Les Gardiens de Havresac

Depuis des décennies, les contrées du Nord, dirigées d'une main de fer par la sorcière Aster Morgane, vivaient en paix avec le royaume de Havresac. Mais tout a changé le jour où les Fées, détentrices d'une puissante magie, ont inexplicablement fait leur apparition dans le royaume. La sorcière du Nord n'eut alors plus qu'une idée en tête : envahir les terres de son paisible voisin. Pour parvenir à ses fins, elle lança une malédiction sur le royaume de Havresac. Au matin, tout était chamboulé. Les habitants étaient transformés en monstres belliqueux et ne tardèrent pas à attaquer les villages de la région.

Face à ce chaos, le roi vous appelle à l'aide. Vous réunissez une expédition de héros et prenez le rôle de Gardiens afin d'assurer la protection du royaume. Il vous faudra affronter les monstres pour libérer les habitants de la malédiction et reconstruire les villages pour ramener l'harmonie. La tâche paraît immense mais, heureusement, vous n'êtes pas seul dans cette aventure. Jour après jour, de nouveaux Gardiens rejoignent vos rangs. Vous pouvez aussi compter sur les puissants trésors que vous découvrirez lors de vos aventures et les utiliser à votre avantage. Sans oublier la magie des Fées qui, si vous les capturez, renversera le cours des évènements. Mais faites vite, vos adversaires ont le même but que vous et comptent bien s'octroyer la Gloire qui vous revient. Vous n'avez que 5 jours pour devenir l'unique sauveur du royaume !

Présentation et but du jeu

Chaque joueur est à la tête d'une expédition de Gardiens, parcourant le royaume de Havresac pour lever la malédiction de la sorcière Aster Morgane. Les tâches à accomplir sont multiples : affronter les monstres pour les libérer de la malédiction, découvrir les coffres au trésor, reconstruire les Villages ou capturer les Fées… Autant d'activités qui rapporteront de la Gloire. À la fin de chaque manche, la Gloire fait gagner des points de victoire aux joueurs et leur permet de recruter de nouveaux Gardiens pour améliorer leur sac d'Expédition. À l'issue de la partie, le joueur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Matériel de jeu

1 plateau de score

88 jetons Gardien
12 Guides, 24 Guerrières, 16 Voleurs,
16 Prêtresses, 10 Druides et 10 Chasseuses

112 pions Créature
dont 28 Fées et 84 Monstres
(52 Renards, 16 Crocodiles et 16 Cochons)

6 tuiles Gardien recto / verso
(Jour / Nuit)

28 pièces d'Or
20 x 1 Or et 8 x 5 Or

12 jetons Tente

28 cartes Éclaireur
7 Fées, 13 Renards,
4 Crocodiles et 4 Cochons

4 ensembles de pièces (1 pour chaque joueur) comprenant :

1 plateau Aventure
recto / verso (Été / Hiver)

1 sac d'Expédition
à sa couleur

10 jetons Village

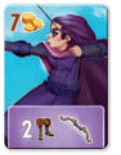
10 jetons Coffre
à sa couleur

1 marqueur
de score
à sa couleur

Mise en place

Placez le plateau de score au centre de la table 1. Posez les tuiles Gardien à côté du plateau de score 2. Ces tuiles, recto/verso, indiquent les caractéristiques des Gardiens pour la partie. Sélectionnez aléatoirement la face de chaque tuile.

Première partie : placez toutes les tuiles Gardien sur leur face Jour.

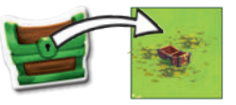


Face Jour

Une fois que tous les joueurs sont familiarisés avec le jeu, il est possible de choisir collégialement, pour chaque tuile, la face utilisée.

Chaque joueur prend possession d'un ensemble de pièces de la couleur de son choix (1 plateau Aventure, 1 marqueur de score, 10 jetons Village, 10 jetons Coffre et 1 sac d'Expédition). Avant le début du jeu, les joueurs décident ensemble quelle face du plateau (Été ou Hiver) ils utiliseront tous pour la partie 3.

Première partie : tous les joueurs utilisent la face Été.



