The Druids of EDORA

BUT DU JEU

Vous incarnez des druides énigmatiques et de mystérieuses prêtresses remontant à des temps immémoriaux. Vous empruntez des chemins sinueux à travers une forêt mystique qui vous mènent à d'impressionnants sanctuaires.

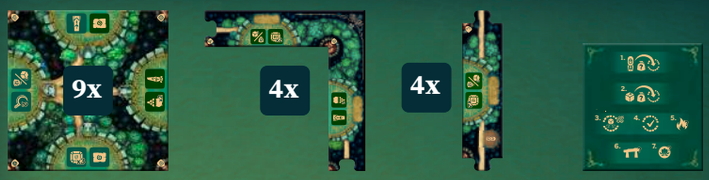
À vous de répartir astucieusement votre énergie entre nourriture et dés. Essayez de gagner le maximum de prestige à l'aide des nombreuses actions qui s'offrent à vous sur chacun des sanctuaires.

Que vous érigiez de superbes stèles et menhirs ou prépariez de puissantes potions magiques, que vous rejoigniez les imposants dolmens ou l'Oracle sacré, vous tirerez des bénéfices de chaque décision, contribuant ainsi à accroître votre réputation.

À la fin de la partie, celui qui totalisera le plus de Points de Prestige l'emportera.

CONTENU

Avant la toute première partie, détachez tous les éléments des planches prédécoupées.

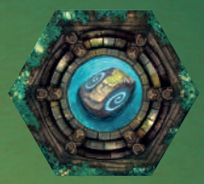


1 plateau de jeu (17 pièces)

