

tiny
epic
QUEST

LIURET DE RÈGLES



COMPOSANTS



4 cartes Joueur



17 cartes Plan



**1 carte Magie &
1 jeton Magie**



**1 carte Manche &
1 jeton Manche**



24 cartes Quête



4 cartes Aventure



5 cartes Mouvement



**5 dés Aventure
(identiques)**



16 jetons Gobelin



12 Héros (ITEMeeples™)
(3 pour chacune des 4 couleurs)



**4 jetons Sort
(4 couleurs)**



**4 jetons Santé &
4 jetons Force**



12 Objets Légendaires
(Épée, Bouclier, et Bourdon;
1 ensemble pour chaque joueur)



12 Trésors



1 jeton Premier joueur



**4 jetons Santé Max
et 4 jetons Force Max**



1 Porte-objets
(2 parties à assembler)

PROLOGUE

L'harmonie du monde a été troublée par l'apparition de gouffres à travers le pays. Des Gobelins jaillirent des abîmes, se répandant dans les grottes du Champignon Sacré et détruisant les reliques de la Magie et du savoir ancestral. Pour mettre fin à ce désastre, vous devez vous lancer dans une Quête épique !

Il y a de nombreuses façons de sauver le Royaume du Champignon : combattre les terrifiants Gobelins, apprendre les anciens Sorts, explorer de dangereux Temples, acquérir de puissants artefacts, et venir à bout de Quêtes périlleuses. En chemin, vous ne pourrez compter que sur votre esprit et votre sens de l'organisation ; mais prenez garde à ne pas pousser trop loin votre chance !

OBJECTIF ET APERÇU DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le **plus de points de victoire à la fin à la fin des 5 manches**. Les points de victoire sont obtenus en achevant des Quêtes, en battant des Gobelins, en apprenant des Sorts et en acquérant des Objets légendaires.

Chaque manche se décompose en 2 phases : *Jour* et *Nuit*.

Durant le *Jour*, les joueurs utilisent différents modes de déplacement pour envoyer leurs Héros à travers le pays afin d'accomplir des Quêtes, de chercher de l'aide aux grottes du Champignon, d'explorer des Temples, d'apprendre des Sorts aux Obélisques et d'attaquer des Gobelins, lorsque ceux-ci sortent de leurs Portails.

Durant la *Nuit*, les joueurs tentent leur chance pour résoudre ce qu'ils ont entrepris pendant le *Jour*. Ainsi, les joueurs vont, chacun leur tour, lancer les dés Aventure, partager les résultats, et espérer un heureux dénouement. Mais s'ils ne savent pas quand *se Reposer*, ils risquent de perdre toute leur progression acquise lors de la manche.

Après 5 manches, le jeu prend fin et les joueurs totalisent leurs points de victoire. Le joueur qui en a obtenu le plus est déclaré vainqueur !



MISE EN PLACE (POUR 2-4 JOUEURS)

1. Donnez à chaque joueur :

A. 1 **carte Joueur** (au hasard ou de la couleur de son choix).

B. 3 **Héros** à sa couleur.

C. 1 **jeton Santé** et 1 **jeton Santé Max**, tous deux placés sur le chiffre 6 en haut de leur carte Joueur.

D. 1 **jeton Force** et 1 **jeton Force Max**, tous deux placés sur le chiffre 3 en haut de leur carte Joueur.

E. 1 **carte Aventure**, posée avec la face "Aventure" visible.

F. 3 **Objets Légendaires** (*Épée, Bouclier, et Bourdon*), placés sur le premier emplacement (à gauche) de leurs *pistes respectives* sur la carte Joueur.



2. Placez la **carte Magie**, "2-4 joueurs" face visible, sur la table :

A. Placez les **jetons Sort** des joueurs (*chacun a sa couleur*) à gauche de cette carte près de la *Bibliothèque des Sorts* ("livres" sur la *carte Magie*), indiquant un niveau de sort de "0".

B. Placez le **jeton Magie** sur le premier emplacement indiqué de la *piste de Magie*.



3. Placez la **carte Manche** sur la table, et placez le **jeton Manche** sur le chiffre 1 à droite, indiquant la première des 5 manches.

4. Créez le **Plan du Royaume** (suivez les instructions sur la page suivante).

5. Placez les 3 **Héros** de chaque joueur sur la **carte Plan** avec le **Château** à sa couleur.

6. Placez les **jetons Gobelin**, côté *passif* (vert) visible, sur chacun des 7 **Portails Gobelins** du Plan, en faisant correspondre le *diamant* du jeton avec le *diamant* sur la **carte Plan**. Mettez de côté les jetons Gobelin inutilisés de manière à ce que chaque joueur puisse les atteindre.

7. Placez les 5 **cartes Mouvements**, faces visibles, en ligne et à portée de tous les joueurs.

8. Mélangez les **cartes Quête** et formez une pile, face cachée. Révélez 3 cartes Quête et placez-les, faces visibles, en ligne et à portée de tous les joueurs. Il doit toujours y avoir au moins 1 **Quête de Placement** et 1 **Quête de Trésor** (voir p. 10-11) dans la ligne. Dans le cas contraire défaussez la dernière carte de la ligne et révélez-en une nouvelle jusqu'à remplir cette condition.

9. Placez le **Porte-objets**, avec les 12 **Trésors** dessus, et les 5 **dés Aventure** à portée des joueurs.

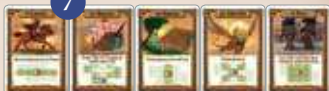
10. Donnez le **jeton Premier Joueur** au dernier joueur ayant participé à une chasse au trésor, ou bien choisissez collectivement qui le reçoit. Ce joueur commence. Ce jeton doit être posé avec la face  visible au début du jeu.

carte Magie avec le jeton Magie sur le premier emplacement et les jetons Sort en dehors (à "0")



2

7 5 cartes Mouvement



jetons Gobelin

5 3 Héros

6

5 dés Aventure & 12 Trésors sur le Porte-objets

9



carte Manche avec le jeton Manche sur le "1"

10

jeton Premier Joueur avec la face (P) visible.

