collecte** est **ignorée** à chaque journée.
- Les **ressources** gagnées lors des **Défis** et des **Quêtes** sont **doublées**.



Le royaume traverse une étrange époque : la collecte a disparu ! Même les gobelins commencent à compter les miettes. On appelle ça "la gestion", mais personne n'y croit vraiment.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Déboulonneurs ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **Déboulonneurs**.



WHERE IS THE COLLECTE?

WHAT?

La Reine et le Bouffon

Coop uniquement

Difficulté ***

Ce scénario se joue uniquement en coopération

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Palanains**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux **Palanains** utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Tandis que la Reine élabore des stratégies brillantes pour assurer la victoire du royaume, son Bouffon s'emploie à **saboter la concurrence** pour le meilleur, et surtout pour le pire !

Règles du scénario

Il se joue en 4 journées.

Choisissez un joueur qui incarnera la **Reine** :

- La **Reine** joue une partie normale.
- Elle est **la seule** à pouvoir marquer des 📄 via les **Défis** et les **Quêtes**.
- Chaque fois que la **Reine** dépense de la 🔴, le **Bouffon** gagne immédiatement 1 📄.

L'autre joueur incarne le **Bouffon** :

Les 📄 qu'il marque via les **Défis** et les **Quêtes** ne lui **rapportent rien** : la **Reine** gagne à la place 1 📄 de son choix par 📄.

Le **Bouffon** dispose de pouvoirs :

- Tous ses coûts en 🔴 sont réduits de 1 (minimum 1 pour chaque action).
- Il peut effectuer 2 actions de 🔴 **par service**. Toutes ses actions de 🔴 sont illimitées, sauf celles limitées à une fois par partie.
- Lorsqu'il dépense de l'🟡, la **Reine** gagne 1 📄.
- Lorsqu'il dépense de la 🔵, la **Reine** gagne 1 📄.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Palanains ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **Palanains**.



Il y a le bon et le mauvais Chasseur

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **Chasseurs**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Chasseur**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Chasseurs**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Le mauvais chasseur il fait une quête et il score direct... Le bon chasseur lui, au contraire, il fait une quête et il score directement aussi oui... mais c'est un bon chasseur quoi, c'est pas la même chose...

Règles du scénario

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Chaque joueur commence la partie avec 3 cartes **Quêtes** en main.
- Au cours de la partie, un joueur ne peut jamais avoir plus de **3 Quêtes en main**. Si ce maximum est dépassé, les cartes excédentaires sont immédiatement défaussées.

Règles spéciales des joueurs :

- Les joueurs **peuvent uniquement réaliser les Quêtes de leur main**. Les Quêtes affichées à chaque journée sont réservées uniquement aux automas Taverniers.
- À chaque fois que vous , vous pouvez choisir de piocher **une Quête** ou **une carte** de votre paquet.
- L'Action de Malice   devient illimitée.
- Lorsque vous **jouez une carte** avec un effet « **Échangez** des aventuriers ou des ressources », vous pouvez échanger l'une de vos Quêtes avec celles affichées pour la journée, ou avec votre binôme si vous jouez en coopération.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Chasseurs ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des Chasseurs.



Dom'MAGEs collatéraux

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **Mages**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Mage**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Mages**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Règles du scénario

Il se joue en 3 journées.

Mise en place :

- Les Mages retirent la carte "**Sans elfe fort**" de leur paquet de départ.
- Chaque joueur commence avec un **Mobilier "Autel de mana"** dans sa taverne.

Règles spéciales du Scénario :

- Les cartes achetées au marché sont à **usage unique** : une fois achetées, appliquez immédiatement leur effet, marquez les 🗑️, puis défaussez la carte. **Elle ne va pas dans votre paquet.**
- Tous les **coûts de** 📉 des joueurs sont réduits de 1, avec un minimum de 1.
- Chaque joueur peut, **une fois par partie**, remplacer les cartes du marché.



Les **Mages** lancent des sorts en criant des mots compliqués. En théorie, ça ne devrait pas marcher. En pratique, ça marche... mais personne ne sait pourquoi. À vous d'essayer !



Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Mages ensemble.**

Les joueurs **remportent la partie** si leur total dépasse celui des **Mages**.



Quêtons pour un champion

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **C'Orcsaires**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **C'Orcsaire**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires C'Orcsaires**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guildes non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.

C'est la Quête noire ?



Ici, les quêtes ne restent jamais longtemps en place. Que le meilleur pillard gagne la chope d'or !

Règles du scénario

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Il doit toujours y avoir 3 **Quêtes** visibles pour tous les joueurs et les automas. Lorsqu'une **Quête** est accomplie, elle est immédiatement remplacée.

Règles spéciales :

- Vous pouvez valider des **Quêtes** en défaussant des aventuriers à la **fin de chacun de vos services**. L'Automa peut également le faire.

La structure de la journée reste identique, mais ignorez le point B de l'étape III. Défis et quêtes.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les C'Orcsaires ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **C'Orcsaires**.



Apparemment, ils prévoient un
autre jeu en 2027 ! À suivre !

À bientôt !

Merci d'avoir joué !

Le jeu du Nain !

Règles :
Ne regarde pas le Nain