1 tuile Premier Joueur



1 plateau Évolution



1 Oracle



1 livret annexe



30 tablettes Objectif



6 pierres de l'Oracle



18 rameaux de gui



15 dolmens



44 sacs de nourriture



18 potions magiques



16 jetons Feu



24 gemmes

PAR JOUEUR



Grand plateau individuel



Petit plateau individuel



12 herbes médicinales



1 serpe



1 marqueur Savoir



1 marqueur Prestige



6 stèles



6 menhirs



1 pion



13 dés

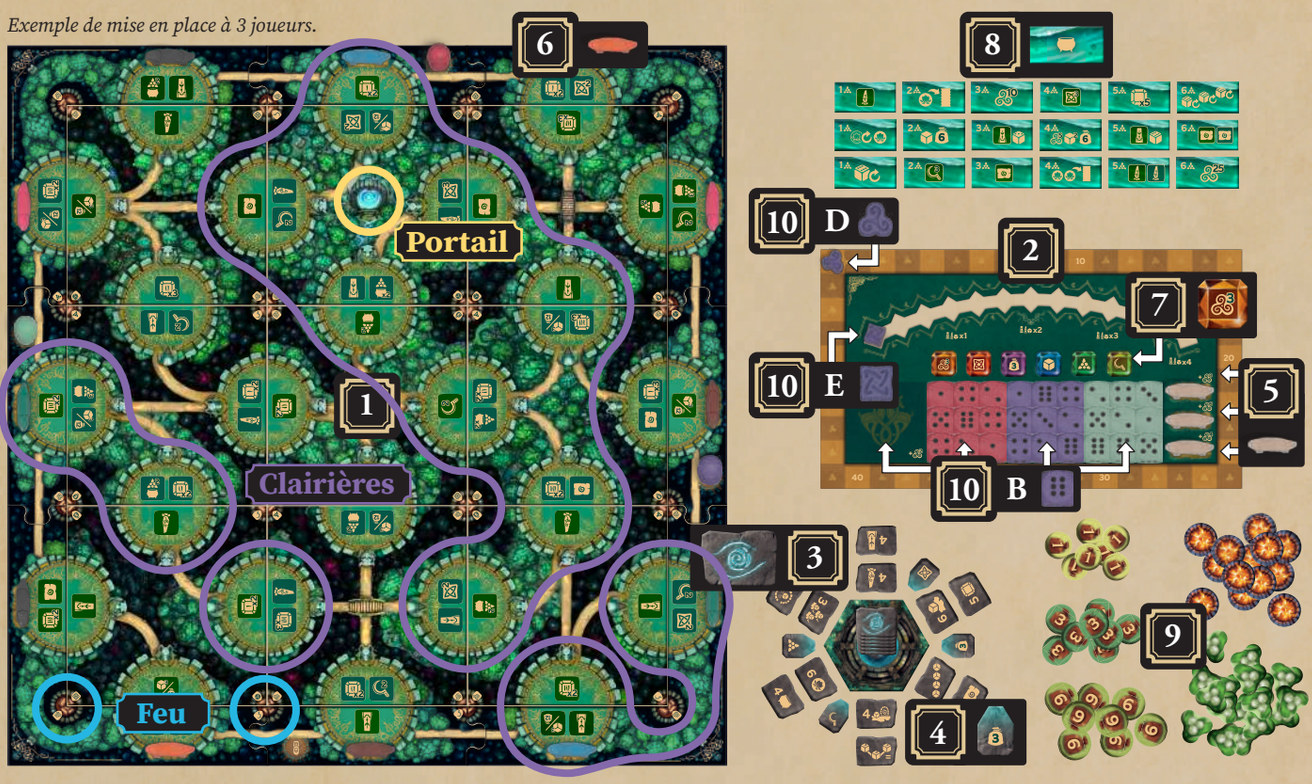


2 jetons Prestige

Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place à 3 joueurs.



1 **Assemblez les 8 pièces constituant le cadre** du plateau de jeu et installez-le au milieu de la table. Ajoutez ensuite aléatoirement les 9 tuiles carrées à l'intérieur, en les orientant comme vous voulez.

ATTENTION : *Lors de l'assemblage du cadre et des tuiles, veillez à adapter le nombre de cases Action (= petits carrés) disponibles dans chacun des 24 sanctuaires au nombre de joueurs :*

2 cases | **3 cases** | **4 cases**



À 2 joueurs, les 17 pièces constituant le plateau de jeu doivent toutes être retournées verso visible, tandis qu'à 4 joueurs, elles doivent être retournées sur le recto. À 3 joueurs, alternez entre recto et verso entre les pièces voisines, à la manière d'un damier.

2 **Placez le plateau Évolution et l'Oracle** à côté du plateau de jeu.

3 **Mélangez les 30 tablettes Objectif**, puis formez plusieurs piles, face cachée, sur l'Oracle. Devant chaque côté de l'hexagone de l'Oracle, placez 2 tablettes en colonne, face visible.

4 **Intercalez les 6 pierres de l'Oracle** aléatoirement, face visible, entre chacune des 6 colonnes de deux tablettes Objectif.

5 **Placez les 3 dolmens beiges** sur les 3 emplacements prévus du plateau Évolution.

6 **Répartissez les 12 dolmens de couleur** sur les 12 emplacements prévus, à proximité des sanctuaires en bordure du plateau de jeu. Veillez à ce que deux dolmens de couleur identique soient toujours séparés par au moins deux dolmens d'une autre couleur.

7 **Triez les 24 gemmes selon leur symbole**, puis placez les 6 piles obtenues sur les 6 emplacements correspondants du plateau Évolution.

8 **Triez les 18 potions magiques** selon leur coût (= 1 à 6 rameaux de gui), puis formez un tableau de 6 colonnes, dans l'ordre croissant de gauche à droite, à proximité du plateau de jeu.

9 **Séparez les rameaux de gui, les jetons Feu et les sacs de nourriture** pour former une réserve générale, à côté du plateau de jeu.

PAR JOUEUR



10 Prenez l'ensemble du matériel de la couleur choisie :

A **1 petit et 1 grand plateau individuel**, à placer côte à côte devant vous.

B **13 dés** répartis de la manière suivante : Lancez **4 dés** et placez-les devant vous (= votre réserve personnelle disponible). Lancez ensuite les **9 autres dés** et placez-les sur la zone prévue du plateau Évolution (= votre stock), sans modifier la face obtenue. Vous voyez ainsi de quelles valeurs de dé vous disposerez tout au long de la partie.

C **1 serpe** que vous placez sur la case indiquée de votre grand plateau individuel, à gauche de vos herbes médicinales.

D **1 marqueur Prestige** que vous placez sur la case 0/50 de la piste de Points de Prestige du plateau Évolution.

E **1 marqueur Savoir** : Voir page suivante : "Le Grand Druide".

F **2 jetons Prestige** que vous gardez devant vous.

G **6 stèles et 6 menhirs** que vous répartissez sur les emplacements correspondants de votre grand plateau.

H **1 tablette Objectif** : Piochez simplement le jeton supérieur de l'une des piles sur l'Oracle et retournez-le, face visible, devant vous.

I **12 herbes médicinales** que vous mélangez face cachée et que vous placez sur les 12 emplacements prévus, en bas de votre grand plateau individuel, avant de les retourner face visible.

J **15 rations de nourriture** de la réserve générale (un sac contient 1, 3 ou 6 rations).