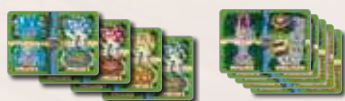
8

3 cartes Quête



4 CRÉEZ LE PLAN DU ROYAUME

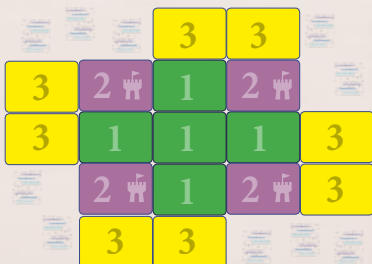
Séparez les cartes Plan en 2 tas :
4 cartes Plan Château (avec des Châteaux)
et 13 cartes Plan normales.



4 cartes Plan Château 13 cartes Plan normales

Utilisez le côté Clair de chaque carte Plan, et formez le Plan du Royaume ainsi :

- 1 Mélangez les cartes normales, et placez-en 5 en "croix."
- 2 Placez aléatoirement les 4 Châteaux dans les angles.
- 3 Placez 8 cartes normales, comme indiqué, 2 de chaque côté des cartes centrales. Ces cartes, ainsi que les Châteaux, formeront la Côte du Plan du Royaume.



APERÇU DU TOUR DE JEU

Le jeu se déroule sur **5 manches**, à l'issue desquelles les joueurs totaliseront leurs points de victoire. Chacune des 5 manches se décompose en **deux phases** :



Phase de Jour
Mouvement et Quête



Phase de Nuit
Aventure et Résolution



PHASE DE JOUR—MOUVEMENT ET QUÊTE

La *phase de Jour* consiste en **4 tours**, quel que soit le nombre de joueurs. Le joueur qui détient le **jeton Premier joueur** commence et chacun joue ensuite dans le sens horaire. Cela signifie que seulement 4 des 5 **cartes Mouvement** seront activées lors d'une manche.

À votre tour :

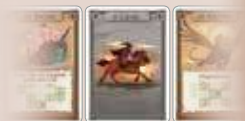
1. Sélectionnez une carte Mouvement et glissez-la vers le haut pour la sortir de la ligne, puis choisissez l'option A ou B :

A. Déplacez 1 de vos Héros sur une Région (voir *Régions sur la carte Plan*, p. 9) vers une nouvelle carte Plan en utilisant le mode de déplacement décrit sur la carte Mouvement (voir *page suivante*).

B. Restez passif et ne bougez pas (voir *Passif*, p. 8).

2. Dans le sens horaire, chaque autre joueur peut soit **utiliser la carte Mouvement sélectionnée**, soit choisir de rester passif.

3. Après que chaque joueur se soit déplacé ou soit resté passif, **retournez la carte Mouvement sélectionnée face cachée** et replacez-la dans la ligne. Cette carte n'est plus disponible pour ce tour. Le joueur suivant sélectionne une nouvelle carte Mouvement. Répétez cette séquence jusqu'à ce que 4 cartes Mouvement aient été activées.



Ainsi se termine la *Phase de Jour* (voir *Achèvement de la Phase de Jour*, p. 12).

DÉPLACEMENT DES HÉROS

Il y a **cinq types** de cartes Mouvement dans le jeu. Chacune décrit un mode de déplacement unique. Le mode de déplacement pour le tour est le même que vous avez sélectionné la carte pour vous ou que vous suiviez le joueur qui l'a sélectionnée.

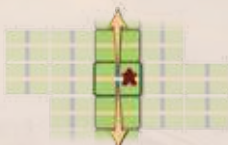
Quand un Héros se déplace, il doit toujours aller vers une carte Plan différente. **Un Héros ne peut pas se déplacer vers une Région (voir Régions sur la carte Plan, p. 9) sur la même carte Plan.** Lorsqu'il se déplace à travers un certain nombre de cartes Plan, on considère que votre Héros traverse chacune des cartes Plan entre sa position de départ et d'arrivée.

Les **5 cartes Mouvement** et leurs modes de déplacement respectifs sont :



À CHEVAL

Déplacez 1 Héros horizontalement vers n'importe quelle autre carte Plan sur la "Route".



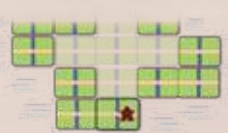
EN RADEAU

Déplacez 1 Héros verticalement vers n'importe quelle autre carte Plan de la "Rivière".



EN GRIFFON

Déplacez 1 Héros en diagonale vers n'importe quelle autre carte Plan de cette direction.



EN BATEAU

Déplacez 1 Héros sur la Côte (périmètre du Plan du Royaume) vers n'importe quelle autre carte Plan de la Côte. Les cartes Plan passées le long de la Côte sont considérées comme "traversées".



À PIED

Déplacez 1 Héros d'1 carte Plan dans n'importe quelle direction.



RENCONTRE AVEC LES GOBELINS

Les jetons Gobelins ont 2 faces :

Gobelins *Passifs* (vert)

Gobelins *Agressifs* (rouge)



Lorsque vous **traversez** une carte Plan (pas votre carte de départ) avec un **Gobelin Agressif (rouge)** à son Portail, vous devez **dépenser 1 Force** (▼ : descendez votre jeton Force d'1 chiffre) pour **CHAQUE** carte Plan ainsi traversée par votre Héros. Retournez ensuite ce jeton Gobelins sur sa **face passive (vert)** en faisant correspondre le **diamant** sur le jeton Gobelins avec le **diamant** sur la carte Plan.

