

William Attia

David Sitbon-Ulric /

GREYLUNE

À la lisière des contrées sauvages, Greylune est le point de départ et de retour de nombreuses expéditions. Vous y incarnez des aventuriers à la recherche de prestige. Recrutez des compagnons, acquérez des objets et fréquentez les bâtiments du Village pour développer vos aptitudes à braver tous les dangers. En quittant Greylune, vivez des rencontres uniques et accomplissez des quêtes extraordinaires.

De retour au Village, contez ces aventures dans les tavernes, transformant vos exploits en réputation pour les siècles à venir.

Aperçu du jeu

Votre objectif est de devenir la figure la plus prestigieuse de Greylune en accumulant le maximum de points de victoire (PV) au terme des cinq années de jeu.

Pour y parvenir, vous devrez :

- ◆ Recruter des Compagnons, acquérir des Objets et visiter des Bâtiments.
- ◆ Partir à l'aventure et vivre des Rencontres passionnantes.
- ◆ Raconter des histoires dans les Tavernes du Village.
- ◆ Développer vos compétences en Force et en Magie.
- ◆ Participer aux Événements du Village et accomplir des Quêtes Héroïques.

À la fin de la cinquième année, le joueur ayant obtenu le plus de PV remporte la partie.

Les PV  sont marqués en cours de partie, tandis que les PV  sont comptabilisés seulement en fin de partie.



Matériel général

. 1 plateau principal



. 49 cartes Village (20 cartes , 20 cartes  et 9 cartes )

. 41 cartes Rencontre (16 cartes , 16 cartes  et 9 cartes )

. 6 tuiles Événement



. 50 pièces (38  et 12 )

. 9 tuiles Quêtes Héroïque



. 24 jetons Sceau   )

. 8 jetons Revenu



. 1 jeton 1^{er} joueur



. 1 plateau Saisons



. 1 livret de règles

Matériel des joueurs



. 1 plateau personnel



. 1 Aventurier

. 7 Villageois



. 2 jetons PV ( /  et )



. 1 marqueur Saison



. 1 marqueur de score



. 3 marqueurs Quête Héroïque



. 1 marqueur Force



. 1 marqueur Magie



. 3 jetons Bonus

Mise en place générale

1 Placez le plateau principal et le plateau Saisons au centre de la table, comme indiqué sur l'illustration.

2 Formez le deck Village : retirez aléatoirement 2 cartes du paquet  et 2 cartes du paquet . Placez les 9 cartes  en bas, puis 18 cartes  par-dessus, puis 18 cartes  tout en haut. Placez ce deck face cachée près du plateau principal, puis révélez les 9 premières cartes , que vous disposez en grille 3x3 à gauche du plateau principal, de manière à laisser un peu d'espace entre chaque carte.

3 Formez le deck Rencontre : à 2/3/4 joueurs respectivement, placez 5/6/7 cartes  en bas, puis 10/12/14 cartes  par-dessus, puis 10/12/14 cartes  tout en haut (remettez les cartes I, II et III inutilisées dans la boîte). Placez ce deck face cachée près du plateau principal, puis révélez les 5/6/7 premières cartes  et placez-les à droite du plateau principal en les triant par distance du Village  : les blasons (    ) en haut à gauche de chaque carte Rencontre indiquent où placer la carte sur le plateau principal.

4 Formez la pile d'Événements : retirez une tuile Événement au hasard, mélangez les 5 tuiles restantes secrètement et placez-les face cachée  sur l'emplacement correspondant du plateau principal : cela forme la pile d'Événements. Révélez la première tuile Événement.

5 Prenez au hasard 3 tuiles Quête Héroïque  et placez-les face visible sur les 3 emplacements correspondants du plateau principal, près des zones   , remettez les Quêtes non utilisées dans la boîte.

- 6 Placez les jetons Revenu sur leur verso () et les jetons Sceau face cachée près du plateau principal.
- 7 Formez une réserve générale avec les pièces, qui sont considérées illimitées.
- 8 Le dernier joueur à être parti à l'aventure prend le jeton 1^{er} joueur.



Mise en place des joueurs

- a Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau personnel et le matériel de cette couleur, à l'exception de 4 Villageois, qui sont mis de côté près du plateau principal et ne sont pas disponibles pour le moment.
- B Chaque joueur prend un marqueur Force  et un marqueur Magie , qu'il met sur l'emplacement le plus bas de leur piste respective de son plateau personnel.
- C Chaque joueur place ses 3 marqueurs Quête Héroïque sur les emplacements  de son plateau personnel.
- D Chaque joueur place ses 3 Villageois dans la zone "Villageois actifs"  de son plateau personnel.
- E Sur le plateau principal, chaque joueur place son Aventurier au Village , son marqueur Saison sur la case Printemps, puis son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.
- f Chaque joueur place ses 3 jetons Bonus près de son plateau personnel.
- E Chaque joueur démarre la partie avec 8 pièces.

Principaux concepts du jeu

Placement et retrait d'ouvrier :

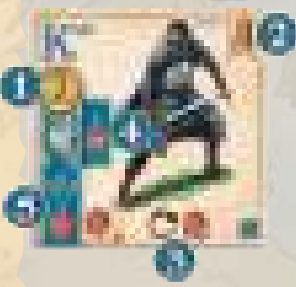
Greylune est un jeu de placement et de retrait d'ouvrier, où, au cours des 5 années de la partie, les joueurs effectueront des actions en fonction de la saison dans laquelle ils se trouvent. C'est avant tout un jeu de timing !

Au **Printemps** , les joueurs placent leurs Villageois entre 2 cartes du Village (représenté par une grille de 3x3 cartes), laissant planer le doute quant à leurs futurs choix, tout en rendant les cartes plus chères à activer pour leurs adversaires.

