



Comment jouer à

SNOWCREST

SNOWCREST

un jeu de :
PHILIP DuBARRY

illustré par :
KERRI AITKEN

Nous remercions tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu et à nos fantastiques backers de Gamefound qui ont fait de ce projet une réalité !

Remerciements : Isabel duBarry, Ingrid duBarry, Imogen duBarry, Gail Terrell, Ryan Vogel, Dan Bowling, Travis Chance, Ryan Bruns, Mike Hinson, Brent Dickman, Seth Jaffee, Stephen Buonocore, Kevin Emmons, Chad Broznik, Andrew Bradley, Tony Miller, Randy Lanquist.

Ce jeu a été conçu sur le territoire Cadigal et Wangal.



www.grailgames.games
grailgames sur les réseaux sociaux et BGG
Publishing Technology & Solutions :
1 Chemin de la Coume, 09300 LAVELANET

Snowcrest, le logo de Snowcrest et le logo de Grail Games sont des marques déposées de © Grail Games. Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

Attention : Risque d'étouffement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Gardez ces informations pour référence ultérieure.

Traduction : Valentin Le Lay
Adaptation Graphique : Antoine Morandi
Relecture : Pierre Hebert

Phantasio
GAMES



La vie à la montagne est difficile.
Quand le sol gèle, nous ne pouvons plus creuser. Quand les cultures périssent,
nous ne pouvons plus manger. Et quand nous n'avons plus rien à offrir
au temple, un très grand malheur peut toucher notre famille.

Mais nous continuons tout de même à planter, construire et prier.
Nous vivons à la montagne parce que les cimes enneigées sont notre demeure.
Nous sommes satisfaits par la recherche de la paix intérieure au sommet
du monde. Notre maison est dans les nuages et notre moral est toujours élevé,
peu importe les difficultés que nous traversons.



Retrouvez les dernières
versions de toutes nos règles
en scannant ce QR code !



BIENVENUE À SNOWCREST

Au fond des montagnes isolées d'une région enneigée, des saints sont à la recherche d'une puissante source de savoir perdue depuis des siècles. On raconte que ces anciens parchemins sont non seulement cachés, mais également protégés par des créatures mythiques. Les saints s'imaginent que cette source de savoir leur sera révélée à l'aide des offrandes, de la méditation et du développement culturel, apportant ainsi la paix et la prospérité sur leurs terres.

Dans *Snowcrest*, vous conduirez votre village et son monastère vers l'illumination. Contrôlez une communauté de prêtres, de fermiers et d'ouvriers. Construisez des édifices, entretenez les champs d'orges, récoltez du genévrier dans la forêt, apportez des offrandes, perdez-vous dans la méditation et découvrez les secrets d'une époque révolue. Battez les gardiens monstrueux de ces connaissances et apportez paix et prospérité aux champs de neige !

MATÉRIEL

- 1 tapis central en tissu pour placer les ressources et les cartes
 - 210 jetons Ressource (Orge x 50, Bol d'offrande x 44, Cloche de prière x 44, Genévrier x 36, Or x 36)
 - 53 tuiles Bâtiment (Ferme x 21, Temple x 16, Forge x 16)
 - 51 jetons Parchemin
 - 24 jetons Augure
 - 35 cartes Villageois communes (avec des dos blancs)
 - 12 cartes Gardien (marron)
 - 10 cartes Succès (jaunes)
 - 6 cartes Forêt (vertes)
 - 4 jetons de suivi d'Augure (1 par joueur)
 - 4 jetons Repos (numérotés de 1 à 4, pour la variante Solitaire)
 - 1 jeton Premier joueur
- Dans chacune des 4 couleurs de joueur (rouge, bleue, verte et jaune) :
- 4 tapis joueur en tissu
 - 56 cartes :
 - 4 cartes Villageois de départ par joueur (avec une icône carte de départ)
 - 9 cartes Villageois par joueur (avec le même dos)
 - 1 carte Aide par joueur

Notez que les jetons Ressource ne sont pas censés être limités. Utilisez autre chose comme remplacement si vous n'en avez plus.

MISE EN PLACE

Note : les règles pour mettre en place les variantes « Règles simplifiées » et « Solitaire » du jeu peuvent être consultées en page 13, à la fin de ce livret.

1. Placez d'abord le tapis central sur la table. Ce tapis servira à placer les différentes cartes et ressources du jeu.
2. Placez le nombre de jetons Parchemin nécessaires (comme indiqué dans le tableau ci-dessous) dans la zone des Parchemins. Les jetons restants sont laissés hors de la zone de jeu ou remis dans la boîte de jeu. (*Note : ces Parchemins supplémentaires peuvent être utilisés lors de la dernière manche de la partie, mais sont pas accessibles au joueurs avant.*)

Nb. de Joueurs :	Nb. de Parchemins :
2	20
3	25
4	30



3. Placez les jetons Orge, Bol d'offrande, Cloche de prière et Or dans leurs zones respectives en dessous des Parchemins et les tuiles Bâtiment (Fermes, Forges et Temples) dans leur zone dédiée. Les jetons Augure noirs peuvent être laissés sur la gauche ou dans la boîte de jeu jusqu'à ce que vous en ayez besoin.
4. Mélangez les cartes Gardien en une pioche que vous placez face cachée sur l'emplacement dédié du tapis.
5. Faites de même avec les cartes Forêt, mais ajoutez 3 jetons Genévrier par joueur sur le haut de la pioche Forêt (6/9/12 jetons pour 2/3/4 joueurs). Rassemblez les jetons Genévrier restants dans une réserve hors de la zone de jeu. (*Notez que pendant la partie, les joueurs ne peuvent jamais prendre les jetons Genévrier dans la réserve, mais uniquement du haut de la pioche Forêt.*)
6. Mélangez la pioche Villageois commune (cartes blanches) et placez-la face cachée sur son emplacement dédié du tapis. Révélez ensuite 5 cartes Villageois, placez-les face visible sur les emplacements de la rangée en dessous de la pioche.
7. Mélangez les cartes Succès et révélez un nombre de cartes égal au nombre de joueur plus 1 (par ex, 5 cartes pour une partie à 4 joueurs) en les plaçant sur les emplacements jaunes du haut du tapis. Remettez les cartes Succès restantes dans la boîte de jeu.



