L'ANTRE DU ROI DE LA MONTAGNE™

UN JEU DE JAY CORMIER ET GRAEME JAHNS

ILLUSTRATIONS DE KWANCHAI MORIYA

« La guerre ? La guerre, mon fils, elle a pris fin il y a des générations. Ces maudits gnomes, nos éternels ennemis, avaient usé de malice et de ruse pour nous chasser de nos foyers ancestraux, à l'extérieur de notre bien-aimée montagne. Depuis, nous errons sur les terres désolées. Notre quotidien, c'est celui de la survie, de la maigre pitance dévorée dans le froid et la poussière. Mais quelque chose est arrivé, fils. Et je pense que toi aussi tu le sens, jusque dans tes os. La montagne s'est vengée. Sans l'âme de notre peuple pour la vivifier, elle a fini par s'effondrer sur elle-même, écrasant les gnomes dans un cimetière de roche.

Depuis, la montagne nous appelle. L'entends-tu chanter dans ton cœur ? Elle nous invite à reprendre possession de nos demeures, à dégager nos vieilles galeries. Nous devons y aller, fils. C'est à la force de nos bras et de nos marteaux que nous reviendrons chez nous, que nos foyers nous seront enfin rendus ! Rassemble la horde ! Le clan a besoin de ta jeunesse et de ta force. Pars, creuse des tunnels étayés de pierre, de fer et de rochecœur. Explore les grandes salles, déterre les statues des anciens et aligne-les autour du cœur de la montagne. Tu verras, fils. Quand la nouvelle se répandra, les trolls reviendront en masse peupler leurs terres. Le royaume renaîtra de ses cendres. Alors va ! Prouve ta valeur, mon fils, et je sais que tu seras couronné Roi de la Montagne. »

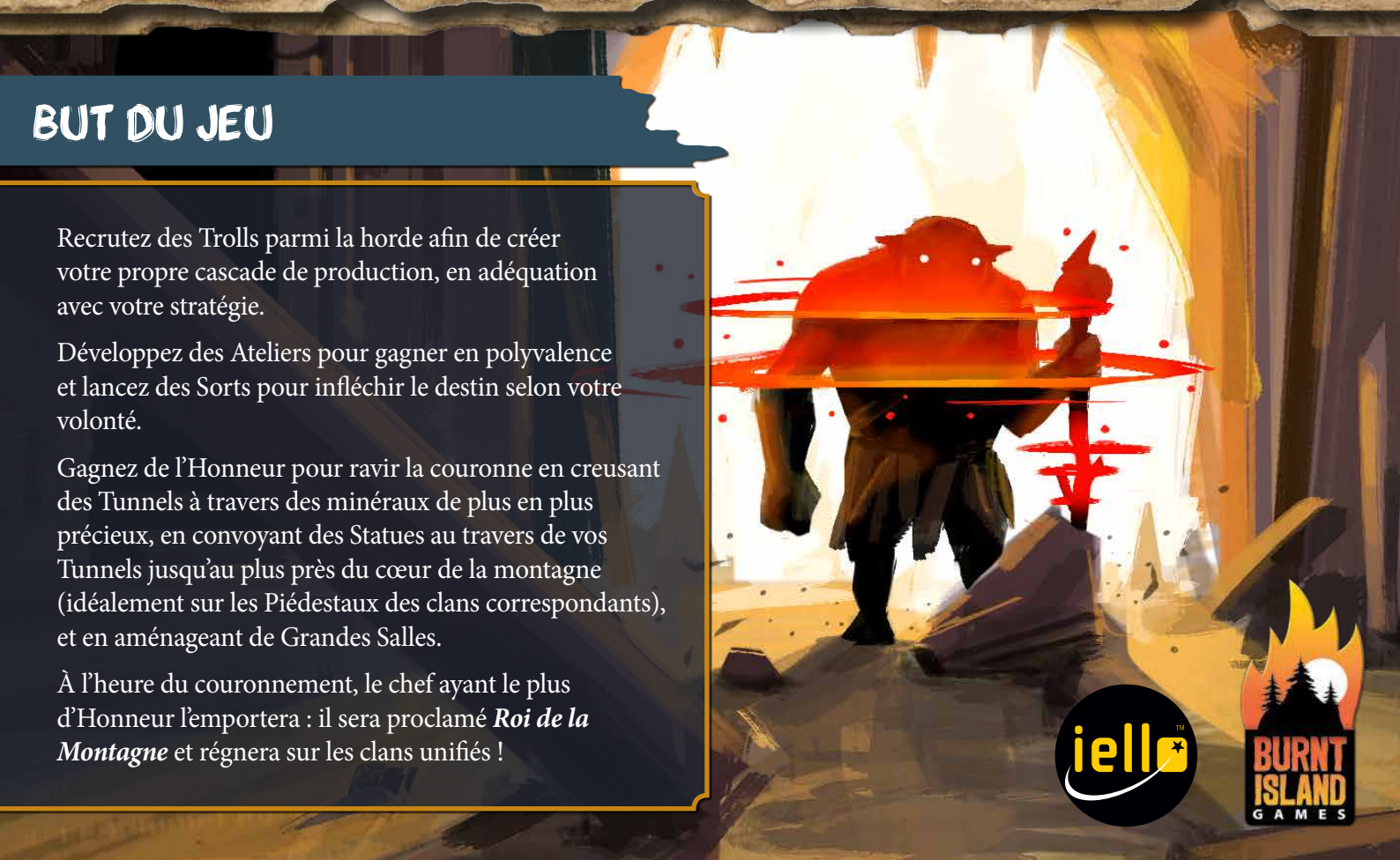
BUT DU JEU

Recrutez des Trolls parmi la horde afin de créer votre propre cascade de production, en adéquation avec votre stratégie.

Développez des Ateliers pour gagner en polyvalence et lancez des Sorts pour infléchir le destin selon votre volonté.

Gagnez de l'Honneur pour ravir la couronne en creusant des Tunnels à travers des minéraux de plus en plus précieux, en convoyant des Statues au travers de vos Tunnels jusqu'au plus près du cœur de la montagne (idéalement sur les Piédestaux des clans correspondants), et en aménageant de Grandes Salles.

À l'heure du couronnement, le chef ayant le plus d'Honneur l'emportera : il sera proclamé ***Roi de la Montagne*** et régnera sur les clans unifiés !

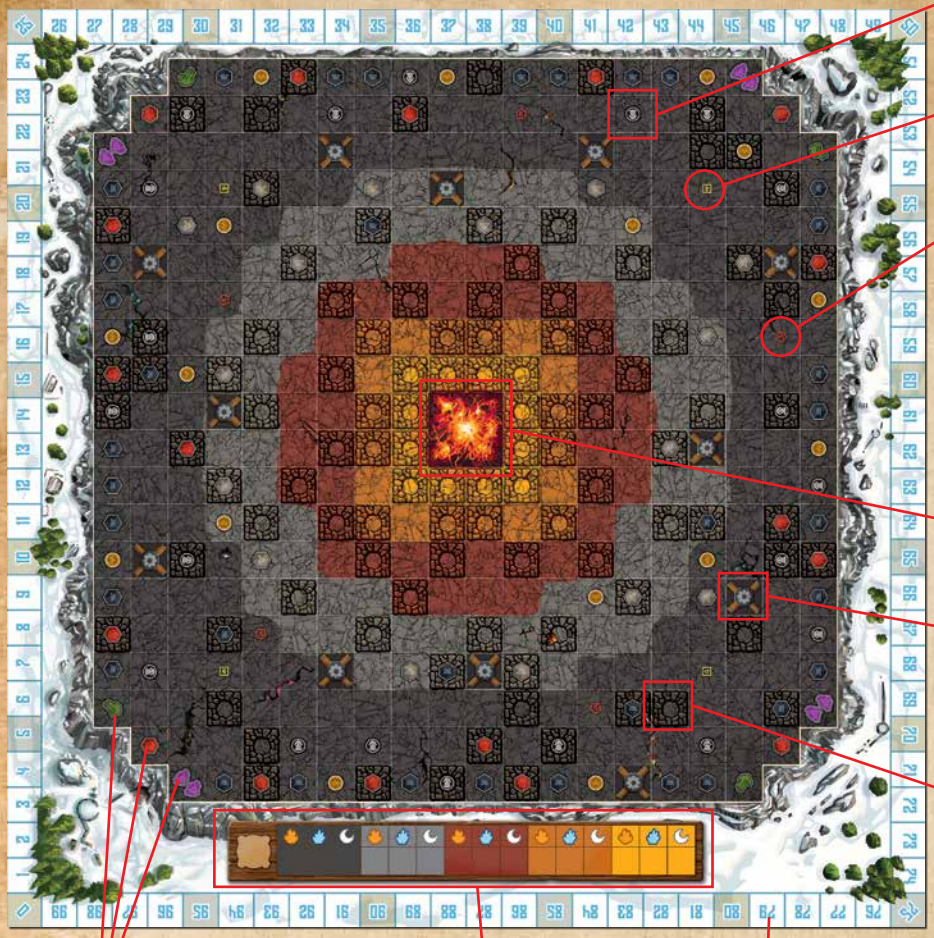


iello™

BURNT ISLAND GAMES

MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU (RECTO VERSO)