Pendant l'**Été** , les joueurs retirent leurs Villageois du Village pour acheter des Objets, recruter des Compagnons ou utiliser des Bâtiments (ce sont les 3 types de cartes que vous y trouverez). Les joueurs pourront également activer leurs cartes Objet et Compagnon pour, entre autres, partir à l'aventure en déplaçant leur Aventurier. Les joueurs résoudront des cartes Rencontre, qu'ils pourront raconter en tant qu'Histoire en visitant une Taverne du Village...

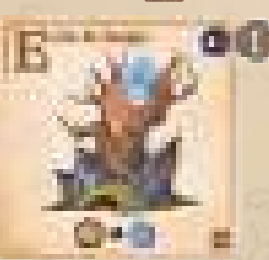
Cartes Village (Compagnon , Objet , Bâtiment)

COMPAGNON



Chaque **Compagnon** coûte 7 pièces à recruter **1** et vous fait gagner 1 Villageois **2** qui sera directement disponible après ce recrutement ! Ils possèdent une capacité de "réaction" située en bas de leur carte et qui demande de l'incliner **3**. Certains Compagnons possèdent également une capacité permanente **4** qui ne nécessite pas de l'incliner et qui est active, que le Compagnon soit incliné ou non. Chaque Compagnon possède sa propre manière de marquer des PV en fin de partie **5**.

BÂTIMENT



Les **Bâtiments** ne peuvent être ni achetés ni recrutés par les joueurs et par conséquent, restent au Village après avoir été activés. Les bâtiments les plus fréquents sont les Guildes des éclaireurs et voyageurs (pour partir à l'aventure) et les Tavernes (pour raconter des histoires), mais vous en trouverez d'autres... Les Bâtiments sont des cartes à disposition de tous les joueurs et peuvent être activés plusieurs fois au cours d'une même année. Sur certains, on place un certain nombre de jetons Sceau **1** qui limitent le nombre d'activations possibles tout en indiquant leur efficacité.

Partir à l'aventure :

Lorsque vous partez à l'aventure , votre Aventurier se déplace d'abord depuis le Village  et peut résoudre une carte Rencontre sur la case où il s'est arrêté. Si vous pouvez satisfaire son prérequis : gagnez le bonus de la carte Rencontre et glissez-la au-dessus de votre plateau. Au cours d'une même année, votre Aventurier se déplace depuis la case où il s'est arrêté. Mais à l'**Automne**, votre Aventurier retourne au Village.

À gauche du plateau saison se trouve le **Campement** : lorsqu'un Villageois est utilisé et devient inactif, placez-le dans le campement pour signifier que vous ne pouvez plus l'utiliser cette année.



OBJET



Les **Objets** ont un coût variable (entre 2 et 7 pièces) **1** et possèdent le plus souvent une capacité qui requiert de dépenser une action en été pour être utilisée **2**. Ils représentent de l'équipement, des moyens de locomotion, des objets précieux ou des potions aux effets puissants mais qui doivent être défaussées après usage.

Raconter des histoires :

Cartes Rencontre



Chaque fois que vous activez une Taverne, vous pouvez y raconter une ou plusieurs histoires, à partir des Rencontres que vous avez résolues et glissées au-dessus de votre plateau. Chaque Rencontre possède une valeur de récit entre 0 et 3 : plus la valeur de récit d'une carte Rencontre est haute, plus il est intéressant de la raconter !

Tuiles Événement



Chaque année, un événement est révélé : les joueurs peuvent l'activer (une fois par année) en guise d'action, en plaçant un Villageois dessus, que ce soit au **Printemps** ou en **Été**.

Comment jouer

La partie se déroule en 5 années, réparties en 3 périodes : I  (2 années), II  (2 années) et III  (1 année). Chacune de ces années est divisée en 4 saisons :

- 1)  **Hiver** : mise en place.
- 2)  **Printemps** : placement des Villageois.
- 3)  **Été** : actions.
- 4)  **Automne** : maintenance et revenus.

Les joueurs effectuent leurs actions une par une et à tour de rôle en sens horaire, à partir du 1^{er} joueur de chaque année, jusqu'à ce qu'ils soient tous arrivés en **Automne**. À son tour, le joueur doit choisir l'une des actions autorisées par la saison dans laquelle il se trouve.

Un joueur au **Printemps** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- Placer un Villageois.
- Participer à l'événement.
- Passer en **Été** et effectuer immédiatement une action d'**Été**.

Un joueur en **Été** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- Gagner des pièces.
- Activer une carte.
- Participer à l'événement.
- Utiliser l'un de ses Objets.
- Utiliser l'action spéciale de son plateau personnel.
- Passer en Automne et effectuer immédiatement une action d'Automne.

Un joueur en **Automne** doit effectuer l'action suivante :

- Passer (une seule fois).

Certains joueurs peuvent se trouver en **Été** ou en **Automne**, pendant que d'autres sont encore au **Printemps**. Le joueur choisit son action en fonction de la saison dans laquelle il se trouve, indépendamment de celle de ses adversaires. Les Villageois contrôlés par les joueurs au début de chaque année sont dits "actifs" et se trouvent toujours dans la zone  correspondante du plateau personnel du joueur.

IMPORTANT :

Un joueur se trouvant en **Été** ne peut jamais retourner au **Printemps** au cours d'une même année. De plus, une fois qu'un joueur est en **Automne**, il ne peut plus effectuer d'actions jusqu'à la fin de l'année : ses adversaires continuent à effectuer leurs actions normalement. Une année n'est terminée que lorsque tous les joueurs ont atteint l'**Automne**.

1) Hiver - Mise en place

◆ Placez le marqueur de saison de chaque joueur sur la case Printemps .

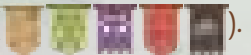
◆  Le 1^{er} joueur donne le marqueur 1^{er} joueur à son voisin de gauche.

◆  Défaussez les cartes Village, les cartes Rencontre et la tuile Événement de l'année précédente. S'il y avait des jetons (Sceau ou Revenu) sur ces cartes, défaussez-les aussi.