L'image sur la droite représente une mise en place du jeu. Si vous avez des doutes sur les éléments, regardez la liste des icônes au dos de ce livret de règles.

BÂTIMENTS, CARTES ET OR

13. Chaque joueur reçoit un nombre de jetons Orge en fonction de l'ordre des joueurs et les garde sur son tapis joueur. Le premier joueur reçoit 3 Orges, le 2^e reçoit 4 Orges et le 3^e et 4^e joueur (si vous jouez à 3 ou 4 joueurs) reçoivent respectivement 5 et 6 Orges.



14. En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs doivent utiliser leurs jetons Orge pour « acheter » l'une des 3 cartes Villageois de leurs mains, en payant son coût en Orge (plaçant ainsi les jetons dépensés dans la réserve d'Orges) et en plaçant face visible la carte au centre de leurs grilles Village. Si un joueur n'a pas assez d'Orges pour placer la carte qu'il souhaite « acheter », il doit déplacer son jeton de suivi d'Augure vers la droite (côté négatif) pour chaque Orge manquante. Les joueurs ne peuvent pas **choisir** de gagner de l'Augure au lieu de dépenser de l'Orge. Ils ne gagnent de l'Augure que s'ils n'ont pas assez d'Orges pour payer.
(Note : Gagner ainsi de l'Augure pour payer la différence d'une carte ne peut se faire que pendant la mise en place et non pendant la partie.)

Les joueurs doivent désormais avoir chacun 5 cartes dans leur Village, une quantité d'Orge et un niveau d'Augure potentiellement différents et 2 cartes dans leurs mains. Vous pouvez maintenant démarrer la partie !



Dans *Snowcrest*, les joueurs doivent dépenser des ressources pour attirer de nouveaux villageois, construire des bâtiments et réaliser d'autres actions. La plupart du temps, ils devront pour ce faire remettre des jetons Ressource précédemment acquis dans la réserve. Cependant, il est important de savoir que la plupart des cartes peuvent être utilisées pour remplacer une ou deux ressources et que les tuiles Bâtiment peuvent produire un type de ressource. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas toujours savoir ce que leurs adversaires peuvent ou ne peuvent pas faire et qu'un joueur est toujours capable de faire quelque chose pendant son tour ! Le système est expliqué ci-dessous.

Cartes : les cartes Villageois ont des utilisations et structures similaires. Elles peuvent être placées dans le Village (en payant leurs coûts en Orges), rendant ainsi leurs actions disponibles au joueur, ou être utilisées en tant que ressources (comme mentionné plus haut). Le côté supérieur droit de chaque carte indique la ou les ressource(s) que cette carte peut remplacer lorsqu'elle est utilisée ainsi. Important : les cartes Villageois ne peuvent être utilisées en tant que ressources que lorsque le joueur a besoin de ces ressources ; elles ne peuvent donc pas être utilisées pour gagner des jetons Ressource à conserver pour un prochain tour.

Exemple d'informations sur une carte Villageois :

Nom du Villageois >
Cette carte coûte 4 Orges pour être ajoutée à votre Village. >



< Cette carte peut être utilisée à la place de 2 Génévriers ou moins.

Ce cadre indique l'action accordée au joueur lorsque la carte est activée. >

< Ce Villageois offre au joueur 1 action parmi les 2 au choix.

Si un joueur décide d'utiliser une carte en tant que ressource lorsqu'elle est face visible dans son Village, elle est retournée face cachée (l'action n'est plus disponible). Si une carte est utilisée en tant que ressource alors qu'elle est dans la main d'un joueur, elle est placée dans sa pile de défausse (face visible, à droite de son tapis joueur).

Tuiles Bâtiment : des bâtiments peuvent être construits pendant la partie à l'aide des actions de certaines cartes Villageois. Lorsqu'un bâtiment est construit, prenez la tuile Bâtiment correspondante dans la réserve et placez-la sur la case Bâtiment disponible la plus à gauche de votre tapis. Si un joueur souhaite construire un bâtiment mais qu'il n'a plus de cases Bâtiment disponibles, il doit d'abord remettre une tuile Bâtiment précédemment construite dans la réserve. Les tuiles Bâtiment peuvent être réarrangées à n'importe quel moment, mais il ne doit pas y avoir de case vide entre elles. Chaque bâtiment peut fournir une ressource. Pour acquérir la ressource d'un bâtiment, retournez la tuile Bâtiment face cachée. Comme pour les cartes, les ressources des bâtiments ne peuvent être gagnées qu'au moment où elles sont nécessaires pour acheter une carte ou effectuer une action ; un joueur ne peut donc pas gagner ainsi des jetons Ressource à conserver pour un prochain tour. Les tuiles Bâtiment peuvent uniquement être retournées face visible (afin d'être de nouveau utilisées) à l'aide d'actions de certaines cartes (expliquées plus bas).



Une Ferme produit
1 Orge.



Une Forge produit
1 Cloche de prière.



Un Temple produit
1 Bol d'offrande.

Exemple 1 : lors de son tour, Paul souhaite placer une carte Villageois de sa main dans son Village. La carte coûte 4 Orges, mais il n'a que 3 jetons Orge. Paul paie l'Orge manquant en retournant l'une de ses Fermes du côté « utilisé ». (Il aurait également pu utiliser la carte « Fermier » déjà placée dans son Village pour son Orge, mais il ne souhaite pas retourner cette carte face cachée pour le moment.)