K **1 pion :** Voir page suivante : "Le Grand Druide".

LE GRAND DRUIDE



Le joueur qui a obtenu le **plus grand total** avec les 4 dés de sa réserve personnelle est élu "Grand Druide" (= Premier Joueur). En cas d'égalité, tirez au sort. Le Grand Druide prend la tuile Premier Joueur. Pour faciliter l'aperçu pour tous les joueurs, *le recto* résume le déroulement d'un tour, tandis que *le verso* reprend le décompte final.



En sens antihoraire, en commençant par le joueur assis à droite du Grand Druide, chacun place à tour de rôle son pion sur un petit buisson libre du plateau de jeu, à côté des 4 sanctuaires à cheval sur les 4 pièces droites du cadre (voir Mise en place, page précédente).

Le Premier Joueur a ainsi moins de choix (voire pas du tout à 4 joueurs) et place son pion en dernier. Il pose ensuite son marqueur Savoir sur la première case de la Piste de Savoir *(dans le coin supérieur gauche du plateau Évolution)*. Tous les autres joueurs font de même à tour de rôle dans le sens horaire, en empilant ainsi les marqueurs sur la première case de la piste, celui du Premier Joueur se retrouvant tout en dessous.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jusqu'à la fin, la partie se déroule dans le sens horaire. À votre tour de jeu, suivez les étapes 1 à 7 ci-dessous *(voir également le recto de la tuile Premier Joueur).*

1 DÉPLACEMENT

Pour commencer, déplacez votre pion du sanctuaire où vous vous trouvez vers un *autre* sanctuaire de votre choix, relié par un chemin à travers la forêt. Plusieurs pions peuvent occuper le même sanctuaire. Chaque sanctuaire sur lequel vous pénétrez lors de votre déplacement vous coûte 1 ration de nourriture et chaque secteur de forêt sombre traversé coûte 1 ration supplémentaire (qui sont remises dans la réserve générale).

Au premier tour, vous ne vous déplacez pas encore, mais décalez votre pion sur le sanctuaire à côté de l'endroit où vous l'avez placé au début.

Vous devez toujours vous déplacer de sanctuaire en sanctuaire ; vous ne pouvez pas vous arrêter dans la forêt ou sur un chemin.



Exemple :
Vous déplacez votre pion de A à D, en passant par 2 autres sanctuaires et en traversant 2 secteurs de forêt sombre. Ce déplacement vous coûte 5 rations de nourriture.

2 PLACEMENT D'UN DÉ

À l'étape suivante, choisissez une case Action (petit carré) libre sur le sanctuaire sur lequel vous vous êtes arrêté avec votre pion et placez-y l'un des dés disponibles de votre réserve personnelle au choix. Ceci vous coûte également des rations de nourriture : la valeur du dé indique le nombre de rations nécessaires.

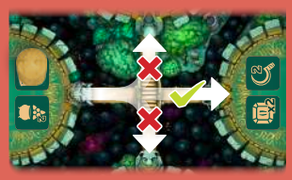
Attention *: Veillez toujours à ce qu'il vous reste au moins 1 dé disponible et suffisamment de rations de nourriture dans votre réserve personnelle. Dans le cas contraire, reportez-vous à la page 8 : "Druide en difficulté".*

1 DÉPLACEMENT

Déplacez votre pion d'un sanctuaire à un autre au choix.

Chaque sanctuaire et chaque section de forêt sombre coûte 1 ration.

Attention *: Il est interdit de bifurquer aux croisements avec les escaliers !*



2 PLACEMENT D'UN DÉ

Placez un dé sur une case Action libre et payez les rations.



3 CONCURRENCE



Si plusieurs dés occupent le même sanctuaire après que vous avez placé le vôtre, comparez leurs valeurs respectives. Le joueur dont le dé affiche la valeur la plus élevée gagne 2 Points de Prestige et avance son marqueur sur la piste.

En cas d'égalité, reportez-vous à la Piste de Savoir : celui dont le marqueur Savoir a le plus progressé l'emporte. Si les marqueurs occupent la même case, l'égalité est tranchée en faveur de celui qui se trouve *le plus haut* dans la pile.

4 ACTION

Effectuez ensuite l'action de la case sur laquelle vous avez placé votre pion *(voir page suivante : "Les actions").*

Personne ne peut effectuer plusieurs actions sur un même sanctuaire, ni en y arrivant, ni plus tard. La règle qui s'applique est donc toujours : au maximum, 1 dé par couleur par sanctuaire.

