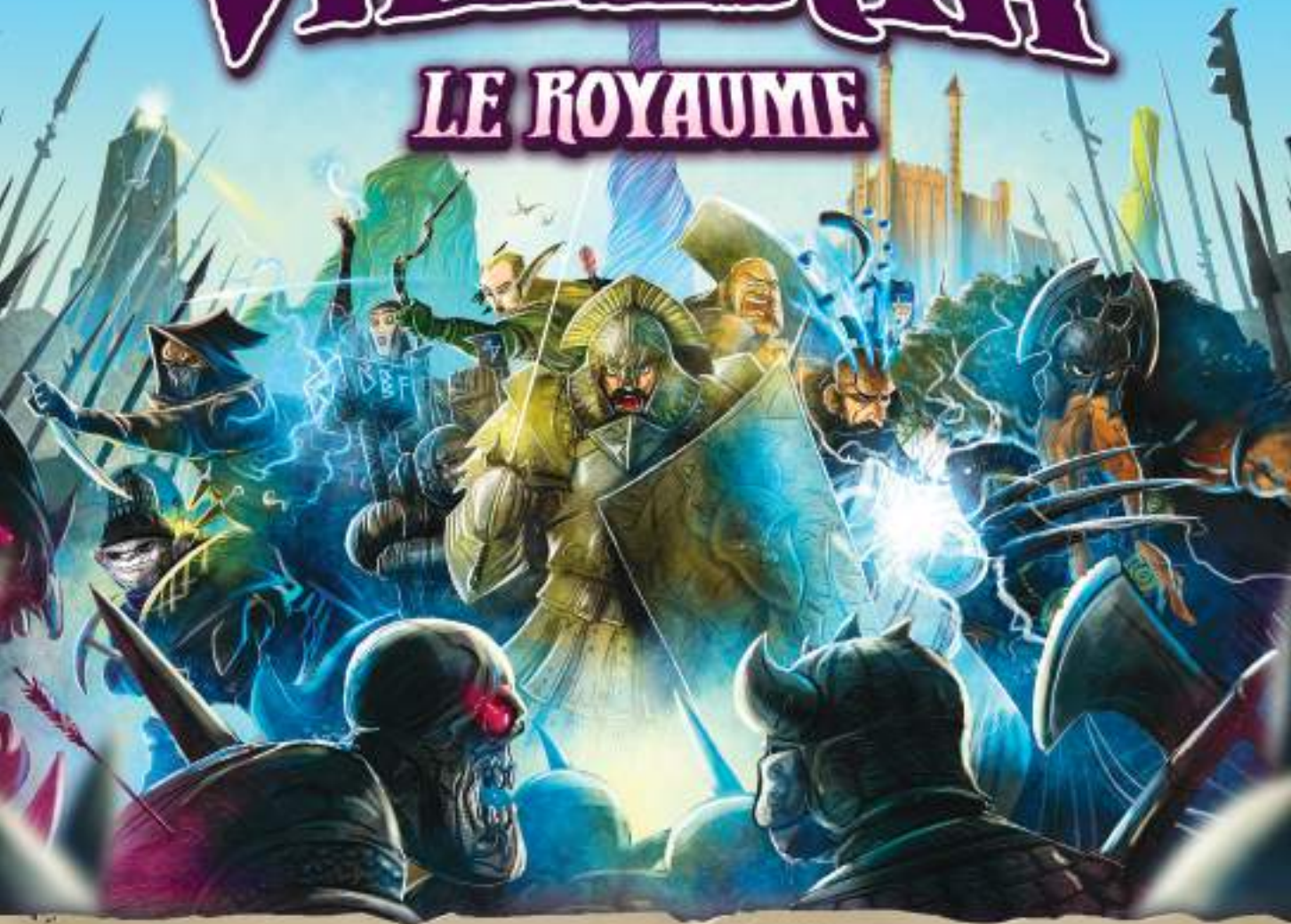


VALERIA™

LE ROYAUME



L'Histoire de Valeria

Après des années de quiétude, le Royaume de Valeria est à nouveau attaqué par des hordes de morts-vivants, gobelins et autres créatures cauchemardesques. Le Roi de Valeria s'est vaillamment dressé contre ces démons par le passé, mais aujourd'hui son grand âge le prive de sa force pour protéger notre royaume. Valeria a besoin d'un nouveau chef pour repousser les ténèbres. En tant que Duc en titre, votre pouvoir, votre richesse et votre respectabilité vous amènent naturellement à diriger Valeria. Gagner le soutien du peuple et des nobles sera chose aisée. Mais régner sur un territoire infesté de monstres n'est pas votre souhait. Vous devrez développer votre domaine et engager des citoyens pour combattre les vagues de monstres aux portes du royaume. Soyez plus rusé que vos adversaires pour vous asseoir sur le trône !

Matériel

234 CARTES :



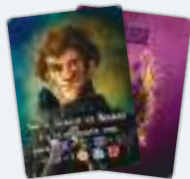
108 cartes Citoyen en 18 decks



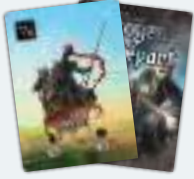
48 cartes Monstre en 8 decks



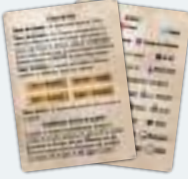
28 cartes Domaine



14 cartes Duc



15 cartes Départ



5 cartes Référence



10 cartes Épuisé



6 cartes Événement de Monstre

35 SÉPARATEURS :



2 JETONS

RÉVERSIBLES :



1er Joueur / Repos

2 DÉS À SIX

FACES :



51 MARQUEURS

"+10" :



20 PIONS EN BOIS :



32 JETONS EN CARTON :



5 PLATEAUX :



Remarque : avant votre première partie, il vous faut trier les cartes par types. Classez-les dans votre boîte grâce aux séparateurs fournis. Faites de même après chaque partie pour préparer plus rapidement les parties suivantes.

Préparation

Les règles suivantes (et le tri des cartes des Piles Centrales) concernent les parties de 2 à 4 joueurs. Les autres configurations se trouvent à la page 12.

Créer les Piles Centrales

Les Monstres, les Citoyens et les Domaines sont placés sur une grille de 4 rangées sur 5 colonnes pour former les Piles Centrales. Les jetons, marqueurs et autres piles sont placés à côté.

CARTES MONSTRE

La première rangée présente 5 piles de cartes Monstre . Pour votre première partie, jouez avec les piles suivantes (retirez les cartes ayant l'icône):

- Collines (3 *Gobelin*, 1 *Mage Gobelin*, 1 *Roi Gobelin*)
- Ruines (3 *Squelette*, 1 *Squelette Ardent*, 1 *Roi Squelette*)
- Forêt (2 *Tréant*, 2 *Araignée Vénimeuse*, 1 *Reine Arachnide*)
- Vallée (3 *Hibours*, 1 *Géant*, 1 *Troll*)
- Montagnes (2 *Ours Terrifiant*, 2 *Guerrier Ore*, 1 *Chef Ore*)

Pour vos futures parties, vous pourrez prendre les Monstres que vous souhaitez. Les Monstres sont regroupés par l'icône Lieu que l'on trouve dans le coin supérieur droit des cartes. Classez les Monstres de chaque pile par Force croissante (ceux avec la plus petite Force au-dessus et celui avec la plus grande Force, le Boss , tout en bas). Les piles de Monstres sont classées dans la rangée par ordre croissant de Force. Le Monstre de la pile la plus à gauche a donc la plus petite Force, celui le plus à droite a la plus grande. Le détail des cartes Monstre se trouve page 9.