Exemple 2 : Diane effectue une action Méditation avec 2 Cloches de prière. Paul souhaite offrir plus de Cloches de prière (pour gagner un jeton Parchemin), mais il n'a pas de jetons Cloche de prière. Paul retourne donc sa Forge du côté « utilisé » pour gagner 1 Cloche de prière, puis défaisse la carte « Prêtre » de sa main pour en gagner 2 de plus. Il en a maintenant 3 !)

Or : l'Or est une ressource joker qui peut être dépensée à tout moment à la place de n'importe quelle autre (Orge/Genévrier/Cloche de prière/Bol d'offrande) !



COMMENT JOUER

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue **une action principale** par tour. Cette action principale peut déclencher les effets d'une carte accordant d'autres actions au joueur.

Lors de son tour, chaque joueur **doit** effectuer l'une des 3 actions principales :

1. **ACTIVER** une carte Villageois face visible dans son Village,
2. **AJOUTER** une nouvelle carte Villageois dans son Village, puis l'activer,
3. **SE REPOSER** en obtenant des ressources et en retournant ses Villageois face visible.

Ces actions principales vont désormais être décrites en détail.

1. ACTIVER UNE CARTE DÉJÀ PLACÉE DANS VOTRE VILLAGE

- Choisissez l'une des cartes face visible de votre Village et effectuez son action comme indiqué en bas de la carte. (Les différentes actions des cartes Villageois sont listées plus loin dans les règles.)
- Retournez ensuite la carte face cachée.

Les cartes Villageois représentent les citoyens de votre Village qui travaillent, vivent et prient dans les montagnes de Snowcrest.

2. AJOUTER UN NOUVEAU VILLAGEOIS DANS VOTRE VILLAGE

- Choisissez une carte de votre main ou de la rangée de cartes Villageois communes blanches face visible, puis payez son coût en Orge et ajoutez-la à votre Village, face visible.
- Effectuez ensuite l'action de cette nouvelle carte.
- Enfin, retournez la carte face cachée.

(Si la nouvelle carte vient de la rangée Villageois commune, remplacez la carte que vous venez d'acheter par une nouvelle carte de la pioche Villageois commune.)

La nouvelle carte ajoutée à votre Village doit y être placée dans un emplacement vide ou remplacer une carte déjà présente. Si elle remplace une carte de votre Village, la carte que vous remplacez doit être face visible au moment d'ajouter la nouvelle carte. Si la carte remplacée était un Villageois commun, placez-le en bas de la pioche Villageois commune. S'il s'agissait d'un Villageois de votre propre pioche (y compris les cartes de départ), placez-la dans votre pile de défausse personnelle à droite de votre tapis joueur.

Note : Les cartes Villageois de départ peuvent ainsi être remplacées, mais il est important pour les joueurs débutants de réfléchir s'ils souhaitent vraiment les remplacer. Elles permettent en effet d'effectuer presque toutes les actions du jeu, et perdre ces capacités peut avoir des conséquences très lourdes. Pour les joueurs plus avancés, remplacer les cartes de départ qui sont plus faibles est une partie importante de la stratégie !

Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 9 cartes dans leur Village, et les cartes Villageois doivent toujours être placées dans la grille de 3x3.

Cette action représente de nouveaux Villageois qui rejoignent votre voisinage. Ils apportent expertise, savoir et dévotion à votre communauté. Au fil du temps, ils vous aideront à réussir !

3. REPOS

Si vous avez trois cartes face cachée dans une ligne de votre Village au début de votre tour (verticalement, horizontalement ou diagonalement) au début de votre tour, vous **DEVEZ** effectuer l'action Repos. L'action Repos est obligatoire, et c'est la seule fois où vous pouvez l'effectuer.

Le Repos est composé de deux parties : collecter des ressources, puis retourner tous vos Villageois face visible.

Pour détailler :

- Vérifiez toutes les cartes de votre Village qui sont toujours face visible. Recevez un jeton Ressource pour chaque icône Ressource dans le coin supérieur droit de ces cartes.
- Retournez ensuite face visible toutes les cartes face cachée dans votre Village. Vous ne pouvez pas réorganiser le placement des cartes de votre Village ; vous devez juste les retourner pour qu'elles puissent être utilisées dans un prochain tour.

Lorsque vous ajoutez ou activez des cartes Villageois, vous devez les retourner face cachée. Une grande partie de la stratégie dans *Snowcrest* repose donc sur le moment auquel vous décidez d'utiliser vos cartes. Le Repos affecte le rythme de vos tours. Il est donc important de tenir compte des ressources que vous collectez lors du Repos pour bien les planifier.

Important : Les cartes de départ fonctionnent différemment des autres cartes Villageois. Elles ne font gagner des ressources au joueur lors du Repos que si elles sont **face cachée** ! Ceci est indiqué par l'icône Orge dans le coin supérieur droit du **verso** de ces cartes. Cette mécanique est faite pour inciter les joueurs à activer ces cartes plus souvent. De façon imagée, ceci représente la production de l'Orge dans votre Village au fil du temps.

(Note : Cela ne signifie pas qu'une carte Villageois de départ peut être utilisée pour gagner 1 Orge puis retournée face visible ! L'Orge n'est gagnée que pendant le Repos. Les cartes face cachée ne sont retournées face visible pour être de nouveau utilisées qu'après le Repos.)

Le repos du corps et de l'esprit est important, peu importe où l'on vit : qu'il s'agisse d'une ville pleine de vie ou des champs glacés de Snowcrest. Ceux qui ne connaissent pas le calme ne trouveront jamais la paix.