Les joueurs mélangent leurs 10 jetons Coffre sans les regarder puis les placent, face cachée, sur les 10 cases correspondantes de leur plateau 4.
Ils placent leurs 10 jetons Village sur les 10 emplacements correspondants, dans la colonne des Villages, sur la droite de leur plateau 5.
Chaque joueur met son marqueur de score à proximité de la piste de score 6 du plateau de score.
Chacun prend son sac d'Expédition 7 et le remplit avec les Gardiens suivants :

1 Guide

2 Guerrières

1 Prêtresse

1 Voleur

Rassemblez les jetons Gardien restants en une réserve de Gardiens, accessible à tous les joueurs 8. Formez ensuite une réserve de Créatures avec tous les pions Créature 9, ainsi qu'une réserve d'Or avec toutes les pièces d'Or 10.

Enfin, un joueur est désigné *Éclaireur* : il sera responsable de l'arrivée des Créatures en jeu durant la partie. Il prend les 28 cartes Éclaireur et les mélange sans les regarder. Il les organise, devant lui, en 5 piles de 5 cartes, face cachée 11.
Il révèle les 3 cartes restantes au hasard et place les Créatures correspondantes, dans l'ordre, sur les cases 1, 2 et 3 situées autour du Château, au centre de son plateau Aventure 12. Les autres joueurs l'imitent en prenant les Créatures correspondantes dans la réserve et en les plaçant sur les mêmes cases de leur plateau Aventure. Les joueurs débutent la partie avec la même configuration.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en **5 manches**, chacune composée des **5 phases** suivantes :

1. Éclaireur
2. Aventure
3. Gloire
4. Recrutement
5. Fin de la manche

À chaque phase, tous **les joueurs jouent simultanément**. Il n'y a pas d'ordre du tour. Une fois les 5 phases accomplies, les joueurs passent à la manche suivante. S'il s'agit de la cinquième manche, la partie prend fin et on procède au décompte de fin de partie. Le joueur totalisant le plus de **points de victoire** est déclaré vainqueur.

1 Éclaireur

Le joueur qui a le rôle de l'*Éclaireur* prend une des piles de 5 cartes Éclaireur encore disponibles devant lui.

Dos d'une carte Éclaireur.

Il révèle les 5 cartes l'une après l'autre. Pour chacune d'elles il annonce aux autres joueurs, à voix haute, la nature de la Créature indiquée sur la carte (Fée, Renard, Crocodile ou Cochon), ainsi que son positionnement sur le plateau. **Chaque joueur** prend, dans la réserve, un pion de la Créature concernée et **la place sur son plateau, à l'endroit indiqué**.

Positionnement des Créatures

Chaque Créature est identifiée par une lettre ou un chiffre coloré. La couleur indique dans quel quart du plateau la Créature fait son apparition. La lettre ou le chiffre indique l'endroit où la Créature doit être positionnée.

Sabrina retourne une carte Éclaireur et annonce à voix haute : « on place un Cochon sur la Hutte R jaune ».

Les Monstres sont identifiés par des lettres et se placent toujours sur les Huttes.

Les Fées sont identifiées par des chiffres et se placent toujours sur les Bosquets.

Si un joueur doit **placer une Créature** sur une case qui **contient un jeton Tente**, il la pose dans la zone de gains, en haut à gauche de son plateau. **Elle sera décomptée** avec les autres Créatures lors de la phase 3 - Gloire (voir plus loin).

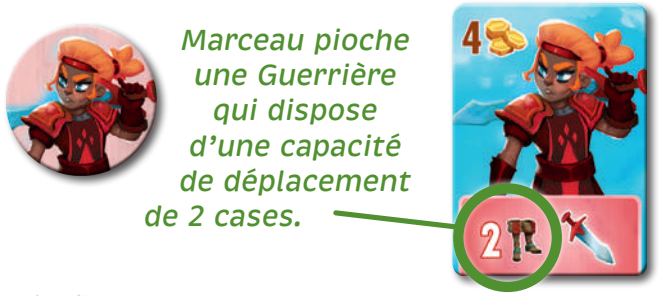
Quand les 5 cartes d'une pile ont été piochées et que les Créatures ont été placées, les joueurs passent à la phase suivante.