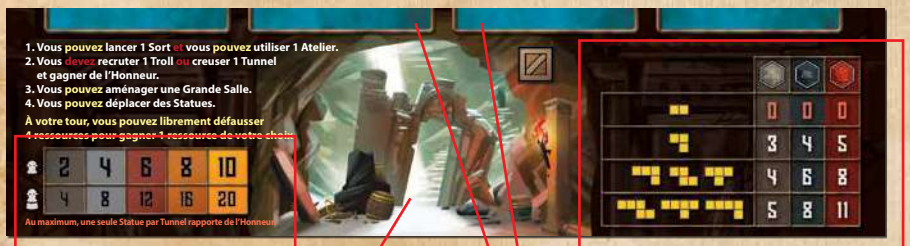
- Case Statue
- Case de départ pour 4 joueurs
- Case de départ pour 5 joueurs
- Case de départ pour 3 joueurs (face Automne)
- Cœur de la Montagne
- Site Atelier
- Case Gravats

Ressources enfouies — Piste des Piédestaux — Piste de score

52 TUILES TUNNEL



5 PLATEAUX JOUEUR



Barème des Statues — Stock — Emplacements Troll — Barème des Tunnels

6 TUILES GRANDE SALLE



17 CARTES SORT



30 cartes Troll de départ

6 de chaque couleur



Ressources

Peuvent être générées plusieurs fois pendant la partie.

Ressources de départ

Sous la ligne pointillée sont indiquées les ressources de départ, à usage unique.

55 cartes Troll

21 de niveau 1, 17 de niveau 2 et 17 de niveau 3





Troll du Clan du Feu



Troll du Clan de la Lune



Troll du Clan de la Glace



Troll du Clan de la Boue

Barres de niveau

Indiquent le niveau du Troll.

Ressources

Peuvent être générées plusieurs fois pendant la partie.

5 tuiles Portail

1 de chaque couleur



5 marqueurs Score

1 de chaque couleur



3 jetons Pense-bête



21 Statues



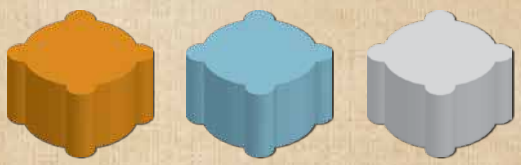
7 de Feu — 7 de Glace — 7 de Lune

22 tuiles Atelier

2 de chacun des 11 types d'Ateliers



18 Piédestaux



6 de Feu — 6 de Glace — 6 de Lune

15 jetons Bénéfice du Piédestal



3x — 4x — 4x — 4x

Ressources

Ces 7 types d'éléments sont des *ressources*. La Pierre, le Fer et la Rochecœur appartiennent à une sous-catégorie de ressources appelée les *minéraux*.

35 Pierre — 35 Fer — 30 Rochecœur — 45 Wagonnets — 20 Marteaux — 25 Runes — 35 Pièces



Minéraux

2 jetons Couronnement



1 Couronne

Désigne le premier joueur



2 cartes Stock d'Équipe

pour le jeu en équipe uniquement



1 sac en tissu



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, en choisissant la face adaptée au nombre de joueurs : face Hiver pour 4 ou 5 joueurs, face Automne pour 3 joueurs. À 2 joueurs, vous pouvez jouer sur la face de votre choix. Formez une réserve avec toutes les ressources *(Pierre, Fer, Rochecœur, Pièces, Wagonnets, Marteaux et Runes)* à proximité du plateau.
2. Formez une **réserve de tuiles Tunnel**, accessible à tous les joueurs, en empilant ces tuiles selon leur forme. Disposez les **Grandes Salles** à proximité.
3. Pour créer la **horde**, mélangez séparément les **cartes Troll** de chaque niveau. Pour chaque niveau (1/2/3, de bas en haut), révélez *respectivement 5/4/3 Trolls afin de former une pyramide constituée de trois rangées.*
   - Niveau 1 (bas) : révélez cinq cartes Troll de niveau 1 et placez les cartes restantes en une pioche, face cachée, à l'extrémité gauche de la rangée.
   - Niveau 2 (milieu) : révélez quatre cartes Troll de niveau 2 et placez les cartes restantes en une pioche, face cachée, à l'extrémité gauche de la rangée.
   - Niveau 3 (haut) : révélez trois cartes Troll de niveau 3 et placez les cartes restantes en une pioche, face cachée, à l'extrémité gauche de la rangée.
4. Placez les **Piédestaux** dans le sac et mélangez-les. Piochez 4 Piédestaux et placez-en un sur chaque Troll de niveau 2 de la horde *(sur son icône Piédestal)*. Laissez le sac à proximité de la horde. Prenez les 3 **jetons Pense-bête** et placez-en un sur chaque Troll de niveau 3 de la horde *(sur son icône Piédestal)*.
5. Empilez les 2 **jetons Couronnement** à proximité de la horde, le jeton 5 sur le jeton 3.
   Lors d'une partie à 2 joueurs, remettez le jeton 5 dans la boîte et ne jouez qu'avec le jeton 3.
6. Mélangez les **tuiles Atelier** face cachée, puis révélez **2 tuiles par joueur plus 1 tuile**. Formez une réserve avec les Ateliers révélés dans l'un des coins inutilisés du plateau. Rangez les Ateliers non révélés dans la boîte.
   *Vous êtes également libres de **choisir** les Ateliers disponibles pour votre partie au lieu de les piocher aléatoirement ou de supprimer les éventuels doublons lors du tirage aléatoire.*
7. Mélangez face cachée le paquet de **cartes Sort**, puis révélez-en trois afin de former le **grimoire**. Conservez la pioche à proximité.
8. Placez les **Statues** sur les cases Statue du plateau en suivant ces instructions : prenez aléatoirement une Statue de n'importe quel clan *(de la Lune, par exemple)* et placez-la sur n'importe quelle case Statue. Placez ensuite une Statue d'un clan différent *(de la Glace, par exemple)* sur la case Statue suivante dans le sens horaire. Puis une Statue du clan restant *(du Feu, dans notre exemple)* sur la case Statue suivante dans le sens horaire. Répétez cette configuration de trois Statues jusqu'à ce que toutes les cases Statue soient occupées. Rangez les Statues restantes dans la boîte.
9. Mélangez les **jetons Bénéfice du Piédestal** face cachée et placez aléatoirement un jeton par case, face visible, sur la **piste des Piédestaux**.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

A. Déterminez un premier joueur et donnez-lui la **Couronne**. Chaque joueur choisit une couleur et prend le **plateau Joueur, les 6 cartes Troll de départ, la tuile Portail et le marqueur Score** de cette couleur. Le matériel des couleurs non choisies est rangé dans la boîte.

B. Tous les joueurs placent leur **marqueur Score** sur la case 0 de la piste de score.

C. En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur place sa **tuile Portail** sur une case de départ de son choix correspondant au nombre de joueurs *(par exemple, à 4 joueurs, n'importe quelle case marquée « 4 »)*.

Lors d'une partie à 2 joueurs, utilisez n'importe quelles cases de départ dont les numéros sont identiques. Plus les Portails sont proches, plus la partie sera conflictuelle.