Une fois qu'un joueur a complété son action principale, le joueur suivant dans le sens horaire autour de la table commence son tour. Les tours continuent jusqu'à ce que la partie prenne fin, à la fin de la manche où le dernier jeton Parchemin a été récupéré (voir « Fin de la Partie » à la fin des règles).

LISTE DES ACTIONS SUR LES CARTES



L'action d'une carte Villageois devient disponible dès qu'elle a été ajoutée à votre Village. Aucune action n'est obligatoire, mais lorsqu'ils choisissent d'effectuer l'action d'une carte, les joueurs doivent en effectuer la totalité s'ils le peuvent. Si une carte propose une action qui ne peut pas être effectuée (par exemple, payer 1 Genévrier pour placer un bâtiment, mais le joueur n'a pas de Genévrier), elle sera ignorée, mais la carte sera tout de même retournée face cachée. Ce n'est peut être pas la meilleure chose à faire !

Vous trouverez ci-dessous une liste d'actions disponibles une fois que certaines cartes ont été ajoutées dans le Village.

Vous pouvez également regarder le guide de référence des icônes sur la dernière page de ce livret.



Gagner des Ressources/Parchemins/Augures/Cartes

Chaque fois que vous voyez l'une de ces icônes, gagnez les éléments dans la quantité indiquée. Vous devrez parfois « payer » autre chose afin de gagner ces ressources, comme expliqué plus bas.

Si une action vous demande de gagner une Augure : déplacez votre jeton sur la piste Augure vers la droite (côté négatif). Si vous êtes déjà sur la case -5 de votre piste Augure lorsque vous gagnez des Augures, gagnez à la place autant de jetons Augure (ils valent -1 point à la fin de la partie et ne peuvent jamais être défaussés.)

Lorsqu'une action vous rapporte un jeton Parchemin : le ou les Parchemins gagnés doivent venir de la réserve de Parchemins mise en place au début de la partie. Une fois cette réserve vide, la partie est proche de la fin ! Dans ce cas uniquement, vous devrez prendre les Parchemins dans la boîte de jeu.

Lorsqu'une action vous permet de piocher une carte : cette carte doit venir de votre propre pioche. Si votre pioche est vide lorsque vous devez piocher, mélangez votre pile de défausse pour former une nouvelle pioche. Si vous n'avez toujours pas assez de cartes dans votre pioche, piochez simplement autant de cartes que vous pouvez pour compléter l'action. Si vous n'avez aucune carte restante ni dans la pile de défausse, ni dans la pioche, vous ne gagnez aucune carte.

Gagner des Genévriers

Les Genévriers ne sont pas gagnés de la même façon que les autres ressources. Chaque fois que vous collectez des Genévriers, vous les prenez depuis la réserve de jetons Genévrier en haut de la pioche Forêt (et non ailleurs) ! Si vous prenez le dernier jeton Genévrier du haut de la pioche Forêt, révélez la carte Forêt du haut de la pioche et appliquez ses effets. (Vous ne pouvez pas éviter cela en choisissant de collecter moins de jetons Genévrier que ce que votre action vous demande.) Le Genévrier est nécessaire pour construire des bâtiments et garder au chaud vos Villageois. Mais la destruction de la forêt met en colère les Esprits de la forêt.

Cela signifie que chaque carte Forêt contient des effets négatifs pour vous et vos adversaires. Vous devez alors donner les éléments affichés pour calmer l'Esprit de la forêt. Cela peut se faire en défaussant les jetons indiqués, mais aussi en retournant les tuiles Bâtiment ou en défaussant/retournant les cartes pour les utiliser en tant que ressources. Vous (le joueur actif) recevez ensuite la récompense indiquée en bas de la carte (gagner 1 jeton Parchemin). Enfin, placez la carte Forêt face cachée en bas de la pioche Forêt et placez de nouveau des jetons Genévrier sur la nouvelle carte Forêt du haut de la pioche (en fonction du nombre de joueurs).

Exemple de carte Forêt :

Nom de l'Esprit
de la forêt >



> Vous (le joueur actif) devez d'abord apaiser la malédiction de l'Esprit de la forêt. (Dans cet exemple, vous devez donner 1 Orge et 1 carte de votre main, ou gagner 1 ou 2 Augures à la place.)

< Ensuite, tous les autres joueurs doivent apaiser leur malédiction. (Dans cet exemple, ils doivent donner 1 ressource de leur choix ou gagner 1 Augure.)

Enfin, vous (le joueur actif uniquement) gagnez la Récompense (1 jeton Parchemin).

Comme indiqué par les icônes sur la carte, les joueurs peuvent toujours gagner une Augure par malédiction qu'ils n'ont pas pu (ou ont choisi de ne pas) apaiser. Si vous êtes déjà sur la case -5 de votre piste Augure lorsque vous gagnez des Augures, gagnez à la place autant de jetons Augure.

Note : Si vous devez collecter plus de Genévrier qu'il y en a sur la carte Forêt, prenez ce qui est disponible, appliquez la carte Forêt, placez-la en bas de la pioche Forêt, remettez sur la carte maintenant en haut de la pioche Forêt le nombre de jetons Genévrier selon le nombre de joueurs, puis continuez de prendre des jetons jusqu'à avoir le montant qui vous est dû.



Payer

Chaque fois que vous voyez une icône flèche sur une carte, vous devez donner les ressources (en dépensant des jetons, retournant des cartes / bâtiments ou défaussant des cartes de votre main) indiquées à gauche de la flèche pour gagner ce qui est indiqué sur la droite. Tous les jetons utilisés pour payer une action sont remis dans leurs réserves (les Genévriers dépensés ne sont pas remis sur la carte Forêt mais dans leur réserve, hors de la zone de jeu).