◆  Révélez et disposez au hasard les 9 premières cartes du deck Village près du plateau principal, de manière à former une grille de 3x3 cartes et à laisser un peu d'espace entre les cartes.

Si certaines cartes nécessitent d'y placer un ou plusieurs jetons Sceau, faites-le immédiatement : le symbole  -1 indique qu'on doit placer un nombre de jetons Sceau égal au nombre de joueurs -1. Sur les cartes avec le symbole , placez un seul jeton Sceau, quel que soit le nombre de joueurs. S'il n'y a plus assez de jetons, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile face cachée.

◆  Révélez la première tuile de la pile d'Événements : c'est l'événement actif pour l'année en cours.

◆  Révélez les 5/6/7 premières cartes Rencontre (à 2/3/4 joueurs) et disposez-les à droite du plateau principal en fonction de leur Distance ().

IMPORTANT :

Ignorez cette phase pour la première année, elle a déjà été effectuée à la mise en place.

2) Printemps - Placement des Villageois



Placer un Villageois

Le joueur prend l'un de ses Villageois actifs et le place au Village entre deux cartes voisines ou entre une carte et un emplacement de carte vide. Il n'y a pas de limite au nombre de Villageois placés entre deux cartes (peu importe à qui ils appartiennent).



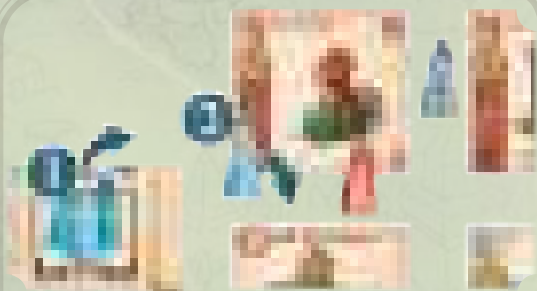
Participer à l'événement

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par année pour chaque joueur. Pour participer à l'Événement, le joueur doit placer l'un de ses Villageois actifs sur la tuile Événement et être en mesure de l'activer (en payant le coût éventuel) pour en obtenir les bénéfices.



Changer de saison

Déplacez votre marqueur Saison vers l'été et effectuez immédiatement une action possible au cours de l'été.



Exemple : **William** prend un de ses Villageois actifs  et décide de le placer entre la Statue de jade et la Guilde des voyageurs .



Exemple : **William** place l'un de ses Villageois actifs sur l'événement et résout son effet.



Exemple : **William** déplace son marqueur saison vers l'été puis effectue immédiatement l'une des actions possibles en été.

3) ☀ Eté - Actions



Participer à l'événement

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par année pour chaque joueur. Pour utiliser l'Événement actif en été, le joueur doit placer l'un de ses Villageois actifs OU l'un de ceux se trouvant au Village sur la tuile Événement et être en mesure de l'activer (en payant le coût éventuel) pour en obtenir les bénéfices.

Exemple : **William** décide de déplacer l'un de ses Villageois du Village vers l'événement, puis résout l'effet de celui-ci.



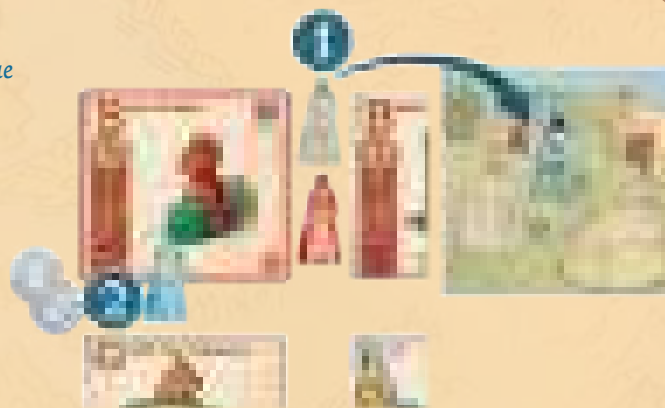
Gagner des pièces

Le joueur choisit l'un de ses Villageois se trouvant au Village : il désigne une carte adjacente à celui-ci et reçoit de la banque 1 pièce pour chaque autre Villageois adjacent à cette carte, quel qu'en soit le propriétaire. Le Villageois choisi est ensuite enlevé du Village et placé sur le campement, à gauche du plateau saison.

IMPORTANT : Si les deux cartes adjacentes au Villageois ont été enlevées, le joueur ne gagne rien et le Villageois est enlevé du Village et placé sur le campement, à gauche du plateau saison. Ceci constitue tout de même une action.

Conseil : le joueur peut, à la place, effectuer l'action Participer à l'événement, s'il ne l'a pas encore fait.

Exemple : **William** désigne la carte Statue de jade et retire l'un de ses Villageois adjacents, qu'il place ensuite sur le campement ①. Deux Villageois se trouvent désormais autour de cette carte, il gagne donc 2 pièces ②.



Utiliser un Objet

Le joueur choisit l'un de ses Objets redressés disposant d'un effet (s'il contient plusieurs effets, le joueur doit choisir lequel utiliser) et incline la carte (indiquant qu'il ne pourra plus être utilisé au cours de cette année, sauf s'il parvient à le redresser via un effet de carte).

Si l'effet choisi demande de dépenser un ou plusieurs Villageois, le joueur les place sur le campement, à gauche du plateau saison.

Parfois, un effet demande de défausser l'Objet (le plus souvent une Potion), qui doit être immédiatement remis dans la boîte. L'effet de l'Objet est ensuite résolu.



Exemple : **Conny** incline son Épée courte et résout son effet (dépenser 1 Villageois actif pour gagner 1 Force).



Activer une carte

Le joueur choisit l'un de ses Villageois se trouvant au Village. Il désigne une carte voisine de celui-ci et l'active : s'il s'agit d'une carte **Bâtiment**, il l'exploite, s'il s'agit d'une carte **Objet**, il l'achète, et s'il s'agit d'une carte **Compagnon**, il le recrute.