Il est plus simple et plus intuitif de se placer sur la case de départ la plus proche de son siège, mais cela n'est pas une obligation. Les cases de départ disposent toutes de légers avantages et inconvénients spécifiques, mais elles ont été soigneusement équilibrées pour que tous les joueurs aient les mêmes chances de s'imposer.

D. Chaque joueur constitue sa propre *meute de Trolls* avec ses **Trolls de départ**. Votre **meute de Trolls** est la pyramide de cartes Troll que vous bâtissez durant la partie et qui génère votre approvisionnement en ressources. Commencez la vôtre en mélangeant votre paquet de Trolls de départ et résolvez les étapes suivantes :

- Piochez les deux premiers Trolls de votre paquet, choisissez-en un et placez-le face visible au-dessus de l'un des 4 emplacements libres de votre plateau Joueur. Conservez l'autre en main. Piochez le Troll suivant de votre paquet et choisissez de nouveau lequel des deux Trolls de votre main vous placez dans l'un des emplacements libres. Répétez ce processus jusqu'à avoir une rangée de départ de 4 Trolls dans votre meute, 1 Troll dans votre main et 1 Troll restant face cachée dans votre paquet.
  Notez que chaque carte Troll de départ dispose de deux lignes de ressources : la ligne supérieure indique ce que le Troll génère tout au long de la partie, et la ligne inférieure indique les ressources que vous recevez lorsque vous choisissez ce Troll (une seule fois). Gardez à l'esprit que, tout au long de la partie, les deux Trolls au centre de votre rangée de départ génèrent leurs ressources plus souvent que les deux se trouvant aux extrémités.
- Prenez dans la réserve toutes les **ressources de départ** indiquées par les Trolls de départ que vous avez choisis, puis placez-les dans votre **stock**. Glissez ensuite ces cartes sous votre plateau Joueur afin de masquer les ressources de départ de vos Trolls.

E. Chaque joueur gagne des ressources de départ supplémentaires en fonction de sa place dans l'ordre du tour. Le premier joueur ne gagne aucune ressource supplémentaire. Les **deuxième et troisième joueurs** reçoivent les ressources du Troll se trouvant dans leur **main**. Les **quatrième et cinquième joueurs** reçoivent les ressources du Troll se trouvant dans leur main et celles du Troll face cachée dans leur paquet. Toutes les cartes Troll de départ, à l'exception des quatre formant la meute de chaque joueur, sont ensuite rangées dans la boîte.


SORT
MASQUE D'OR
Si vous recrutez un Troll de niveau 2 ou 3 lors de ce tour, utilisez n'importe quelle combinaison de ressources comme pois-de-vin, au lieu d'utiliser uniquement des Pièces.
INVOCATION DU MANGEVIANDE
Creusez immédiatement un Tunnel, en payant son coût et en appliquant toutes les règles liées aux Tunnels.
Vous pouvez toujours creuser un Tunnel lors de l'étape 2 de votre tour.
GESTIONNAIRE DE L'ASCENSION
Défaussez un Troll de niveau 2 de votre meute (ainsi que les ressources qu'il détient). Remplacez-le par un Troll de niveau 3 provenant de la horde.
• Ne gagnez pas de Prestige.
• Le niveau du Troll ne change pas lorsque vous l'upgradez.
• S'il contient des pois-de-vie, défaussez-les.
1
2
3
4
5
6
7
8
9
A
B
C
D
E

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence par le premier joueur et se poursuit dans le sens horaire. Les points gagnés en fin de partie sont ajoutés à ceux gagnés durant la partie. Le joueur totalisant le plus grand score l'emporte et est proclamé Roi de la Montagne. Voici quelques règles générales à retenir avant de commencer :

VOTRE RÉSEAU

Chaque joueur construit sur le plateau un réseau partant de son Portail et le développe en y ajoutant des Tunnels et des Grandes Salles. Votre Portail est le point de départ de votre réseau.

ADJACENT

Pour tous les besoins du jeu, les cases du plateau ne sont considérées comme adjacentes que si elles partagent un côté. Les cases ne se touchant que par un coin (en diagonale) ne sont **pas** adjacentes.

DÉPENSER DES RESSOURCES

Au cours de la partie, vous allez dépenser des ressources pour accomplir certaines tâches. Sauf mention contraire, les ressources dépensées sont remises dans la réserve. Vous pouvez dépenser librement toutes les ressources que vous possédez *(qu'elles soient dans votre stock ou en possession des Trolls de votre meute)*.

Il est presque toujours préférable de dépenser en priorité les ressources que possèdent vos Trolls plutôt que celles dans votre stock. Cela permet de libérer vos Trolls afin qu'ils puissent en générer de nouvelles.



Exemple de dépense : Vous souhaitez dépenser 4 Pierres pour creuser un Tunnel. Vous possédez 2 Pierres dans votre stock et 3 Pierres sur vos Trolls. Vous pouvez dépenser librement 4 Pierres parmi ces cinq en les remettant dans la réserve.

TOUR DE JEU

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre* :

1. SORTS ET ATELIERS

Vous pouvez lancer 1 Sort **ET** vous pouvez activer 1 de vos Ateliers. Vous pouvez faire les deux *(dans n'importe quel ordre)*, l'un des deux ou aucun.

2. RECRUTER OU CREUSER

Vous **devez** recruter 1 Troll de la horde, **OU** dépenser des minéraux pour creuser 1 Tunnel et gagner de l'Honneur.

3. GRANDE SALLE

Vous pouvez aménager 1 Grande Salle.

4. DÉPLACER DES STATUES

Vous pouvez déplacer le long de votre réseau autant de Statues que vous le souhaitez, en dépensant des Wagonnets.



* ÉCHANGER AVEC LA RÉSERVE

À tout moment de votre tour, vous pouvez échanger **4 ressources** de votre choix contre 1 ressource de votre choix prise dans la réserve puis placée dans votre stock. Vous pouvez le faire plusieurs fois lors d'un même tour si vous le désirez.

1. SORTS ET ATELIERS

Vous pouvez lancer **un** Sort **ET** vous pouvez activer **un** Atelier connecté à votre réseau. Vous pouvez faire les deux *(dans n'importe quel ordre)*, un seul ou aucun.

LANCER UN SORT

Pour lancer un Sort, vous devez dépenser 1 Rune en la plaçant **sur** le Sort *(actuellement face visible dans le grimoire)* que vous souhaitez utiliser. Résolvez ensuite l'effet de ce Sort, comme indiqué sur la carte Sort.

Si votre Rune est **la troisième Rune** sur le Sort, celui-ci se désintègre après la résolution de son effet. Remettez les 3 Runes dans la réserve, puis placez le Sort désintégré sous la pioche et piochez une nouvelle carte Sort pour le remplacer.



Exemple : Pour lancer le Sort Rituel de la Terre du grimoire, dépensez 1 Rune (de votre stock ou de l'un de vos Trolls) en la plaçant sur cette carte, puis résolvez l'effet du Sort. Votre Rune n'est que la seconde à y être placée, le Sort reste donc dans le grimoire pour l'instant.

ACTIVER UN ATELIER

En début de partie, vous n'avez pas encore accès aux Ateliers. La section ***Creuser un Tunnel*** explique comment les ajouter au plateau.

Chaque Atelier sur le plateau dispose de 4 *entrées*, une par côté. Une entrée est *ouverte* si elle est connectée au réseau de n'importe quel joueur. Tant que votre réseau est connecté à **au moins l'une** de ses entrées, vous pouvez activer cet Atelier *(jusqu'à)* **une fois pour chaque entrée ouverte qu'il possède**, *même si ces entrées ne sont pas toutes connectées à votre propre réseau.*

Les Ateliers permettent de convertir des ressources : vous dépensez des ressources pour en obtenir des différentes. Les Ateliers permettent donc de « débarrasser » vos Trolls de leurs ressources afin qu'ils puissent en générer davantage plus tard.