CARTES CITOYEN

La 2^e rangée présente 5 piles de cartes Citoyen avec les Valeurs d'Activation 1, 2, 3, 4, 5. La 3^e rangée présente 5 piles de cartes Citoyen avec les Valeurs d'Activation 6, 7, 8, 9/10, 11/12. Chaque pile doit avoir 5 exemplaires du même Citoyen. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte. Les cartes Citoyen sont expliquées page 8.

Pour votre première partie, il est conseillé de jouer avec les piles Citoyen suivantes :

- 1 *Clerc*, 2 *Marchand*, 3 *Mercenaire*, 4 *Archère*, 5 *Laysan*
- 6 *Chevalier*, 7 *Scélérat*, 8 *Champion*, 9 *Paladin*, 10 *Boucher*

CARTES DOMAINE

La dernière rangée est composée de 5 piles de 3 cartes Domaine . Pour former ces piles, mélangez toutes les cartes Domaine. Distribuez deux cartes face cachée par pile, puis une 3^e face visible pour compléter chaque pile. Les cartes Domaine inutilisées sont remises dans la boîte. Les cartes Domaine sont expliquées page 11.

Préparation



Piles Monstres



Piles Centrales Citoyens



Piles Domaines







Espace de jeu : Plateau et cartes Départ

Préparer les cartes Épuisé


Prenez 2 cartes *Épuisé* par joueur et empilez-les à côté de la rangée des Monstres. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte. **Remarque :** pour votre première partie, ne jouez pas avec les cartes Événement de Monstre, ni les jetons en carton (Force, Magie...). Laissez-les dans la boîte. Vous apprendrez comment les utiliser à la page 12.

Préparation des Joueurs

PLATEAU ET PIONS


Chaque joueur prend un plateau et 4 pions en bois : Force , Or , Magie  et Point de Victoire (PV) . Chaque joueur place ses pions Force et PV sur la case de leur icône respective (le joueur débute avec 0 Force et 0 PV), son pion Magie sur la case 1 de la piste Magie (le joueur a 1 Magie disponible) et le pion Or sur la case 2 de la piste Or (le joueur a 2 Or disponibles). Placez les marqueurs +10 à côté des Piles Centrales.

CARTES DÉPART ET RÉFÉRENCE

Chaque joueur reçoit 3 cartes Départ  qu'il place à côté de son Plateau : 1 *Paysan* de Départ, 1 *Chevalier* de Départ et 1 *Héraut* de Départ. Ces cartes forment le duché initial du joueur, aussi appelé "tableau". Les cartes Départ inutilisées sont remises dans la boîte.

Chaque joueur reçoit 1 carte Référence. Les cartes Référence inutilisées sont remises dans la boîte.

CARTES DUC

Mélangez toutes les cartes Duc  et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Chaque joueur choisit une des deux cartes et la place face cachée à gauche de son Plateau. Ce Duc ne doit pas être révélé aux autres joueurs avant la fin de la partie mais chaque joueur peut consulter son Duc quand il le souhaite. Le Duc non choisi est remis dans la boîte avec les cartes Duc inutilisées.

Ces cartes sont expliquées page 11.

JOUEUR ACTIF

Déterminez aléatoirement le joueur qui débute la partie : c'est le Joueur Actif. Il prend le jeton Premier Joueur (Sceau de Valeria) et les deux dés.

Vous êtes prêt à jouer.

Aperçu de la Partie

But du jeu

Vous êtes un Duc ou une Duchesse de Valeria cherchant à défendre ce royaume. Vous allez éliminer des Monstres, recruter des Citoyens et agrandir votre Domaine. Ces actions vont augmenter votre influence auprès du roi sous la forme de points de victoire. N'oubliez pas que les autres Ducs ou Duchesses, vos adversaires, vont faire de même.

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin gagne la partie et dirigera Valeria !

Déroulement

Le jeu se déroule en plusieurs tours, chacun divisé en 4 phases :

1. **Phase de Lancer** - le Joueur Actif lance les dés.
2. **Phase de Récolte** - tous les joueurs reçoivent les Ressources produites par leurs Citoyens (ou prennent le bonus de consolation).
3. **Phase d'Actions** - le Joueur Actif effectue 2 Actions.
4. **Phase de Fin de Tour** - le Joueur Actif passe les dés au joueur de gauche.

À chaque tour, exécutez ces phases dans cet ordre.

REMARQUE : certaines cartes Domaine ne sont actives que lors de certaines de ces phases.

Phase de Lancer

Lors de cette phase, le Joueur Actif lance les 2 dés pour connaître les valeurs qui activeront les Citoyens pour la phase suivante.

Chaque dé et la somme des deux dés vont activer les Citoyens ayant des Valeurs d'Activation correspondantes (nombre dans le coin supérieur gauche de la carte) dans le tableau de chaque joueur lors de la phase de Récolte.

Exemple : si vous obtenez 3 et 5 aux dés, activez les cartes de votre tableau ayant une Valeur d'Activation 3, 5 et 8.

CARTES DOMAINE LORS DE LA PHASE DE LANCER



Certaines cartes Domaine permettent au Joueur Actif de changer les valeurs des dés lors de cette phase. Avant que les joueurs activent leurs Citoyens, le Joueur Actif doit décider d'utiliser ou non le pouvoir de ce type de cartes en sa possession. Chaque carte Domaine changeant un dé ne peut être utilisée qu'une fois par phase de Lancer.

Pour finir la phase de Lancer, le Joueur Actif annonce les valeurs des dés et les joueurs passent à la phase de Récolte.

Phase de Récolte

Lors de cette phase, les joueurs vont gagner ou échanger des Ressources selon l'activation de leurs Citoyens. Tous les joueurs participent à la phase de Récolte.

Chaque carte Citoyen possède 2 effets indiqués au bas de la carte. Lorsqu'un Citoyen est activé, l'effet déclenché dépend si le joueur est le Joueur Actif ou non :

- L'effet du côté gauche sous l'icône  ne s'applique que pour le Joueur Actif (pendant son tour).
- L'effet du côté droit sous l'icône  ne s'applique que pour les autres joueurs, non-actifs (hors de leur tour).

Si vous avez plusieurs exemplaires d'une carte Citoyen activée, chacune de ces cartes est activée individuellement.

Exemple : si vous avez deux cartes *Archère* (activation sur un 4) dans votre tableau, un résultat de 4 activera les deux cartes *Archère*.

Obtenir un double (les deux dés ont la même valeur) activera deux fois chaque carte correspondante.

Exemple : si vous avez trois cartes *Archère* et que les dés donnent deux 4, chaque *Archère* s'activera pour le premier 4 puis une autre fois pour le second 4, soit un total de six activations.

