

ISAAC SHALEV & JASON SLINGERLAND

TÍR NA NÓG

SAGAS DE L'AUTRE MONDE



10+



1-5



30-45'



La route dorée menant à Tír na nÓg est de nouveau accessible. Les plus grands bardes celtiques se sont rassemblés afin d'entamer un périple extraordinaire vers l'Autre Monde. À leur retour, ils feront le récit de leurs aventures et des créatures rencontrées. Au fil du temps, leurs histoires formeront une saga épique qui restera gravée à tout jamais dans les mémoires.

PRÉSENTATION

Voyagez jusqu'à l'Autre Monde en plaçant vos bardes près des cartes Rencontre, puis choisissez lesquelles ajouter à votre saga – représentée par l'ensemble des cartes disposées devant vous. Après 5 rounds, comptabilisez les scores de chaque rangée en respectant les règles indiquées sur les cartes Geis correspondantes. Vous gagnerez aussi des points en fonction du nombre de cartes Rencontre interconnectées de la même couleur. Le joueur qui obtient le meilleur résultat remporte la partie.

MATÉRIEL



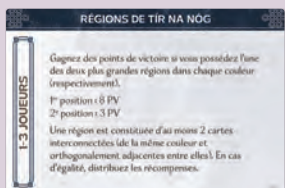
96 cartes Rencontre



60 cartes Geis recto verso
(12 de chaque instrument)



1 carte Référence de Balor
(pour le mode Solo)



1 carte Geis Régions
de Tír na nÓg



15 bardes
(3 de chaque instrument)



24 pions Couleur



23 pions Valeur



1 pion Premier joueur

NOMS					
DÉCOMPTÉZ CHAQUE BARRÉ DE FONCTIONS (CARTES GÉO) EN FONCTION DE LA CARTE					
HAUT					
MILIEU					
BAS					
DÉCOMPTÉZ LES RÉGIONS DE CHAQUE COULEUR EN FONCTION DE LA CARTE					
DIVERS					
TOTAL					

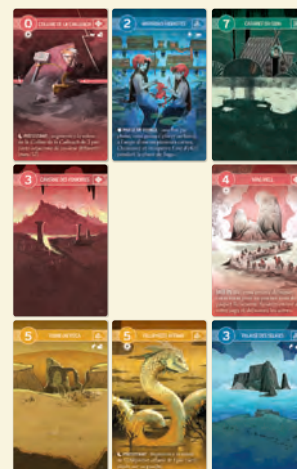
1 bloc de score

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un instrument (Clochettes, Lyre, Flûte, Harpe ou Tuba) et reçoit les 3 bardes correspondants.
- 2 Posez la carte *Régions de Tír na nÓg* à la vue de tous, sur la face indiquant le bon nombre de joueurs.
- 3 Distribuez à chaque joueur les cartes Geis qui correspondent à son instrument. Choisissez collectivement le même lot de 3 cartes, une par rangée (haut, milieu et bas), et rangez les autres dans la boîte. **Pour votre première partie, utilisez celles qui affichent « 1^{re} ».** Chacun aligne ses 3 cartes verticalement sur la gauche de sa zone de jeu personnelle dans l'ordre approprié, de haut en bas.
- 4 Mélangez le paquet Rencontre et distribuez 5 cartes à chaque joueur pour constituer sa main de départ.
- 5 Créez l'Autre Monde en piochant des cartes du paquet Rencontre pour former une grille au centre de la zone de jeu, selon le tableau suivant.

JOUEURS	MISE EN PLACE
2	grille de 3 x 3, mais vide au centre (cf. ci-dessous)
3	grille de 3 x 4
4	grille de 3 x 5
5	grille de 3 x 6

Remarque : la grille comporte toujours 3 rangées ; seul le nombre de colonnes change.



AUTRE MONDE
À 2 JOUEURS

- 6 Empilez les cartes Rencontre restantes face cachée près de la zone de jeu, en laissant assez de place à côté pour une défausse.
- 7 Le pion Premier joueur est remis à la dernière personne qui a raconté une histoire – ou à un joueur désigné au hasard.

MISE EN PLACE À 3 JOUEURS

7

6

2

RÉGIONS DE TIR NA NÔG
Gagnez des points de victoire si vous possédez l'une des deux plus grandes régions dans chaque couleur (respectivement).
1^{re} position : 8 PV
2^e position : 3 PV
Une région est constituée d'au moins 2 cartes interconnectées (de la même couleur et orthogonalement adjacentes entre elles). En cas d'égalité, distribuez les récompenses.