- Si votre déplacement s'arrête sur un Portail avec un **Gobelin Agressif (rouge)**, retournez-le sur sa **face passive (vert)** sans dépenser de ▼.
- Si vous ne pouvez pas dépenser de ▼ pour traverser une carte Plan avec un **Gobelin Agressif (rouge)**, vous ne pouvez pas faire ce déplacement.

PASSIF—CHOISIR DE NE PAS BOUGER

Vous pouvez choisir d'être **Passif** au lieu de faire le Mouvement sélectionné. Ainsi, vous ne déplacez pas votre Héros et le tour passe au joueur suivant. De plus, si vous avez au moins 1 Héros dans n'importe quel Château, vous **obtenez 1 Santé (♥) OU 1 Force (▼)** dans la limite de votre Maximum. À chaque fois que vous êtes Passif vous n'obtenez ce bénéfice qu'une fois, et non pour chaque Héros dans votre ou dans différents Châteaux.



Pour réaliser ce déplacement **en Radeau** avec ce Héros, vous devez dépenser 1 ▼ pour traverser une carte Plan avec un **Gobelin agressif (rouge)**. Ensuite les deux Gobelins agressifs sont retournés sur leurs faces passives (vert).



RÉGIONS SUR LES CARTES PLAN

Chaque carte Plan a **deux Régions** : une Région *Gauche* et une Région *Droite* (le haut et le bas de chaque côté sont considérés comme étant une même Région). Quand vous déplacez votre Héros vers une carte Plan, vous devez choisir sur laquelle des Régions de la carte vous placez votre Héros, Gauche ou Droite. Certaines Régions ont des actions qui peuvent être utilisées **lorsque vous vous déplacez dessus**. Un Héros qui débute sur une telle Région doit s'en aller de la carte Plan et y revenir lors d'un déplacement suivant s'il veut réaliser à nouveau l'action de la Région. Les différentes Régions sont :



LES TEMPLES

Placez votre Héros à l'entrée du Temple. Vous pouvez essayer d'aller au bout de ce Temple pour gagner potentiellement des Objets (voir *Explorer les Temples*, p. 15). À tout moment, chaque partie d'un Temple ne peut accueillir qu'un **maximum de 2 Héros**. Ceux-ci doivent appartenir à des joueurs différents.



Seuls 2 Héros de 2 joueurs différents peuvent être dans un même Temple en même temps.



LES OBÉLISQUES DES SORTS

Placez votre Héros devant le livre des Sorts de l'Obélisque. Vous pouvez tenter d'**apprendre le Sort** de cette Région durant la *Phase de Nuit* (voir *Apprendre des Sorts*, p. 17). Tous les joueurs peuvent avoir 1 Héros chacun dans cette Région pour apprendre le même Sort.



1 Héros par joueur.



LES GROTTES CHAMPIGNONS

Placez votre Héros sur la Grotte et réalisez immédiatement l'action décrite sur la carte. Plusieurs Héros peuvent occuper une même Grotte en même temps. Les Héros dans une Grotte ne réalisent aucune action durant la *Phase de Nuit*. Tous les joueurs peuvent avoir 1 Héros chacun dans cette Région.



1 Héros par joueur.



RÉGIONS (suite)

PORCELAÏS GOBELIN

Placez votre Héros sur le *cercle* sous le jeton Gobelin. Le Héros est en position pour Attaquer le Gobelin et vous devez tenter de le **vaincre** (voir *Attaque*, p. 16). **1 SEUL Héros** à la fois peut attaquer un Gobelin.

1 seul Héros.



CHÂTEAU

Placez votre Héros sur un Château pour gagner immédiatement 1 OU 1 . Vous pouvez aussi gagner cette récompense si vous restez Passif alors qu'un de vos Héros est sur un Château (voir *Passif*, p. 8). Plusieurs Héros peuvent être dans un même Château en même temps.

AUCUNE LIMITE sur le nombre de Héros que vous ou les autres joueurs peuvent avoir sur un même Château.



CARTES QUÊTE

Tous les joueurs peuvent accomplir n'importe laquelle des 3 Quête présentées faces visibles, si tant est qu'ils remplissent les conditions exigées sur celle-ci. Il existe deux types de Quêtes :

Quêtes de Placement et **Quêtes de Trésor**

QUÊTES DE PLACEMENT

Les Quêtes de Placement sont accomplies en positionnant vos Héros de la manière décrite sur la carte Quête. Après votre déplacement, lorsque vos Héros respectent les conditions, déclarez la Quête accomplie. Prenez la carte Quête et gagnez immédiatement la récompense mentionnée dessus. Glissez ensuite la carte sous la section "Quêtes Accomplies" de votre carte Joueur. Elle comptera dans votre score final.



QUÊTES DE TRÉSOR

Pour accomplir une Quête de Trésor, vous devez **achever l'exploration du Temple** indiquée sur la carte Quête (voir *Explorer les Temples*, p. 15). Vous pouvez accomplir une Quête de Trésor pendant la *Phase de Jour* ou de *Nuit*.



Pour accomplir une Quête de Trésor durant la *Phase de Jour*, votre Héros doit être le **premier Héros à atteindre le dernier emplacement de la piste du Temple**.

Pour accomplir une Quête de Trésor durant la *Phase de Nuit*, vous devez être le premier joueur à **s'Arrêter** (voir *Phase de Nuit*, p. 12), **avec un Héros sur le dernier emplacement de la piste du Temple**.

Dans les deux cas, lorsque vous accomplissez une carte Quête, gagnez immédiatement le **Trésor**, prenez la carte Quête, glissez-la sous la section "Quêtes Accomplies" de votre carte Joueur et **renvoyez votre Héros dans votre château**.