Il est permis de placer un dé sur une case Action, même si vous ne pouvez ou ne voulez pas l'effectuer ; mais vous devrez tout de même payer le nombre de rations nécessaires.

5 FEU

Si, après que vous avez placé votre dé, les 2, 3 ou 4 sanctuaires autour d'un foyer sont occupés par l'un de vos *propres* dés, vous bénéficiez respectivement des 2, 3 ou 4 bonus *indiqués sur le foyer (voir page 8 : "Les bonus")*. Recouvrez alors ce foyer avec l'un des jetons Feu de la réserve générale. *Pour plus de détails, voir page 10 : "Le feu".*

6 DOLMENS

Si le placement de votre dé vous permet d'occuper *tous* les sanctuaires reliant les deux dolmens de même couleur par une chaîne *ininterrompue* de *vos* dés, retirez ces deux dolmens du plateau et conservez-les devant vous. Ils joueront peut-être un rôle important en fin de partie lors du décompte des tablettes Objectif.

Chacun de vos dés ayant permis la liaison entre ces deux dolmens vous rapporte 2 Points de Prestige. De plus, les 3 premières liaisons réalisées rapportent des points supplémentaires sous la forme des dolmens beiges : le premier joueur à réaliser une liaison entre deux dolmens gagne en plus le dolmen beige correspondant du plateau Évolution et 8 Points de Prestige ; la seconde liaison rapporte le dolmen beige suivant et 6 Points de Prestige et la troisième rapporte le dernier dolmen beige et 4 Points de Prestige.

Pour qu'une liaison entre deux dolmens de même couleur soit valable, tous les sanctuaires concernés doivent être reliés entre eux par des chemins ! La liaison prise en compte est toujours votre liaison actuelle la plus courte !

Vous pouvez réaliser plusieurs liaisons durant le même tour de jeu.

7 HERBES MÉDICINALES

Pour finir, déplacez les éventuelles herbes médicinales débloquées durant votre tour de votre grand plateau individuel vers les encoches correspondantes de votre petit plateau individuel. *Voir détails page 9 : "Les herbes médicinales".*

---

3 CONCURRENCE

Plusieurs dés occupent le même sanctuaire ?

Le plus fort remporte 2 PP.

4 ACTION

Effectuez l'action de la case.

5 FEU

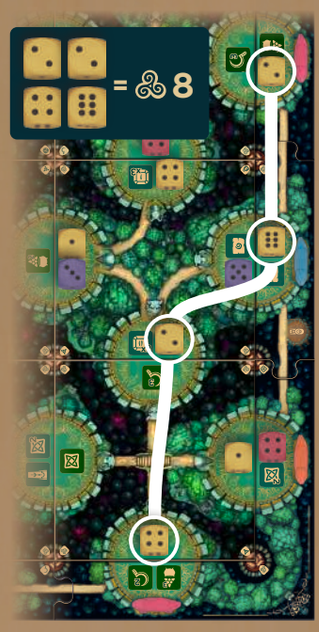
Vous occupez tous les sanctuaires autour d'un foyer ?

Bénéficiez des bonus, placez un Feu sur le foyer.

6 DOLMENS

Vous avez relié deux dolmens de même couleur avec vos dés ?

Gagnez 2 PP par dé utilisé (+ 8/6/4 PP si 1ère, 2e ou 3e liaison)



7 HERBES MÉDICINALES

Déplacez toutes les herbes médicinales débloquées.

LES ACTIONS

RÉCUPÉRER DE LA NOURRITURE OU DES DÉS

Récupérez *soit* 12 rations de nourriture de la réserve générale, *soit* 3 de vos dés au choix du plateau Évolution. Ajoutez ces dés à votre réserve personnelle disponible devant vous, *sans* modifier leur face !

S'il ne vous reste plus de dés sur le plateau Évolution, gagnez à chaque fois, en compensation, 2 Points de Prestige par dé que vous auriez dû y prendre.

AVANCER SON MARQUEUR SAVOIR

Avancez votre marqueur Savoir respectivement de 2 ou 3 cases sur la Piste de Savoir du plateau Évolution. Si la case d'arrivée est occupée, placez votre marqueur au sommet de la pile.

Si votre marqueur a atteint le bout de la piste, gagnez en compensation 2 Points de Prestige par case dont vous auriez dû avancer et placez votre marqueur au-dessus de la pile.

AVANCER LA SERPE

Avancez votre serpe respectivement de 2 ou 3 cases. Ce faisant, il se peut que vous atteigniez des jetons Herbes Médicinales et que vous les "débloquiez" *(voir page 9 : "Les herbes médicinales")*.