5

4

1

3

LE LAI D'OISIN
1^{re} RANGÉE DU HAUT (8 PV) : HAUT 7 8 5 5 6 2, MILIEU 1 4 2 4 6, BAS 7 6 3 8. Décomptez chaque carte de cette rangée dont la valeur est unique dans sa rangée et sa colonne. SCORE SOLO : 22

FINN ET LE SAUMON DU SAVOIR
1^{re} RANGÉE DU MILIEU (6 PV) : 8 6 6 7 4 (4 PV). Décomptez chaque carte de cette rangée dont la valeur est strictement inférieure à celle de la carte adjacente à sa gauche. SCORE SOLO : 20

LA PROPHÉTIE DE CATHBAD
1^{re} RANGÉE DU BAS (10 PV) : 4 6 4 4 6 (5 PV). Décomptez les séries de cartes de même valeur sur cette rangée :
CARTES : 2 3 4 5+
PV : 5 10 15 20
SCORE SOLO : 15

LE LAI D'OISIN
2^{de} RANGÉE DU HAUT (8 PV) : HAUT 7 8 5 5 6 2, MILIEU 1 4 2 4 6, BAS 7 6 3 8. SCORE SOLO : 22

FINN ET LE SAUMON DU SAVOIR
1^{re} RANGÉE DU MILIEU (6 PV) : 8 6 6 7 4 (4 PV). SCORE SOLO : 20

LA PROPHÉTIE DE CATHBAD
1^{re} RANGÉE DU BAS (10 PV) : 4 6 4 4 6 (5 PV). SCORE SOLO : 15

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

VOTRE SAGA : CARTES GEIS ET RENCONTRE

« Geis » est un vieux mot gaélique désignant une injonction ou un interdit. Il est très répandu dans la mythologie irlandaise. Les joueurs qui ignorent un geis sont souvent punis, tandis que ceux qui le respectent sont dûment récompensés !

Pendant 5 rounds, vous jouerez des cartes Rencontre sur 3 rangées en face de vous pour constituer une saga de 15 cartes. Pour connaître les règles de placement et de décompte spécifiques à chaque rangée, référez-vous à la carte Geis correspondante (sur sa gauche). Les cartes Rencontre existent en quatre couleurs différentes, et vous marquerez des points supplémentaires en créant des grandes régions de la même couleur dans l'ensemble de votre saga.

ROUNDS DE JEU

La partie se déroule sur 5 rounds divisés en 3 phases.

1. VOYAGE – Placez les bardes

2. SAGA – Choisissez et jouez des cartes Rencontre

3. ENTRETIEN – Préparez-vous pour le prochain round



1. PHASE DE VOYAGE

Vos bardes entament un merveilleux périple vers le royaume de Tír na nÓg. Ils affrontent les ténèbres de la brume afin d'atteindre cette Terre de l'éternelle jeunesse.

En commençant par le premier joueur, chacun place **un** de ses bardes dans l'intervalle entre deux cartes Rencontre orthogonalement adjacentes de l'Autre Monde (au choix).

Vous ne pouvez PAS le poser :

- dans un intervalle déjà occupé par un autre barde ;
- à l'angle des cartes ;
- sur un bord extérieur de la grille Autre Monde ;
- lors d'une partie à 2 joueurs, sur un bord intérieur de la grille (autour de la zone centrale vide).

Continuez à tour de rôle et **en sens horaire** jusqu'à ce que tous les bardes aient été placés, ce qui marque la fin de la phase de Voyage.

Exemple : sur l'illustration ci-contre, les deux placements du haut sont valides ✓ mais les trois suivants ne le sont pas ✗.

2. PHASE DE SAGA

Après avoir profité de la Terre de l'éternelle jeunesse, vos bardes rentrent chez eux, la tête remplie de chants et de récits inspirés par leurs aventures. Ils sont bien décidés à les compiler en une saga épique.

Résolvez cette phase à tour de rôle, **en sens antihoraire** et en commençant par le voisin de **droite** du premier joueur. Vous devez effectuer ces deux actions dans l'ordre : prendre une carte dans l'Autre Monde, puis en jouer une dans votre saga.

PRENDRE UNE CARTE RENCONTRE

Choisissez une carte Rencontre en contact avec l'un de vos bardes et prenez-la en main. Remettez ensuite ce barde dans votre réserve.

Si aucun de vos bardes n'est au contact d'une carte, passez votre tour pour le moment. Ces **bardes égarés** seront activés plus tard (cf. page suivante).

JOUER UNE CARTE RENCONTRE

Choisissez une carte de votre main (il peut s'agir de celle que vous venez de piocher) et ajoutez-la à votre saga en la posant dans le premier emplacement libre de n'importe quelle rangée, **de gauche à droite**. La plupart du temps, elle sera placée à droite des cartes précédemment jouées sur chaque rangée ; néanmoins, certains effets peuvent créer un trou, qui devra alors être comblé en premier lorsque vous déciderez d'ajouter une nouvelle carte à cette rangée.

