RUNE STONES

NOCTURNAL CREATURES

EXTENSION 1

Les créatures de la nuit sont parfois dangereuses mais peuvent également se révéler être de puissants alliés. Vous avez désormais la possibilité d'invoquer une "Banshee" pour obtenir de nouvelles capacités. De plus, les druides les plus vigilants parviendront peut-être à attraper un "Feu follet", qui s'avère être très utile car il octroie un bonus à la personne qui parvient à le capturer.

MATÉRIEL

• **16 cartes Banshee**

4x Pillage

4x Échange de cartes

4x Résurrection

4x Feu follet

• **1 plateau Nuit**

Pioche

• **18 tuiles Feu follet**

2x PVs, 4x Dé & Pierre précieuse, 3x Dé & Minerai, 1x Deux pierres précieuses

2x Pierre précieuse joker, 2x Invocation, 2x Pioche, 2x Jouer une carte

• **11 jetons Nuit**

3x Feu follet *8x Pas de Feu follet* *Verso*

• **1 livret de règles**

CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

1.) Mélangez les **cartes Banshee** avec les autres **cartes Créature** afin de former la pile de cartes Créature.

2.) Placez le **plateau Nuit** à côté du plateau de jeu. Mélangez les **tuiles Feu follet** faces cachées, puis formez une pile que vous placez sur la case la plus à gauche du plateau Nuit. Révélez les 4 premières tuiles de cette pile et placez-les sur les cases prévues à cet effet du plateau Nuit.

3.) Mélangez les **jetons Nuit** faces cachées et placez-les sur la piste de score de façon à ce qu'il y en ait un toutes les **5 cases jusqu'à la case 50**. Les jetons Nuit restent en place sur la piste de score tout au long de la partie. Le jeton Nuit non-utilisé est replacé dans la boite de jeu.

CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

LES CARTES BANSHEE

Les cartes Banshee fonctionnent de la même façon que les autres cartes Créature, mais elles apportent de nouvelles capacités:

Pillage :

Tous les autres joueurs doivent vous donner une pierre précieuse de la couleur indiquée, si possible. S'ils ne possèdent pas de pierre précieuse de la couleur requise, ils ne vous donnent rien.

Exemple : Les joueurs marron et noir doivent donner une pierre précieuse bleue au joueur beige. Le joueur gris ne possède pas de pierre précieuse bleue et ne donne donc rien au joueur beige.

Résurrection :

Vous pouvez choisir la carte de votre choix dans la défausse de cartes Créature et la placer dans votre propre défausse.

***Note :** Si la défausse de cartes Créature est vide au moment où vous jouez cette carte, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.*

Exemple : Le joueur choisit la carte rouge (68) dans la défausse de cartes Créature et la place sur sa propre défausse.

Échange de cartes :

Vous pouvez prendre n'importe quelle carte de la défausse de cartes Créature et l'ajouter directement à votre main.

Après avoir utilisé cette capacité, la carte Banshee est détruite et vous devez la placer dans la défausse de cartes Créature. La deuxième carte que vous avez jouée lors de votre tour est quant à elle placée dans votre défausse, quel que soit le numéro indiqué dessus.

***Note :** Si vous possédez également la pierre runique "Utiliser 3 capacités" , placez la carte Banshee et la carte avec le plus grand numéro dans la défausse de cartes Créature. Placez la carte restante dans votre défausse.*

Exemple : Le joueur place la carte Banshee sur la défausse de cartes Créature puis prend la carte Dragon blanche (77) dans cette même défausse et l'ajoute à sa main. Il place ensuite l'autre carte jouée pendant ce tour (75) dans sa défausse.

Feu follet :

Choisissez une tuile Feu follet parmi celles disponibles sur le plateau Nuit et recevez immédiatement le bonus indiqué sur celle-ci. Défaussez ensuite la tuile Feu follet utilisée et révélez-en une nouvelle.

Exemple : Le joueur gagne un total de 5 points de victoire: 3 pour la tuile Feu follet qu'il a choisie et 2 pour sa carte Druide.

Tuiles Feu follet et jetons Nuit

A chaque fois que vous dépassez ou que vous arrivez sur une case de la piste de score qui contient un jeton Nuit représentant un Feu follet, vous pouvez immédiatement choisir une des tuiles Feu follet disponibles sur le plateau Nuit et recevoir le bonus indiqué sur celle-ci. Défaussez ensuite la tuile Feu follet utilisée et révélez-en une nouvelle. Lorsque la pile de tuiles Feu follet est vide, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs tuiles Feu follet lors d'un même tour de jeu.

PVs :

Gagnez immédiatement 2 ou 3 points de victoire.

Dé & Pierre précieuse :

Lancez le dé et effectuez l'action représentée puis prenez la pierre précieuse de la couleur indiquée sur la tuile, s'il y en a de disponible.

Dé & Minerai :

Lancez le dé et effectuez l'action représentée puis prenez un jeton Minerai dans la réserve, s'il y en a de disponible.

Deux pierres précieuses :

Prenez deux pierres précieuses de la couleur de votre choix dans la réserve, à l'exception des pierres précieuses joker.

Pierre précieuse joker :

Prenez 1 ou 2 pierres précieuses joker de la réserve, s'il y en a de disponible.

Invocation :

Prenez la carte Créature de votre choix parmi celles disponibles et placez-la dans votre défausse. Réapprovisionnez ensuite les cartes Créature.

Pioche :

Prenez les deux premières cartes de la pile de cartes Créature et placez-les sur votre défausse.

Jouer une carte :

Vous pouvez jouer immédiatement une carte supplémentaire de votre main et utiliser sa capacité. Placez ensuite la carte utilisée dans votre défausse.

© Copyright 2019
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989

QUEEN GAMES