Si votre serpe a atteint le bout de la piste, gagnez en compensation 2 Points de Prestige par case dont vous auriez dû avancer.

CHOISIR UNE TABLETTE OBJECTIF

Prenez une des 12 tablettes Objectif au choix, à côté de l'Oracle et gardez-la face visible devant vous. Vous bénéficiez en plus des deux bonus indiqués sur les pierres de l'Oracle situées de part et d'autre de la tablette choisie *(voir page 8 : "Les bonus")*. Remplacez ensuite la tablette prise par une nouvelle de l'une des piles face cachée, de manière à ce qu'il y en ait de nouveau 12 disponibles. *Plus de détail, voir livret annexe : "Tablettes Objectif & Potions Magiques".*

COUPER DU GUI ET L'UTILISER

Prenez le nombre de gui (1, 2 ou 3) indiqué sur la case d'action dans la réserve générale et placez-le devant vous. De plus, vous pouvez maintenant *(et seulement maintenant !)* Dépenser du gui (à remettre dans la réserve générale) pour préparer des potions. Selon la case d'action, il s'agit de 1 ou même parfois de 2 potions. *Pour plus de détails à ce sujet, voir le 2e livret de règles : "Tablettes de pierre & potions".*

NOURRITURE / DÉS

Récupérez 12 rations ou 3 de vos dés.

Plus de dés sur le plateau Évolution ? 2 PP / dé.

SAVOIR



Avancez votre marqueur de 2 / 3 cases.

Bout de piste : 2 PP / case.

SERPE



Avancez votre serpe de 2 / 3 cases ; débloquez des herbes médicinales.

Bout de piste : 2 PP / case.

TABLETTE OBJECTIF



Choisissez 1 tablette Objectif parmi les 12 dévoilées et bénéficiez des deux bonus.

GUI



Prenez des rameaux de gui ; vous pouvez en plus préparer des potions magiques.

COMPLÉTER SON AMULETTE

Choisissez une gemme du plateau Évolution et placez-la sur votre amulette. Occupez d'abord l'emplacement de gauche portant le même symbole que celui de votre case Action. Si vous refaites plus tard une action avec ce même symbole, placez la nouvelle gemme sur la case de droite correspondante de votre amulette.

Attention : *Vous ne pouvez placer qu'1 seule gemme de chaque sorte sur votre amulette, soit 1 exemplaire de chacun des 6 symboles existants.*

Le multiplicateur sur la case Action que vous venez de recouvrir avec votre dé indique combien de fois vous pouvez bénéficier du bonus de la gemme choisie (2 ou 3 fois).

Exemple :
Vous venez de placer un dé sur cette case Action. Vous choisissez la gemme portant le symbole "dé" et la placez sur l'emplacement de gauche correspondant sur votre amulette. Le multiplicateur sur la case Action étant "x3", vous pouvez donc récupérer 3 dés du plateau Évolution et les ajouter à votre réserve personnelle. Vous n'auriez pas pu choisir une gemme avec les symboles "Points de Prestige" ou "Gui" car ils sont déjà présents sur votre amulette.



ÉRIGER UN MENHIR

Choisissez un menhir de votre plateau individuel et placez-le à côté de votre pion. Il restera à côté de ce sanctuaire jusqu'à la fin de la partie !

Bénéficiez ensuite du bonus qui était indiqué sous le menhir. Dans la foulée, bénéficiez *de nouveau de tous les bonus* indiqués sous les menhirs *déjà érigés*, de gauche à droite (y compris celui que vous venez de retirer).

Exemple :
Vous venez d'ériger le menhir "Nourriture" à côté du sanctuaire où vous vous trouvez et de récupérer 3 rations. Gagnez ensuite, de gauche à droite, 3 Points de Prestige, 3 rations, 1 dé et 1 rameau de gui.



AMULETTE



Placez 1 gemme sur votre amulette ; vous bénéficiez X fois de son bonus (X = multiplicateur).

Attention : *Que des gemmes différentes !*

MENHIR

Érigez 1 de vos menhirs au choix et bénéficiez du bonus correspondant.

ÉRIGER UNE STÈLE

Choisissez une stèle de votre plateau individuel et placez-la à côté de votre pion. Elle restera à côté de ce sanctuaire jusqu'à la fin de la partie !

