

DÉS DE VALERIA™



Matériel

- 4 dés à points
- 2 dés numérotés
- 50 feuillets Château
- 50 feuillets Forêt
- 28 cartes Statue
- 10 cartes Événement Solo
- 1 pion Premier joueur

L'histoire de Dés de Valeria

Dans *Dés de Valeria*, vous incarnez un seigneur local à la tête d'un petit domaine de la lisière sud des Montagnes de Bol. La guerre fait rage à Valeria et dans les Régions Occidentales, mais votre domaine semble épargné. Toutefois, la reine souhaite renforcer les défenses de la frontière sud, au cas où un repli stratégique s'imposerait. Le château le plus impressionnant sera alors nommé Capitale Méridionale de Valeria, et son propriétaire accédera au prestigieux rang de Duc, ou Duchesse. Pour cela, vous devrez embaucher des citoyens, construire des routes, rallier les domaines des seigneurs locaux et éliminer les monstres qui rôdent dans la région. Il vous faudra un peu de chance et savoir prendre les bonnes décisions au bon moment pour saisir les occasions qui se présentent. Parviendrez-vous à accomplir votre destinée ?

Mise en place

- ① Chaque joueur prend un stylo (non inclus), 1 feuillet Château et 1 feuillet Forêt. Placez le feuillet Château à gauche du feuillet Forêt, devant vous. Ces feuillets sont conjointement désignés sous le terme de « feuillets Seigneurie ». Inscrivez le nom de votre château dans le phylactère au sommet du feuillet Château.
- ② Divisez les cartes Statue en deux paquets selon leur dos (Jour et Nuit). Mélangez chaque paquet séparément, puis placez le paquet Jour sur le paquet Nuit pour former la pioche Statues. Révélez 6 cartes de la pioche Statues pour former une rivière de cartes face visible. Les pouvoirs des cartes Statue sont détaillés p. 8.
- ③ Désignez un premier joueur au hasard : il reçoit les 6 dés et le pion Premier joueur.



Note : sur le feuillet Château, les cases rondes des emplacements **5** et **6** du tableau des citoyens sont déjà cochées. De même, sur le feuillet Forêt, les 4 cases rondes de départ des routes sont cochées elles aussi.

Feuillets Seigneurie

RÈGLES IMPORTANTES

On utilise le terme **case** pour désigner un espace pouvant être coché sur un feuillet, quelle que soit sa forme.

On utilise le terme **cocher** lorsque vous utilisez votre stylo pour remplir une case, et **entourer** pour les domaines ou les points de victoire  (PV) des antres de monstres que vous atteignez.

Lorsque vous cochez une case sur un feuillet Seigneurie, vous devez cocher *la prochaine case disponible* : dans une section donnée, vous devez donc cocher de gauche à droite, ligne par ligne. Vous **ne pouvez pas** ignorer des cases dans une section.

Si vous êtes amené à cocher une case dans une section déjà complétée (grâce à une action supplémentaire ou une récompense), rien ne se passe, sauf cas particulier lors de la phase Récolte (voir p. 4).

Tableau des citoyens

Le tableau des citoyens se divise en 10 sections. Chaque section affiche une valeur de citoyen, de **1** à **8**, puis  et , qui est associée à la guilde à laquelle ce citoyen est affilié : Saint , Artisan , Ombre  et Soldat . En outre, chaque section dispose de deux cases. Lorsque vous recrutez un citoyen d'une valeur donnée, vous cochez une des cases correspondantes, en commençant par la case de gauche.

Vous gagnez des citoyens via l'action Recruter (voir *Dé jaune = Action Recruter* p. 6) et en entourant certains domaines ou en cochant des cases Récompense. Certaines cases du tableau des citoyens sont des cases Récompense (voir p. 7).

Pistes de guilde

Les guildes se divisent en 4 sections, appelées **pistes de guilde**. Chaque piste dispose de 24 cases. Lors de chaque phase Récolte, vos citoyens gagnent des cases à cocher sur leur piste de guilde, en fonction de leur affiliation. Dans chaque piste de guilde, vous devez cocher les cases de gauche à droite, ligne par ligne, en commençant par la ligne supérieure. Certaines cases des pistes de guilde sont des cases Récompense (p. 7).

Important : la dernière manche de la partie se déclenche lorsqu'un joueur a complété 3 pistes de guilde sur les 4 (voir *Déroulement du jeu* p. 5).

Trésor de guerre

La section Trésor de guerre permet de suivre le montant de l'or gagné pendant la partie via les cases Récompense Or  ou l'action Combattre (voir *Dé rouge = Action Combattre* p. 6). Vous devez cocher les cases de gauche à droite, ligne par ligne, en commençant par la ligne supérieure. Certaines cases du trésor de guerre sont des cases Récompense.

Remplir votre trésor de guerre est le seul moyen de gagner des cartes Statue pour marquer des PV  supplémentaires à la fin de la partie. Vous gagnez une carte Statue lorsque vous complétez une case Récompense Piédestal . Les pouvoirs de chaque carte Statue sont décrits p. 8.