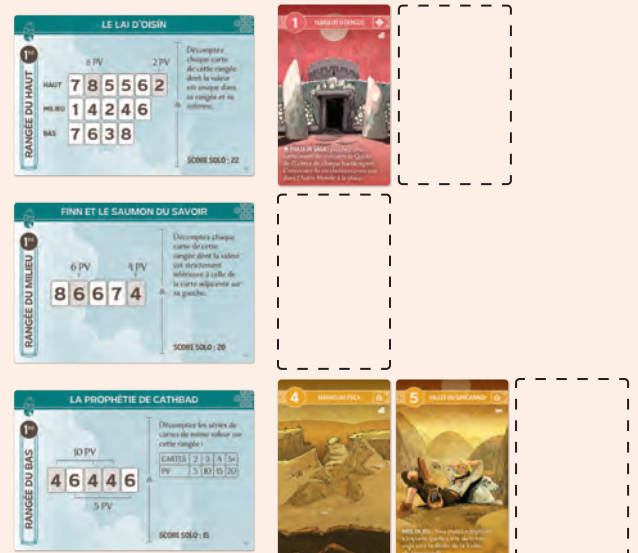
NOTE : les cartes dans votre saga sont orthogonalement adjacentes entre elles (vers le haut, le bas, la gauche et la droite), sauf si leur connexion est brisée par un trou.

Restrictions liées au placement des cartes Rencontre

Sauf mention contraire, vous ne pouvez plus jouer de cartes Rencontre sur une rangée qui en contient déjà 5. Vous devez respecter les règles et prérequis de placement indiqués sur la carte Geis correspondante (lorsqu'elle en comporte). Si vous ne pouvez jouer aucune de vos cartes dans les emplacements libres, défaussez-en une de votre main sans résoudre son effet. Bien que rare, une telle situation fait que votre saga contiendra moins de 15 cartes à la fin de la partie.

Exemple : à son tour, le joueur aux Clochettes prend la carte Oilliphéist affamé et remet le barde en contact dans sa réserve. Il décide de ne pas jouer cette carte Rencontre tout de suite et en choisit une autre de sa main : la Vallée du Gancanagh.

Optant pour la rangée du bas de sa saga, il ajoute cette carte dans le premier emplacement libre en partant de la gauche, à savoir en deuxième position. Puisqu'elle comporte un effet Mise en jeu, il doit le résoudre immédiatement (cf. page 7 pour plus d'informations sur les effets des cartes).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE (SUITE)



Bardes égarés et Quête de l'Echtra

En vieil irlandais, « echtra » signifie aventure ou voyage, et a donné le terme moderne « extra ».

Si toutes les cartes Rencontre en contact avec lui ont déjà été prises, votre barde s'égaré dans l'Autre Monde. Pas de panique ! Dès que tous les autres rentreront chez eux, il se lancera dans la Quête de l'Echtra.

Lorsqu'il ne reste plus que des bardes égarés dans l'Autre Monde, leurs propriétaires les aident à retrouver leur chemin. À tour de rôle et **toujours en sens antihoraire**, récupérez n'importe quelle carte de l'Autre Monde, remettez un barde égaré dans votre réserve et jouez une carte dans votre saga. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les bardes soient rentrés chez eux.

Exemple : tous les bardes du joueur à la Harpe sont revenus de l'Autre Monde, mais deux bardes appartenant à ses adversaires se sont égarés. Le joueur aux Clochettes récupère le sien en prenant n'importe quelle carte de la grille avant d'en jouer une dans sa saga, puis c'est au tour du joueur à la Flûte de rapatrier son propre barde.

La phase de Saga s'achève lorsque tous les joueurs ont récupéré leurs bardes et joué trois cartes Rencontre chacun.

3. PHASE D'ENTRETIEN

Chaque joueur défausse une carte de sa main et en conserve autant que le nombre de rounds qu'il reste à jouer (4 à la fin du round 1 sur 5, etc.). Ignorez cette étape s'il vous en reste déjà le bon nombre après la phase de Saga. Si votre main est vide après avoir défaussé cette carte, cela signifie qu'il est temps de passer au décompte ; sinon, préparez-vous à commencer un nouveau round !

Défaussez les cartes qu'il reste dans l'Autre Monde et recréez une grille comme en début de partie, en piochant des cartes du paquet Rencontre. S'il est vide, reconstituez-le en mélangeant la défausse. Le premier joueur transmet le pion à son voisin de gauche et un autre round débute.