Lorsque vous gagnez une Ressource, déplacez le pion correspondant de votre Plateau d'une case vers la droite. Lorsque vous payez une Ressource, déplacez le pion correspondant de votre Plateau d'une case vers la gauche.

NOTER LES VALEURS AU-DELÀ DE 10

Si l'une de vos pistes devait dépasser 10, ajoutez un Marqueur "+10" à la fin de la piste adéquate puis continuez à noter la valeur à partir du 1.



Certaines cartes Citoyen vous permettent de prendre des Ressources à un autre joueur. Lorsque ces cartes sont déclenchées, vous choisissez le joueur ciblé. Lorsqu'une carte Citoyen vous permet de prendre quelque chose à un autre joueur (telle la *Voleuse*), elle est activée en premier au début de la phase de Récolte, avant l'activation d'autres Citoyens.

Exemple : vous obtenez 2 et 5 aux dés et vous avez une *Voleuse*. Vous devez activer votre *Voleuse* pour prendre de l'Or ou de la Magie avant que les autres joueurs n'activent leurs cartes.

Aperçu de la Partie

Lors de la phase de Récolte le joueur utilise les effets des Citoyens activés dans l'ordre de son choix.

Exemple : Les dés donnent 1 et 4. Vous n'êtes pas le Joueur Actif et vous avez un *Moine* (1) et un *Paysan* (5). Vous utilisez l'effet du *Paysan* pour gagner 1 Or. Vous utilisez l'effet du *Moine* pour transformer cet Or en 2 Magie.

CARTE DÉPART HÉRAUT

Si le jet de dés est un double ou que le résultat des dés ne correspond pas aux valeurs de vos Citoyens, votre carte *Héraut* s'active que vous soyez le Joueur Actif ou non. Le *Héraut* vous fait gagner 1 Ressource.

Exemple : le Joueur Actif obtient un 1 et un 2 mais vous n'avez pas de Citoyen 1, 2 ou 3. Vous activez votre *Héraut* et décidez de gagner 1 Magie.

Si le jet de dés est un double et que les dés ne correspondent à aucune valeur de vos Citoyens, votre *Héraut* s'active deux fois et vous gagnez deux Ressources.

Important : si le jet de dés peut activer votre Citoyen mais que vous n'avez pas les Ressources pour effectuer l'action ou que vous décidez de ne pas faire cette action, vous ne pouvez pas activer votre *Héraut*.

Exemple : vous obtenez 1 et 2 aux dés. Vous n'avez pas de Citoyen 3 ou 2 mais un Citoyen 1, le *Moine*. Mais vous n'avez pas d'Or pour l'activer. Même si vous ne gagnez rien grâce à ce lancer de dés, ceux-ci correspondaient à une de vos cartes et vous ne pouvez donc pas activer votre *Héraut*.

Une fois la phase de Récolte terminée, passez à la phase d'Action.

Phase d'Actions

Durant cette phase, le Joueur Actif effectue 2 Actions parmi celles-ci :

- Tuer un Monstre
- Gagner une Ressource
- Recruter un Citoyen
- Bâtir un Domaine

Toutes les Actions sont détaillées à la page 6.

Un joueur peut faire deux fois la même Action.

Le joueur doit réaliser 2 Actions et ne peut pas aller à la phase de Fin de Tour tant que ces deux Actions n'ont pas été réalisées. La première Action doit être totalement accomplie avant de passer à la seconde. Une fois les deux Actions réalisées, passez à la phase de Fin de Tour.

PLACER DES CARTES ÉPUISE

Lorsqu'une Pile Centrale est épuisée (Monstre, Citoyen ou Domaine) après l'Action d'un joueur, ce dernier finit son Action puis pose une carte *Épuisé* à l'emplacement de la pile épuisée.

Lorsque toutes les cartes *Épuisé* (le double du nombre de joueurs) ont été placées, le dernier tour de jeu est déclenché.

Phase de Fin de Tour

Lors de cette phase, les joueurs vérifient si les conditions de fin de partie sont remplies. Si ce n'est pas le cas, le Joueur Actif passe les dés au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.

Les conditions de fin de partie sont :

- Tous les Monstres ont été Tués, ou
- Tous les Domaines ont été Bâti, ou
- Toutes les cartes *Épuisé* (double du nombre de joueurs) ont été placées.

Si l'une de ces conditions est remplie le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le jeu est alors terminé et les joueurs comptent leurs PV (Points de Victoire).

Remarque : à 2 joueurs il peut être impossible de Tuer tous les Monstres ou de Bâtir tous les Domaines.

Fin de Partie et Décompte

Lorsque le jeu est terminé, votre score est égal à la somme des :

- PV des Monstres que vous avez Tués.
- PV de vos Domaines construits.
- PV sur votre Plateau.
- PV de votre Duc.

Remarque : si votre Duc marque des points avec les icônes de Rôle de Citoyen, tenez compte des cartes Citoyen et des cartes Domaine.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur impliqué avec le moins de cartes dans son tableau l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est une victoire partagée.



Tuer un Monstre

Cette action permet au joueur de retirer le Monstre du dessus d'une pile et de l'ajouter à sa pile Victoire. Pour Tuer un Monstre :

1. **Choisissez un Monstre** au sommet d'une pile.
2. **Payez autant de Ressources** que le coût en Force et Magie de la carte Monstre (voir page 9 pour les détails d'une carte Monstre). La Magie peut être utilisée pour augmenter la Force mais vous devez dépenser au moins un point de Force. Certaines cartes Monstre nécessitent à la fois de la Force et de la Magie. Dans ce cas, le coût en Magie s'ajoute à la Magie potentiellement dépensée pour augmenter votre Force.
3. **Prenez le Monstre** et placez-le face visible dans votre pile Victoire à côté de votre carte Duc. C'est une information publique pour le reste de la partie.
4. **Prenez les récompenses** indiquées au bas de la carte Monstre en déplaçant les pions respectifs de votre Plateau. Si la récompense est une carte, prenez-la d'une Pile Centrale sauf mention contraire.

Certaines cartes Monstre sont expliquées aux pages 15 et 16.



Exemple : le *Tréant* se trouve au sommet de la pile de Monstres de la Forêt. Il a 3 en Force. Vous dépensez 1 Force et 2 Magie pour le Tuer et ajouter cette carte à votre pile Victoire. Vous prenez 1 Or et 1 Magie de la Réserve comme récompense.

Rappel : quand vous Tuez, Recrutez ou Bâissez la dernière carte d'une pile, placez une carte *Épuisé* à l'emplacement libéré à la fin de votre Action. (Voir "Placer des cartes *Épuisé*" page 5)

Recruter un Citoyen

Cette Action vous permet de prendre le Citoyen du sommet d'une pile pour l'ajouter à votre tableau. Pour ce faire, suivez ces étapes :




1. **Choisissez un Citoyen** au sommet d'une pile.
2. **Payez les Ressources** demandées par le coût en Or (coût de base) de la carte Citoyen plus 1 Or par exemplaire de ce Citoyen déjà présent dans votre tableau. Vous pouvez utiliser de la Magie pour payer son coût, mais vous devez dépenser au moins un Or.
3. **Prenez le Citoyen** et placez-le face visible dans votre tableau. C'est une information publique pour le reste de la partie. Une carte Citoyen ne s'active pas au tour où elle est recrutée. **Remarque :** il est recommandé d'empiler les Citoyens en laissant leur icône de Rôle visible afin de faciliter leur décompte pour la construction des Domaines (Voir page 7).