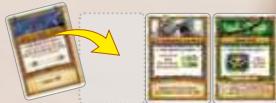
ÉQUIPER DES HÉROS

Lorsque vous obtenez un Objet, vous devez immédiatement en équiper l'un de vos Héros qui a une "main" disponible. Chaque Héros peut tenir **jusqu'à deux Objets**. Le Héros qui porte l'Objet bénéficie de l'avantage décrit sur la carte Quête. Vous **POUVEZ** redistribuer librement les Objets entre VOS Héros sur VOTRE Château. Si vous obtenez un Objet mais qu'aucun de vos Héros n'a de "main" disponible, garder l'Objet près de votre carte Joueur. Vous pourrez l'échanger librement avec vos Héros sur votre Château. Gagnez la carte Quête de Trésor, s'il y a lieu.



LA LIGNE DE CARTES QUÊTES

À chaque fois qu'une carte Quête est retirée de la ligne, glissez immédiatement les cartes Quêtes restantes vers la droite et complétez l'emplacement libre de gauche avec une nouvelle carte Quête de la pioche des Quêtes. Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de cartes défaussées et formez une nouvelle pioche. S'il n'y a pas de cartes défaussées, la partie se poursuit sans carte Quête.



Remarque : Vous ne pouvez accomplir **qu'une seule quête par tour**. Si un déplacement permet à un Héros de réaliser plusieurs Quête, le joueur choisit quelle carte Quête il accomplit.

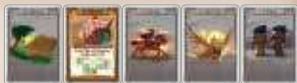


RETOURNER LE JETON PREMIER JOUEUR

La première fois qu'une carte Quête est prise pendant la *phase de Jour*, le **jeton Premier Joueur** est retourné sur sa face *pas de carte Quête* (🚫). Ceci rappelle aux joueurs de ne pas défausser de carte Quête à la fin de la manche (voir *Résolution*, p. 18).

FIN DE LA PHASE DE JOUR

Après 4 tours de jeu, et que 4 cartes
Mouvement ont été retournées, la *phase de Jour*
s'achève et la *phase de Nuit* commence.



PHASE DE NUIT—AVENTURE

Pendant cette phase, les joueurs vont lancer les **5 dés Aventure** en essayant de
venir à bout de **trois différents types d'Aventures** :

- **Rechercher des Objets** aux Temples (p. 15)
- **Attaquer des Gobelins** aux Portails (p. 16)
- **Apprendre des Sorts** aux Obélisques (p. 17)

Chaque joueur doit débiter la *phase de Nuit* avec sa
carte Aventure du côté "*Aventure*" visible. Un joueur
est considéré *en Aventure* jusqu'à ce qu'il se **Repose**.
Le joueur avec le jeton Premier Joueur prend les **5 Dés**
Aventure et commence la *phase de Nuit*.



La séquence d'*Aventure* se déroule ainsi :

1. Le joueur qui lance les dés doit choisir l'*Aventure* ou se **Reposer** :

A. Si un joueur choisit de se **Reposer**, il retourne sa carte Aventure du
côté "*Repos*" et passe les dés dans le sens horaire au joueur suivant
en Aventure (voir *se Reposer*, p. 16).



B. Si un joueur choisit l'*Aventure* (gardant le côté "*Aventure*" visible), il
suit les étapes 2 à 4 ci-dessous.

2. Tout d'abord, le joueur lance les dés de manière à ce que tout le monde les
voit. Les actions des dés sont résolues dans cet ordre :



1 :
Subir 1 Dégât



2 :
Gagner
de la Force



3 :
Conjurer la Magie/
Subir 1 Dégât

3. Ensuite, **tous les Joueurs en Aventure** peuvent simultanément utiliser ces
symboles pour résoudre leurs propres aventures :



Torche et Parchemin
(pour Explorer un Temple)



Attaquer
1 Gobelins

4. Les dés sont finalement passés, dans le sens horaire, au joueur suivant *En*
Aventure qui commence par choisir l'*Aventure* ou se **Reposer**. Une fois que
tous les joueurs ont choisi de se **Reposer**, ou deviennent *Épuisés* (voir page
suivante), procédez à la *Résolution* (voir *Résolution*, p.18).

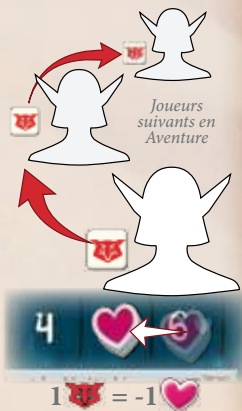
ACTIONS DES DÉS AVENTURE :



SUBIR UN DÉGÂT— Comptez le nombre de faces . Elles représentent le **total de**

Dégâts subits par les joueurs en *Aventure*. Ils sont **attribués équitablement dans le sens horaire** en commençant par le joueur qui a lancé les dés puis aux joueurs en *Aventure* suivants. Dans le sens horaire, chaque joueur **perd 1 Santé (-1 )** pour chaque Dégât jusqu'à ce qu'ils soient tous attribués.

Par exemple, si vous obtenez 3 , subissez 1 , le joueur suivant en Aventure subit 1 , et le joueur en Aventure encore après subit 1 . Dans le cas où il n'y aurait que 2 joueurs encore en Aventure, vous subiriez le troisième, donc 2  au total.



DÉGÂT DÙ AU NIVEAU DE MAGIE

Le **niveau de Magie** () de la *piste Magie* peut modifier le total de Dégâts causé par  (voir page suivante). Les Dégâts sont toujours attribués 1  à la fois.

CONTRER LES DÉGÂTS

Vous pouvez vous défendre et contrer un  en dépensant 2 . Cette action doit être réalisée immédiatement lorsque vous subissez 1 . Cette action est rappelée sur votre carte Joueur.