2 Aventure

Les joueurs piochent simultanément les jetons Gardien qui se trouvent dans leur sac d'Expédition, **un par un, au hasard**, jusqu'à ce que leur sac soit vide. Chaque fois qu'un joueur pioche un Gardien, il le joue sur son plateau Aventure et utilise éventuellement sa capacité spéciale. Puis il pioche un autre Gardien au hasard, et ainsi de suite. À tout moment, un joueur **peut regarder le contenu de son sac** pour vérifier les Gardiens dont il dispose encore.
Quand **tous les joueurs** ont joué **tous les Gardiens** de leur sac d'Expédition, on passe à la phase suivante.

Déplacement des Gardiens

Quand un joueur pioche un Gardien, **il commence par effectuer son déplacement**. La capacité de déplacement de chaque Gardien est indiquée sur la tuile Gardien, placée à côté du plateau central.



Marceau pioche une Guerrière qui dispose d'une capacité de déplacement de 2 cases.

Le joueur choisit le point de départ du Gardien sur son plateau : **le Château**, **un autre Gardien** déjà présent sur le plateau ou **un jeton Tente**. Il déplace ensuite son Gardien, dans la direction de son choix.

Marceau déplace son Voleur à partir d'un Gardien déjà présent sur le plateau

Le Gardien doit parcourir au moins une case mais n'est **jamais obligé d'effectuer la totalité** de son déplacement. Le déplacement se fait **orthogonalement**, il n'est pas possible de déplacer le Gardien en diagonale. Il peut changer de direction à n'importe quel moment de son déplacement.
Un Gardien ne peut pas traverser une case occupée par un autre Gardien ni s'y arrêter.

Cases et jetons spéciaux

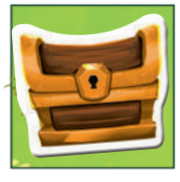
Le plateau Aventure contient plusieurs cases et jetons spéciaux ayant une influence sur les déplacements et les actions des Gardiens.

Forêts

Quand un Gardien entre sur une case de Forêt **il s'arrête immédiatement**, même s'il n'a pas effectué la totalité de son déplacement.

Lacs

Un Gardien **ne peut pas s'arrêter** sur une case de Lac **ni la traverser.**



Coffres

Tous les Gardiens peuvent se déplacer sur et à travers un Coffre mais seuls les Voleurs sont capables de les ouvrir (voir plus loin, **Capacités spéciales des Gardiens**).

Monstres

Les Guerrières sont les seules à pouvoir se déplacer sur une case contenant un Monstre. Quand une Guerrière entre sur la case d'un Monstre, elle termine son déplacement et élimine le Monstre (voir plus loin **Capacités spéciales des Gardiens**). Vous prenez alors le pion Monstre et le posez dans votre zone de gains, situé en haut à gauche de votre plateau. Il vous rapportera de la **Gloire** lors de la phase **3 - Gloire**.
Les autres Gardiens **n'ont pas le droit** d'entrer sur la case d'un Monstre.

Fées

Tous les Gardiens peuvent se déplacer sur une case contenant une Fée. Quand un Gardien entre sur la case d'une Fée, il termine son déplacement et capture la Fée. Prenez immédiatement le pion Fée et posez-le dans votre zone de gains, situé en haut à gauche de votre plateau. Il vous rapportera de la **Gloire** lors de la phase **3 - Gloire**.

Villages

Tous les Gardiens peuvent se déplacer sur une case de Village. En terminant son déplacement sur un Village détruit, le Gardien le répare. Prenez immédiatement le jeton Village situé **le plus haut** dans la colonne des Villages de votre plateau et placez-le sous votre Gardien. Ce Village vous rapportera de la **Gloire** lors de la phase **3 - Gloire**.

Romane déplace son Guide sur un Village. Elle prend le premier de ses Villages disponibles et le place sous son Guide.

Tous les Gardiens peuvent se déplacer librement sur les Villages, qu'ils soient réparés ou non.

Enfin, les cases Coffre, Hutte et Bosquet n'ont aucune influence sur le déplacement des Gardiens quand elles sont vides.

Capacités spéciales des Gardiens

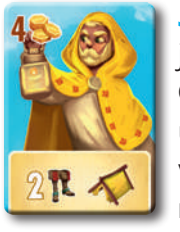
Chaque Gardien possède une capacité spéciale, indiquée sur la tuile Gardien correspondante, à côté du plateau de score. Elle dépend de la face de la tuile utilisée, reconnaissable à son fond : **Jour** ou **Nuit**.