Certaines cartes Citoyen sont clarifiées aux pages 15 et 16.



Exemple : le coût de recrutement d'un *Paysan* est 2+ Or. Comme vous avez déjà votre *Paysan* de Départ, le coût pour le deuxième *Paysan* est de 3 Or (2 pour le coût de base d'un *Paysan* plus 1 pour le premier *Paysan*). Vous dépensez 3 Or pour recruter votre second *Paysan* et l'ajouter à votre tableau.

Gagner une Ressource

Cette action permet au joueur de gagner une Ressource Force , Or  ou Magie .

Exemple : l'*Archère* coûte 4 Or à recruter et il vous manque 1 Or. Comme première Action vous prenez 1 Or, puis vous dépensez 4 Or pour recruter l'*Archère* comme seconde Action.

Actions

Bâtir un Domaine

Cette action vous permet de prendre le Domaine au sommet d'une pile pour l'ajouter à votre tableau. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. **Choisissez un Domaine** au sommet d'une pile. Pour construire un Domaine, les Citoyens de votre tableau doivent posséder les icônes de Rôle correspondant à celles de la carte Domaine (Voir détails d'une carte Domaine page 11). Si la carte Domaine montre plusieurs icônes de Rôle, vous devez toutes les avoir dans votre tableau.
2. **Payez les Ressources** requises par le coût en Or du Domaine. Vous pouvez utiliser de la Magie pour payer une partie du coût, mais vous devez dépenser au moins un Or.
3. **Frenez le Domaine** et placez-le face visible dans votre tableau. C'est une information publique pour le reste de la partie.
4. **Frenez les récompenses** indiquées au bas de la carte Domaine si possible. Certains Domaines vous donnent une récompense immédiate à usage unique et d'autres ont un effet qui n'est actif que lors de certaines phases de votre tour.
5. **Révélez le Domaine suivant** en retournant face visible la première carte Domaine de la pile, s'il en reste.



Exemple : le Domaine *Citadelle de l'Aube* montre 1 icône Rôle Artisan et 2 icônes Rôle Soldat. Vous avez un *Paysan* (qui a une icône Rôle Artisan) et 2 cartes *Archère* (qui ont chacune une icône Rôle Soldat). Vous remplissez donc les conditions de Rôle du Domaine. Vous payez 11 Or et placez ce Domaine face visible dans votre tableau. Vous bénéficiez de son effet continu pour le reste de la partie.

S'il y a un conflit entre les règles et une carte Domaine, suivez le texte de la carte. Les clarifications des cartes Domaine se trouvent aux pages 15 et 16.

Icônes

Il y a cinq types de cartes dans le jeu, chacun ayant son icône.



Départ



Duc



Citoyen



Monstre



Domaine

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que vous pouvez avoir, à deux exceptions près :

- **Cartes Départ** : vous ne pouvez avoir qu'1 *Chevalier* de Départ, 1 *Paysan* de Départ et 1 *Héraut* de Départ.
- **Cartes Duc** : vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Duc.

L'Or, la Force et la Magie sont des Ressources et sont représentées par des icônes spécifiques sur les cartes. Quand il y a un chiffre sur l'icône, cela représente le montant de cette Ressource. Si l'icône est une récompense ou un effet, cela signifie que vous gagnez ce montant et vous déplacez le pion adéquat en conséquence.



L'Or représente la monnaie du Royaume et sert à acheter des cartes.



La Force représente la force du Royaume et celle des Monstres.



La Magie représente les capacités magiques du Royaume et la défense magique des Monstres.

USAGE SPÉCIAL DE LA MAGIE

Les joueurs peuvent utiliser la Magie pour augmenter leur total de Force ou d'Or pour leur Action tant qu'au moins une ressource non Magie est utilisée.







Les Points de Victoire (PV) représentent votre prestige au sein du royaume, votre score à la fin de la partie et sont représentés par cette icône mauve (avec généralement un chiffre sur cette icône pour indiquer la valeur gagnée).

Les PV ne sont pas une Ressource. Si l'icône se trouve dans une zone de carte indiquant une récompense ou un effet, cela signifie que vous avez gagné ces PV et devez déplacer en conséquence votre pion sur votre Plateau. Si l'icône se trouve sur la partie droite d'une carte Monstre ou Domaine, vous ne gagnez pas ces PV sur votre Plateau immédiatement, mais vous les récupérez à la fin de la partie.

À la fin du jeu, le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte.

Symboles


Certaines cartes peuvent présenter ces symboles spéciaux :


-  Les deux éléments de part et d'autre du symbole sont inclus. Cela signifie "plus".
-  Vous ne pouvez choisir qu'un des deux éléments de part et d'autre du symbole. Cela signifie "ou".
-  L'élément de gauche est multiplié par celui de droite. Cela signifie "Par".
-  Prenez l'élément à gauche dans la limite donnée par l'élément de droite du symbole. Cela signifie "inférieur ou égal à".


PRENDRE UN CITOYEN COMME RÉCOMPENSE


Remarque : quand vous prenez un Citoyen avec ce symbole, ignorez le "+" du coût en Or de cette carte et ne considérez que le coût de base.

Exemple : vous tuez un *Guerrier Orc* qui vous donne un Citoyen avec un coût inférieur ou égal à 3 Or. Vous avez déjà 3 cartes *Chevalier*, mais comme vous ignorez le symbole "+" lorsque vous gagnez ce *Chevalier* en tant que récompense, vous pouvez l'ajouter à votre tableau.


 L'élément de gauche est payé à la réserve pour gagner l'élément à droite du symbole. Cela signifie "payer pour gagner".

 L'élément de gauche est pris de l'élément de droite. Cela signifie "pris de".

 Le Joueur Actif choisit un adversaire comme cible de l'effet. Cela signifie "un adversaire de votre choix".


 Le Joueur Actif choisit un dé comme cible de l'effet. Cela signifie "n'importe quel dé".

L'icône suivante indique si vous devez utiliser ou non la carte pour votre partie.

 Si vous jouez à 5 joueurs, mettez ces Monstres dans les piles lors de la mise en place.

Détails des Cartes

Cartes Citoyen

Les cartes Citoyen  représentent le peuple de Valeria que vous pouvez enrôler. Recruter des Citoyens vous fait gagner ou échanger des Ressources. De plus, ils vous aident à remplir les conditions requises pour Bâtir les Domaines et peuvent vous octroyer des Points de Victoire selon votre Duc.



NOM DU CITOYEN

Chaque Citoyen a un nom indiqué au centre de sa carte, qui fait aussi référence au type de Citoyen. Ce type de Citoyen influence le coût d'une carte lorsque le symbole "+" doit être pris en compte lors de l'Action Recruter un Citoyen. De plus, ces noms peuvent être mentionnés par certains effets de carte. Tous les Citoyens d'une même pile doivent avoir le même nom.

ICÔNE DE RÔLE DU CITOYEN


Chaque carte Citoyen a une icône de Rôle dans son coin supérieur droit.