DEVENIR ÉPUISÉ

Si votre jeton Santé atteint 0 , vous devenez **Épuisé**. Retournez votre **carte Aventure** du côté Repos et faites **revenir TOUS vous Héros** sur votre Château. Placez votre jeton Santé sur 6 et votre jeton Force sur 3 pour le prochain tour (*sans vous préoccuper de votre Santé Max ou Force Max*), et perdez 1 **niveau de Sort** (-1 ) dans la *Bibliothèque des Sorts* (*descendre le Jeton Force Max si nécessaire : voir seuil de Force, p. 17*). Vous ne pouvez pas utiliser d'autres actions de dés à ce tour.



GAGNER DE LA FORCE— Chaque  vaut 1 (ou 0 selon le niveau de Magie, voir page suivante) **Force** () gagné par les joueurs en

Aventure. Tout comme les Dégâts, les dés sont attribués un par un dans le sens horaire. Le premier  est obtenu par le joueur qui a lancé les dés et les autres  sont attribués dans le sens horaire aux joueurs suivants encore en *Aventure*.

ACTIONS DES DÉS AVENTURE (suite) :



CONJURER LA MAGIE OU SUBIR UN DÉGÂT—

Pour chaque  obtenu, avancez le **jeton Magie** d'1 case sur la piste de Magie. Il indique le **niveau de Magie**, qui détermine combien de *Sorts* un joueur peut apprendre (*voir apprendre des Sorts*, p. 17).

Si le jeton Magie atteint la *dernière case* de la *piste de Magie* (Niveau 3 ), alors chaque  obtenu en plus représente 1 Dégât subi par les joueurs. Les Dégâts sont d'abord attribués au joueur qui a lancé les dés puis, dans le sens horaire, aux joueurs suivant *en Aventures*. De plus, les niveaux de Magie élevés modifient les Dégâts subis par  et la Force gagnée par  (*voir ci-dessous*).

Les **niveaux de Magie** sont :

- **Niveau 0** (0 )— Les joueurs ne peuvent pas apprendre de *Sorts* ; tous les dés sont résolus normalement.
- **Niveau 1** (1 )— Les joueurs peuvent apprendre un **Sort d'1 niveau supérieur** à leur niveau de *Sort* (*représenté par les Livres*) actuel ; tous les dés sont résolus normalement.
- **Niveau 2** (2 )— Les joueurs peuvent apprendre un **Sort jusqu'à 2 niveaux supérieurs** à leur niveau de *Sort*;  fait subir -2  de Dégât et  ne donne pas de Force.
- **Niveau 3** (3 )— Les joueurs peuvent apprendre un **Sort jusqu'à 3 niveaux supérieurs** à leur niveau de *Sort*;  fait subir -3  de Dégât,  ne donne pas de Force, et à présent  ne *conjure plus de magie* et fait subir -1  de Dégât.



TORCHES ET PARCHEMINS —

Tous les joueurs en *Aventure* peuvent utiliser  et  pour faire progresser, sur la case suivante de leurs pistes, leurs Héros explorant des Temples..

Une case marquée   ou   nécessite 2  / 2  pour faire avancer un Héros dessus. Chaque dé ne peut être utilisé que par un seul de vos Héros. Si plusieurs de vos Héros explorent des Temples, ils ne peuvent partager un dé.

ALLER DE L'AVANT !

Pendant la *phase de Nuit* seulement, chaque joueur qui est encore en *Aventure*, et dont un Héros explore en Temple, peut à tout moment avancer ce Héros d'1  ou 1  en dépensant 2 . Ceci peut éventuellement être combiné avec un  ou  obtenu. Un joueur peut réaliser cette action autant de fois qu'il le peut. Cette action est rappelée sur votre carte Joueur.



EXPLORER LES TEMPLES

Les Temples recèlent d'Objets Légendaires et de Trésors que les Héros peuvent acquérir pour gagner des capacités spéciales. Vous démarrez l'exploration de Temples pendant la *phase de Jour* en déplaçant un Héros sur l'entrée d'un Temple.

Vous pouvez avancer votre Héros sur la **piste du Temple** (4 cases au total) en utilisant les  et  obtenus pendant la *phase de Nuit*, ou avec l'aide de certaines Grottes Champignon. Si la *case suivante* de la Piste est marquée de 2 symboles, ils doivent être obtenus en même temps et attribués au même Héros. Vous pouvez aussi *Aller de l'avant* en plus des dés obtenus (voir *page précédente*), avancer différents Héros, ou avancer de plusieurs cases de la même piste Temple, en allant de l'avant ou si vous avez obtenu suffisamment de symboles.

- Si un Héros d'un joueur atteint la *dernière case* d'une piste Temple pendant la *phase de Jour* (en utilisant une Grotte), ce joueur a achevé ce Temple. **Il renvoie immédiatement son Héros à son Château et obtient 1  OR 1 .** Puis, ce joueur prend l'Objet et la carte Quête qu'il a accompli, avance un **Objet Légendaire** sur la piste de sa **carte Joueur**, ou deux s'il y a lieu.
- Si un Héros d'un joueur atteint la *dernière case* d'une piste Temple pendant la *phase de Nuit*, l'achèvement d'un Temple n'est atteint que lorsque ce Joueur se *Repose*. Si un joueur devient *Épuisé* avant de se *Reposer*, le Temple n'est pas achevé. Son Héros retourne sur son Château et perd toute sa progression, **même s'il était sur la dernière case du Temple**.