Face Jour

Face Nuit

Rappel : la face des tuiles Gardien est déterminée, une fois pour toutes, en début de partie.

Guide



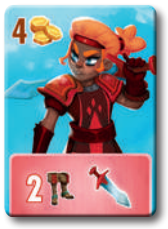
Jour : en fin de manche, placez un jeton Tente **sous chacun de vos Guides**. Ce jeton Tente constituera un nouveau point de départ pour vos Gardiens, **lors de la prochaine manche** uniquement.

Le Guide de Fred a terminé son déplacement sur une Hutte : il place donc un jeton Tente sur cette Hutte en fin de manche.

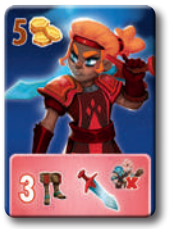
Nuit : après avoir terminé son déplacement, le Guide peut capturer une Fée à **2 cases** de distance **orthogonalement** (mais pas en diagonale), quels que soient les obstacles situés entre lui et la Fée. Cela met fin à son déplacement.
Dans la version **Nuit**, le Guide ne place pas de Tentes.

Le Guide de Fred est à 2 cases de distance de la Fée. Il utilise sa capacité spéciale pour la capturer.

Guerrière



Jour : la Guerrière est **la seule à pouvoir se déplacer sur la case d'un Monstre**. Quand une Guerrière entre sur la case d'un Monstre, elle termine son déplacement et l'**élimine**. Prenez le pion Monstre et posez-le sur la gauche de votre plateau Aventure, dans la zone de gains. Il vous rapportera de la **Gloire** lors de la phase **3 - Gloire**.



Nuit : la Guerrière peut entrer sur les case des Renards et des Crocodiles pour les éliminer. Mais **elle ne peut pas entrer sur les cases des Cochons** et ne peut donc pas les éliminer normalement. Elle peut néanmoins le faire grâce à une Épée ou un Arc trouvés dans un coffre, comme les autres Gardiens.

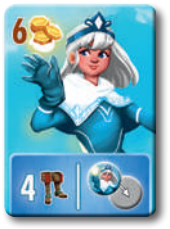
Chasseuse

Jour : à la fin de son déplacement, la Chasseuse peut tirer une flèche en direction d'un Monstre pour l'éliminer. Le tir se fait **en ligne droite**, dans n'importe quelle direction mais pas en diagonale. Il est **bloqué** par les autres **Gardiens**, les **Fées**, les **Monstres**, les **Villages** et les **Forêts** mais peut traverser les Lacs, les Huttes, les Bosquets et les Coffres. La Chasseuse ne peut pas se déplacer sur une case contenant un Monstre, elle est obligée de l'éliminer à distance.

La Chasseuse de Sabrina peut tirer et éliminer le Renard situé au-dessus d'elle. Elle ne peut pas éliminer le Crocodile à sa droite puisque la Fée est sur sa trajectoire.

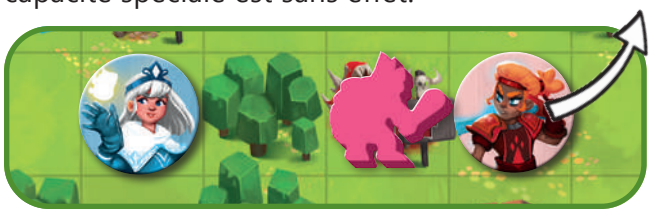
Nuit : à la fin de son déplacement, la Chasseuse peut tirer une flèche en direction d'un Monstre pour l'éliminer (comme la Chasseuse version **Jour**). Chaque fois qu'elle élimine un Monstre à distance, la Chasseuse rapporte immédiatement **1 point de victoire**.

Prêtresse



Jour : au lieu de se déplacer, la Prêtresse peut prendre la place d'un autre Gardien **(sauf une autre Prêtresse)** déjà présent sur le plateau. Le Gardien en question est immédiatement **remis dans votre sac d'Expédition** et sera donc rejoué lors de cette manche. Si vous utilisez la capacité spéciale de la Prêtresse, **elle ne peut pas** se déplacer.