Bénéficiez du bonus indiqué à droite de cette stèle. Lors de cette action *(et seulement pour ce type d'action !),* la valeur du dé que vous venez de placer sur cette case Action a un effet sur la valeur du bonus dont vous bénéficiez. Pour les 3 stèles du haut : bénéficiez du bonus indiqué un nombre de fois égal à la valeur de votre dé - 1. Pour les 3 stèles du bas : bénéficiez du bonus un nombre de fois égal à la valeur de votre dé multipliée respectivement par 1, 2 ou 3.

Exemples :

5-1 : 4 *Si vous avez placé votre dé de valeur 5 sur la case Action et choisi la stèle "Gui" ; recevez (5-1=) 4 rameaux de gui de la réserve générale.*

5x2 : 10 *Si vous avez choisi la stèle "Points de Prestige", vous gagnez (5x2=) 10 Points de Prestige.*

STÈLE



Érigez 1 de vos stèles au choix et bénéficiez du bonus correspondant.

Attention : *Tenez compte de la valeur du dé !*

LES BONUS

Les bonus dont vous pouvez bénéficier de différentes manières, tout au long de la partie, sont toujours les 6 mêmes :

Marqueur Prestige	Marqueur Savoir	Nourriture	Dé	Gui	Serpe
Avancez votre marqueur Prestige de 3 cases.	Avancez votre marqueur Savoir d'1 case.	Prenez 3 rations de la réserve générale.	Prenez 1 de vos dés dans votre stock du plateau Évolution.	Prenez 1 rameau de gui de la réserve générale.	Avancez votre serpe d'1 case.

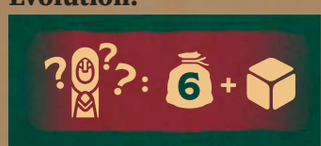
"DRUIDES EN DIFFICULTÉ"

Au lieu d'effectuer un tour normal, vous pouvez effectuer un "tour d'urgence", soit de votre plein gré, soit contraint : Prenez alors 6 rations *et* 1 de vos dés du plateau Évolution (ou gagnez 2 Points de Prestige s'il n'en reste plus).

Attention : *Un tel tour d'urgence vous empêchera vraisemblablement de placer tous vos dés d'ici la fin de la partie. Il est donc préférable de l'éviter autant que possible !*

DRUIDES EN DIFFICULTÉ

Prenez alors 6 rations et 1 de vos dés du plateau Évolution.



LES HERBES MÉDICINALES

À chaque fois que votre serpe atteint ou dépasse une case au-dessus et en dessous de laquelle se trouve des jetons Herbe Médicinale, vous les débloquez. Ceci se produit toujours en dernier, lors de la 7e étape de votre tour.

Déplacez les deux jetons de votre grand plateau individuel vers les 2 encoches correspondantes de votre petit plateau. Placez l'une d'elles face visible et l'autre face cachée. L'herbe face visible devient "efficace" et vous pouvez désormais l'utiliser en permanence ; l'autre est en revanche "inefficace" et hors-jeu *(à une exception : voir la potion magique correspondante dans le livret annexe : "Tablettes Gravées & Potions Magiques").*

Si vous débloquez d'autres herbes en avançant votre serpe durant le même tour, procédez de la même manière qu'avec les précédentes : 1 visible = efficace ; 1 cachée = inefficace.

Lorsqu'elles sont efficaces, les herbes médicinales vous apportent les avantages suivants :



Nourriture À chaque fois que vous choisissez l'action "Récupérer de la nourriture", gagnez 6 rations supplémentaires de la réserve générale (= 18 au total) *et* 3 Points de Prestige.



Gui À chaque fois que vous choisissez l'action "Couper du gui", vous gagnez 1 rameau supplémentaire de la réserve générale *et* 3 Points de Prestige.



Serpe À chaque fois que vous choisissez l'action "Avancer la serpe", avancez-la de 2 cases supplémentaires.



Marqueur Savoir À chaque fois que vous choisissez l'action "Avancer le marqueur Savoir", avancez votre marqueur de 2 cases supplémentaires.

Attention : *Vous ne disposez de ces quatre avantages différents que si vous effectuez vous-même l'action sur un sanctuaire ou grâce à une potion. En revanche, vous n'en disposez jamais si vous bénéficiez uniquement des bonus correspondants (par exemple, en plaçant des jetons Feu, des menhirs ou des gemmes).*

Afin de ne pas oublier cette règle importante au cours de la partie, les explications de ces 4 herbes médicinales sur votre petit plateau individuel ont volontairement été écrites sur le même fond vert foncé que les actions dans les sanctuaires, tout comme sur les potions.