- Toutes les ressources gagnées grâce à un Atelier proviennent de la **réserve** et sont placées dans votre **stock**.
- Lorsque vous utilisez plusieurs fois un même Atelier, chaque utilisation est une opération distincte : vous les effectuez dans l'ordre de votre choix.
- Plusieurs joueurs peuvent disposer d'entrées vers un même Atelier. Un Atelier n'appartient au réseau d'aucun joueur.



Exemple : Vous êtes Magenta. Votre réseau est relié à cette Forge Martel. Elle possède une entrée donnant sur votre réseau et deux autres entrées sur d'autres réseaux. Puisqu'il y a trois entrées ouvertes, vous pouvez l'utiliser jusqu'à trois fois. À chaque usage, vous pouvez, au choix, dépenser une Rochecœur pour obtenir un Marteau (que vous placez dans votre stock) ou dépenser un Marteau pour obtenir une Rochecœur.



LES ATELIERS



CHARRONNAGE

Dépensez 1 Rochecœur pour gagner 1 Wagonnet, ou inversement. *Vous **ne pouvez pas** dépenser des Wagonnets de clan ici, mais uniquement des Wagonnets neutres.*



TISSAGE DE CHARMES

Dépensez 1 Pièce pour gagner 1 Rune, ou inversement.



ATELIER MONÉTAIRE

Dépensez 1 Fer ou 1 Rochecœur pour gagner 1 Pièce, ou inversement.



FERRONNERIE

Dépensez 1 Rochecœur pour gagner 1 Fer, ou inversement.



CHANGE MARTEL

Dépensez 2 ressources de votre choix pour gagner 1 Marteau.



INTENDANCE

Déplacez 1 ressource de votre choix de l'un de vos Trolls vers votre stock. *Les Wagonnets de clan deviennent neutres une fois dans votre stock.*



FORGE RUNIQUE

Dépensez 1 Pierre ou 1 Fer pour gagner 1 Rune, ou inversement.



TRITURATION

Dépensez 1 Rochecœur pour gagner 2 Pierres, ou inversement.



MOULIN EN PIERRE

Dépensez 1 Pierre pour gagner 1 Fer, ou inversement.



FORGE MARTEL

Dépensez 1 Rochecœur pour gagner 1 Marteau, ou inversement.



ENTREPÔT

Dépensez 2 ressources de votre choix pour gagner 1 Wagonnet neutre.

2. RECRUTER OU CREUSER

Vous **devez** choisir l'une de ces deux options. Si vous avez déjà 10 Trolls dans votre meute, elle est au complet, vous ne pouvez **pas** recruter un Troll et vous devez **creuser** un Tunnel. Si vous ne disposez pas des minéraux nécessaires pour creuser un Tunnel, vous **devez** recruter un Troll. Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, ignorez **cette étape** de votre tour.

RECRUTER UN TROLL

Pour recruter un Troll de la horde, suivez ces trois étapes :

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN TROLL À RECRUTER

- Un Troll de **niveau 1** de la rangée **inférieure** peut être recruté **gratuitement**.
- Pour recruter un Troll de **niveau 2** dans la rangée **centrale**, vous devez soudoyer les deux Trolls de niveau 1 situés en dessous de lui en dépensant 1 Pièce sur **chacun** d'eux *(soit un total de 2 Pièces pour ce **pot-de-vin**)*.
- Pour recruter un Troll de **niveau 3** dans la rangée **supérieure**, vous devez soudoyer les deux Trolls de niveau 2 situés en dessous de lui **ainsi que** les trois Trolls de niveau 1 se trouvant en dessous d'eux, en dépensant 1 Pièce sur **chacun** d'entre eux *(soit un total de 5 Pièces pour ce **pot-de-vin**)*.

Vous ne pouvez pas recruter un Troll en particulier si vous ne pouvez pas soudoyer tous les Trolls se trouvant en dessous de lui. Souvenez-vous que les Trolls de niveau 1 sont toujours gratuits ! Nous vous conseillons de placer les pots-de-vin sur le portrait du Troll afin que les symboles Ressource de sa carte restent visibles.



Exemple : Si vous souhaitez recruter le Troll de Glace de niveau 3 en haut à droite de la horde, vous devez dépenser cinq Pièces pour soudoyer les cinq Trolls se trouvant en dessous de lui. Pour cela, placez 1 Pièce sur chacun de ces Trolls.

ÉTAPE 2 : PRENDRE LE TROLL

Prenez dans la horde le Troll choisi et remplacez-le par un Troll pioché dans le paquet de même niveau *(ajoutez un Piédestal du sac s'il s'agit d'un nouveau Troll de niveau 2)*.

- Récupérez et placez dans votre stock les éventuels **pots-de-vin** se trouvant sur le Troll choisi *(généralement des Pièces, mais potentiellement d'autres ressources dues aux effets de certains Sorts)*.
- S'il s'agit d'un Troll de **niveau 2**, il dispose d'un **Piédestal** sur lui *(sauf s'ils ont été épuisés durant la partie)*. Ajoutez-le dans votre stock.
- S'il s'agit d'un Troll de **niveau 3**, vous pouvez regarder dans le sac et choisir le Piédestal de votre choix *(s'il en reste)* et le placer dans votre stock. Le **jeton Pense-bête** sur le Troll de niveau 3 est là pour vous rappeler ce point de règle. Replacez ensuite ce jeton sur le nouveau Troll pioché du paquet pour remplacer celui que vous venez de prendre dans la horde.



Exemple : Après avoir placé vos cinq pots-de-vin, vous prenez le Troll de Glace que vous avez choisi et le remplacez par un Troll de niveau 3 provenant du paquet correspondant.

Votre nouveau Troll possédait un jeton Pense-bête afin de ne pas oublier de prendre un Piédestal de votre choix dans le sac. Vous choisissez celui que vous désirez et le placez dans votre stock. Remettez enfin le jeton Pense-bête sur le nouveau Troll de la horde.

PÉNURIE DE TROLLS

Dans le cas où vous seriez à court de Trolls d'un certain niveau, piochez un Troll du niveau directement supérieur *(ou directement inférieur si cela n'est plus possible non plus)* à la place.

PÉNURIE DE PIÉDESTAUX

Les Piédestaux sont en nombre limité. Une fois leur réserve épuisée, plus aucun ne peut être mis en jeu.

RETRAITE DES TROLLS

Après avoir recruté votre Troll, tout Troll de la horde qui cumule 4 pots-de-vin (généralement des Pièces) part gaiement à la retraite. Défaussez le Troll en le plaçant en dessous de son paquet et remettez les 4 pots-de-vin dans la réserve. Révélez ensuite un nouveau Troll du paquet correspondant pour le remplacer.

ÉTAPE 3 : AJOUTER CE TROLL À VOTRE MEUTE ET DÉCLENCHER UNE CASCADE

Ajoutez le Troll fraîchement recruté à votre meute de Trolls en le plaçant au-dessus et entre deux autres Trolls déjà présents (vous choisissez en cas de possibilités multiples).

Ainsi, vous constituez une « pyramide » de Trolls qui se construit au fil de la partie et sera formée d'un maximum de 10 Trolls (dont ceux de départ) si vous parvenez à la terminer. Le niveau des Trolls n'a pas d'incidence sur la façon dont ils sont placés dans la pyramide.

Activez votre nouveau Troll ainsi **que les deux Trolls se trouvant juste en dessous de lui, mais également les deux Trolls se trouvant directement sous chacun de ces deux Trolls, et ainsi de suite**. Lorsqu'un Troll est activé, il gagne *(de la réserve)* toutes les ressources indiquées sur sa carte et **qu'il ne possède pas déjà**. Placez chaque ressource gagnée **directement sur** le Troll activé en masquant le symbole correspondant. Si une ressource se trouve déjà sur un symbole, vous n'en obtenez **pas** une nouvelle.

WAGONNETS

Les symboles Wagonnet se trouvant sur les Trolls de Feu, de Glace et de Lune possèdent des icônes indiquant spécifiquement leur appartenance à l'un de ces trois clans. Les pions Wagonnet obtenus grâce à ces symboles sont des *Wagonnets de clan* qui ne peuvent être dépensés **que** pour déplacer une Statue appartenant à **ce clan**. Les symboles Wagonnet associés à une spirale *(ainsi que tous les Wagonnets de votre stock)* sont neutres et peuvent être utilisés pour déplacer la Statue de **n'importe quel** clan.