CARTES RENCONTRE, EFFETS ET TIMING

Chaque carte Rencontre est d'une couleur (parmi quatre) et comporte une valeur comprise entre 0 et 8 dans son coin supérieur gauche. Les rencontres spéciales possèdent également des effets qui s'appliquent lorsque la carte est placée dans une saga, PAS lorsqu'un joueur l'ajoute à sa main. L'icône Ailm ⊕ apparaît sur certaines cartes (en général, celles dont la valeur imprimée peut changer) et est parfois mentionnée dans des effets.

Le timing et la description de chaque effet indiquent quand et comment il se déclenche. En cas de contradiction avec les règles de ce livret, le texte de la carte prévaut. L'application des effets est **obligatoire**, sauf s'ils sont rédigés avec la formule optionnelle « vous pouvez » ou s'il est impossible de les résoudre. Entre autres choses, ils peuvent changer la couleur ou l'emplacement des cartes, modifier leur valeur (qui peut dépasser 8 mais jamais descendre en dessous de 0), etc.

Le moment où l'effet d'une carte doit être résolu dépend de son timing.

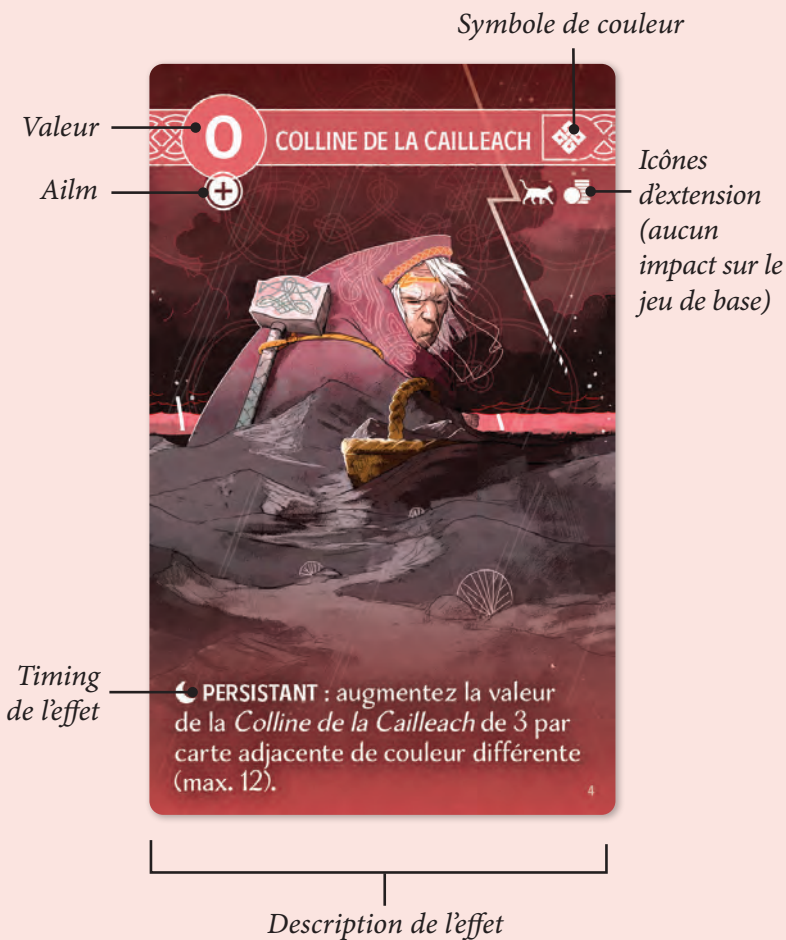
- **Mise en jeu** : à une seule reprise, lorsque la carte est jouée dans votre saga.
- **Persistant** (☾) : lorsque la carte est ajoutée à votre saga, et chaque fois que cette dernière subit une modification qui impacte les conditions de l'effet.
- **Phase de Voyage** (☀) / **Phase de Saga** (☁) : à votre tour pendant la phase concernée, sauf mention contraire sur la carte. Ces effets sont souvent optionnels, permettent d'effectuer une action supplémentaire ou améliorent une action standard.
- **Décompte** : à la fin de la partie, pendant le calcul des scores.

NOTE : déplacer ou échanger une carte qui se trouve déjà dans votre saga ne revient PAS à la jouer. Ces effets ne sont soumis ni aux restrictions de placement des cartes Geis ni à la limite maximale de 5 cartes par rangée.

Les pions **Valeur** et **Couleur** permettent de suivre les modifications adoptées par les cartes. Les premiers sont posés par-dessus la valeur imprimée et la remplacent complètement. Choisissez un pion qui comporte le bon numéro parmi ceux disponibles, ou empilez-en plusieurs dont la somme correspond à la valeur appropriée. Quant aux pions Couleur, ils sont placés dans le coin supérieur droit, afin de recouvrir le symbole correspondant et de modifier la couleur de la carte.