Construire un bâtiment

Ajoutez la tuile Bâtiment indiquée sur la case libre la plus à gauche de votre tapis joueur. La plupart du temps, cela coûte du Genévrier, mais ce n'est pas toujours le cas. Si l'icône représentée est le « joker » (icône grise avec un « ? »), vous pouvez construire un bâtiment de votre choix.

Chaque fois que vous gagnez une nouvelle tuile Bâtiment, elle est placée face visible (prête à être utilisée) sur votre tapis joueur. Si toutes les cases sont remplies, vous pouvez construire un nouveau bâtiment en défaussant d'abord une tuile bâtiment existante et en déplaçant les tuiles restantes vers la gauche. Les tuiles Bâtiment peuvent être réarrangées à n'importe quel moment, mais vous devez remplir les cases de gauche à droite (il ne doit pas y avoir d'espace entre elles). S'il n'y a plus de tuile Bâtiment

d'un certain type, celui-ci n'est plus disponible et ne peut donc plus être construit.



Réapprovisionner les bâtiments

Retournez **toutes** vos tuiles Bâtiment face visible, sur leur côté actif. Elles peuvent ensuite être de nouveau utilisées pour fournir une ressource.



Vénération

Cette action peut être utilisée pour révéler un savoir caché. Pour ce faire, les joueurs doivent donner une offrande à l'un des Esprits gardiens qui résident dans les temples de Snowcrest et veillent sur les villageois. La plupart du temps, cette action nécessite des Bols d'offrande.

- Révélez la carte Gardien du haut de la pioche. Vous pouvez voir en haut à gauche de la carte l'offrande demandée par le Gardien. Vous devez alors donner ces éléments pour calmer le Gardien. Cela peut se faire en défaussant les jetons indiqués, mais aussi en retournant les tuiles Bâtiment ou en défaussant/retournant les cartes pour les utiliser en tant que ressources. Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) donner une partie ou la totalité des offrandes, vous devez payer l'équivalent en Augures (comme indiqué en dessous de chaque offrande demandée) et ajuster votre piste Augure en conséquence. Lorsque vous êtes au bout de la piste Augure (que vous devez vous déplacer après la case -5 sur la piste Augure), vous devez prendre un jeton Augure par déplacement que vous n'avez pas pu effectuer sur la piste. (Les jetons Augure comptent comme -1 point à la fin de la partie. Ils ne peuvent jamais être défaussés par les joueurs.) Notez que certaines offrandes vous demandent parfois de gagner de l'Augure !

- Ensuite, tous vos adversaires reçoivent une pénalité (indiquée en haut à droite de la carte) : l'Esprit gardien est fâché qu'ils n'aient pas visité le temple. Ils doivent alors subir tout comme vous la pénalité.
- Enfin, vous (et vous uniquement) collectez la récompense indiquée en bas de la carte. Il s'agit généralement d'une combinaison de Parchemins, de cartes de votre pioche ou d'Or.
- Une fois toutes les étapes complétées, placez la carte Gardien face cachée en bas de la pioche Gardien.

Exemple de carte Gardien :

Nom du Gardien :



> Vous (le joueur actif) devez d'abord faire une offrande à l'Esprit gardien. (Dans cet exemple, vous défaussez 2 ressources au choix et défaussez 2 bâtiments au choix, ou gagnez entre 1 à 4 Augures.)

< Ensuite, tous les autres joueurs doivent apaiser la malédiction du Gardien. (Dans cet exemple, ils doivent défausser 1 carte de leurs mains et défausser 1 carte face visible de leurs Villages ou gagner 1 ou 2 Augures.)

Enfin, vous (le joueur actif uniquement) gagnez la Récompense pour avoir fait l'offrande. (Dans cet exemple, vous piochez 3 cartes et prenez 2 Parchemins.)



Méditation

Vous vous concentrez afin de trouver les savoirs secrets via la méditation. Pour méditer, vous devez faire sonner les Cloches de prière et déterminer votre effort de méditation. Suivez les étapes ci-dessous pour effectuer l'action Méditation :

- Placez n'importe quel nombre de jetons Cloche de prière que vous possédez (et souhaitez utiliser) sur votre tapis joueur. Ajoutez à ce total les Cloches de prière que vous souhaitez gagner en retournant les Forges, défaussant les cartes Villageois

de votre main ayant des icônes Cloche de prière, ou en retournant face cachée des cartes de votre Village ayant des icônes Cloche de prière (vous n'avez pas à dépenser toutes les Cloches de prière que vous possédez). Annoncez votre effort total de méditation aux autres joueurs. Si ce total contient des Cloches de prière gagnées via des cartes ou des bâtiments, vous n'avez pas à les retourner ou à les défausser tout de suite.

- L'adversaire à votre gauche doit ensuite offrir des Cloches de prière pour démontrer une plus grande capacité de méditation. Pour réussir, il doit payer une Cloche de prière de plus que vous (en défaussant ces ressources et/ou en retournant/défaussant des tuiles et cartes). S'il y parvient, il prend un jeton Parchemin de la réserve. S'il ne peut pas méditer avec plus de Cloches de prière que vous (ou qu'il choisit de ne pas le faire), vous prenez un jeton Parchemin. Le joueur suivant dans le sens horaire peut ensuite essayer de payer plus de Cloches de prière que votre total.
- Lorsque chaque joueur autour de la table a eu l'opportunité de présenter un total de Méditation plus élevé, chaque joueur (dont vous) qui n'a pas gagné au moins 1 jeton Parchemin peut garder ses Cloches de prière. Chaque joueur (dont vous) qui a gagné au moins 1 jeton Parchemin doit ensuite défausser ses Cloches de prière s'il ne l'a pas déjà fait (et également retourner/défausser ses tuiles et cartes si nécessaire).

Note : une fois que le joueur actif annonce son total de Méditation, ce nombre est fixé pour le reste du tour et il ne peut pas l'augmenter plus tard (par exemple, en réalisant qu'un autre joueur peut offrir plus de Cloches de prière que ce qu'il avait anticipé).