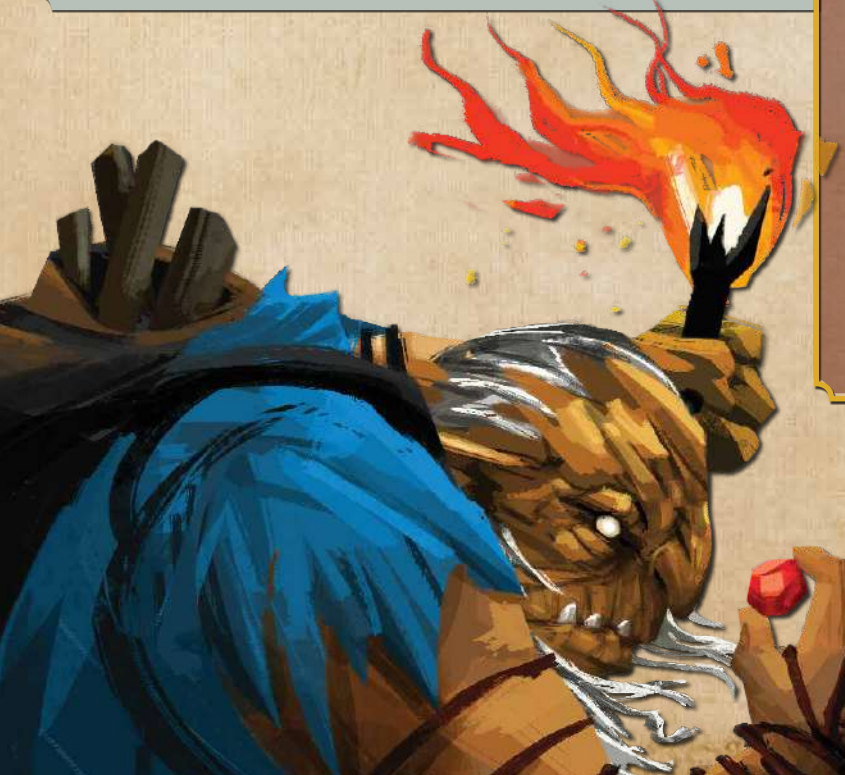
Autrement dit, bien que le pion Wagonnet soit physiquement toujours identique, le symbole sur lequel il se trouve détermine le clan dont il pourra déplacer les Statues.


WAGONNET DE FEU


WAGONNET DE GLACE


WAGONNET DE LUNE


WAGONNET NEUTRE





Exemple : Il s'agit du troisième Troll de la partie que vous recrutez et il existe deux emplacements possibles pour l'accueillir. Notez que certains Trolls de votre meute de Trolls possèdent encore des ressources générées précédemment.



Vous décidez de le placer en haut à gauche, ce qui permet de déclencher une jolie cascade ! En premier, vous activez votre nouveau Troll et gagnez 3 Fers, 1 Rune et 1 Wagonnet de la réserve que vous placez sur les symboles correspondants.

Activez ensuite le Troll de Feu et celui de Boue se trouvant en dessous de lui. Le Troll de Feu reçoit 2 Pierres, mais pas de nouveau Wagonnet, car il en possède déjà un d'un tour précédent. Le Troll de Boue gagne 1 Fer, mais pas la Rochecœur, car il en possède déjà une.

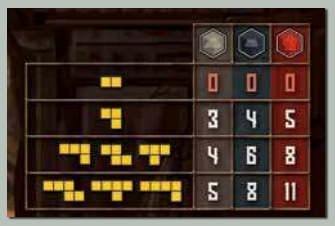
La cascade se poursuit jusqu'à la rangée inférieure ! En partant de la gauche, le premier Troll reçoit 1 Pièce, le deuxième 1 Rochecœur et le troisième rien, car il possède déjà une Pierre. Le quatrième Troll de la rangée inférieure ne fait pas partie de cette cascade et n'est donc pas activé.

CREUSER UN TUNNEL ET GAGNER DE L'HONNEUR

Pour creuser un Tunnel, choisissez un Tunnel de la réserve, dépensez les minéraux correspondants et placez le Tunnel sur la montagne afin d'étendre votre propre réseau de Tunnels et ainsi **gagner de l'Honneur**.

Le **coût** du Tunnel est égal au **nombre de cases** recouvertes par la tuile Tunnel. Par exemple, un Tunnel de quatre cases coûte 4 minéraux. Tous les minéraux dépensés doivent être **d'un même type** *(par exemple, que du Fer)*.

Le **score** du Tunnel dépend de sa **taille** et du **type de minéral** dépensé pour sa construction. Un barème récapitulant les scores correspondants est indiqué sur votre plateau Joueur. Déplacez votre marqueur sur la piste de score afin de décompter l'Honneur ainsi gagné.



Barème des Tunnels

Même s'il est passionnant de creuser des Tunnels, n'oubliez pas de marquer vos points ! Décomptez l'Honneur lié à la construction de vos Tunnels dès que vous avez payé leur coût. Prenez l'habitude d'annoncer à voix haute le type de minéral et la taille de votre Tunnel pour être certains que les points ne soient pas oubliés sous le coup de l'enthousiasme. Attention, les Tunnels de taille 2 ne rapportent pas d'Honneur.

- Vous pouvez retourner et faire pivoter la tuile Tunnel comme bon vous semble avant de la placer.
- Vous ne pouvez **jamais** placer un Tunnel qui dépasse du plateau de jeu ou qui chevauche **n'importe** quelle autre tuile, même un Atelier ou le cœur de la montagne.
- Le nouveau Tunnel **doit** être placé de façon à ce qu'au moins l'un de ses côtés soit adjacent à votre propre réseau et le prolonge. Au début de la partie, votre réseau se limite à votre propre **Portail**. Au fur et à mesure que vous ajoutez des Tunnels et des Grandes Salles, ceux-ci deviennent une part intégrante de votre réseau. Les Ateliers *(même si vous y avez des entrées)* ne sont **pas** considérés comme faisant partie de votre réseau.
- Vous ne pouvez **jamais** placer un Tunnel qui serait adjacent à toute partie d'un réseau adverse. Le plus près que vous puissiez faire est de placer une tuile en diagonale d'un réseau adverse. Cela permet de vous assurer qu'il n'y a jamais de confusion quant à l'appartenance de chaque Tunnel.
- Dans les rares cas où une tuile ou un groupe de tuiles devient isolé *(c'est-à-dire qu'un chemin ne peut pas être tracé au travers de cases adjacentes pour rejoindre le Portail d'un joueur)*, la portion isolée ne fait plus partie du réseau du joueur. N'importe quel joueur pourra se connecter ultérieurement à cette portion isolée afin qu'elle fasse partie de son propre réseau.



CASES GRAVATS

Les cases présentant un contour rocheux sont des cases *Gravats*. Pour **chaque case Gravats** recouverte par le nouveau Tunnel, vous devez **dépenser 1 Marteau**. Si vous n'avez pas le nombre de Marteaux nécessaires, vous ne pouvez **pas** y placer votre Tunnel. Parfois, des *Statues enfouies ou des ressources enfouies (voir ci-dessous)* peuvent se trouver sur des cases Gravats, ce qui les rend plus difficiles à récupérer.



STATUES ENFOUIES

Toutes les Statues qui ne se trouvent pas dans un réseau sont des *Statues enfouies*. Si le nouveau Tunnel en recouvre une, cette Statue est désormais déterrée et disponible pour être déplacée ultérieurement. Placez-la sur la case du nouveau Tunnel qui recouvre désormais sa case d'origine.



RESSOURCES ENFOUIES

Si le nouveau Tunnel couvre des **ressources enfouies**, gagnez immédiatement ces ressources de la réserve et ajoutez-les à votre stock.