L'icône de Rôle a plusieurs usages dans le jeu :

- **Conditions de Rôle des Domaines** : elle compte pour les icônes de Rôle exigées pour construire un Domaine.
- **Effets et récompenses** : certains effets de Citoyen, récompenses de Monstre et Domaine font référence à des icônes spécifiques de Rôle.
- **Points de Victoire pour les Ducs** : certaines cartes Duc marquent des PV à la fin du jeu selon les icônes de Rôle.

ICÔNES DE RÔLE ET ICÔNES DE CARTES CITOYEN

Si l'icône de Rôle chevauche l'icône de carte Citoyen , l'effet ou la récompense ne s'applique qu'aux cartes Citoyen possédant cette icône.

Détails des Cartes



VALEURS D'ACTIVATION

Vos cartes Citoyens s'activent selon la Valeur d'Activation dans leur coin supérieur gauche. S'il y a deux valeurs, ce Citoyen s'active avec l'un ou l'autre de ces chiffres.

COÛT DU CITOYEN

Pour Recruter une carte Citoyen des Piles Centrales, payez son coût en Or (coût de base) indiqué à gauche de la carte, plus 1 Or par Citoyen de même nom déjà en votre possession. Le symbole "+" du coût en Or sert à rappeler que le prix de ce Citoyen augmente à chaque fois que vous en Recrutez un nouveau (Voir l'exemple "Recruter un Citoyen" en page 6).

EFFETS DU CITOYEN

Il y a deux effets de phase de Récolte au bas de chaque carte Citoyen. L'effet de gauche avec cette icône  n'est utilisé que par le Joueur Actif (effet du tour). L'effet de droite avec cette icône  n'est utilisé que par les Joueurs non-Actifs (effet hors tour).

Si un effet fait référence à un type de carte, à un nom de carte ou à un Rôle Citoyen, il concerne toutes les cartes de **votre** tableau ou de votre pile de Victoire à cet instant.




Exemple : vous êtes le Joueur Actif et la somme des dés est 12. Le *Mineur* est donc activé. Vous gagnez 1 Or + 1 Or par carte Domaine de votre tableau. Vous avez deux Domaines et gagnez donc 3 Or.

EFFETS UTILISANT DES NOMS

Certains effets font référence à des noms de Citoyen. Vous devez alors prendre en compte dans votre tableau toutes les cartes Départ et Citoyen ayant le même nom.

Cartes Monstre

Les cartes Monstre  représentent les horribles créatures menaçant le Royaume de Valeria. Tuer ces Monstres vous rapporte des récompenses immédiates et des Points de Victoire à la fin de la partie.



NOM DES MONSTRES

Chaque Monstre a un nom que les villageois hurlent lorsqu'ils sont attaqués.

LIEUX DES MONSTRES

Les Monstres proviennent de huit Lieux différents représentés par une icône dans le coin supérieur droit de leurs cartes.



Toutes les cartes Monstre d'une pile doivent avoir la même icône de Lieu.

Les Monstres de type Boss donnent des récompenses selon le nombre de Monstres du même Lieu Tués par le joueur (Voir exemple page 10).

TYPES DE MONSTRES

Il y a quatre types de Monstres. L'icône de type est représentée sous l'icône de Lieu.



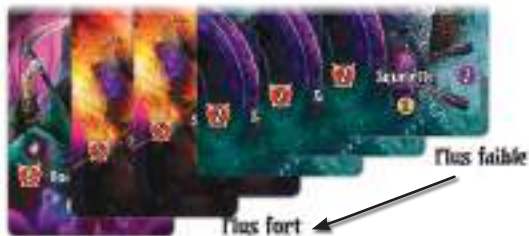
Ces icônes prendront de l'importance avec les extensions du jeu. Pour l'instant, dans le jeu de base, seules les icônes Boss et Titan sont référencées sur les cartes Duc.

Détails des Cartes


FORCE ET MAGIE DES MONSTRES

Tous les Monstres ont une valeur de Force dans la partie gauche de la carte. Certains Monstres ont une valeur de Magie au-dessus de leur valeur de Force.

Les Monstres d'un Lieu ont trois valeurs de Force. Lors de la préparation d'une pile de Monstres, triez les cartes par Force croissante, de la plus faible au sommet de la pile à la plus forte au bas de la pile. La valeur de Magie est ignorée lors de ce classement.



Exemple : en triant les cartes Ruines pour une partie à 5 joueurs, vous placez du bas vers le haut le *Roi Squelette*, 2 *Squelette Ardent*, et 3 *Squelette*.

Pour Tuer la carte Monstre au sommet d'une pile, vous devez dépenser autant de Force que la valeur de Force indiquée dans l'icône  sur la partie gauche de la carte Monstre.

Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Force, mais vous devez dépenser au moins un point de Force.

Certaines cartes Monstre nécessitent une dépense de Force et de Magie pour être Tuées. Dans ce cas, le coût en Magie vient s'ajouter à la Magie potentiellement dépensée pour augmenter votre Force.



Exemple : le *Cube Gélatineux*, au sommet de la pile Marais nécessite 1 en Magie et 4 en Force pour être vaincu. Vous dépensez 3 Force et 2 Magie pour Tuer le *Cube Gélatineux*.

Les cartes Monstre Tuées vont dans une pile Victoire à côté de votre carte Duc. C'est une information publique pour le reste de la partie.

RÉCOMPENSES DES MONSTRES

Au bas de chaque carte Monstre se trouve une récompense que vous recevez aussitôt après avoir Tué ce Monstre. Certains Monstres offrent un choix entre plusieurs récompenses.

Certains Monstres font gagner une carte Citoyen d'une valeur maximale. Lorsque vous gagnez un Citoyen de cette façon, ignorez le symbole "+" du coût en Or et ne prenez en compte que le coût de base.

Certains Monstres octroient des PV qui doivent être immédiatement notés après avoir Tué le Monstre. Si vous recevez des PV en fonction des icônes de Lieu, comptez les Monstres Tués ayant cette même icône de Lieu.




Exemple : vous avez Tué la *Reine Arachnide* ce qui vous donne la possibilité de gagner 2 Or par Monstre de la Forêt que vous avez Tué ou de prendre un Citoyen d'une Pile Centrale et 1 PV. Vous n'avez Tué qu'un Monstre de la Forêt (la *Reine Arachnide*), ce qui ne vous donne que 2 Or. Vous décidez de gagner l'autre récompense et de prendre une *Archère* des Piles Centrales et 1 PV.

POINTS DE VICTOIRE

Tous les Monstres octroient des PV à la fin de la partie. Le nombre de PV est indiqué dans la partie droite de la carte. Ces points ne sont marqués qu'à la fin de la partie. Gardez les Monstres Tués dans une pile Victoire à côté de votre Duc.

Détails des Cartes

Cartes Domaine

Les cartes Domaine  représentent les territoires ou les bâtiments de Valeria que vous devez acquérir pour étendre votre influence. Bâtir des Domaines vous donne des effets continus ou à usage unique puissants ainsi que des PV à la fin de la partie.