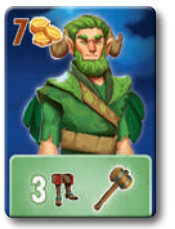
Nuit : une fois le déplacement de la Prêtresse terminé, vous pouvez remettre dans votre sac d'Expédition un Gardien **(sauf une autre Prêtresse)** qui se trouve sur la **même ligne** ou la **même colonne** qu'elle, quels que soient les obstacles situés entre elle et le Gardien. Ce Gardien sera rejoué lors de cette manche. S'il n'y a pas de Gardien sur la même colonne ou la même ligne que la Prêtresse, sa capacité spéciale est sans effet.



La Prêtresse a terminé son déplacement. Marceau utilise sa capacité spéciale pour remettre la Guerrière dans son sac.

Druide

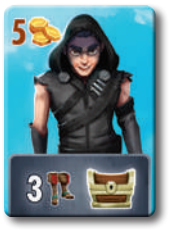
Jour : il peut se déplacer **en ignorant les contraintes du terrain**. Il n'est pas obligé de s'arrêter dans les Forêts et peut passer au-dessus des Lacs. Il a le droit de terminer son déplacement sur un Lac mais ne peut pas entrer sur une case contenant un Monstre.



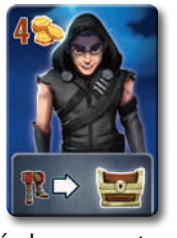
Nuit : à la fin de son déplacement, le Druide peut **réparer les Villages à 2 cases de distance** orthogonalement (mais pas en diagonale), quels que soient les obstacles situés entre lui et le Village. Dans cette version, il reste soumis aux mêmes contraintes de déplacement que les autres Gardiens : il ne peut pas entrer sur une case de Lac et doit arrêter son déplacement quand il entre dans une Forêt.

Le Druide répare le Village à distance grâce à sa capacité spéciale.

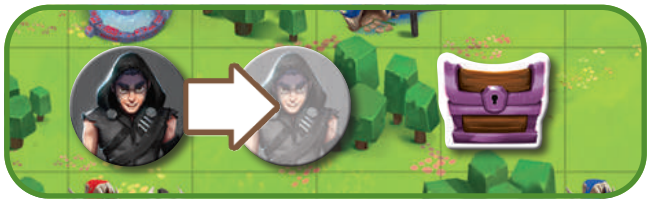
Voleur



Jour : il est le seul capable d'ouvrir les Coffres. Quand un Voleur **termine son déplacement** sur une case contenant un jeton Coffre, prenez-le et placez-le face visible à côté de votre plateau Aventure. Chaque Coffre contient un Objet utilisable au cours de la partie (voir le fonctionnement des Objets en page suivante). De plus, chaque Coffre ouvert, qu'il ait été utilisé ou non, rapporte **2 points de victoire** en fin de partie.



Nuit : le Voleur ouvre toujours les coffres mais ne se déplace qu'**en ligne droite**. Il peut bouger **d'autant de cases que vous le souhaitez** mais il ne peut pas entrer sur la case d'un Monstre ou sur une case de Lac, et les cases de Forêt mettent fin à son déplacement.



Le Voleur ne peut pas ouvrir le coffre car son déplacement est arrêté par la forêt.

Coffres et Objets

Les Objets trouvés dans les Coffres par le Voleur sont utilisables **dès le prochain Gardien pioché**. Chaque Objet ne peut être utilisé qu'**une seule fois** durant la partie. Dès que vous avez utilisé un Objet, retournez-le face cachée pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé. Un Gardien peut utiliser **plusieurs Objets à la fois**.

Un Gardien utilisant les **Bottes** peut se déplacer de 2 cases supplémentaires. Les **Bottes** ne peuvent pas être utilisées par le **Voleur** version **Nuit**.

Un Gardien utilisant l'**Épée** a le droit d'entrer sur une case contenant un Monstre et l'éliminer, comme s'il était une **Guerrière**. Cela met fin à son déplacement.

L'**Arc** permet d'éliminer un Monstre à distance, comme avec la **Chasseuse**. Les contraintes sont les mêmes et cela met fin au déplacement du Gardien utilisant l'Arc.

La **Plume** permet au Gardien qui l'utilise de se déplacer en ignorant les contraintes du terrain, comme le **Druide** version **Jour**.