Amulette À chaque fois que vous choisissez l'action "Compléter son amulette", augmentez la valeur du multiplicateur de la case Action de 1.

Exemple :

Si vous venez de placer votre dé sur une case Action avec un multiplicateur x2, celui-ci devient donc un x3 ; vous gagnez donc, par exemple, 9 rations (au lieu de 6) ou 3 rameaux de gui (au lieu de 2) ou avancez votre serpe de 3 cases (au lieu de 2) ou ...





Dé +/-2 À chaque fois, *avant* de placer un dé sur un sanctuaire *(et seulement à ce moment-là !)*, vous pouvez le tourner pour augmenter ou diminuer sa valeur de 1 ou 2 (pas moins que 1, ni plus que 6 ; 1 et 6 ne sont pas consécutifs). Payez et utilisez la nouvelle valeur.



Menhirs À chaque fois que vous choisissez l'action "Ériger un menhir", vous bénéficiez de nouveau de l'un des bonus déjà gagnés.

Déplacer son pion Quand vous déplacez votre pion, vous pouvez dépenser 1 ration pour le déplacer sur un autre sanctuaire *au choix* situé dans la *même* clairière (= un secteur de forêt clair) à la place de votre déplacement normal.

Vous devez vous y arrêter ; vous n'avez pas le droit de poursuivre votre déplacement ce tour-ci !

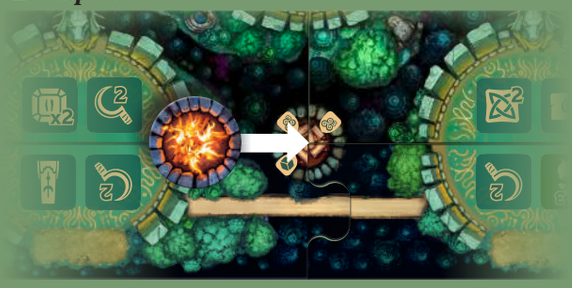


Stèles À chaque fois que vous choisissez l'action "Ériger une stèle", ajoutez 2 à la valeur du dé que vous avez placé. *Dans l'exemple "Ériger une stèle", en haut de la page 8, vous gagneriez donc 6 rameaux de gui (au lieu de 4) ou 14 Points de Prestiges (au lieu de 10).*

Feu À chaque fois que vous placez un jeton Feu, vous pouvez bénéficier de nouveau d'1 des bonus déjà obtenus.

3 → 5 points de prestige Chaque fois que vous remportez *exactement* 3 points de prestige sont obtenus *(par exemple en construisant des menhirs ou en plaçant des tuiles de feu, grâce au bonus de l'herbe médicinale jaune ou bleu, etc.)* vous recevez à la place 5 Points de prestige.

Exemples :



Si vous posez une tuile de feu sur un foyer qui indique 3 points de prestige +3 points de prestige + 1 dé, vous obtenez 2 × 5 = 10 points de prestige (au lieu de 6) et 1 dé. Si vous placez la gemme avec le bonus



"3 Points de Prestige" sur votre amulette et que vous bénéficiez d'un multiplicateur ×2 (case Action) et de l'herbe médicinale rouge (+ ×1), vous gagnez 3×5 = 15 Points de Prestige (au lieu de 9).

Tablettes Objectif À chaque fois que vous choisissez l'action "Choisir une tablette Objectif", vous pouvez bénéficier une seconde fois des *deux* bonus de part et d'autre.

LE FEU

Entre les sanctuaires se trouvent 16 foyers. Vous devez essayer de les cerner avec vos dés en plaçant 1 dé sur chacun des 2, 3 ou 4 sanctuaires voisins. Le premier joueur qui y parvient bénéficie respectivement des 2, 3 ou 4 bonus indiqués. Il recouvre ensuite le foyer avec un jeton Feu. Il ne compte désormais plus et ne pourra plus être utilisé par personne.



Il n'est pas nécessaire que les 2 à 4 sanctuaires soient reliés entre eux pour placer un feu.

Il est possible de cerner plusieurs foyers simultanément.

FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait placé son dernier dé sur un sanctuaire (au minimum après 13 tours). Finissez le tour en cours de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de fois. Passez ensuite au ...

DÉCOMPTE *(voir aussi tuile Premier Joueur)*

Avancez votre marqueur Prestige selon le déroulé ci-dessous. Lorsque vous atteignez 50 (100, 150, ...) Points de Prestige, placez votre jeton Prestige correspondant à côté de la case 0 de la piste du plateau Évolution.