Chaque joueur peut avancer un Héros de 2 dans un Temple



OBJETS LÉGENDAIRES

Il y a 3 **Objets Légendaires** qui ne sont pas acquis à travers les Quêtes des Temples. Ces Objets vous demandent d'**achever deux Temples séparément** (comme indiqué sur votre *carte Joueur*), et lorsque chaque Temple est achevé, l'Objet progresse sur la piste. Achever deux Temples à la fois ne fait pas avancer l'Objet deux fois. Le premier Temple doit d'abord être achevé, puis l'Objet avance. Après l'achèvement du second Temple requis (voir ci-dessous), vous obtenez l'**Objet Légendaire**. Vous pouvez maintenant en équiper le Héros de votre choix (pour des explications sur les capacités de chaque Objet, voir *Précisions sur les Objets Légendaires*, p. 20).



Cette "Épée" se trouve dans le Temple de l'Ombre, mais le Temple de Glace doit être achevé d'abord.

Actions des Dés Aventure (suite) :



Attaquer — Tous les joueurs peuvent utiliser un  obtenu pour blesser un Gobelin qu'un de ces

Héros attaque. Pour vaincre le Gobelin, vous devez **pivoter le jeton Gobelin 5 fois dans le sens horaire**.

Pivotez le jeton Gobelin pour chaque  obtenu. Chaque  doit être seulement utilisé par l'un de vos Héros, si plusieurs de vos Héros attaquent des Gobelins, ils ne peuvent partager un seul .

Au fur et à mesure que vous blessez le Gobelin, pivotez le jeton jusqu'à ce que le **diamant** sur la carte Plan coïncide avec . Le Gobelin est alors terrassé ! Prenez immédiatement le jeton Gobelin et gardez-le près de votre **carte Joueur**. Il comptera à la fin dans votre score final. Pour chaque Gobelin ainsi récupéré, votre seuil de Santé Max est augmenté de 1 (voir *seuil de Santé et de Force Maximum*, p. 17).

Si vous êtes en *Repos*, ou *Épuisé*, avant de pouvoir vaincre un Gobelin, vous êtes attaqué. Votre Héros doit quitter le Portail et retourner à son Château. Les blessures infligées au Gobelin ne sont pas conservées. Les Gobelins redeviennent en "pleine Santé" s'ils ne sont pas vaincus lors de la manche en cours.



Chaque joueur peut infliger 2  à un Gobelin qu'un de ses Héros attaque, le tournant 2 fois.



Repos

Lorsque vous vous *Reposez*, soit par volonté soit par *Épuisement*, retournez votre **carte Aventure** sur sa face "*Repos*". Vous ne pouvez plus être en *Aventure* ou lancer les dés. Vous devez maintenant activer vos Héros selon les Régions dans lesquelles ils se trouvent.



Renvoyez vos Héros à votre Château :

- Tous vos Héros sur des Portails, Obélisques, ou sur la *dernière case* d'une piste Temple **DOIVENT retourner à votre Château**. Si vous choisissez de vous *Reposer* (sans être *Épuisé*) : chaque Héros sur la *dernière case* d'une piste Temple achève ce Temple (voir *Explorer les Temples*, p. 15), et chaque Héros sur un Obélisque apprend ce Sort si le niveau de Magie le permet (voir *apprendre des Sorts*, p. 17).
- Les Héros sur les Châteaux, Grottes, ou sur une case d'une piste Temple, autre que la dernière, **DOIVENT y rester** pour la *phase de Jour* suivante. À moins que vous ne deveniez *Épuisé*, alors tous vos Héros retournent à votre Château.
- Pour chaque Héros revenu, **gagnez 1  OU 1 ** ; sauf si vous êtes *Épuisé*. Dans ce cas, **remplacez uniquement votre jeton Santé sur 6 et votre jeton Force sur 3**.

APPRENDRE DES SORCS

Apprendre des Sorts signifie augmenter votre *niveau de Sort* ().

Votre *niveau de Sort* contribue à votre score à la fin du jeu.

De plus, pour chaque *niveau de Sort* atteint, votre seuil de

Force maximum est augmenté de 1 (voir ci-dessous). Les

joueurs débutent le jeu avec un *niveau de Sort* de "0" (en

dehors de la carte Magie). Votre *niveau de Sort* est marqué par votre **jeton Sort** sur

la Bibliothèque des Sorts (livres) située en bas de la **carte Magie**. Pour apprendre

un Sort, vous devez choisir de vous **Reposer** pendant la **phase de Nuit** et deux

conditions doivent être remplies :

1. Vous devez avoir un **Héros sur l'Obélisque** dont le symbole correspond au Sort (livre) que vous voulez apprendre (l'*objectif de votre jeton Sort*).
2. Le **niveau de Magie**, indiqué par la progression du jeton Magie sur la *piste de Magie*, doit être suffisamment haut pour que vous appreniez le nombre de *niveau Sort* dont vous avez besoin pour apprendre ce Sort.

Par exemple, si votre *niveau de Sort* est à "0" (votre **jeton Sort** est hors de la carte), et que vous voulez apprendre le Sort , le *niveau de Magie* doit être de **1**  ou supérieur, et vous DEVEZ avoir un **Héros sur l'Obélisque**  pour avancer votre jeton Sort d'1 niveau lorsque vous vous reposez.

Autre exemple : si votre *niveau de Sort* est à "0", vous pouvez tenter d'apprendre les Sorts  ou , qui ont 2 ou 3 niveaux de plus que votre *niveau de Sort* actuel. Pour ce faire, vous devez avoir un **Héros sur l'un de ces Obélisques** et le **niveau de Magie** doit être de 2  ou 3 .

