

Préparation du tour

1. ENTRÉE DES NAIN·E·S

* Placez X cartes de l'Age en cours dans chaque Taverne.
X = nb d'Elvalands.

2. LES MISES

* Posez vos **pièces** face cachée sur chaque **emplacement Taverne**.

Résolution des tavernes

1. RÉVÉLATION DES MISES

* Révélez votre **pièce** sur l'**emplacement Taverne** correspondant.

* La **pièce** de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif·ve.

Les égalités sont départagées par les **gemmes**.

2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF·VE

* Choisissez une carte de la taverne en cours de résolution.

* Procédez, éventuellement, au recrutement d'une carte **Hérosïne**.

* Procédez à l'échange de **pièces** si vous avez joué votre **pièce** de valeur 0.

Tour de l'Elvaland suivant-e déterminé par l'ordre décroissant des **pièces** ou des **gemmes** en cas d'égalité.

3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué, procédez à l'échange des **gemmes** entre les Elvalands à égalité pour une valeur de **pièce** donnée.

Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos **pièces** en main et passez au tour suivant.



Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe



LES GUERRIER-ÈRES

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs Points de Bravoure, à laquelle l'Elvaland majoritaire en **grades** dans la colonne **Guerrier-ère**, ajoute sa **pièce** de plus haute valeur.

En cas d'égalité, tou-te-s les Elvalands concerné-e-s ajoutent leur **pièce** de plus haute valeur à leur **Valeur de Bravoure Guerrier-ère**.



LES CHASSEUR·EUSE·S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale au nombre de **grades Chasseur-euse** au carré.
Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.



LES MINEUR-EUSE-S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure** multipliée par le nombre de **grades** dans leur colonne.



LES FORGERON-NE-S

Leur **Valeur de Bravoure** est une suite mathématique (+3, +4, +5, +6, ...).

Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.



LES EXPLORATEUR-RICE-S

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure**.

Valeur de Bravoure Forgeron·ne et Chasseur·euse

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				

Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES
À 2, 3, 4 ELVALANDS

CARTES AJOUTÉES
À 5 ELVALANDS




	3	4	5	6	6	7	8	9	10		
	X	X	X	X	X	X	X	X			
			1	1	2	2		1			
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12			






X X






X X X



Héros·ine Neutre

DWERG LES 5 FRÈRES

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X dépend du **nombre de frères recrutés**:

13	40	81	108	135

Plusieurs joueurs peuvent se lancer dans cette stratégie.

SKAA L'INSONDABLE

Ajoute **17 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

ASTRID LA FORTUNÉE

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X correspond à la **valeur de la plus forte pièce que vous possédez**.

GRID LA MERCANTILE

Ajoute **7 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
Quand vous la recrutez, ajoutez immédiatement +7 à l'une de vos **pièces**.

ULINE LA VOYANTE

Elle ajoute **9 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.
Quand vous choisissez Uline, prenez toutes vos **pièces** non révélées sur vos tavernes, ainsi que les **pièces** dans votre bourse.
À chaque tour, attendez que les autres Elvaland révèlent leur mise, pour choisir la vôtre et la poser sur la taverne en cours de résolution.
En cas d'**échange de pièces**, choisissez deux **pièces** de votre main pour faire cet échange puis prenez la **pièce** nouvellement acquise dans votre main. Vous pouvez l'utiliser sur la prochaine taverne si vous le souhaitez.
En cas de **transformation de pièce**, choisissez une **pièce** de votre main ou une **pièce** déjà révélée sur une taverne de votre plateau. La **pièce** nouvellement acquise remplace la **pièce** transformée (dans votre main ou sur votre plateau).

YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Placez-la dans votre **zone de commandement**.
A la fin de l'**Age 1**, avant la résolution des **Distinctions**, placez la dans la colonne de votre choix.
A la fin de l'**Age 2**, vous pouvez changer Ylud de colonne avant le décompte des **Points de Bravoure**.
Le grade d'Ylud compte comme un **grade** de la classe (colonne) où elle se trouve.
Elle rapporte un nombre de **Points de Bravoure** qui dépend de la classe (colonne) dans laquelle elle se trouve au moment du décompte des **Points Finaux de Bravoure**.

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Placez-la dans une colonne de votre **armée**.
Thrud ne peut jamais être recouverte. Quand vous devez placer une carte sur elle, prenez-la en main, placez la carte acquise dans la colonne en question et posez Thrud dans la colonne de votre choix (la même, ou une différente).
Thrud compte comme un **grade** de la classe (colonne) où elle se trouve.
A la fin de l'**Age 2**, avant le décompte final, placez-la dans votre **zone de commandement**.
Elle ajoute **13 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.



Héros·ine Guerrier·ère

KRAAL LE VÉNAL

Possède **2 grades**.
Ajoute **7 et 0 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.

TARAH FRAPPE FATALE

Possède **1 grade**.
Ajoute **14 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.



Héros·ine Chasseur·euse

ARAL SERRES D'AIGLE

Possède **2 grades**.

DAGDA L'EXPLOSIVE

Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Dagda dans votre colonne **Chasseur·euse**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix de deux autres de vos colonnes. Les deux colonnes doivent être différentes.



Héros·ine Forgeron·ne

AËGUR POING D'ACIER

Possède **2 grades**.

BONFUR LE TYRANNIQUE

Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Bonfur dans votre colonne **Forgeron·ne**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix d'une autre de vos colonnes.



Héros·ine Mineur·euse

ZORAL LE CONTREMAÎTRE

Possède **3 grades**.
Ajoute **1, 0 et 0 Point de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.

LOKDUR CŒUR CUPIDE

Possède **1 grade**.
Ajoute **3 Points de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.



Héros·ine Explorateur·rice

HOURYA L'INSAISSABLE

Possède **1 grade**.
Ajoute **20 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice**.
Il faut posséder **5 grades** dans la colonne des **Explorateur·rice·s** dans son **armée** pour la recruter.

IDUNN LA FURTIVE

Possède **1 grade**.
Ajoute **7 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice** plus **2 points** par **grades** présents de cette colonne, y compris le sien.