CONDITIONS DES DOMAINES

Pour Bâtir un Domaine, vous devez avoir des Citoyens dans votre tableau correspondant aux icônes de Rôle indiquées dans le coin supérieur droit de la carte Domaine. Si une icône de Rôle est représentée plusieurs fois, vous devez avoir autant de cartes Citoyen correspondant (Voir l'exemple de construction d'un Domaine page 7).

Remarque : vos Citoyens de Départ n'ont pas d'icône de Rôle et ne peuvent donc pas compter pour les conditions de Rôle d'un Domaine.

COÛT D'UN DOMAINE

Une fois les conditions de Rôle remplies, vous devez payer le coût en Or pour Bâtir ce Domaine.

Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Or, mais vous devez dépenser au moins 1 Or.

EFFETS DES DOMAINES

L'effet ou la récompense au bas de chaque carte Domaine est appliqué quand la construction a été réalisée. Si le texte de la carte Domaine contredit les règles, c'est le texte de la carte qui prévaut.


Certains Domaines donnent une récompense dès qu'ils sont construits. Ces récompenses peuvent vous faire bénéficier d'une Action supplémentaire qui ne compte pas dans les deux Actions de votre tour.

Certains Domaines fournissent un effet continu. Il peut arriver que deux effets s'activent au même moment. Dans ce cas, vous choisissez l'ordre de résolution des effets.

POINTS DE VICTOIRE

Toutes les cartes Domaine font gagner des PV qui sont marqués à la fin de la partie. Ils sont indiqués dans la partie droite de la carte Domaine.

Cartes Duc

Au début du jeu, chaque joueur choisit en secret une carte Duc  entre les deux proposées. Il garde cette carte face cachée à côté de son Plateau pour le reste de la partie.



Votre Duc ne doit pas être révélé aux autres joueurs mais vous avez le droit de consulter sa carte à tout moment. La description au bas de la carte Duc vous indique comment gagner des Points de Victoire supplémentaires à la fin de la partie. Étudiez bien cette carte pour trouver le moyen de marquer le plus de points.

DÉCOMPTER LES ICÔNES DE RÔLE

Si votre Duc marque des points avec les icônes de Rôle, vos cartes Citoyen et vos cartes Domaine doivent être prises en compte.

DÉCOMPTER LES RESSOURCES

Votre carte Duc vous rapporte des PV pour le total de vos Ressources restantes sur votre Plateau (*ce calcul ne prend pas en compte les ressources par type mais en globalité*). Additionnez toutes les Ressources qu'il vous reste (Force, Magie, Or) et divisez ce nombre par la valeur indiquée sur votre carte Duc.

Variante Événement de Monstre

Les règles suivantes expliquent comment jouer avec les cartes Événement de Monstre. Ces instructions remplacent le paragraphe "Préparer les Cartes Épuisé" de la section Préparation (Voir page 3) et s'ajoutent aux autres phases du jeu. Les autres règles standards s'appliquent.

Détails d'une carte Événement de Monstre

Les cartes Événement de Monstre présentent une Valeur d'Activation dans leur coin supérieur gauche, suivi d'instructions. Ces cartes n'ont pas d'icône Lieu. Le reste de la carte est similaire à une carte Monstre standard.



Valeur d'Activation : la carte Événement de Monstre est activée quand cette valeur est obtenue aux dés, y compris par la somme des deux dés. La carte ne s'active pas deux fois en cas de double.

Instructions : le Joueur Actif suit ces instructions à la fin de la phase de Lancer. Si ces instructions indiquent "chaque Joueur", tous les joueurs doivent alors suivre ces instructions, si possible.

Préparation

Prenez 2 cartes *Épuisé* par joueur et créez la pile *Épuisé*. Prenez face cachée 1 carte Événement de Monstre par joueur et mélangez-les. Placez ces cartes sur la pile *Épuisé*. Les cartes Événement de Monstre font désormais partie de la pile *Épuisé*. Les cartes *Épuisé* et Événement de Monstre inutilisées sont remises dans la boîte.

Remarque : si vous souhaitez jouer avec une carte Événement de Monstre précise, prenez-la et mélangez-la avec les autres cartes Événement de Monstre (en respectant la règle d'une carte Événement de Monstre par joueur).

Prenez les jetons Ressource en carton. Lorsqu'un Événement de Monstre demande de placer une Ressource, utilisez ces jetons.


Phase de Lancer



À la fin de votre phase de Lancer, après avoir annoncé les résultats des dés, si vous avez obtenu la Valeur d'Activation d'une carte Événement de Monstre, vous effectuez les instructions de cette carte.


Important : cet effet a lieu avant la phase de Récolte.

Exemple : Léa a obtenu 2 et 3 aux dés. La *Nuée de Chauves-Souris* est en jeu. Elle place 1 jeton Force sur le Monstre de son choix.

Phase d'Actions

Lorsqu'une Pile Centrale est épuisée après l'Action d'un joueur, ce dernier finit son Action puis il ajoute une carte *Épuisé* prise dans la pile *Épuisé* sur l'emplacement vide. Si c'est une carte Événement de Monstre, elle est placée face visible. Ce Monstre peut désormais être ciblé par l'action Tuer un Monstre et est considéré comme un Monstre lorsqu'une icône  est indiquée sur d'autres cartes.

Certaines cartes Événement de Monstre ajoutent des jetons Force  ou Magie  sur d'autres cartes Monstre ou Événement de Monstre. Lors de la phase d'Actions, le montant total de Force ou de Magie nécessaire pour Tuer un Monstre est égal à la valeur indiquée sur la carte Monstre plus les éventuels jetons Force ou Magie sur la carte.

Certaines cartes Événement de Monstre ajoutent des jetons Or  sur d'autres cartes. Lors de la phase d'Actions, lorsqu'un joueur prend une carte Monstre suite à l'Action Tuer un Monstre, le joueur gagne le montant d'Or et remet les jetons Ressource dans la réserve.

Lorsqu'une carte Événement de Monstre est prise suite à l'Action Tuer un Monstre, remplacez-la par une carte *Épuisé* prise au bas de cette pile. Une carte Événement de Monstre ne peut pas remplacer une autre carte Événement de Monstre.

Phase de Fin de Tour

Important : s'il y a une carte Événement de Monstre sur l'une des Piles Centrales, cette pile est toujours considérée comme *Épuisé* pour les besoins de vérification des conditions de fin de partie.

Fin de la Partie


À la fin de la partie, les cartes Événement de Monstre sont comptées comme des cartes Monstre standards. Vous gagnez les PV indiqués sur la carte et vous pouvez compter les icônes de la carte pour les points bonus des cartes Duc (et Noble dans certaines extensions).

Variante 5 Joueurs

Les instructions suivantes indiquent les changements pour jouer à 5 joueurs. Les autres règles ne changent pas.

Préparation

CARTES MONSTRE

Chaque pile de cartes **Monstre** a maintenant 6 cartes. Ajoutez les cartes avec cette icône : .

CARTES CITOYEN

Chaque pile de cartes **Citoyen** a maintenant 6 cartes.

CARTES DOMAINE

Chaque pile de cartes **Domaine** a maintenant 4 cartes : 3 face cachée et celle du dessus face visible.

JOUEUR AU REPOS

Après avoir désigné le **Premier Joueur** (qui prend le jeton **Premier Joueur** et les dés), le joueur à sa droite reçoit le jeton **Repos** (scène de nuit). Ce joueur est le **Joueur au Repos** pour le premier tour.