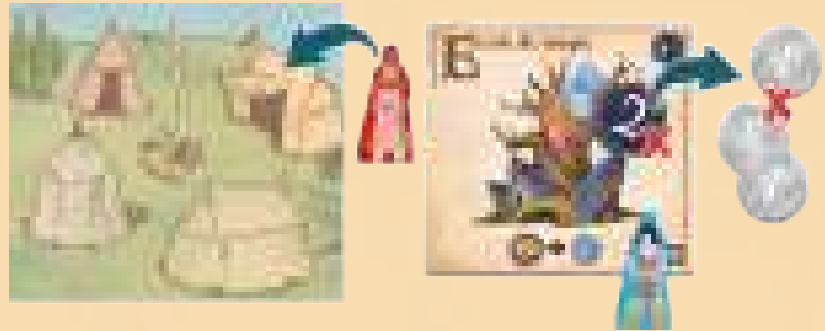
Dans tous les cas, il doit payer à la banque le prix indiqué en haut à gauche de la carte activée (les Bâtiments n'ont pas de coût) + **1 pièce supplémentaire** pour chaque autre Villageois voisin de cette carte, quel qu'en soit le propriétaire. Le Villageois choisi est ensuite enlevé du Village et placé sur le campement.



Exploiter un Bâtiment :

Le joueur bénéficie immédiatement (et une fois) de l'effet du Bâtiment. Après l'activation, la carte Bâtiment reste en place et pourra être exploitée par d'autres Villageois voisins, même par un joueur qui l'a déjà activée.

Le coût ou l'effet de certains Bâtiments dépend de la valeur d'un jeton Sceau. Un joueur ne peut exploiter un tel Bâtiment que s'il reste au moins un jeton sur la carte. Dans ce cas, il choisit l'un des jetons, en utilise la valeur pour l'activation, et le défause. Une carte Bâtiment reste au Village même s'il n'y a plus de jetons dessus.



Exemple : Conny active l'Ecole de Magie en retirant l'un de ses Villageois, qu'elle place ensuite au campement. Elle paie 2 pièces comme indiqué sur le jeton sceau et le défause. Elle paye aussi une pièce pour le Villageois restant et gagne 1 Magie. Comme c'était le dernier jeton sceau, ce bâtiment ne pourra plus être activé de l'année.



Acheter un Objet :

Le joueur achète l'Objet et le place à droite de son plateau personnel : la plupart des Objets peuvent être utilisés (lors d'une action ultérieure) en étant inclinés. Sauf exceptions, chaque joueur est limité à 3 Objets : si un joueur venait à dépasser cette limite en achetant un Objet, il défause un Objet de son choix (y compris celui qu'il vient d'acquérir, après avoir marqué ses PV immédiats éventuels), incliné ou non.

L'achat de certains Objets apporte des bénéfices immédiats (indiqués dans le coin supérieur droit de la carte) : par exemple, si le joueur achète un Objet sur lequel est placé un jeton Sceau représentant une valeur de PV, ceux-ci sont marqués immédiatement.

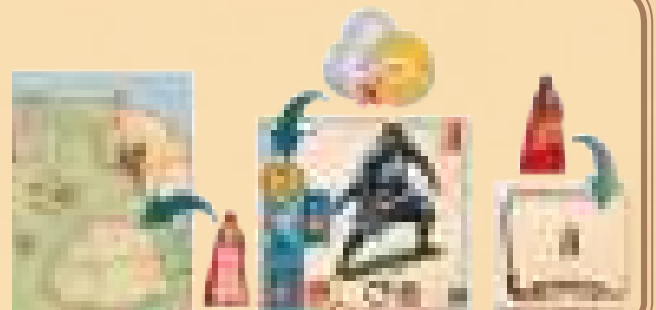
Exemple : William achète Tommy en retirant l'un de ses Villageois, qu'il place au campement. Il dépense 4 pièces et place la carte Tommy à droite de son plateau personnel.



Recruter un Compagnon :

Le joueur recrute un Compagnon et le place à gauche de son plateau personnel. Chaque joueur ne peut jamais recruter plus de 3 Compagnons au cours de la partie. Chaque Compagnon confère au joueur un gain immédiat d'un Villageois (qu'il place aussitôt dans la zone "Villageois actifs" de son plateau personnel) ainsi qu'un ou plusieurs avantages permanents, mais réduit également d'une pièce le revenu du joueur en **Automne**.

Exemple : Conny recrute Kael en retirant l'un de ses Villageois qu'elle place au campement. Elle dépense 7 pièces et place Kael à gauche de son plateau personnel. Elle ajoute immédiatement un Villageois de la réserve dans la zone des Villageois actifs de son plateau personnel.





Utiliser l'action spéciale de son plateau personnel

Les joueurs disposent d'une case spéciale sur le plateau personnel (utilisable seulement en Été) qui leur permet de placer 1 Villageois pour, au choix :

- ♦  Raconter une histoire (voir «Raconter une histoire» page 12) dont la valeur totale de récit est de 3 maximum, avec les gains suivants :
 Gagner 2 pièces + gagner 1 Force + gagner 2 PV.
- ♦  Déplacer son Aventurier d'une case (voir «Partir à l'aventure» page 11).
- ♦  Gagner 1 Magie.



Changer de saison

Déplacez votre marqueur Saison vers l'automne et résolvez immédiatement toutes les étapes de cette saison.



Exemple : **William** place l'un de ses Villageois actifs sur l'action spéciale de son plateau personnel **1**. Il décide de raconter une histoire ayant une valeur de récit de 2 pour gagner 2 pièces et 1 Force. Il glisse sa carte à droite de son plateau pour signifier que l'histoire est racontée **2**.