Si les Deux conditions ci-dessus sont remplies lorsque vous vous Reposez, vous apprenez le Sort. Avancez votre jeton Sort sur votre nouveau livre sur la *Bibliothèque des Sorts* (c'est votre nouveau *niveau de Sort*), même si vous "sautez" des livres que vous n'avez pas appris. Placez votre jeton **Force Max** sur votre carte Joueur à votre nouveau seuil de Force. Si vous devenez **Épuisé**, votre **Héros** doit quitter l'Obélisque sans apprendre le Sort.

SEUILS DE SANTÉ ET DE FORCE MAX

Indiquez votre Santé maximum et votre Force maximum en plaçant vos seuil en haut de votre **carte Joueur** avec respectivement vos jetons **Santé Max** et **Force Max**. Vos seuil de Santé et de Force sont les suivants :

-  : 6 + le nombre de vos jetons Gobelins récupérés ()
-  : 3 + votre *niveau de Sort* actuel ()
- Aucun ne peut dépasser la limite de 10.



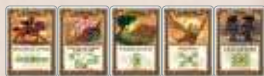
PHASE DE NUIT- Résolution

Une fois tous les joueurs au *Repos*, par choix ou par *Épuisement*, passez à la *Résolution*.

Résolution

D'abord, tous les joueurs doivent déjà avoir résolu leurs Héros lorsqu'ils se sont *Reposés* (voir *Repos*, p. 16). Ceci inclus : récupérer les jetons Gobelin vaincus, apprendre des Sorts, et achever des Temples. Ensuite, les joueurs procèdent à la mise en place suivant pour la prochaine manche :

- Remplacez le **jeton Magie** sur la **première case** de la *piste de Magie*. La progression du jeton Magie est perdue à la fin de chaque manche.
- Retournez chaque **jeton Gobelin passif** (vert) aux Portails sur leur **face agressive** (rouge).
- Ajoutez un nouveau **jeton Gobelin passif** (vert) de la réserve sur chaque **Portail vide** (sans jeton Gobelin).
- Retournez toutes les **cartes Mouvement** sur leur face active.
- Si le **jeton Premier Joueur** est sur sa face (🕒), alors la carte Quête la plus à droite est défaussée dans une pile de défausse. Glissez les cartes Quête restantes vers la droite, et ajoutez une nouvelle carte Quête face visible à la gauche de la ligne. Il doit toujours y avoir 3 cartes Quête visibles au début de chaque nouvelle manche.
- Passez le **jeton Premier Joueur**, avec la face (🕒) visible, au joueur suivant dans le sens horaire.
- **Avancez le jeton de Manche** sur la case suivante de la carte Manche.



FIN DU JEU

La partie s'arrête à la fin de la *phase de Nuit* de la Manche 5.



SCORE FINAL

À la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points de victoire. Les joueurs obtiennent des points de victoire de 4 sources différentes :

- Total des Quêtes achevées
- Total de Gobelins vaincus (*jetons*)
- Total des Sorts appris (*niveau de Sort*)
- Chaque Objet Légendaire trouvé vaut **4 points de victoire**.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie ! Dans le cas d'une égalité, départagez les joueurs en suivant ces conditions dans cet ordre :

1. Le plus de Quêtes achevées
2. Le plus de Gobelins vaincus
3. Le plus haut *niveau de Sort*
4. Le plus d'Objets, incluant les Trésors et les Objets Légendaires.

TOTAL			
	Sorts	Quêtes	Gobelins
0	-4	-3	-2
1	-2	-1	1
2	-1	1	3
3	1	3	6
4	2	6	8
5	4	8	12
6	6	12	16
7	8	16	20
8	10	20	25
9	13	25	30
10	16	30	35
101 Objets Légendaires 4 Carrou			

Si l'égalité persiste, partagez la victoire !



PRÉCISIONS SUR LES OBJETS LÉGENDAIRES



L'Épée est redoutable pour attaquer les Gobelins pendant la *phase de Nuit*. Pour le Héros avec l'Épée, vous pouvez dépenser 1 ▼, autant de fois que vous le voulez, **pour infliger 1 blessure** (👤) à un Gobelin. Ceci peut être appliqué en plus de symboles obtenus, ou indépendamment. Cette action peut être réalisée que vous ayez lancé les dés ou non. Toutefois, le Héros doit être sur un Portail Gobelins pour l'utiliser. *Remarque : Si le Héros porte aussi l'Arc et attaque à distance, la capacité de l'Épée ne s'applique pas.*

Le Bouclier est utile pour se défendre des Dégâts pendant la *phase de Nuit*. **Peu importe quel Héros est équipé du Bouclier**. Lorsque vous subissez 1 🗡, au lieu de dépenser 2 ▼ pour défendre, dépenser seulement 1 ▼. *Remarque : Si ▼ est dépensé pour défendre 1 🗡, il annule tous les Dégâts de -1 à -3 que vous auriez subi.*

Le Bourdon vous aide à apprendre des Sorts lorsque vous êtes au Repos lors de la *phase de Nuit*. Pour le Héros avec le Bourdon, vous pouvez dépenser 1 ▼, autant de fois que vous le voulez, pour apprendre le Sort sur lequel est le Héros comme si le jeton Magie était avancé d'autant sur la piste Magie, **n'avancez pas le jeton**. Par exemple, si le jeton Magie est sur la case 5, vous pouvez dépenser 3 ▼ pour agir comme s'il était sur la case 8 lorsque vous êtes en Repos. Ceci vous permet d'Apprendre des Sort d'un niveau plus élevé que celui de la piste Magie.



RETOURNEZ

Alors que vous pensiez que les menaces envers le Royaume du Champignon ne pouvaient devenir plus sombres, une brume obscure s'abat sur vous, couvrant le monde d'un épais brouillard et rendant votre aventure plus périlleuse encore. La **variante GloomFall** ajoute des défis supplémentaires au jeu.

MISE EN PLACE - Utiliser la **face Obscure** de chaque carte Plan pour créer le *Plan du Royaume*.