Important : dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui a le total de Méditation le plus élevé reçoit 2 Parchemins.



Retirer une Augure

Pour effectuer cette action, déplacez votre jeton sur la piste Augure du nombre de cases indiqué vers la **gauche** (côté positif). Votre jeton Augure ne peut jamais dépasser la case « +5 ». Tout effet vous faisant retirer de l'Augure au-delà de ce nombre sera perdu. Souvenez-vous : Si vous gagnez des jetons Augure (en allant au-delà de -5 sur votre piste Augure), ils ne peuvent pas être retirés par cette action.

Les joueurs gardent ces jetons jusqu'à la fin de la partie. Ils enlèvent 1 point à votre score.



SUCCÈS

Si à n'importe quel moment de son tour, un joueur remplit l'objectif de l'une des cartes Succès face visible sur la table, le Succès correspondant est retourné et il remporte la récompense indiquée (2 jetons Parchemin) depuis la réserve. Le Succès ne peut alors plus être complété par quelqu'un d'autre et est retiré de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche durant laquelle le dernier jeton Parchemin de la réserve a été récupéré. (Ainsi, si par exemple le premier joueur prend le dernier Parchemin, les autres joueurs auront un tour restant avant la fin de la manche/partie. Cependant, si c'est le joueur à droite du premier joueur qui prend le dernier Parchemin, la partie se terminera à la fin de son tour.) Chaque joueur aura ainsi joué le même nombre de tours durant la partie. Si des jetons Parchemin sont gagnés après que le dernier Parchemin a été pris, utilisez les jetons Parchemin restants dans la boîte.

Déterminer le gagnant

Pour déterminer le gagnant, additionnez vos points de cette manière :

- Chaque jeton Parchemin acquis durant la partie rapporte 1 point.
- Ajoutez à ceci le bonus de 1/3/5 points que vous auriez pu gagner pour avoir construit 6/7/8 tuiles Bâtiment respectivement (comme indiqué sur votre tapis joueur).
- Ajoutez ou soustrayez les points bonus ou la pénalité de la piste Augure (y compris, si vous en avez, les jetons Augure qui valent chacun -1 point).
- Enfin, retournez toutes les cartes Villageois et tuiles Bâtiment qui sont toujours face visible à la fin de la partie et défaussez toutes les cartes Villageois que vous avez toujours en main. Ajoutez les ressources ainsi gagnées aux jetons Ressource qui sont toujours dans votre réserve personnelle. (Attention : les cartes de départ ne rapportent pas de ressources dans ce cas là, puisque cela n'équivaut pas à l'action Repos !) Les cartes Forêt ne sont pas déclenchées lors de cette étape. Prenez simplement

autant de jetons Genévrier que nécessaire sans déclencher d'effet. Déterminez ensuite quel joueur a le plus de chaque type de ressource (Orges, Genévriers, Bols d'offrande, Cloches de prière et Or). Le joueur qui possède le plus de chaque type de ressource gagne 1 point. (Si plusieurs joueurs sont à égalité pour posséder le plus d'un type de ressources, tous les joueurs à égalité gagnent le point.)

Le joueur avec le score total le plus élevé gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus grand nombre de ressources au total remporte la partie.

Tous les villages aux alentours s'inclineront devant votre profond savoir et votre soif de paix intérieure.

Exemple de score : Anne a collecté **11** jetons Parchemin à la fin de la partie. Elle a construit 7 bâtiments, ce qui lui rapporte **3** points. Malheureusement, sa piste Augure s'est arrêtée sur la case **-1**. Elle perd donc 1 point. Anne n'a pas fini la partie avec beaucoup de jetons Ressource, mais après avoir retourné tous ses Villageois toujours face visible et défaussé les 3 cartes de sa main, il se trouve qu'elle est celle qui possède le plus d'Orge et d'Or parmi tous les joueurs. Elle gagne donc **2** points supplémentaires. Le score final d'Anne est donc de **15** points !

Note : si vous avez du mal à garder tous les totaux en tête, vous pouvez également donner à chaque joueur des jetons Parchemin de la boîte chaque fois que des nouveaux points sont accordés.



VARIANTE : JOUER AVEC LES RÈGLES « SIMPLIFIÉES »

Au lieu des règles décrites plus haut, les joueurs peuvent choisir de jouer à *Snowcrest* avec les changements suivants pour simplifier la partie.

Différences dans la mise en place

La mise en place reste identique, à l'exception des changements suivants :

- Les cartes Gardien ne sont pas utilisées.
- Les cartes Succès ne sont pas utilisées.
- Au lieu d'utiliser la totalité de la pioche Forêt, placez une carte Forêt face cachée et placez des Génévriers dessus (3 par joueur, comme d'habitude).
- Le nombre de jetons Parchemin dans la réserve est diminué : 14/17/20 jetons pour une partie à 2/3/4 joueurs.

Différences de gameplay

Le jeu reste identique, à l'exception des changements suivants :

- Chaque fois que la carte Forêt est vidée de ses Génévriers, la carte n'est pas retournée et son effet n'est pas appliqué. À la place, le joueur qui a vidé la carte gagne 1 jeton Parchemin et chaque autre joueur gagne 1 Augure (et se déplacent ainsi vers la droite sur leur piste Augure, ou gagne un jeton Augure s'ils sont déjà à -5 sur la piste). La carte est ensuite de nouveau remplie en Génévriers.
- Chaque fois qu'un joueur effectue l'action Vénération (visite le Temple), au lieu d'appliquer les effets d'une carte Gardien, ce joueur gagne 2 Parchemins et chaque autre joueur gagne 1 Augure.
- Les cartes de départ ne peuvent pas être remplacées par d'autres cartes Villageois.