Lorsqu'une carte est déplacée ou échangée, tout pion qu'elle contient bouge avec elle. N'oubliez pas de vérifier l'ensemble des effets au timing Persistant dans votre saga, car la valeur de certaines cartes peut être amenée à changer après une telle modification.

CARTE RENCONTRE



Si un effet Phase ne s'accompagne pas d'instructions de déclenchement plus précises, vous choisissez quand le résoudre. Par exemple, vous pouvez activer les *Leprechauns cordonniers* une fois à n'importe quel moment de la phase de Saga, avant ou après avoir ajouté une carte à votre saga. En cas de problème de timing entre plusieurs effets de cartes, appliquez-les dans l'ordre de votre choix, tant que cela ne crée pas de boucle infinie ou d'autre situation impossible à résoudre.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève après 5 rounds. Dans la plupart des cas, vous aurez alors accumulé 15 cartes Rencontre dans votre saga (5 sur chacune des 3 rangées). Il est toutefois possible que ce total soit inférieur ou que certaines rangées comptent plus ou moins de 5 cartes, voire comportent des trous. Dans le cadre du décompte, les emplacements vides sont ignorés mais ils brisent les connexions requises par les cartes Geis, y compris les *Régions de Tír na nÓg*.

DÉCOMPTE

Cherchez les cartes de votre saga dotées d'effets Décompte et appliquez-les. En général, l'ordre des joueurs importe peu et ils peuvent tous résoudre cette étape en même temps. Dans les rares cas où la chronologie a un impact, transmettez le pion Premier joueur comme si vous commenciez un nouveau round et procédez en sens horaire.

I. CARTES GEIS

Comptabilisez les points de victoire (PV) sur chaque rangée en fonction de la carte Geis correspondante : les consignes de décompte sont indiquées dans la partie droite, et un exemple concret est illustré à gauche. Si des cartes d'une rangée ont été déplacées ou échangées par des effets et ne respectent plus les règles de placement de la carte Geis (lorsqu'elle en comporte), calculez les points selon leur position actuelle.

Sauf mention contraire, les consignes d'une carte Geis ne s'appliquent qu'aux cartes Rencontre situées **sur sa propre rangée**. La formule « Décomptez la carte » signifie que vous marquez autant de points que la valeur de la carte dont il est question. De même, « Décomptez le total » revient à additionner la valeur de toutes les cartes concernées et à gagner ce nombre total de points. Notez les résultats de tous les joueurs sur la feuille de score.

II. RÉGIONS DE TÍR NA NÓG

Comptabilisez les points octroyés par la carte *Régions de Tír na nÓg* pour chaque couleur de cartes Rencontre (jaune, bleu, vert et rouge). Le joueur qui possède la plus grande région de cartes interconnectées marque le plus de points, celui en deuxième position gagne la récompense suivante, etc. Une région doit être constituée d'au moins 2 cartes interconnectées. Un même joueur ne peut remporter qu'une seule récompense par couleur, même si sa grille contient plusieurs régions éligibles ; par exemple, s'il est en première et en deuxième position grâce à deux régions rouges différentes, il ne gagne que la plus haute récompense. Notez les résultats de tous les joueurs sur la feuille de score.

NOTE : pour être « interconnectées », les cartes d'une région doivent avoir la même couleur (imprimée ou modifiée par un pion Couleur) et être orthogonalement adjacentes à au moins une autre carte de cette région.

En cas d'égalité sur la taille d'une région, chaque joueur concerné gagne la moitié de la récompense correspondante (arrondie à l'entier inférieur) et la moitié de la suivante, s'il en existe une. Personne d'autre ne reçoit de points pour cette deuxième récompense ; passez directement à la dernière, s'il en reste une à octroyer.

Additionnez tous vos scores. Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, celui qui possède la plus grande région (peu importe sa couleur) parmi les joueurs ex aequo est le vainqueur.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE

RÉGIONS DE TÍR NA NÓG

Gagnez des points de victoire si vous possédez l'une des deux plus grandes régions dans chaque couleur (respectivement).

1^{re} position : 8 PV
2^e position : 3 PV

Une région est constituée d'au moins 2 cartes interconnectées (de la même couleur et orthogonalement adjacentes entre elles). En cas d'égalité, distribuez les récompenses.

CARTES GEIS = 46 PV
RÉGIONS = 11 PV
SCORE TOTAL = 57 PV

LE LAI D'OISÍN

1^{re} RANGÉE DU HAUT

8 PV 2 PV

HAUT	7	8	5	5	6	2
MILIEU	1	4	2	4	6	
BAS	7	6	3	8		

Décomptez chaque carte de cette rangée dont la valeur est unique dans sa rangée et sa colonne.