4) Automne - Maintenance et revenus

Une fois qu'un joueur est en automne, il ne peut plus effectuer d'action au cours de cette année et résout ces étapes dans l'ordre suivant :

IMPORTANT :

Un joueur peut passer en Automne **uniquement s'il n'a plus de Villageois dans le Village** (s'il en a encore, il doit d'abord effectuer les actions Gagner des pièces ou Activer une carte).

- ♦  **Renvoyer votre Aventurier au Village.**

- ♦  **Remettez vos Villageois du campement, de l'événement et de la case spéciale dans la zone des Villageois actifs de votre plateau personnel.**

- ♦  **Redressez toutes vos cartes.**

- ♦  **Gagnez votre revenu** : 3 pièces, moins 1 pièce par Compagnon, ainsi que les gains éventuels de vos jetons Revenu (voir Appendice).

Exemple : **William** déplace son marqueur Saison en Automne **1**. Il remet son Aventurier au Village **2**, puis récupère tous ses Villageois : celui situé sur l'évènement **3**, ceux au campement **4** et celui sur l'action spéciale **5** et les place dans sa zone de Villageois actifs. Il redresse sa carte inclinée **6** puis gagne ses revenus : 2 pièces car il possède un Compagnon + 1 pièce via son jeton Revenu Mouton **7**.

L'année se termine une fois que tous les joueurs sont en Automne.
L'Automne a également lieu au cours de la dernière année du jeu.



Autres concepts importants

Partir à l'aventure : lorsqu'un joueur voyage (🏠), il peut déplacer son Aventurier jusqu'au nombre de cases indiqué dans la direction de son choix (il peut également choisir de rester sur place) et résoudre une Rencontre sur sa case d'arrivée, si possible. Plusieurs Aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

Pour résoudre une carte Rencontre, vous devez satisfaire sa condition en bas à gauche pour gagner la récompense en bas à droite. Certaines cartes Rencontre possèdent 2 conditions et 2 récompenses : vous devez satisfaire au moins l'une des 2 pour résoudre la rencontre : par exemple, si vous satisfaites uniquement la condition de gauche, vous gagnez uniquement la récompense de gauche.

Vous pouvez également satisfaire les 2 conditions pour obtenir les 2 récompenses.

Après l'avoir résolue, glissez la carte Rencontre dans la colonne des histoires non-racontées de votre plateau personnel.

♦ Les effets des cartes Rencontre sont détaillés dans l'Appendice (page 18).

Exemple : Conny voyage jusqu'à deux cases. Elle décide de déplacer son Aventurier d'une seule case ❶ puis résout la Rencontre se trouvant sur la case d'arrivée.

Elle ne possède que les prérequis pour la condition de droite (avoir au moins 1 Magie) ❷ et ne gagne donc que 2 PV.

Elle place ensuite la carte Rencontre dans la colonne des histoires non-racontées de son plateau personnel ❸.



IMPORTANT :

♦ Une fois arrêté sur la case 🏠, le joueur peut décider de ne pas résoudre de Rencontre pour gagner 1 pièce 🪙.

♦ Une fois arrêté sur la case 🌳, il peut faire de même pour gagner 1 PV 🪙.

♦ Une fois arrêté sur la case 🏠🌳🏠, le joueur peut décider de ne pas résoudre de Rencontre pour résoudre la Quête qui s'y trouve à la place, s'il ne l'a pas encore faite et qu'il en satisfait les conditions.

S'il est le premier joueur à le faire, il place l'un de ses marqueurs Quête sur l'emplacement rapportant le plus de PV en fin de partie, sinon il le place sur l'emplacement situé à côté : plusieurs marqueurs (de joueurs différents) peuvent se trouver sur cet emplacement.

Exemple : Conny voyage jusqu'à une case. Elle décide de rester sur place pour résoudre la Quête qui lui demande de remettre un de ses Villageois de sa zone active dans la réserve ❶.

Après l'avoir résolu, elle place un de ses marqueurs Quête sur le premier emplacement disponible ❷.



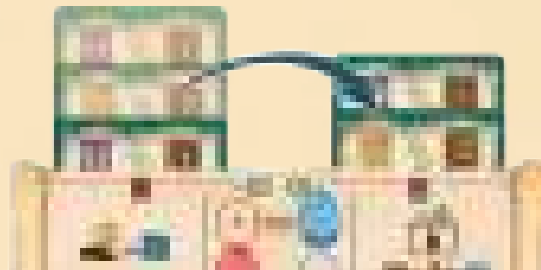


Raconter une histoire (Tavernes)

Lorsque vous exploitez une Taverne ou que vous effectuez l'action spéciale de votre plateau joueur, vous racontez une histoire à l'aide d'une ou plusieurs cartes Rencontre résolues précédemment, sans dépasser une valeur de récit maximum de 3. Les gains de chaque Taverne sont cumulatifs :

- ♦ Si la valeur de récit cumulée de votre histoire est de 1, **gagnez uniquement le premier bonus de la Taverne.**
- ♦ Si la valeur de récit cumulée de votre histoire est de 2, **gagnez les deux premiers bonus de la Taverne.**
- ♦ Si la valeur de récit cumulée de votre histoire est de 3, **gagnez tous les bonus de la Taverne.**

Exemple : William exploite Le Chêne Fendu pour y raconter une histoire. Il décide de déplacer 2 histoires (l'une ayant une valeur de récit de 1 et l'autre une valeur de récit de 2) pour avoir un total cumulé de 3 et obtenir les 3 récompenses : 2 PV, 1 Force et 1 Villageois.



Une fois qu'une histoire est racontée, déplacez la ou les cartes Rencontre vers la droite, dans la zone "Histoires racontées" de votre plateau personnel. Vous ne pourrez plus raconter de nouveau ces histoires pour le restant de la partie.

EXCEPTION : vous pouvez raconter 2 histoires dont la valeur de récit est de 2 chacune : même si sa valeur de récit cumulée est de 4, cela ne compte que pour une histoire de valeur 3.