VARIANTE : JOUER EN SOLITAIRE

Snowcrest peut être joué en solo. Mettez le jeu en place comme pour une partie multijoueur, en utilisant 2 cartes Succès et 10 jetons Parchemin. Placez 3 jetons Génévrier sur la pioche Forêt. Prenez 3 Orges comme montant de départ. Retirez toutes les cartes Villageois « Mystique » de la partie.

Il n'y a que deux changements dans les règles :

- Lorsque vous effectuez l'action Méditation, vous gagnez 1 jeton Parchemin toutes les 6 Cloches de prière dépensées.
- À la fin de la partie, vous ne gagnez pas de points pour les ressources restantes : uniquement pour les Parchemins, bâtiments et Augures.

Jouez simplement vos tours de manière consécutive, en choisissant à chaque fois l'une des 3 actions principales. Utilisez les jetons Repos solo (numérotés de 1 à 4) pour noter combien de fois vous avez utilisé l'action Repos (retournez-en 1 à chaque fois que vous utilisez l'action Repos).

Dans une partie solo, il n'y a pas d'urgence à compléter les Succès. Prenez simplement 2 Parchemins quand (et si) ils sont complétés. Les malédictions des adversaires sur les cartes Gardien et les cartes Forêt ne se déclenchent pas.

Pour gagner la partie, vous devez obtenir tous les jetons Parchemin avant que votre Village ne se « repose » pour la quatrième fois et avoir au moins 10 points après le décompte du score. Si vous obtenez le dernier Parchemin avant votre quatrième action Repos, la partie prend fin immédiatement.

Déterminez votre évaluation finale en utilisant le tableau ci-dessous :

Score	Résultat
Moins de 10 points	MENDIANT - Vous avez suffisamment de Parchemins, mais votre parcours a été de mauvaise Augure ! Face à la défaite, votre Village est maudit...
10 points	FERMIER - La victoire est votre ! (mais un long hiver vous attend !)
11 à 13 points	ÉRUDIT - Félicitations, vos Villageois ont bien travaillé et méritent un bon repos.
14 à 16 points	PRÊTRE - Votre Village a gagné en renom au travers des vallées et pics de <i>Snowcrest</i> !
17 à 19 points	TERTÛN - Votre célébrité restera à postérité et votre famille restera bénie pour longtemps.
20 points	MYSTIQUE - Vous avez atteint la paix intérieure !

Ajuster la difficulté :

Ces règles sont considérées comme étant le niveau 1 de difficulté pour une partie solo. Si vous souhaitez augmenter la difficulté

FOIRE AUX QUESTIONS

du mode solo, changez la mise en place comme indiqué ci-dessous. Vos conditions de victoire changent avec l'augmentation du nombre de Parchemins (vous devez avoir au moins ce nombre de points à la fin de la partie pour gagner).

Niveau de difficulté	Nb. de Parchemins à gagner / Points nécessaires	Orge(s) de départ
2	11	3
3	12	3
4	13	3
5	13	2
6	13	1
7	13	0
8	14	0
9	15	0
10	15	0 ET vous devez gagner tous les Parchemins avant 3 Repos.



Puis-je utiliser ma tuile Ferme de départ ou les cartes avec des icônes Orge dans ma main pour aider à payer mon premier Villageois lors de la mise en place ?

Lorsque les joueurs choisissent leur 5^e carte de départ durant la mise en place, ils ne peuvent payer qu'avec leurs jetons Orge, ou gagner des Augures pour les Orges qu'ils n'ont pas. Ils ne peuvent donc pas procéder comme ils le feraient pour ajouter une carte pendant la partie !

Puis-je effectuer une action Repos avant d'avoir 3 cartes face cachée dans une ligne de mon Village ?

Non !

Après le Repos, dois-je retourner face visible uniquement les cartes qui étaient dans la ligne face cachée qui a déclenché l'action Repos ?

Non, vous devez retourner TOUTES vos cartes face cachée lors du Repos.

Puis-je utiliser une carte de départ qui est face cachée dans mon Village pour payer quelque chose (en utilisant son icône Orge visible), puis la retourner face visible ?

Non ! Une carte qui est face cachée dans votre Village ne vous est plus accessible jusqu'au Repos. C'est à ce moment-là qu'elle sera retournée face visible.

Si la malédiction d'une carte Gardien ou Forêt me demande de donner un jeton Ressource, puis-je utiliser un bâtiment ou une carte pour payer cette ressource à la place ?

Oui ! (Bien que dans certains cas, cela peut vous amener à « surpayer ».) Par contre, si une malédiction vous demande de payer une ressource **et** une carte (par exemple), vous ne pouvez pas utiliser la même carte pour payer ces deux conditions.

Si la malédiction d'une carte Gardien ou Forêt me fait défausser une carte, puis-je récupérer les ressources représentées dans le coin supérieur droit de cette carte ?

Non ! Vous ne pouvez gagner ces ressources qu'au moment où vous payez ou placez une carte, ou au moment où vous utilisez une action. Vous ne pouvez jamais gagner ces ressources en tant que jetons à garder et utiliser pour plus tard.

Si une carte telle que la « Nonne » me permet de prendre une carte de ma pile de défausse et que je n'ai aucune carte défaussée, que dois-je faire ?

Choisissez une autre action, ou retournez simplement la carte sans effectuer d'action. Il est possible d'ainsi « passer » une action... mais cela peut être un tour gâché !

Si la malédiction d'une carte Gardien ou Forêt me demande de payer des bâtiments ou des Villageois face visible de mon Village, est-ce que je dois vraiment les donner ?

J'ai travaillé dur pour les avoir !

Non, vous pouvez aussi prendre une Augure à la place :) Mais si vous choisissez de payer ces coûts, remettez les ressources et les tuiles dans la réserve. Les cartes utilisées pour payer ainsi sont envoyées dans votre pile de défausse ou en bas de la pioche Villageois commune.