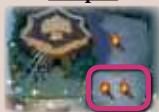
COUR DE JEU - Les Régions sont légèrement différentes sur les cartes Plan :

Portails Gobelins



Lorsque de nouveaux jetons Gobelins arrivent aux Portails, ils sont placés **face agressif (rouge)**.

Temples



La *deuxième case* sur les pistes Temple a un **symbole double**.

Grottes Champignons



De nouvelles capacités qui ajoutent plus de chance et d'actions.

VARIANTE SOLO —

"LA LÉGENDE DE L'ÉLU"

La *Légende de l'Élu* raconte que seul un noble Héros, guidé par son destin, peut vaincre les forces du mal et apporter la paix à ce pays. Vous êtes ce Héros ! L'avenir de notre Royaume repose sur vos épaules...



MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour le jeu standard, toutefois la carte Magie est placée sur la face "1 joueur". De plus, le jeton Premier Joueur n'est pas nécessaire et peut être laissé dans la boîte.



CHOISIR UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Avant de commencer à jouer, choisissez un des 5 niveaux de difficulté pour la partie. Pour chaque niveau, vous aurez 5 manches pour atteindre un objectif de points de victoire, afin que le Royaume ne s'effondre pas !

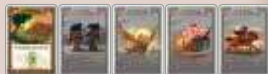
NIVEAU	OBJECTIF
PAYSAN	40
PAGE	45
ÉCUYER	50
CHEVALIER	55
HÉROS LÉGENDAIRE	60

PHASE DE JOUR— SÉLECTION DE MOUVEMENT

Au début de la *phase de Jour*, mélangez les 5 cartes **Mouvement** et placez-en 2 faces visibles. Choisissez une de ces cartes **Mouvement**. Vous pouvez utiliser ce mouvement pour déplacer un Héros ou vous pouvez choisir de rester *Passif*, tout comme dans le jeu standard. Cette carte **Mouvement** est retournée et ne peut plus être utilisée à cette Manche.



Ensuite, placez aléatoirement une nouvelle carte **Mouvement** face visible, afin d'avoir de nouveau deux options de déplacement. Choisissez-en une, déplacez un Héros, et placez à nouveau une autre carte comme précédemment. Cette *sélection de Mouvement* se poursuit jusqu'à ce que vous ayez **activé et retourné 4 cartes Mouvement**. Passez ensuite à la *phase de Nuit*.



VARIANTE SOLO (suite)

PHASE DE NUIT - AVENTURES

Tant que vous êtes en Aventure, vous êtes toujours le joueur avec les dés. La *piste de Magie* et sa façon de modifier les effets des dés pour chaque **niveau de Magie** sont différents dans la variante Solo :



Les effets des *dés Aventure* sont :

- **Niveau 0** (0 ) – Le premier  est ignoré. Le deuxième et tous les autres  font subir -1  de Dégât.
- **Niveau 1** (1 ) – Le premier  fait subir -1  de Dégât. Le second  est ignoré. Le troisième et tous les autres  font subir -1  de Dégât. Le premier  est ignoré. Le deuxième et tous les autres  donnent de la Force.
- **Niveau 2** (2 ) – Tous les  font subir -1  de Dégât. Aucun  ne donne de Force.
- **Niveau 3** (3 ) – Tous les  font subir -2  de Dégât, Aucun  ne donne de Force, et tous les  font subir -1  de Dégât.

PHASE DE NUIT - RÉSOLUTION

La carte **Quête** la plus à droite est toujours défaussée et les autres cartes sont glissées vers la droite, que le joueur en ait accompli ou non.



Lorsque vous retournez les jetons **Gobelin** sur leur face *agressif* (rouge), seul 3 **Gobelins** vont devenir *agressif* à la fin de chaque *phase de Nuit*. Le joueur choisit lesquels.



FIN DU JEU

Si vous atteignez votre **Objectif de points de victoire** avant la fin des cinq manches, vous êtes victorieux ! Si vous n'y parvenez pas, le Royaume du Champignon s'effondre et vous perdez. Finalement, vous n'étiez pas l'Élu.



CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Miguel Coimbra

Editeur : Richard A. Edwards

Développeur : Michael Coe

Graphiste : Benjamin Shulman

Logo : Adam P. McIver

Édition originale : Gamelyn Games

Édition française : PixieGames

Traduction :

Vincent Burger & Fred Gobbaerts

Relecture :

**Cécile Pasquier, Julien Basset,
Julien Dubots & la PixieTeam.**

SYMBÔLES DES DÉS AVENTURE

Résolvez d'abord :



Subir 1 dégât* – Perdez 1 , ou -2 ou -3 suivant les *niveaux de Magie*.

Ensuite :



Gagner de la Force* – Gagnez 1  OU 0 suivant les *niveaux de Magie*.

Puis :



Conjurer la Magie – OU si le niveau de Magie est 3 :
Avancez le jeton Magie d'1 case sur la piste de Magie.

Subissez 1 dégât* – Perdez 1 .

Après, dans n'importe quel ordre :



Progresser dans un Temple –

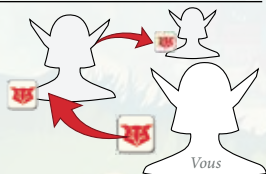
Chaque joueur peut faire avancer ses Héros sur les pistes Temple nécessitant  / .



Attaquer 1 Gobelin –

Chaque joueur peut infliger 1  à un Gobelin qu'un de ses Héros attaque.

* Si plusieurs de ces symboles sont obtenus, **prenez l'effet d'1 dé** puis, dans le sens horaire, chaque joueur encore *en Aventure* prend l'effet des dés supplémentaires (un à la fois) :



WWW.PIXIEGAMES.FR