IMPORTANT :

vous ne pouvez pas raconter une histoire dont la valeur de récit est de 0, sauf si vous réussissez à en augmenter la valeur (Potion de Charisme, Barde...) ou pour valider la **Quête Tournoi de Bardes.**

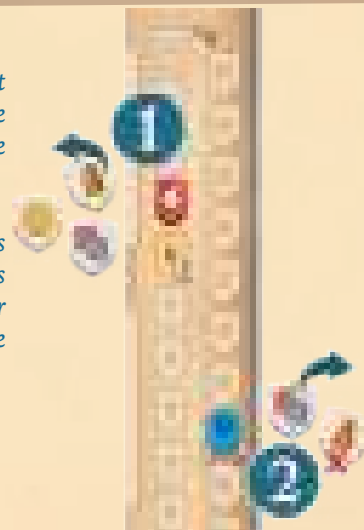


Jetons Bonus

- ♦ Lorsqu'un joueur atteint , il choisit l'un de ses 3 jetons Bonus (), résout son effet et le remet dans la boîte.
- ♦ Lorsqu'un joueur atteint , il choisit l'un de ses 2 jetons Bonus restants, résout son effet et remet tous ses jetons dans la boîte.

Exemple : Conny atteint 9 PV et dépasse la case 8 : elle décide de gagner 1 Villageois et défause le jeton bonus 1.

William, quant à lui, atteint les 20 PV, et parmi les deux jetons qu'il lui reste, il décide de gagner 1 Force et 1 Magie, puis défause ce jeton et celui qui lui reste 2.



fin de partie

La partie prend fin après la 5^{ème} année. Chaque joueur calcule ses PV en faisant progresser son marqueur sur la piste de score, et en prenant/retournant ses jetons 25/50 et 75/100 PV lorsqu'il atteint ce score.

Aux PV accumulés pendant la partie, ajoutez :

- ♦ PV des Quêtes.
- ♦ PV des Compagnons.
- ♦ PV des Objets.
- ♦ Compétences de votre Personnage (2 PV si au moins 3 Force et 3 Magie. 5 PV si 5 Force et 5 Magie).

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Exemple :

William termine avec 26 PV sur la piste de score **1**, il y ajoute :

14 PV de Quêtes (5 PV + 9 PV) **2**.

8 PV pour ses Compagnons (4 PV avec Lucan et 4 PV avec Neris) **3**.

11 PV pour ses Objets (1 PV avec Tommy, 1 PV avec le Cor et 9 PV avec l'Anneau Magique) **4**.

2 PV de compétences (son marqueur de Force n'ayant pas atteint 5, seuls 2 PV sont marquées) **5**.

Le score final de **William** est de 61 PV !



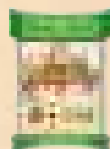
Appendice

Événements (x6)



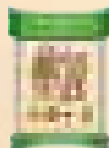
Festival :

Choisissez une case libre et gagnez les 2 bonus adjacents.



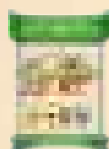
Tournoi :

Dépensez 1 Force pour gagner 6 pièces ou 4 PV.



Rassemblement :

Dépensez 1 Force OU 3 pièces pour gagner 1 Villageois.



Grande foire :

Dépensez 3 pièces pour gagner 1 Force et 1 Magie.



Spectacle de magie :

Dépensez 1 Magie pour voyager jusqu'à une distance de 5.



Banquet :

Gagnez 3 pièces OU redressez une de vos cartes inclinées.

Cartes Village I (x20)



Dépenser un Villageois :

Lorsque vous devez dépenser un Villageois, prenez-en un de votre zone des Villageois actifs et placez-le au campement.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois et 1 Magie.

Réaction : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez incliner cette carte et dépenser 1 Magie pour ignorer une condition d'une carte Rencontre.

PV de fin de partie : 1 PV par Magie.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous achetez un Objet, vous pouvez incliner cette carte pour réduire son coût de 1 et gagner 1 PV.

Effet permanent :

Votre limite d'Objets est augmentée de 2.

PV de fin de partie : 1 PV par Objet.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Lorsque vous devez dépenser de la Force, vous pouvez incliner cette carte pour en dépenser une de moins.

Effet permanent : Votre limite d'Objets est augmentée de 1.

PV de fin de partie : 1 PV par Force.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez incliner cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases supplémentaires.

PV de fin de partie : 1 PV par carte Rencontre se trouvant à une distance de 3 ou + du Village.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous retirez un Villageois, vous pouvez incliner cette carte pour gagner 2 pièces supplémentaires ou pour ne pas payer le surcoût.

PV de fin de partie : 1 PV par 2 pièces restantes.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous activez un jeton Sceau, vous pouvez incliner cette carte pour en choisir sa valeur (entre 1 et 3).

Effet permanent : Quand vous utilisez une Potion, inclinez-la au lieu de la défausser. Rappel : Vous pouvez utiliser plusieurs Potions dans le même tour.

PV de fin de partie : 2 PV par Potion.



Coût : 0
Capacité : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 2 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez le nombre de pièces indiquées.
Capacité : Gagnez 1 Magie.



Coût : 0
Capacité : Gagnez 1 Force.



Taverne
Coût : 0
Capacité : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : 2 PV + 1 Force + 1 Villageois.



Taverne
Coût : 0
Capacité : Racontez une ou plusieurs histoires dont le total de valeur de récit est de 3 maximum : 4 pièces + 1 PV + X pièces (défaussez le jeton).



Coût : 0
Capacité : Défaussez un jeton Sceau et déplacez votre Aventurier jusqu'à un nombre de cases égal à la valeur du jeton.



Coût : 4
Capacité : Inclinez cette carte pour déplacer votre aventurier jusqu'à une distance de 1 OU inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Inclinez cette carte et défaussez-la pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 5 cases.