SCORE SOLO : 22

FINN ET LE SAUMON DU SAVOIR

1^{re} RANGÉE DU MILIEU

6 PV 4 PV

	8	6	6	7	4
--	---	---	---	---	---

Décomptez chaque carte de cette rangée dont la valeur est strictement inférieure à celle de la carte adjacente sur sa gauche.

SCORE SOLO : 20

LA PROPHÉTIE DE CATHBAD

1^{re} RANGÉE DU BAS

10 PV

	4	6	4	4	6
--	---	---	---	---	---

5 PV

Décomptez les séries de cartes de même valeur sur cette rangée :

CARTES	2	3	4	5+
PV	5	10	15	20

SCORE SOLO : 15



Le lai d'Oisín : 7 + 5 + 6 + 8 = 26 PV

Finn et le Saumon du savoir : 4 + 4 + 2 = 10 PV

La prophétie de Cathbad : 3 cartes de valeur 3 = 10 PV

Régions de Tír na nóg : 8 + 3 = 11 PV

Avec ses 7 cartes rouges interconnectées (dont 2 jaunes qui ont changé de couleur), le joueur à la Flûte possède la plus grande région à la fin de la partie. Sa région verte de 3 cartes lui offre la deuxième position dans le décompte de cette couleur. Il ne marque aucun point pour sa région jaune de 2 cartes, qui est de taille inférieure à celles des autres joueurs.

RÈGLES DU MODE SOLO – L'ŒIL DE BALOR

Balor, le roi borgne des Fomoirs à l'œil démoniaque, est tout aussi déterminé que vous à marquer l'histoire. Il a recruté ses propres bardes afin de modifier vos récits... et de s'ériger en héros ! Redoublez d'efforts pour établir votre saga et préserver à tout jamais la vérité (ou ce qui s'en approche le plus) concernant l'Autre Monde.

Effectuez la même mise en place que pour une partie à 2 joueurs mais ne distribuez aucune carte Rencontre à Balor. Il n'a pas de saga : toutes les cartes qu'il récupère sont rassemblées dans une seule pile de score.

Posez la carte Référence de Balor au-dessus de la grille de l'Autre Monde, face « Maximum » visible. Choisissez ensuite quel instrument le représentera pendant la partie et placez les bardes correspondants à côté de sa carte Référence. Posez le pion Premier joueur dans n'importe quel intervalle entre deux cartes de l'Autre Monde, où il reste jusqu'à la fin de la partie (mais qui n'est pas considéré comme occupé pour le placement des bardes).

Balor agit toujours en premier lors des phases de Voyage ET de Saga.

PHASE DE VOYAGE : au tour de Balor, défaussez la première carte du paquet Rencontre. Si elle affiche l'icône Ailm ⊕, retournez la carte Référence sur son autre face.

Si elle indique « Maximum », posez l'un des bardes de Balor dans l'intervalle entre les deux cartes de l'Autre Monde dont la somme est la plus élevée. S'il est déjà occupé, repliez-vous sur la deuxième somme la plus élevée, et ainsi de suite. Dans le cadre de ce calcul, ignorez les effets qui augmentent ou diminuent la valeur des cartes.

Si la carte Référence de Balor est sur sa face « Minimum », posez l'un de ses bardes entre les deux cartes dont la somme est la plus faible. Appliquez les règles énoncées ci-dessus si l'intervalle est déjà occupé, en cherchant la prochaine somme la plus faible.

En cas d'égalité entre plusieurs sommes, partez du pion Premier joueur et décrivez une spirale en sens horaire autour de la grille. Posez le barde sur le premier intervalle des sommes ex aequo que vous atteignez.

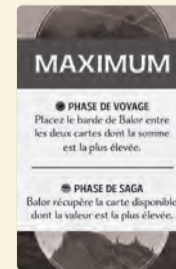
PHASE DE SAGA : au tour de Balor, défaussez la première carte du paquet Rencontre. Si elle affiche l'icône Ailm ⊕, retournez la carte Référence sur son autre face.

Cette dernière indique si Balor prend la carte dont la valeur est la plus ou la moins élevée parmi celles au contact de ses bardes. Ignorez les effets qui augmentent ou diminuent la valeur des cartes. En cas d'égalité, Balor récupère la plus proche du pion Premier joueur (en sens horaire).

Si deux de ses bardes sont au contact de la carte qu'il souhaite prendre, il utilise le plus proche du pion Premier joueur (en sens horaire) pour s'en emparer.

Lorsque Balor récupère une carte pour sauver un barde égaré, il choisit toujours celle dont la valeur est la plus élevée ou la plus faible (selon la face visible de sa carte Référence). Appliquez les règles énoncées ci-dessus en cas d'égalité.

Chaque fois que Balor prend une carte dans l'Autre Monde, posez-la face visible sur sa pile de score.