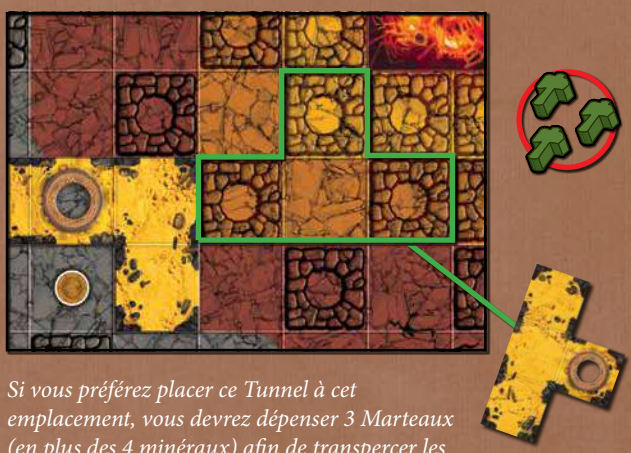


Exemple : Vous souhaitez extraire un ensemble de ressources à proximité de votre réseau en creusant un Tunnel. Vous avez 4 Pierres en votre possession. Vous dépensez ces 4 Pierres et choisissez un Tunnel de taille 4 de la réserve.

Selon le barème, un Tunnel de pierre de taille 4 vous rapporte 4 points d'Honneur. Vous avancez donc votre marqueur Score de 4 cases.

En plaçant votre Tunnel sur l'emplacement indiqué, vous gagnez les ressources enfouies ainsi recouvertes (2 Fers et 1 Marteau) et les ajoutez à votre stock. De plus, la Statue de Feu enfouie est déterrée et fait désormais partie de votre réseau.





Si vous préférez placer ce Tunnel à cet emplacement, vous devrez dépenser 3 Marteaux (en plus des 4 minéraux) afin de transpercer les 3 cases Gravats recouvertes par le Tunnel.

AJOUTER UN PIÉDESTAL ?

Si le Tunnel que vous venez de creuser comporte un *ancrage* **et** que vous avez un Piédestal dans votre stock, vous pouvez maintenant ajouter ce Piédestal au Tunnel. Les **ancrages** sont les trous présents sur la plupart des tuiles Tunnel.

Remarque : Les Tunnels de taille 5 ne possèdent aucun ancrage.

Limitation importante ! La montagne est divisée en 5 *zones*. De l'extérieur vers l'intérieur, elles sont : gris foncé, grise, marron, orange et jaune. **Chaque zone** de la montagne ne peut contenir que **1 Piédestal de chaque clan** *(Feu, Glace et Lune)*.



Par exemple, si un joueur a déjà construit un Piédestal de Glace quelque part dans la zone grise, aucun autre Piédestal de Glace ne pourra être ajouté à cette zone. Cependant, un Piédestal de Feu ou de Lune pourra y être placé. La piste des Piédestaux vous permet de vérifier à tout instant cette limitation.



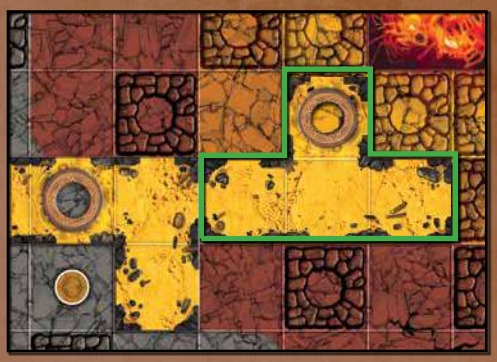
Les zones de la montagne (de l'extérieur vers l'intérieur) correspondent aux sections de la piste des Piédestaux, de la gauche vers la droite.

Les couleurs sur la piste des Piédestaux correspondent aux zones de la montagne, et chaque zone dispose d'une case pour le Feu, pour la Glace et pour la Lune. Lorsque vous placez un Piédestal, vous recevez **immédiatement le jeton Bénéfice du Piédestal** correspondant au clan et à la zone dans laquelle vous l'avez placé. Conservez ce jeton face cachée dans votre stock. Il vous rapportera en fin de partie l'Honneur indiqué.

Si le jeton n'est plus disponible lorsque vous vous apprêtez à le prendre, cela indique que quelqu'un a déjà placé un Piédestal de ce clan dans cette zone et que vous n'avez plus le droit de le faire. Vous devez donc récupérer votre Piédestal posé illégalement.

- Un Piédestal **double** l'Honneur gagné lorsque vous y placez une Statue du même clan et qu'elle s'y trouve toujours en fin de partie *(voir **Décompte final**)*.
- Votre choix est **immédiat et définitif** : un Piédestal ne peut être ajouté à un ancrage **qu'au moment où vous creusez le Tunnel**. Vous **ne pouvez pas** ajouter un Piédestal ultérieurement. Les Piédestaux ne peuvent pas être déplacés une fois placés.

Vous pouvez toujours soulever un Piédestal en cours de partie pour regarder à travers l'ancrage et vérifier la zone dans laquelle il se trouve.

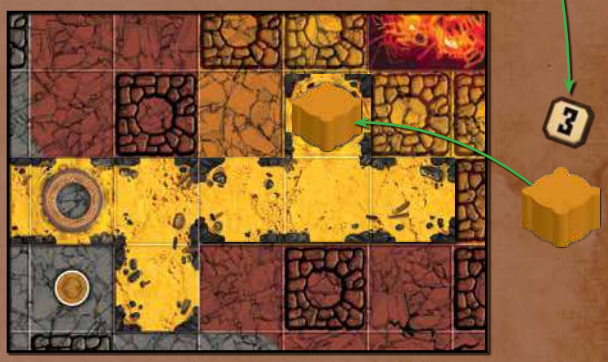




Exemple : Vous venez de placer un Tunnel de taille 4. Son ancrage est dans la zone jaune, laquelle est très prisée. Vous disposez de deux Piédestaux dans votre stock : un de Feu et un de Lune.



En vérifiant la piste des Piédestaux, vous constatez que quelqu'un a déjà récupéré le jeton de Lune de la zone jaune en y plaçant un Piédestal de Lune. Heureusement, le jeton de Feu est toujours disponible !



Vous placez votre Piédestal de Feu sur l'ancrage et récupérez le jeton correspondant de la piste des Piédestaux (qui vous rapporte 3 points d'Honneur). Si vous parvenez à placer une Statue de Feu sur ce Piédestal, sa valeur n'en sera qu'accrue !

ÉTABLIR UN ATELIER ?

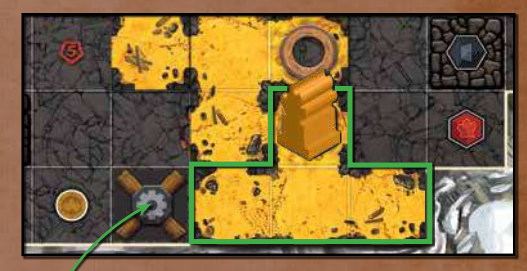
Si le Tunnel que vous venez de creuser est adjacent à un **site Atelier vide**, vous pouvez choisir n'importe quel Atelier disponible de la réserve et l'ajouter à ce site.

Il y a plus de sites dans la montagne que d'Ateliers disponibles, il est donc possible d'être à court d'Ateliers.

- Il est possible de connecter et d'établir plusieurs sites Atelier en creusant un unique Tunnel.







Exemple : Le Tunnel que vous venez de placer sur les cases indiquées est adjacent à un site Atelier. Vous êtes intéressé par le Tissage de Charmes : vous le prenez dans la réserve et le placez sur ce site. Lors des tours ultérieurs, vous pourrez utiliser cet Atelier !

3. GRANDE SALLE

Vous **pouvez** aménager **une** Grande Salle *(par tour)* prise dans la réserve en la plaçant sur votre réseau de Tunnels. Les cases recouvertes par la Grande Salle doivent être uniquement constituées de Tunnels. *(Les tuiles Tunnel recouvertes peuvent être complètement ou partiellement couvertes par la Grande Salle.)*

Il n'y a aucun coût supplémentaire lorsque vous aménagez une Grande Salle. Tout Piédestal recouvert par une Grande Salle est retiré de la partie *(les joueurs **ne** perdent cependant **pas** leurs jetons Bénéfice du Piédestal gagnés précédemment : si un Piédestal a été retiré d'une zone, il ne sera donc plus possible de replacer un Piédestal du même clan dans cette zone).*

- Toute **Statue** couverte par une Grande Salle est placée dans la Grande Salle à l'**emplacement exact** où elle se trouvait dans le Tunnel recouvert.
- Les Grandes Salles ne peuvent recouvrir **que des Tunnels**, jamais des Portails, des Ateliers ou d'autres Grandes Salles.
- Une fois placée, considérez la Grande Salle comme un vaste Tunnel pour tout ce qui concerne les tuiles adjacentes *(notamment pour le déplacement des Statues)*.
- Les **sections** de Tunnels qui sortent en dessous de la Grande Salle deviennent des Tunnels distincts.
- Chaque Grande Salle possède une case *autel*. Les autels, **comme** les Piédestaux, sont des emplacements permettant de gagner de l'Honneur grâce aux Statues, mais ils ne sont techniquement **pas** considérés comme des Piédestaux. Chaque autel peut contenir une Statue de **n'importe quel** clan.