Coût : 2
Effet immédiat : Gagnez 1 Force.
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez un Villageois pour gagner 1 Force.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Effet immédiat : Gagnez 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
Capacité : Inclinez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 1 case OU inclinez cette carte, dépensez un Villageois et défaussez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 3 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Effet immédiat : Gagnez 1 Magie.
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez un Villageois pour gagner 1 Magie.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter votre Magie de 2. Cette augmentation est temporaire et vous ne déplacez pas votre marqueur de Magie. (Vous ne pouvez donc pas les dépenser)



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter votre Force de 2. Cette augmentation est temporaire et vous ne déplacez pas votre marqueur de Force. (Vous ne pouvez donc pas les dépenser)

Cartes Village II (x20)



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous devez dépenser 1 ou plusieurs Villageois en activant une de vos cartes, inclinez cette carte pour réduire ce nombre de 1.
PV de fin de partie : PV = nombre de Villageois à votre disposition moins 2.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous inclinez une de vos cartes, vous pouvez incliner cette carte pour la redresser. Vous pouvez immédiatement incliner la carte que vous venez de redresser pour déclencher de nouveau son effet.
PV de fin de partie : 2 PV par Compagnon.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous gagnez de la Magie, vous pouvez incliner cette carte pour gagner 1 Force (ou inversement).
PV de fin de partie : PV = niveau le plus bas entre Force et Magie.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Après avoir résolu une aventure, vous pouvez incliner cette carte pour placer un Villageois actif au Village.
PV de fin de partie : 1 PV par carte Rencontre avec un blason différent.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous racontez une histoire, inclinez cette carte pour que la valeur de récit de l'une de vos cartes Rencontres soit de 3.
PV de fin de partie : 1 PV par histoire racontée.



Taverne
Coût : 0
Capacité : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : gagnez 4 pièces + X PV (défaussez le jeton) + redressez une de vos cartes.



Coût : 0
Capacité : Défaussez un jeton Sceau et déplacez votre Aventurier jusqu'à un nombre de cases égal à la valeur du jeton.



Coût : 2
Capacité : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 4 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Capacité : Gagnez 1 Force et 1 Magie.



Taverne
Coût : 0
Capacité : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : gagnez 3 PV + 2 pièces + 1 Force ou 1 Magie.



Coût : 0
Capacité : Dépensez 1 Force pour gagner 3 PV et/ou dépensez 1 Magie pour gagner 4 PV.



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter votre Force et votre Magie de 1. Cette augmentation est temporaire et vous ne déplacez pas vos marqueurs de Magie et de Force. (Vous ne pouvez donc pas les dépenser)



Coût : 4
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez 1 ou 2 Villageois pour partir à l'aventure jusqu'à une distance de 3 ou 5.
PV de fin de partie : 2



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Lorsque vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour ignorer une condition d'une carte Rencontre.



Coût : 5
Capacité : Inclinez cette carte pour gagner 1 Force ou 1 Magie OU dépensez 1 Villageois pour gagner 1 Force et 1 Magie.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Capacité : Inclinez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases OU inclinez cette carte, dépensez un Villageois et défaussez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 4 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 2
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez 1 ou 2 Villageois pour marquer 3 ou 5 PV.
PV de fin de partie : 1



Coût : 4
Effet immédiat : 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Lorsque vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour placer un Villageois actif au Village.



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Lorsque vous racontez une histoire, vous pouvez défausser cette carte pour fixer sa valeur de récit à 3.

Cartes Village III (x9)



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Capacité : Gagnez 1 PV par histoire racontée.



Coût : 2
Capacité : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 5 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Capacité : Gagnez 2 PV par Compagnon.



Coût : 5
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour marquer 1 PV par histoire non-racontée.
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour gagner 5 PV.



Taverne
Coût : 0
Capacité : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : 3 PV + 2 PV + 1 PV.



Coût : 7
PV de fin de partie : 9 PV



Coût : 6
Effet immédiat : 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 6PV



Coût : 4
Effet permanent : Votre limite d'Objets est augmentée de 1. Cet effet fonctionne même si cette carte est inclinée et si vous avez atteint votre limite d'Objet avant de l'acquérir.
Capacité : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour gagner 1 PV par Objet que vous possédez.
PV de fin de partie : 4 PV

Cartes Rencontre I (x16)



Jeton Revenu : Lorsqu'une carte Rencontre avec un jeton Revenu  entre en jeu en **Hiver**, placez le jeton correspondant sur la carte face revenu visible. Après qu'un joueur a résolu une carte Rencontre avec un jeton Revenu, il le place sur son plateau personnel et résout immédiatement son effet. Il le fera également lors de la phase de Revenu en **Automne**. Le nombre de jetons Revenus n'est pas limité (un joueur peut en posséder plus de 3).



Arbre-monde
Valeur de récit : 0
Récompense immédiate
+ Revenu : Gagnez 1 PV.



Auberge
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez 2 pièces.
Récompense :
Gagnez 1 Villageois.



Campement
Valeur de récit : 1
Prérequis : Avoir un total de Force et/ou Magie d'au moins 1.
Récompense :
Gagnez 1 Villageois.



Cercle de pierres
Valeur de récit : 1
Récompense :
Gagnez 1 Magie.



Crâne maudit
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Avoir au moins 2 Magie.
Récompense : Redressez une de vos cartes.



Embuscade
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Avoir au moins 1 Magie.
Récompense immédiate + Revenu
Gagnez 1 pièce.



Ermite
Valeur de récit : 2
Prérequis :
Avoir au moins 2 Force.
Récompense :
1 Magie.



Initiation
Valeur de récit : 1
Prérequis : Dépensez 4 pièces.
Récompense :
Gagnez 1 Force et 1 Magie.



Maraudeurs
Valeur de récit : 2
Prérequis :
Avoir un total de Force et/ou Magie d'au moins 2.
Récompense :
Gagnez 4 pièces.