Le **Marteau** permet de réparer un Village à 2 cases de distance orthogonalement (pas en diagonale), comme avec le **Druide** version **Nuit**. Cela met fin au déplacement du Gardien qui l'utilise.

Un Gardien utilisant le **Filet à papillon** peut capturer une Fée à 2 cases de distance orthogonalement (pas en diagonale), comme avec le **Guide** version **Nuit**. Cela met fin à son déplacement.

La **Coupe** ajoute 2 à votre total de **Gloire**, lors de la phase **3 - Gloire** de la manche où vous l'avez trouvée.

Quand **tous les joueurs** ont joué **tous les Gardiens** de leur sac d'Expédition, on passe à la phase suivante.

3 Gloire

Chaque joueur fait la somme de la **Gloire** qu'il a gagnée lors de la phase précédente :

Les Monstres se trouvant sur la zone de gains de son plateau lui rapportent la **Gloire** indiquée : 1 pour les Renards, 2 pour les Crocodiles et 3 pour les Cochons. Une fois qu'il les a décomptés, le joueur place ces Monstres sur le Tableau de chasse en haut de son plateau Aventure. Ils lui rapporteront également des **points de victoire** en fin de partie.

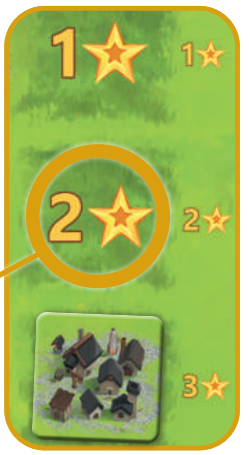
Romane gagne immédiatement 4 Gloire, puis place le Renard et le Cochon éliminés dans son tableau de chasse

Les Fées se trouvant sur la zone de gains de son plateau sont déplacées sur les emplacements correspondants, au-dessous. Elles doivent être positionnées dans l'ordre, de haut en bas. Chaque Fée rapporte la **Gloire** indiquée à côté de la case où elle est posée.

Romane a libéré une Fée lors de cette manche. Elle la place sur la première case disponible de son plateau et gagne 2 Gloire.

Les Villages rapportent autant de **Gloire** que le chiffre indiqué sur la case visible la plus basse dans la colonne des Villages du plateau du joueur. Contrairement aux Fées et aux Monstres, les Villages **rapportent de la Gloire à chaque manche**, même si aucun nouveau Village n'a été réparé lors de la manche en cours.

Romane a déjà réparé 2 Villages depuis le début de la partie. Bien qu'elle n'ait réparé aucun nouveau Village ce tour-ci, elle gagne 2 points de Gloire supplémentaires.



S'il a ouvert un **Coffre** contenant une **Coupe** lors de cette manche, le joueur ajoute 2 à son total de **Gloire**. Il retourne ensuite le **Coffre** face cachée pour indiquer qu'il l'a utilisé.

Les joueurs se réfèrent ensuite au **tableau des gains** situé sur le plateau de score. Chacun gagne les **points de victoire** indiqués, en fonction du total de **Gloire** qu'il a récolté durant cette manche. Tous les joueurs avancent leur marqueur de score sur la piste de score du plateau de score. Les joueurs gagnent ensuite l'Or correspondant à leur total de **Gloire**, indiqué sur le tableau des gains.

Avec 10 Gloire, Romane reçoit 9 Or et gagne 4 points de victoire.

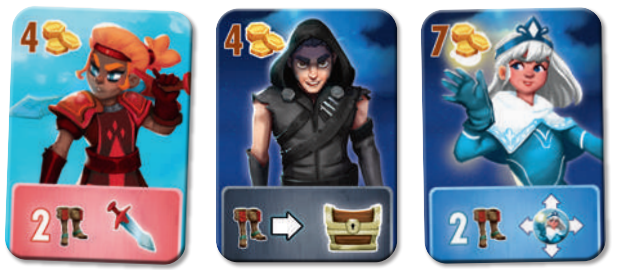
Au-delà de **15**, chaque point de **Gloire** supplémentaire rapporte **1 point de victoire** en plus. Le gain d'Or n'augmente pas après **15 Gloire.**

S'il s'agit de la cinquième et dernière manche, la partie s'arrête ici. Les joueurs procèdent alors au décompte de fin de partie.

4 Recrutement

Cette phase n'est pas jouée lors de la cinquième manche.