Exemple : la carte Référence est sur sa face « Maximum ». Pendant la phase de Voyage, Balor place son premier barde (au Tuba) entre les cartes 7 et 6, car leur somme est la plus élevée de tout l'Autre Monde. Vous posez l'un des vôtres (à la Harpe) entre le 6 et le 3, puis Balor met un deuxième barde entre le double 5, dont la somme est alors la plus élevée parmi les intervalles encore inoccupés. (Pour des raisons de clarté visuelle, la suite de la phase de Voyage n'est pas illustrée.)

Lors de la phase de Saga, Balor prendra la carte de plus grande valeur en contact avec l'un de ses bardes : le 7 vert. Puisque les valeurs de l'autre paire sont identiques, il récupérera ensuite le 5 vert car c'est le plus proche du pion Premier joueur (en sens horaire).

PHASE D'ENTRETIEN : lorsque vous recréez la grille de l'Autre Monde pour préparer le prochain round, retournez la carte Référence de Balor sur son autre face.

DÉCOMPTE : calculez le score obtenu grâce aux cartes Geis selon les règles habituelles. Quant à Balor, il gagne les points de « Score solo » indiqués dans le coin inférieur droit de ces cartes.

Choisissez et défaussez des cartes de la pile de score de Balor en fonction du niveau de difficulté que vous souhaitez appliquer (cf. tableau ci-dessous). La taille des régions de Balor correspond au nombre de cartes de la même couleur qu'il reste dans la pile après cette défausse. Les points des *Régions de Tír na nÓg* sont répartis comme lors d'une partie à 2 joueurs : 8 PV pour celui qui possède la plus grande, 3 PV pour celui en deuxième position, et rien pour les régions contenant 0 ou 1 carte. En cas d'égalité, chacun reçoit la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des 11 points des deux récompenses, à savoir 5 par joueur. Bonne chance ! Il vous en faudra pour vaincre Balor !

Difficulté	Facile	Moyenne	Élevée	Impossible
Défaussez	3 cartes	2 cartes	1 carte	0 carte



CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : Isaac Shalev et Jason Slingerland

MODE SOLO : John Brieger et Joe Hopkins

ILLUSTRATIONS : Marlies Barends

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE :

Brigette Indelicato

PRODUCTION : Marc Specter

DÉVELOPPEMENT : Joe Hopkins et John Brieger

CONSULTANT CULTUREL : Nick Ferris

RÉVISION DES RÈGLES : Lauren Pacifico



© 2023 Grand Gamers Guild.

Tous droits réservés.

Édition française par Lucky Duck Games,

ul. Zielnińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

REMERCIEMENTS : merci à John Brieger, qui a posé les bases de notre saga. Merci à Joe Hopkins pour la conclusion épique de ce récit.

Merci à Nick Ferris, qui a servi de barde à notre groupe grâce à ses connaissances de l'histoire, de la magie et des traditions celtiques. Jason aimerait également remercier sa femme, Stephanie, ainsi que ses enfants (Josiah et Laurel) pour tout ce qu'ils font pour lui. Sans oublier la merveilleuse communauté de Building the Game pour son soutien et son amitié sans bornes. Isaac souhaite remercier sa famille mais aussi Corinne Roberts, dont les œuvres ont inspiré ce projet, et la communauté TantrumCon qui a testé ce jeu pendant plusieurs années. Enfin, nous remercions tous nos contributeurs sur Gamefound pour leur soutien.

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Léna Geynet

MAQUETTE : Łukasz Kempinski

RELECTURE ET RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE :

Elodie Nelow



CLARIFICATIONS ET PRONONCIATION

CARTES RENCONTRE

Brasserie du Cluricaune

Si la *Brasserie du Cluricaune* est adjacente à une carte verte, elle peut rester verte.

Brú na Bóinne

Vous ne pouvez placer votre barde que dans un intervalle occupé, pas un angle (même si la carte *Merrows modistes* fait également partie de votre saga).

Colline de la Cailleach

La *Colline de la Cailleach* bénéficie de +3 par couleur de carte adjacente différente des autres (rouge, jaune, vert et bleu). Cette carte n'est pas considérée comme adjacente à elle-même.

Complainte de la Banshee

Résolvez la *Complainte de la Banshee* dès que l'un de vos bardes n'est plus au contact d'aucune carte, même en dehors de votre tour ; elle peut donc se déclencher plusieurs fois par round. Vous pouvez déplacer ce barde dans un intervalle inoccupé au contact d'une ou deux cartes, en respectant les autres restrictions de placement (sauf si des effets vous permettent de les ignorer).

Fir darrig

Si aucune carte n'est adjacente par la gauche au *Fir darrig*, il conserve sa valeur imprimée de 2.