Meute de loups
Valeur de récit : 2
Prérequis : Avoir au moins 2 Force.
Récompense :
Gagnez 3 PV.



Mine
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez 1 Villageois.
Récompense immédiate + Revenu :
Gagnez 2 pièces.



Vallée
Valeur de récit : 0
Prérequis : Avoir au moins 1 Force et/ou Magie.
Récompense :
Déplacez votre Aventurier jusqu'à 3 cases et/ou gagnez 3 PV.



Ours
Valeur de récit : 3
Prérequis : Avoir au moins 1 Force et/ou au moins 1 Magie.
Récompense : Gagnez 2 PV et/ou 2 PV.



Passe rocheuse
Valeur de récit : 2
Récompense :
Gagnez 1 Force.



Tigre
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Dépensez 1 Villageois.



Moutons
Valeur de récit : 0
Récompense immédiate + Revenu :
Gagnez 1 pièce.

Cartes Rencontre II (x16)



Bandits

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Avoir au moins 3 Force.

Récompense :

Gagnez 4 pièces
et 2 PV.



Caravane

Valeur de récit : 0

Prérequis : Dépensez 2
Villageois.

Récompense

immédiate + Revenu :
Gagnez 4 pièces.



Chevalier errant

Valeur de récit : 1

Prérequis : Dépensez
2 pièces.

Récompense :

Gagnez 1 Force
et 2 PV.



Vagabond

Valeur de récit : 2

Prérequis : Avoir un
total de Force et/ou
Magie d'au moins 4.

Récompense : Gagnez
1 Villageois.



Entraînement

Valeur de récit : 0

Prérequis :

Dépensez 4 pièces.

Récompense immédiate

+ Revenu : Gagnez 1 Force.



Tonnellerie

Valeur de récit : 0

Prérequis :

Dépensez 4 pièces.

Récompense

**immédiate +
Revenu :**

Gagnez 2 PV.



Epée légendaire

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 1 Villageois.

Récompense :

Gagnez 3 PV.



Démon

Valeur de récit : 3

Prérequis : Avoir au
moins 3 Force et/ou
au moins 3 Magie.

Récompense :

Gagnez 3 PV et/ou 3 PV.



Ferme

Valeur de récit : 0

Récompense :

Gagnez 1 Villageois.



Diamant

Valeur de récit : 2

Condition :

Dépensez 1 Force.

Récompense :

Gagnez 5 pièces.



Joute

Valeur de récit : 1

Prérequis : Dépensez
1 Villageois et/ou avoir
au moins 4 Force.

Récompense :

Gagnez 3 PV et/ou 4 PV.



Licorne

Valeur de récit : 3

Prérequis : Avoir
au moins 3 Magie.

Récompense :

Redressez une
de vos cartes.

Récompense

immédiate + Revenu :
Gagnez 2 PV.



Incantation

Valeur de récit : 3

Prérequis :

Dépensez 1 Villageois.

Récompense :

Gagnez 1 Magie.



Sorcellerie

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 4 pièces.

Récompense :

Gagnez 2 Magie.



Tour isolée

Valeur de récit : 3

Prérequis :

Dépensez 1 Magie.

Récompense : Repartez
à l'aventure et déplacez
vous jusqu'à 3 cases.
Gagnez 3 PV.



Trésor

Valeur de récit : 2

Prérequis : Avoir au
moins 3 Magie et/ou
dépensez 1 Magie.

Récompense : Gagnez 3
pièces et/ou 4 pièces.

Cartes Rencontre III (x9)



Archerie

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 3 pièces.

Récompense :

Gagnez 1 Force et 3 PV.



Calice sacré

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Avoir au moins 5 Magie.

Récompense :

Redressez une de vos cartes et gagnez 4 PV.



Cercle des fées

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Dépensez 1 Villageois.

Récompense :

Gagnez 1 Magie et 3 PV.



Labyrinthe

Valeur de récit : 0

Prérequis :

Dépensez 1 Villageois et/ou 1 Villageois.

Récompense :

Gagnez 4 PV et/ou 4 PV.



Mine d'or

Valeur de récit : 0

Prérequis : Dépensez 1 Villageois.

Récompense : Gagnez 7 pièces.



Nécromancien

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Avoir un total de Force et de Magie d'au moins 8.

Récompense :

Gagnez 9 PV.



Relais

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 4 pièces.

Récompense :

Repartez à l'aventure et déplacez vous jusqu'à 3 cases. Gagnez 2 PV.



Dragon

Valeur de récit : 3

Prérequis :

Avoir au moins 5 Force et/ou au moins 5 Magie.

Récompense :

Gagnez 4 PV et/ou 4 PV.



Passe enneigée

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Avoir au moins 5 Force.

Récompense :

Gagnez 5 pièces et 3 PV.

Quêtes (x9)



Donation

Défaussez l'un de vos objets.



Dragon

Avoir un total de Force + Magie d'au moins 6.



Géant

Avoir au moins 4 Force.



Tournoi des Bardes

Déplacez 2 cartes Rencontre vers la zone des histoires racontées (peu importe leur valeur de récit).



Morts-vivants

Dépensez 1 Force et 1 Magie.



Rançon

Dépensez 6 pièces.



Piège mortel

Remettez dans la réserve l'un de vos Villageois disponibles.



Spectres

Avoir au moins 4 Magie.



Mariage

Dépensez 2 Villageois.

Crédits : Conception : William Attia-Illustrations : David Sitbon & Ulric - Écriture des règles : Matthieu Verdier
Graphisme et mise en page : Ulric Maes - Développement : William Attia & Matthieu Verdier - Gestion de projet : Yann Beligné
Gestion de la production : Jeanne Danmanville - Communication : Pauline Lebel - Réalisation : Emmanuel Beltrando - Relecture : Alexandre Figuière