À la fin de la partie, une Grande Salle rapporte autant d'Honneur que le plus **petit** nombre indiqué sur sa tuile. **Toutefois**, s'il y a une **Statue de n'importe quel clan** sur l'autel d'une Grande Salle lors du décompte final, cette Grande Salle rapporte à la place autant d'Honneur que le plus **grand** nombre indiqué sur sa tuile.

- Il s'agit de la seule façon de gagner de l'Honneur avec cette Statue *(elle ne rapporte **pas** l'Honneur habituel dépendant de la zone de la montagne où elle se trouve)*, et toute Statue dans la Grande Salle qui ne se trouve **pas** sur l'autel ne rapporte **aucun Honneur**.



Exemple : Il y a un emplacement suffisamment grand dans votre réseau pour accueillir la Salle du Trésor. Vous décidez de l'aménager et la prenez donc de la réserve pour l'ajouter à votre réseau. Elle affecte le Piédestal ainsi que la Statue qu'elle recouvre.



Le Piédestal de Glace que vous avez placé précédemment est retiré de la partie (mais vous conservez le jeton Bénéfice du Piédestal que vous avez gagné en le plaçant). La Statue de Lune est repositionnée sur la Salle du Trésor, sur la même case que celle qu'elle occupait dans le Tunnel qui vient d'être recouvert.



Sans autre action particulière, la Salle du Trésor vous rapportera 6 points d'Honneur en fin de partie… mais si vous parvenez à déplacer cette Statue de Lune (ou n'importe quelle autre Statue) sur son autel avant la fin de partie, la Salle du Trésor vous rapportera 15 points d'Honneur !





4. DÉPLACER DES STATUES

Vous pouvez dépenser vos **Wagonnets** *(autant que vous le souhaitez)* pour déplacer des Statues au travers de votre réseau, dans le but de les rapprocher du cœur de la montagne où elles vous rapporteront davantage d'Honneur. **Chaque** Wagonnet que vous dépensez permet de déplacer **une Statue déterrée** dans votre propre réseau, soit :

A. sur n'importe quelle autre case du Tunnel dans lequel elle se trouve déjà, **ou**

B. sur **n'importe** quelle case d'un Tunnel **adjacent**.

C'EST QUOI, UN TUNNEL ?

- Une tuile **Tunnel**.
- Une tuile **Grande Salle**.
- N'importe quelle **section** d'une tuile Tunnel sortant sous une Grande Salle.
- Votre **Portail**.

*Les Ateliers ne font **pas** partie de votre réseau, et les Statues ne peuvent donc **pas** les traverser.*


WAGONNET DE FEU


WAGONNET DE GLACE


WAGONNET DE LUNE


WAGONNET NEUTRE

Un **Wagonnet de clan** sur le symbole coloré d'une carte Troll ne peut servir qu'à déplacer une Statue **de ce même clan**. Un **Wagonnet neutre** *(de votre stock ou plus rarement d'une carte Troll)* peut être dépensé pour déplacer **n'importe quelle Statue**.

- Il ne peut y avoir qu'une seule Statue par case, mais une Statue peut en traverser d'autres lors de son déplacement.
- Plusieurs Statues **peuvent** occuper différentes cases d'un même Tunnel, mais **une seule Statue par Tunnel rapporte de l'Honneur en fin de partie**.





Exemple de déplacement : Vous souhaitez déplacer votre Statue de Feu sur le Piédestal de Feu et la Statue de Lune sur l'autel de la Grande Salle. Vous ne pouvez pas déplacer la Statue de Glace, car elle est toujours enfouie. Les zones qui sont considérées comme des Tunnels sont indiquées en vert afin de les identifier plus aisément.



Vos Trolls cumulent un Wagonnet de Feu, un Wagonnet neutre et un Wagonnet de Lune. Vous disposez d'un autre Wagonnet dans votre stock (il est donc neutre) et de plusieurs autres ressources.



Vous dépensez le Wagonnet de Lune pour déplacer la Statue de Lune sur l'autel. Vous dépensez le Wagonnet de Feu et vos deux Wagonnets neutres pour déplacer la Statue de Feu trois fois, comme illustré.

Vous pourriez attendre un tour ultérieur afin de générer davantage de Wagonnets pour le dernier déplacement sur le Piédestal de Feu, mais il existe une autre façon d'y parvenir : si vous échangez avec la réserve 4 de vos autres ressources contre un Wagonnet (qui est neutre par défaut), vous pouvez effectuer ce dernier déplacement et placer dès à présent la Statue de Feu sur son Piédestal !

FIN DE PARTIE (LE COURONNEMENT)

Le premier joueur à recruter le 10e Troll de sa meute (terminant ainsi sa pyramide) remporte le **premier jeton Couronnement**, lequel lui rapportera **5 points d'Honneur** en fin de partie. Le joueur suivant à recruter son 10e Troll remporte le **second jeton Couronnement**, lequel lui rapportera **3 points d'Honneur** en fin de partie. Cela déclenche alors la fin de partie.

Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que le second jeton Couronnement rapportant 3 points d'Honneur : il déclenche la fin de partie.

Une fois le **second** jeton Couronnement attribué, **la manche en cours doit être terminée**. *(Le dernier joueur à jouer son tour est le joueur à la droite du premier joueur. Si c'est ce dernier qui a récupéré le second jeton Couronnement, la manche se termine dès la fin de son tour.)* **Chaque joueur joue alors exactement 2 tours supplémentaires, dans l'ordre du tour**. La partie s'achève ensuite.

Prenez le temps de la réflexion ! Planifiez comment rentabiliser au maximum vos deux derniers tours. Souvenez-vous que vous pouvez toujours échanger 4 ressources contre 1 autre de la réserve lors de votre tour. Même si ce n'est pas le plus efficace, cela pourrait vous aider à rentabiliser le peu de temps qu'il vous reste. Gardez bien à l'esprit les cinq façons différentes de gagner de l'Honneur afin d'en recevoir un maximum !



Achever en premier votre pyramide vous rapporte ces 5 points d'Honneur très précieux et déclenche une énorme cascade de richesses ! Le choix du moment est crucial… ne le faites ni trop tôt ni trop tard. Surveillez la progression des autres joueurs afin de tirer le maximum de vos cascades !

DÉCOMPTE FINAL

Décomptez vos scores en faisant progresser vos marqueurs sur la piste de score. Vous gagnez de l'Honneur tout au long de la partie en creusant des Tunnels. Une fois la partie achevée, vous disposez de cinq manières supplémentaires de gagner de l'Honneur.

Si vous dépassez 100 sur la piste de score, placez une Pièce de la réserve sous votre marqueur pour l'indiquer.

1. JETONS COURONNEMENT

Les joueurs détenant les premier et second jetons Couronnement gagnent respectivement 5 et 3 points d'Honneur.



2. JETONS BÉNÉFICE DU PIÉDESTAL

Révélez les jetons Bénéfice du Piédestal que vous avez collectés en plaçant des Piédestaux. Ils vous rapportent chacun la valeur d'Honneur indiquée.



3. LOTS DE RESSOURCES RESTANTES

Déplacez dans votre stock toutes les ressources se trouvant sur vos Trolls *(les Wagonnets de clan deviennent neutres, comme toujours)* et formez des lots : chaque lot de **trois ressources identiques** *(par exemple, 3 Runes, 3 Fers ou 3 Wagonnets)* vous rapporte 1 point d'Honneur.