Les joueurs recrutent de nouveaux Gardiens avec l'Or qu'ils possèdent. Le coût de chaque Gardien est indiqué sur les tuiles Gardien, à côté du plateau de score. Il n'y a **pas de limite** au nombre de Gardiens qu'un joueur peut acheter, tant qu'il dispose de suffisamment d'Or.
Pour chaque Gardien acheté, le joueur prend un jeton correspondant dans la réserve de jetons et **le place dans son sac d'Expédition**. Une fois ses achats effectués, le joueur conserve les jetons Or qu'il n'a pas dépensés.



Avec 8 Or, Fred pourrait recruter 1 Guerrière et 1 Voleur, mais il recrute 1 Prêtresse et conserve 1 Or.

Dans le cas (rare) où un type de jeton Gardien serait presque épuisé, les joueurs peuvent souhaiter recruter leurs Gardiens dans un ordre spécifique. Les joueurs recrutent alors les Gardiens un par un, chacun à leur tour, **en commençant** par celui possédant **le moins de points de victoire** et en terminant par celui qui en possède le plus. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo sont départagés aléatoirement.

5 Fin de la manche

Cette phase n'est pas jouée lors de la cinquième manche.

Si vous jouez avec le Guide version **Jour**, les joueurs **retirent tous les jetons Tente** de leur plateau, puis ils placent un **jeton Tente sous chacun de leurs Guides**. Les jetons Tente peuvent se trouver sur n'importe quelle case, y compris sur une case de Lac. Les Tentes sont de nouveaux points de départ pour les Gardiens lors des prochaines manches.

Ensuite, les joueurs **reprennent tous les jetons Gardien** présents sur leur plateau, les remettent dans leur sac d'Expédition puis mélangent leur sac.

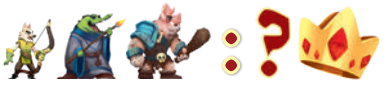
Toutes **les Fées** encore présentes sur les plateaux Aventure des joueurs **sont retirées de la partie** et remises dans la réserve de jetons. Elles ont disparu et **ne peuvent plus être capturées**.

Les Monstres, les Coffres et les Villages restent en place pour la prochaine manche.

Fin de la partie

La partie prend fin lors de la 5e manche, après la phase 3 - Gloire. Chaque joueur ajoute à son total de points :

2 points de victoire par Coffre qu'il a ouvert durant la partie, **qu'il l'ait utilisé ou non**.



Les **points de victoire** indiqués sur le Tableau de Chasse, en haut de son plateau. Le joueur compte uniquement le plus haut score atteint.

Le joueur qui totalise le plus de **points de victoire** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a éliminé le plus de Monstres l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

Quelques conseils...

Avant votre première partie, lisez ces conseils à tous les joueurs.

- Placez vos Gardiens en fonction de ceux restants dans votre sac. Par exemple si vous avez encore un Voleur, il est judicieux de positionner un Gardien près d'un Coffre.
- Même si elles arrêtent le déplacement de vos Gardiens, franchir les Forêts permet d'accéder rapidement à de nouvelles zones. Par ailleurs, une Tente placée dans une Forêt offre de nombreuses possibilités.
- Il faut parfois savoir renoncer à un gain immédiat pour atteindre une zone plus intéressante pour la suite de la partie.
- Investissez toujours votre Or dans de nouveaux Gardiens. Analysez ce qui vous a posé problème lors du tour précédent et comblez vos manques.
- Quand vous jouez avec les Guides version **Jour**, ne sous-estimez pas l'intérêt d'en recruter quelques-uns pour pouvoir placer plusieurs Tentes en fin de manche.
- Il n'y a que 7 Fées par partie. Selon le tirage, il sera plus ou moins facile de toutes les capturer et, quoi qu'il en soit, vous devrez optimiser vos coups pour y parvenir.
- Placer une Tente sur une Hutte ou un Bosquet peut être un pari payant. C'est d'autant plus vrai à mesure que la fin de partie approche.

Les Gardiens de Havresac est un jeu de Frédéric Guérard, illustré par Sabrina Miramon, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.
Mise en page : Clément Milker - Relecture : Camille Mathieu - Graphisme additionnel : Christine Alcouffe et Manoël Verdiel.
Mars 2022 - Catch Up Games