Important : le **Joueur au Repos** ne peut pas être la cible d'effets négatifs de cartes **Citoyen**, **Domaine** ou **Événement de Monstre**. Le **Joueur au Repos** n'est pas considéré comme étant en jeu.

Phase de Récolte

Le **Joueur au Repos** ne collecte aucune **Ressource** lors du tour du **Joueur Actif**.

ÊTRE À COURT DE MARQUEURS +10

Les **Ressources** et les **Points de Victoire** ne sont pas limités par les marqueurs +10 du jeu. Si vous êtes à court de marqueurs +10, utilisez une autre méthode pour marquer les **Ressources** et les **PV**.

Phase de Fin de Tour

À la fin du tour, le **Joueur Actif** passe les dés au joueur à sa gauche qui devient alors le nouveau **Joueur Actif** pour le tour suivant. Il prend le jeton **Repos** et devient le **Joueur au Repos** pour le tour à venir. Ainsi, le **Joueur au Repos** change à chaque tour et est toujours à droite du **Joueur Actif**.



Variante Citoyens Mélangés

Les instructions suivantes indiquent les changements pour la variante **Citoyens Mélangés**. Les autres règles ne changent pas.

Préparation

CARTES CITOYEN

Lors de la préparation de chaque pile **Citoyen**, prenez tous les **Citoyens** de même **Valeur d'Activation** et mélangez-les. Distribuez 4 cartes **Citoyen** face cachée et 1 face visible pour former la pile (5 face cachée et 1 face visible à 5 joueurs). Les cartes inutilisées de cette **Valeur d'Activation** sont remises dans la boîte. Faites de même pour chaque **Valeur d'Activation**.

Exemple : vous mélangez les cartes *Moine* et *Guérisseuse* pour former la **Pile Centrale de Valeur d'Activation 1**. Vous distribuez 4 cartes face cachée et 1 face visible au-dessus car c'est une partie à 4 joueurs.

Lors de la partie, il est interdit de regarder les cartes **Citoyen** face cachée. Elles ne sont révélées que lorsque la carte **Citoyen** directement au-dessus est piochée.

Variante Sans Duc

Les instructions suivantes indiquent les changements pour la variante **Sans Duc**. Les autres règles ne changent pas.

Préparation

CARTES DUC

Les joueurs ne reçoivent pas de carte **Duc** au début de la partie.

Décompte

À la fin de la partie, décomptez normalement les **Monstres**, **Domaines** et **Points de Victoire** de votre **Plateau**. Puis, tous les joueurs marquent :

• 1  par , 1  par , 2  par , et 2  par 

• 1  par groupe de 3 **Ressources** de tous types sur leur **Plateau**.

De plus, le joueur avec le plus de :

• cartes **Citoyen** dans son **tableau** gagne 7 .

• cartes **Monstre** dans sa **pile Victoire** gagne 7 .

• cartes **Domaine** dans son **tableau** gagne 7 .

En cas d'égalité, les joueurs impliqués dans celle-ci gagnent à la place 3 **Points de Victoire** chacun.

Variante Solo

Dans le mode solo, vous jouez contre un joueur virtuel appelé le Seigneur Noir.

Lorsqu'un Duc du Royaume se tourne vers le mal et revendique le titre de Seigneur Noir, c'est tout Valeria qui est menacée. Vous devez défendre le Royaume, repousser les forces maléfiques et battre le Seigneur Noir...
seul !

Les instructions suivantes indiquent les changements pour jouer en solo. Les autres règles ne changent pas.

Préparation

Après avoir choisi votre carte Duc, placez face cachée une carte Duc prise au hasard à côté des piles Monstre. Cet infâme Duc est le Seigneur Noir et gagnera des points à la fin du jeu selon les Monstres survivants, les Citoyens et les Domaines qu'il aura capturés.

Déroulement

PHASE DE LANCER

C'est vous qui lancez les deux dés à chaque tour.

PHASE DE RÉCOLTE

Vous êtes le Joueur Actif et vous récupérez les Ressources du côté GAUCHE de vos cartes Citoyen activées. Si une carte vous dit de prendre une Ressource à un joueur, vous la gagnez automatiquement.

PHASE D' ACTIONS

Si une carte vous dit de prendre une Ressource à un joueur, vous la gagnez automatiquement. Si une carte vous dit de prendre une carte Citoyen à un autre joueur, vous la prenez des Piles Centrales. Si une carte vous dit de prendre un Monstre, vous prenez la première carte de la pile la plus à gauche non épuisée.

PHASE DE MONSTRES

Il y a 5 piles de Monstres à chaque partie. La valeur de chaque dé lors de la phase de Lancer active une pile Monstre à cette position. Un 1 au dé active donc la première pile Monstre (la plus à gauche), un 2 active la deuxième pile, etc. La somme des dés n'active pas de pile Monstre.

En cas de double, cette pile Monstre est activée deux fois.

Si le dé est un 6, vous activez la pile Monstre de votre choix. Vous ne pouvez pas choisir une pile Monstre épuisée.

Si le dé indique une pile Monstre épuisée, il ne se passe rien.

Lorsqu'une pile Monstre est activée, retirez une carte d'une des deux piles Citoyen de la colonne de ce Monstre. Placez le Citoyen retiré à côté du Seigneur Noir. Si les deux piles Citoyen sont épuisées, vous devez retirer une carte Domaine de cette colonne pour la mettre à côté du Seigneur Noir.

Si vous ne pouvez pas retirer une carte de cette colonne car toutes les piles sont épuisées, regardez le paragraphe Fin de la Partie pour connaître votre destin.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Pour augmenter la difficulté, activez les piles Monstre avec la somme des dés si celle-ci est comprise entre 2 et 6 selon les règles précédentes. Pour une difficulté accrue, si le dé indique une pile Monstre épuisée, retirez quand-même une carte de cette colonne (comme si la pile Monstre n'était pas épuisée).

SECONDE PHASE DE RÉCOLTE

Cette fois vous récupérez les Ressources du côté DROIT de vos cartes Citoyen activées par les dés de la phase de Lancer. Les Citoyens que vous venez de recruter sont également activés lors de cette phase si leur Valeur d'Activation correspond.

PHASE DE FIN DE TOUR

Vérifiez les conditions de fin de partie. Si elles ne sont pas remplies, prenez les dés pour commencer le prochain tour.



Variante Solo

Fin de la Partie

Le jeu se termine immédiatement dès que vous avez Tué tous les Monstres...

La défaite remplit de rage le Seigneur Noir qui hurle de désespoir. Mais ses hurlements sont couverts par la joie exubérante des Citoyens qui content vos exploits dans tout le pays. Votre duché est appelé à prospérer dans ce nouvel âge de lumière. Vous avez gagné la partie.

Le jeu se termine immédiatement si un Monstre attaque et qu'il n'y a pas de cartes Citoyen ou Domaine dans cette colonne...

Vous avez échoué à défendre Valeria. Les Monstres ravagent la région et le Seigneur Noir ajoute votre duché à son Sombre Royaume. Les enfants grandiront en maudissant votre nom et le Seigneur Noir dirigera ce territoire en ruines pendant une centaine d'années.