Kelpie

Si la *Kelpie* n'est plus adjacente à aucune carte verte, augmentez sa valeur de 6.

Leprechauns cordonniers

Déplacer une carte ne revient pas à la jouer (cf. *NOTE page 7*) ; les *Leprechauns cordonniers* peuvent donc rejoindre une rangée qui contient déjà 5 cartes ou plus.

Loch du Dobhar-chú

Le barde doit être déplacé dans un autre intervalle inoccupé entre deux cartes toujours en jeu. S'il n'y en a aucun, ignorez cet effet.

Mag Mell

L'effet de cette carte ne se déclenche que si vous la défaussez depuis votre main. Ignorez-le si vous décidez de jouer *Mag Mell* dans votre saga à la place.

Merrows modistes

Un seul de vos bardes peut être placé dans un angle à chaque phase de Voyage. Lors d'une partie à 2 joueurs, vous pouvez le poser à l'intérieur de la grille et récupérer l'une des trois cartes en contact avec lui pendant la phase de Saga.

Quai de Manannan

Échanger une carte ne revient pas à la jouer (cf. *NOTE page 7*) ; le *Quai de Manannan* ne réactive donc pas l'effet Mise en jeu des cartes échangées (si elles en possèdent un).

Repaire du Cù-sith

Cette carte ne se comptabilise pas elle-même, mais tout autre exemplaire du *Repaire du Cù-sith* dans votre saga est pris en compte.

Tumulus d'Óengus

Vous pouvez garder la carte piochée pour sauver votre barde égaré, ou la défausser et en choisir une autre. Jouez ensuite une carte dans votre saga, comme d'habitude. Résolvez cet effet pour chacun de vos bardes égarés.

Vallée du Gancanagh

Ignorez cet effet si l'emplacement à droite de la *Vallée du Gancanagh* n'est pas libre lorsque vous jouez cette carte (par exemple, si elle vient combler un trou dans une rangée).

CARTE GEIS

La légende de Knockgrafton

Si une carte de la rangée du milieu est à égalité pour la valeur la plus élevée de sa colonne, ne la décomptez pas du tout. Par exemple, une colonne de 8/8/1 ne rapporte aucun point car le 8 du milieu est à égalité avec celui de la rangée du haut. Quant au 1 (la deuxième valeur la plus élevée), il se trouve sur la mauvaise rangée et n'est donc pas pris en compte, comme illustré dans l'exemple de la carte.

GUIDE DE PRONONCIATION

Remarque : il existe de nombreux dialectes en vieil irlandais, et par conséquent, bien des façons de prononcer ces mots.

Balor (Beille – lor)*

Banshee (Banne – chi)

Benandonner (Bi – nan – ne – do – neur)*

Bodach (Bo – dar)*

Brú na Bóinne (Brou – na – bonne)*

Cailleach (Kal – yeur)*

Cathbad (Hrah – vah)*

Cluricaune (Klu – ri – kaune)

Cúchulainn (Ku – hu – leune)*

Cù-sith (Kou – chi)*

Dagda (Da – gueu – da)

Deirdre (Dair – dre)

Diarmuid (Dier – mouch)*

Dobhar-chú (Dol – hrou)*

Dolmen (Dole – mène)

Dullahan (Dou – la – hanne)*

Echtra (Aiche – tra)

Étain (É – taine)*

Fergus O'Mara (Fer – gueusse)*

Finn Mac Cumhaill (Fine – mak – kou – aile)*

Fir Darrig (Fir – dar – rigue)

Fomoire (Faux – moire)

Gancanagh (Guian – ka – na – hre)*

Geis (Guaisse)*

Glastonbury (Glacé – tonne – beu – ri)*

Gollerus (Gueule – haie – russe)*

Gráinne (Glo – gne)*

Kelpie (Kel – pi)

Knockgrafton (Nok – greffe – teune)*

Leprechaun (Lé – preu – cône)*

Lir (Lire)

Lug (Lou)*

Macha (Ma – hra)*

Mag Mell (Mah – maule)*

Manannan (Ma – na – nane)

Medb (Meille – ve)*

Merrow (Mi – ro – we)*

Nuada (Nou – ah – da)*

Óengus (Aine – gueusse)*

Oilliphéist (Olé – fay – chte)*

Oisín (O – chine)*

Owney-Na-Peak (Ow – ni – na – pik)*

Púca (Pou – ka)

Selkie (Sel – ki)

Sídh (Si – de)

Tír na nÓg (Tir – na – nogue)

Tuatha Dé Danann (Tou – ah – dé – da – nane)*

Túr Bhalair (Tor – bay – lir)*

**Prononciation en gaélique irlandais ; aucun équivalent français.*