- Vous pouvez bien entendu faire autant d'échanges avec la réserve que vous le souhaitez lors de cette étape afin de constituer un maximum de lots de trois ressources identiques. Ces échanges se font au taux habituel de 4 ressources de votre stock contre 1 ressource de votre choix de la réserve.



Par exemple, s'il vous reste les ressources suivantes, vous gagnez 1 point d'Honneur pour les Wagonnets et 1 point d'Honneur pour les Pierres. Vous n'avez pas d'autre lot de trois ressources, mais en échangeant 4 ressources (1 Rune, 1 Marteau et 2 Fers) contre 1 Pièce, vous pourriez constituer un nouveau lot de 3 Pièces et gagner 1 point d'Honneur supplémentaire.

4. GRANDES SALLES

Pour chaque Grande Salle de votre réseau, vous remportez l'une des deux valeurs d'Honneur indiquées : la plus élevée s'il y a une Statue sur l'autel de cette Grande Salle *(quel que soit son clan)*, la plus faible dans le cas contraire.

- Les Statues dans les Grandes Salles (qu'elles soient sur l'autel ou pas) **ne rapportent pas l'Honneur associé à la zone de la montagne dans laquelle elles se trouvent** *(voir ci-dessous)*.

5. STATUES

Chaque Statue déterrée dans vos Tunnels (ou sur votre Portail) vous rapporte de l'Honneur en fonction de la zone de la montagne dans laquelle elle se trouve. Les Statues n'ont pas besoin d'être sur des Piédestaux ou même sur un ancrage pour rapporter de l'Honneur. Néanmoins, les Statues sur un Piédestal du même type rapportent le double d'Honneur. Les valeurs sont les suivantes :

Valeur de base :	2	4	6	8	10
Valeur sur un Piédestal :	4	8	12	16	20

Au maximum, une seule Statue par Tunnel rapporte de l'Honneur.

Important : Seule 1 Statue par Tunnel vous rapporte de l'Honneur.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL











Au cours de la partie, vous avez remporté 43 points d'Honneur ***en creusant des Tunnels****.*

Vous possédez le ***second jeton Couronnement*** *qui vous rapporte 3 points d'Honneur.*

Vos ***jetons Bénéfice du Piédestal*** *vous rapportent un total de 11 points d'Honneur.*

Vos ***ressources restantes*** *vous rapportent 1 point d'Honneur.*

Vos ***Grandes Salles*** *vous rapportent les points d'Honneur suivants :*

- **A** *L'autel de cette Grande Salle est vide, la Grande Salle vous rapporte donc sa valeur la plus faible : 0 point d'Honneur. La Statue de Glace dans la Grande Salle ne vous rapporte aucun Honneur.*
- **B** *L'autel de cette Grande Salle est surplombé d'une Statue et vous rapporte donc la valeur la plus élevée : 15 points d'Honneur !*

Les ***Statues*** *de votre réseau qui ne se trouvent pas dans des Grandes Salles vous rapportent les points d'Honneur suivants :*

- **1** *Votre Statue de Feu sur un Piédestal dans la zone jaune vous rapporte 20 points d'Honneur.*
- **2** *Votre Statue de Glace dans la zone jaune (qui n'est pas sur un Piédestal) vous rapporte 10 points d'Honneur.*
- **3** *Votre Statue de Feu sur un Piédestal dans la zone gris clair vous rapporte 8 points d'Honneur.*

Votre score final est donc de 111 points d'Honneur… Cela sera-t-il suffisant pour remporter la partie et revendiquer la Couronne ?

Quand le décompte final est terminé, le joueur ayant le score le plus élevé est couronné **Roi de la Montagne** et remporte la partie.

(En cas d'égalité, ajoutez les niveaux des Trolls que vous avez recrutés. Le joueur disposant du total le plus faible remporte l'égalité.)

JEU EN ÉQUIPES

Voici une variante pour **exactement 4 joueurs**.

Appliquez toutes les règles présentées précédemment, à ces quelques exceptions près :



Cartes Stock d'Équipe

AJUSTEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Formez deux équipes de 2 joueurs.

- Prenez **un seul** marqueur Score pour représenter votre équipe et rangez l'autre dans la boîte.
- Asseyez-vous à côté de votre coéquipier et assurez-vous que vos Portails se trouvent sur la même moitié du plateau (sur la face **Hiver**).
- Placez une **carte Stock d'Équipe** entre votre coéquipier et vous.
- Choisissez l'équipe qui commence la partie. Le premier joueur est le membre de gauche de l'équipe qui commence. L'ordre du tour dans le sens horaire sera donc : Équipe 1, Équipe 2, Équipe 2, Équipe 1.
- Le choix de départ des Trolls se fait normalement, sauf que les ressources sont placées dans le **Stock d'Équipe**. Aucune ressource bonus n'est distribuée en fonction de l'ordre du tour.

AJUSTEMENTS LORS DE LA PARTIE

Le stock personnel de votre plateau Joueur n'est **pas** utilisé. Au lieu de placer les ressources que vous gagnez dans votre stock, vous les placez dans votre Stock d'Équipe.

À votre tour, vous pouvez dépenser les ressources de **votre propre** meute, de votre **Stock d'Équipe**, ou une **combinaison des deux**. Vous ne pouvez **pas** dépenser les ressources provenant de la meute de votre coéquipier.

Remarque : Cette limitation crée de nouvelles possibilités stratégiques. Utilisez vos Ateliers pour déplacer des ressources de vos Trolls vers votre Stock d'Équipe afin d'en faire bénéficier votre coéquipier !

Bien que votre propre Portail constitue le point de départ de votre réseau (comme toujours), **vous pouvez connecter votre réseau de Tunnels à celui de votre coéquipier**. Tant que vos réseaux sont connectés, vous pouvez considérer le réseau de votre coéquipier comme faisant partie du vôtre dans toutes les situations où cela est pertinent *(utilisation d'Ateliers, déplacement de Statues, aménagement des Grandes Salles, etc.)*.

Lorsque vous recrutez des Trolls, les Piédestaux obtenus sont placés dans votre Stock d'Équipe. Lorsque vous avez la possibilité de placer un Piédestal, prenez-le depuis votre Stock d'Équipe.

L'Honneur gagné par les deux joueurs durant la partie et en fin de partie est mis en commun et décompté sur la piste de score grâce au marqueur Score de l'équipe.
Chaque Statue et chaque Grande Salle n'est comptée **qu'une seule fois**, même si vos réseaux sont connectés à la fin de la partie. L'équipe ayant le plus d'Honneur remporte la partie… et se dispute une place sur l'unique trône !



CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Création et développement
Jay Cormier & Graeme Jahns

Illustrations
Kwanchai Moriya

Graphisme et règles
Joshua Cappel

Développement additionnel
Burnt Island Games

Modélisation 3D
Heriberto Martinez

Traduction française
MeepleRules.fr

Relecture (version française)
Robin Houpier, Pierre-François Llorente, Alain Wernert

Graphisme (version française)
Vincent Mougenot

Graeme souhaite remercier sa femme Joanne pour son amour indéfectible et son soutien. Jay souhaite remercier la famille Cormier pour les mêmes raisons. Remerciements aux testeurs : Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsher, les Game Artisans of Canada (particulièrement l'antenne de Vancouver) pour leur inspiration permanente et leur soutien, ainsi que tous ceux dont le nom ne figure pas ici.
Burnt Island Games souhaite remercier Jory et Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek et Lizzy Funkhouser, John Manon d'avoir lancé ce fantastique groupe Facebook, Jon Mietling pour ses dons de sorcier de la vidéo, Kwanchai d'avoir donné vie à nos Trolls, et tout particulièrement Jay et Graeme de nous avoir fait confiance sur cet incroyable projet.

Rien de tout cela n'aurait été possible sans notre farouche armée de soutiens Kickstarter. Remerciements particuliers à Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly « Mebius » Blinovsky, Adam Christian Eves, Mathieu Belley et Maxime Lefebvre d'avoir conçu nos six Trolls bonus de niveau 3 !

© 2019 Burnt Island Games
© 2020 IELLO
pour la version française

9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France