Est-ce que j'évite la malédiction si je ne peux pas payer le coût d'une carte Gardien ou Forêt ?

Non, vous devez toujours prendre des Augures pour les malédictiones que vous ne pouvez pas payer.

Questions spécifiques concernant les cartes...

Comment fonctionne la carte « Jardinière » ?

Lorsque vous effectuez cette action, prenez immédiatement 2 Orges de la réserve pour chaque Ferme **face visible** que vous possédez. Les tuiles Bâtiment **ne sont pas** retournées.



Comment fonctionne la carte « Marchande » ?

La Marchande vous permet d'effectuer une action d'échange, en commençant par n'importe quel ensemble d'icônes représentées et en suivant les flèches dans une direction (gauche ou droite) aussi loin que vous le souhaitez. Ainsi, vous pouvez par exemple échanger 5 Orges contre 3 Génévriers ou 1 Parchemin, 1 Parchemin contre 3 Génévriers, 3 Génévriers contre 5 Orges, ou 1 Parchemin contre 5 Orges. Tous les éléments ainsi dépensés ou reçus sont pris ou remis à leurs emplacements respectifs, à l'exception des Génévriers. Remettez tous les Génévriers que vous échangez dans la réserve hors de la zone de jeu. Cependant, si vous utilisez cette carte pour gagner des Génévriers, prenez-les comme d'habitude sur la carte Forêt du haut de la pioche Forêt (ce qui peut potentiellement la retourner).



Comment fonctionne la carte « Officier » ?

L'Officier vous permet de défausser autant de cartes que vous le souhaitez dans votre pile de défausse, puis de piocher dans votre propre pioche **le même nombre** de cartes que vous avez défaussé. Si cela vous amène à ne plus avoir assez de cartes à piocher, mélangez votre pile de défausse pour former une nouvelle pioche.



Comment fonctionne l'icône de certaines cartes telles que le Poète, l'Abbé et le Grand Abbé ?

Lorsque le Poète est ajouté à votre Village, activez-le (en le retournant) sans aucun effet. Si une carte telle que le Poète est face visible dans votre Village au moment où vous devez payer pour une malédiction ou faire une offrande (sur une carte Gardien ou Forêt), vous pouvez la retourner pour éviter d'avoir à payer **un** élément demandé de **n'importe quel** type. (L'Abbé et le Grand Abbé peuvent également être retournés pour une Cloche de prière, ou leur Cloche de prière peut être utilisée pour payer une malédiction normalement, vous permettant potentiellement de couvrir deux éléments d'une offrande ou d'une malédiction.)



Comment fonctionne la carte « Recruteur » ?

Lorsque cette carte est ajoutée à votre Village, activez-la (en la retournant) sans aucun effet. Une fois que cette carte est de nouveau face visible, vous pouvez l'activer en la retirant (mettez-la en bas de la pioche Villageois commune). Ajoutez gratuitement n'importe quelle carte de votre main ou de la rangée Villageois commune au même emplacement. Activez ensuite cette nouvelle carte.



Comment fonctionne la carte « Érudit » ?

Lorsque cette carte est activée, retournez-la face cachée comme d'habitude, mais utilisez à la place l'effet d'une carte Villageois face visible d'un autre joueur. Ne retournez pas face cachée la carte que vous copiez, mais uniquement l'Érudit.



Lors d'une partie solo : Lorsque vous ajoutez ou activez l'Érudit, utilisez l'effet de l'une des cartes Villageois communes face visible, puis placez cette carte en bas de la pioche Villageois commune.

GUIDE DE RÉFÉRENCE DES ICÔNES



Orge - S'utilise pour ajouter des cartes à votre Village.



Cloche de prière - S'utilise pour effectuer (ou rivaliser avec) une action Méditation.



Bol d'offrande - S'utilise pour effectuer une action Vénération.



Genévrier - S'utilise pour construire des tuiles Bâtiment.



Or - Peut s'utiliser pour remplacer n'importe quelle ressource ci-dessus.



Ressource au choix - Cette icône indique que vous pouvez utiliser n'importe laquelle des ressources ci-dessus.



Gagner une Augure - Déplacez-vous d'une case vers la **droite** sur la piste Augure.



Perdre une Augure - Déplacez-vous d'une case vers la **gauche** sur la piste Augure. (Ceci ne permet pas de perdre un jeton Augure.)



Éviter une malédiction - Ignorez la condition pour un élément de n'importe quel type de carte Gardien ou Forêt. Ne gagnez pas d'Augure.



Parchemin - Chaque jeton Parchemin rapporte 1 point à la fin de la partie. Lorsque tous les jetons Parchemin ont été collectés, la partie se termine à la fin de la manche en cours.



Piocher une carte de votre propre pioche.



Défausser une carte - Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible dans votre propre pile de défausse.



Une carte Villageois face visible.



Une carte Villageois face cachée.



Carte de départ - Cette icône se trouve sur les 4 cartes avec lesquelles chaque joueur commence la partie.



Ferme - S'utilise pour produire 1 Orge une fois retournée face cachée.



Forge - S'utilise pour produire 1 Cloche de prière une fois retournée face cachée.



Temple - S'utilise pour produire 1 Bol d'offrande une fois retournée face cachée.



Une tuile Bâtiment de votre choix. (Si une action nécessite un type de bâtiment en particulier, elle indiquera soit une Ferme, soit une Forge, soit un Temple.)



Réapprovisionner vos bâtiments - Retournez face visible toutes vos tuiles Bâtiment face cachée.



Méditation - Effectuez l'action Méditation (généralement en utilisant des Cloches de prière).



Vénération - Effectuez l'action Vénération (généralement en utilisant des Bols d'offrande).