1

1 Matériel restant

Chaque groupe de 6 rations, chaque rameau de gui et chaque dé restant : **1 Point de Prestige**



0/5/10/15/20

2 Serpe

Selon la position atteinte par votre serpe sur la piste : **0, 5, 10, 15 ou 20 Points de Prestige**



10

3 Tablettes Objectif

Pour chaque tuile *remplie* : **10 points de prestige**



10

4 Amulette

Pour chaque paire de gemmes au même niveau :
10 Points de Prestige



20

Si vous occupez les trois emplacements de la partie gauche :
20 Points de Prestige



30

Cette amulette rapporte (10 + 20 =) ***30 Points de Prestige***

5 Sanctuaire

Une fois que vous avez effectué les étapes 1 à 4 du décompte, retirez tous les dés de *chaque* sanctuaire à l'exception de celui ayant la plus forte valeur. En cas d'égalité, c'est la position de votre marqueur Savoir qui tranchera, comme d'habitude. Placez tous les dés retirés sur le plateau Évolution.

Il ne doit rester maintenant qu'1 seul dé maximum par sanctuaire Le propriétaire de ce dé le reprend devant lui, ainsi que tout menhir ou stèle de ce sanctuaire. Procédez de la même manière avec chaque dé jusqu'à ce que tous les sanctuaires soient entièrement vides. Multipliez alors le nombre de dés, stèles et menhirs ainsi récupérés par le multiplicateur atteint par votre marqueur Savoir sur la piste, soit par 0, 1, 2, 3 ou 4. Le résultat obtenu donne le nombre de Points de Prestige que vous marquez pour la 5e étape du décompte "Sanctuaire". **X Points de Prestige**

X

Exemple :

Vous récupérez de cette façon 7 de vos dés et 4 menhirs et stèles du plateau. Votre marqueur Savoir se trouve sur la 7e case de la Piste de Savoir : vous gagnez donc 11 × 2 = 22 Points de Prestige.

Anna, votre adversaire a, quant à elle, récupéré 10 de ses dés et 7 menhirs et stèles ; son marqueur Savoir a atteint la dernière case de la piste : elle marque donc 17 × 4 = 68 Points de Prestige.

Carla, elle, a récupéré 4 dés et 3 menhirs et stèles ; son marqueur se trouve sur la 2e case de la piste : elle marque 7 × 0 = 0 Point de Prestige.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de Points de Prestige à l'issue des 5 étapes du décompte. En cas d'égalité, celui dont le marqueur Savoir se trouve le plus en *retrait* l'emporte !

VARIANTES

Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, nous vous conseillons d'intégrer une ou plusieurs des variantes suivantes.

VARIANTE 1

Lors de la mise en place, chaque joueur pioche 3 tablettes Objectif et en choisit 1 qu'il place face visible devant lui. Il remet les 2 autres sous les piles et les mélange.

VARIANTE 2

Lors de la mise en place, le Premier Joueur dispose ses 12 herbes médicinales face cachée sur son plateau, puis les retourne. Chaque adversaire place ensuite les siennes dans le même ordre sur le sien.

VARIANTE 3

Lors de la mise en place, chaque joueur place ses 12 herbes médicinales comme il veut sur son plateau. Pour cela, chacun commence par les regarder, puis les place tout d'abord face cachée sur les 12 emplacements de son plateau, comme il le souhaite. Lorsque tout le monde est prêt, retournez-les simultanément.

VARIANTE 4

Lors de la mise en place, chaque joueur commence par lancer les 4 dés qui seront disponibles. Celui ayant obtenu le total le plus élevé devient Premier Joueur, comme d'habitude (éventuellement, tirez au sort). Puis seul le Premier Joueur lance les 9 dés restants et les place dans la zone prévue du plateau Évolution. Ses adversaires placent ensuite à leur tour leurs 9 dés sur ce plateau, en respectant les mêmes valeurs.

CRÉDITS

Auteur	Stefan Feld
Illustrations	Fred Gissubel
Direction artistique	Sophie Wegwart
Graphisme	Sophie Wegwart, Julia Simon, Akha Hulzebos
Rédaction	Stefan Brück

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs pour leur grande implication et nombreuses remarques, en particulier :

Susanne & Jonathan Feld, Afra & Thomas Koslowsky, Michael Rieneck, ainsi que les groupes de Bad Aibling, Harpfetsham, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, München, Offenburg, Reimlingen, Reutte et Rotenburg.

© 2024 Stefan Feld
© 2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com/service

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

242866