Vous avez perdu la partie.

Le jeu se termine immédiatement quand 5 piles de cartes sont épuisées. Calculez ainsi votre score :

- Total des PV des Monstres que vous avez Tués.
- Total des PV de vos Domaines.
- Total des PV de votre carte Duc.

Après avoir compté vos points, révélez le Seigneur Noir et comptez ses points :

- Total des PV des Monstres survivants dans les Piles Centrales.
- Total des PV des Domaines capturés.
- Total des PV de la carte Duc du Seigneur Noir appliquée aux Monstres survivants, aux Citoyens et Domaines capturés.

Si le score du Seigneur Noir est supérieur ou égal au vôtre...

Le Seigneur Noir a consolidé le Mal dans votre duché perdu et sa position au sein de la cour royale de Valeria. Vous vous êtes réfugié dans un duché voisin pour panser vos blessures et recruter des alliés afin de récupérer votre duché et bouter le Seigneur Noir hors du pays. Vous avez perdu la partie... mais pas la guerre.

Si votre score est supérieur à celui du Seigneur Noir...

Le duché infesté a succombé au Mal mais au moins les Ténèbres restent confinées et votre duché est en sécurité. Vous devrez surveiller vos frontières contre les Monstres tapis dans l'ombre en attendant l'inévitable renaissance du mal. Vous avez gagné la partie... pour l'instant.

Clarifications de Cartes

L'*Araignée Vénimeuse* fait immédiatement gagner 3 Or ou un *Chevalier* des Piles Centrales. S'il n'y a pas de *Chevalier* disponible, vous devez prendre les 3 Or.

Le *Guerrier Ore* vous donne un Citoyen des Piles Centrales d'une valeur inférieure ou égale à 3 Or. Ignorez le "+" de la carte Citoyen lorsque vous prenez la carte.

Le *Spectre* vous octroie un Citoyen d'une Pile Centrale valant 2 Or ou moins. Ignorez le "+" de la carte Citoyen lorsque vous prenez la carte.

La *Voleuse* permet au Joueur Actif de prendre 3 Or ou 3 Magie à un autre joueur de son choix. Vous ne pouvez pas mélanger les Ressources ; c'est soit 3 Or soit 3 Magie. Vous pouvez prendre moins de 3 Or à un joueur si vous le souhaitez ou s'il ne les possède pas. Le joueur qui active la *Voleuse* prend les Ressources à un adversaire au début de la phase de Récolte avant que les autres joueurs ne prennent leurs Ressources.

L'*Antre de la Moire* vous permet de remettre une carte Citoyen de votre tableau dans sa Pile Centrale d'origine. Si cette pile a une carte *Épuisé*, placez la carte *Épuisé* au bas de la pile *Épuisé*, puis placez la carte Citoyen. Si la pile a une carte Événement de Monstre, placez cette carte Événement de Monstre au sommet de la pile *Épuisé*, puis placez la carte Citoyen. Vous pouvez ainsi rallonger les parties puisque cela ralentit l'apparition des conditions de fin de partie. La carte Citoyen ainsi remise dans sa Pile Centrale peut à nouveau être prise ou achetée.

Le *Bosquet aux Renard* vous permet de changer la valeur d'un dé en un 6 si vous payez 2 Or.

La *Citadelle de l'Aube* vous permet de diminuer de 1 la valeur d'un dé. Le zéro est interdit. Vous pouvez diminuer un dé que vous aviez déjà modifié avec l'effet d'un autre Domaine.

L'*Étreinte de Gargan* vous donne un PV lorsqu'un joueur fait un double aux dés ou que les dés sont modifiés en un double. Si les dés forment un double et que le joueur change leurs valeurs, faisant disparaître ce double, vous avez tout de même le PV. Il est



Clarifications de Cartes

possible de déclencher cet effet plusieurs fois si le joueur, après avoir obtenu un double, change les dés grâce aux Domaines pour obtenir un autre double.

Le **Guetteur Lacustre** vous permet de remettre une carte Monstre de votre pile Victoire dans sa Pile Centrale d'origine. Si cette pile est épuisée, retirez la carte **Épuisé** et placez le Monstre. Vous pouvez ainsi rallonger les parties puisque cela ralentit l'apparition des conditions de fin de partie.

L'**Orchidée du Désert** vous permet de changer la valeur d'un dé en un 1 si vous payez 1 Or par Citoyen Sacré en votre possession. Si vous n'avez pas de Citoyen Sacré, vous pouvez quand même utiliser cet effet qui est alors gratuit.

Le **Ferchoir des Malandrins** vous permet de prendre un Monstre à un autre joueur au hasard pour le mettre dans votre pile de Victoire. Vous ne gagnez pas la récompense du Monstre mais uniquement ses PV à la fin du jeu.

Points Importants

La Magie peut être dépensée comme si c'était de l'Or ou de la Force tant qu'au moins une Ressource demandée est dépensée.

- Si une carte Domaine contredit les règles, c'est le texte de la carte Domaine qui prévaut.
- Lors de la phase de Récolte, vous pouvez activer vos Citoyens dans l'ordre de votre choix (à l'exception de la **Voleuse** qui doit être le premier Citoyen activé) et vous pouvez aussitôt dépenser les Ressources qui viennent d'être gagnées pour activer et utiliser l'effet d'un autre Citoyen activé.
- Que vous soyez le Joueur Actif ou non, si le jet de dés (somme ou dé individuel) n'active aucun de vos Citoyens lors de la phase de Récolte ou si les dés forment un double, vous activez votre **Héraut**.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre tableau. Vous devez toujours avoir vos 3 cartes Départ (**Héraut**, **Paysan**, **Chevalier**) et 1 Duc (sauf variante).

Crédits

Auteur : Isaias Vallejo | Illustrations : Mihajlo Dimitrievski

Développement : David MacKenzie

Histoire : Isaias Vallejo, David MacKenzie, Nicole Jekich et Luke Turpeinen

Mise en page : Sarah Bolland

Testeurs : Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce,

Vance Agte et tous les membres du Game Designers Clubhouse et Unpub 5.

Remerciements : Dan Patriss pour son apport dans le mode solo.

Jason Pierce pour sa science et son aide pour la variante 5 joueurs.

Richard Ham pour la critique du jeu. Tous nos contributeurs sur Kickstarter qui ont rendu ce jeu possible.



Daily Magic Games

14300 32nd Ave NE

#403

Seattle, WA 98125

www.dailymagicgames.com

© 2024 Daily Magic Games, tous droits réservés.

Crédits

Édition Française : Bad Boom Games

Bad Boom Games est une marque commerciale de Boom Boom Games et Robinwood Corporation.

Traduction première Édition : Julien Basset & Julien Dubost

Traduction deuxième Édition : Fred Bizet

Mise en page : David Lenoury

Relecture : Philippe Argoud, Olivier Chaix et Angélique Thyssen.

Bad Boom Games

Marque commerciale de Boom

Boom Games (4 route neuve

50890 Condé sur Vire) et

Robinwood Corporation

(Chemin du Bois Hébert,

76690 Clères)



Adresses sur quefaimesdechets.fr