Chemin de ronde

La section Chemin de ronde permet de suivre le nombre de cases Récompense Sentinelle  que vous cochez au fil du jeu. Vous devez cocher les cases en partant du côté gauche du chemin de ronde, en progressant vers la droite, puis de bas en haut. La porte ne sépare **pas** le chemin de ronde en plusieurs sections. Certaines cases du chemin de ronde sont des cases Récompense.

Feuillets Seigneurie (suite)

Routes et domaines

Votre réseau routier, qui relie les 13 domaines, part des 4 cases de départ déjà cochées sur votre feuillet Forêt. Votre première route doit partir d'une case de départ. Par la suite, vous pourrez continuer n'importe quelle route non terminée (qui n'a atteint aucun domaine) depuis une case cochée, ou repartir d'un domaine déjà rallié. Certaines cases des routes sont des cases Récompense.

Vous gagnez des cases à cocher sur les routes grâce aux cases Récompense Route ou via l'action Construire (voir *Dé vert = Action Construire* p. 7).

Pour **rallier un domaine**, il vous suffit de cocher toutes les cases d'une route qui y mène. Lorsque vous cochez la case qui touche le domaine, vous l'avez rallié, et l'entourez en dessinant sur la ligne pointillée blanche. Les pouvoirs de chaque domaine sont expliqués p. 9.

Vous trouverez 6 ponts sur les routes, suivant les règles habituelles des cases. À la fin de la partie, ces ponts peuvent vous rapporter des PV supplémentaires si vous avez la carte Statue appropriée (voir *cartes Statue* p. 8). Un pont est complet si ses 3 cases sont cochées : sa case Récompense Or + les 2 cases cerclées de bleu.

Antres de monstres

Il y a 4 antres de monstres, comportant chacun 2 ou 3 blocs de récompense. Chaque antre est considéré comme une section à part entière.

Vous gagnez des cases à cocher dans les antres grâce aux cases Récompense Combat ou via l'action Combattre (voir *Dé rouge = Action Combat* p. 6) :

- Si vous cochez une case grâce à une **récompense de combat**, choisissez un antre et cochez la prochaine case du bloc de récompense incomplet le plus à gauche de cet antre.
- Si vous utilisez **une action Combattre** pour cocher une case, choisissez un antre et cochez la prochaine case disponible du bloc de récompense qui correspond à la valeur de votre dé (ou de vos dés).

Le premier joueur à compléter un antre de monstres entoure la valeur la plus élevée de cet antre (à droite) et tous les autres joueurs la rayent sur leur feuillet. Ils marqueront uniquement la valeur inférieure s'ils parviennent à compléter cet antre. À la fin de la partie, vous gagnez les PV que vous avez entourés à droite de chaque antre de monstres.

Si les récompenses obtenues lors d'une phase Récolte permettent à plusieurs joueurs de cocher le même antre simultanément, alors la priorité est donnée au joueur actif ou, s'il n'est pas concerné, au joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour.



Déroulement du jeu

La partie se joue en plusieurs manches. Lors d'une manche, chacun joue à tour de rôle, dans le sens horaire. Un tour se divise en trois phases : Lancer, Récolte, Action.

Dès qu'un joueur a terminé 3 pistes de guildes (même en dehors de son tour), la fin de partie est déclenchée. Terminez la manche en cours de telle sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours puis passez au décompte final (voir p. 10).

Phase Lancer

Le joueur actif lance les 6 dés.

Phase Récolte

Tous les joueurs résolvent la phase Récolte simultanément à partir des 2 dés noirs. Le résultat de chaque dé noir ET la somme des deux dés noirs **activent** les citoyens des valeurs correspondantes de vos feuillets Seigneurie : comptez le nombre de cases cochées chez chaque citoyen ainsi activé et cochez le même nombre de cases sur la piste de guildes associée à ce citoyen.



David a obtenu 4 et 5, et donc leur somme, 9. Il y a 1 case cochée chez son citoyen 4 (Soldat) et 2 cases chez son citoyen 5 (Artisan) : David coche 1 case de la piste de guildes des soldats et 2 cases de la piste de guildes des artisans. Sans aucune case cochée, le citoyen 6 n'est pas activé.

Si vous obtenez un **double** (deux dés de la même valeur), les cases du citoyen correspondant sont activées deux fois.

Si la phase Récolte ne vous fait **rien cocher** du tout, cochez une case de la piste de guildes de votre choix. Cela peut arriver lorsque les dés noirs ne correspondent pas aux citoyens avec des cases cochées, ou lorsque les pistes de guildes que vous avez le droit de cocher sont déjà complètes.

Oleksander a obtenu 3 et 3, pour une somme de 6. Il y a 2 cases cochées chez son citoyen 3 (Ombre) et 2 chez son citoyen 6 (Soldat). Il aurait donc normalement le droit de cocher 4 cases de la piste de guildes des ombres et 2 de la piste de guildes des soldats, mais ces deux pistes de guildes sont déjà complètes. En consolation, Oleksander coche une case d'une autre piste de guildes.

Lors de la phase Récolte, il peut arriver que plusieurs joueurs débloquent la même statue, ou terminent de cocher le même antre. Dans ce cas, la priorité est donnée au joueur actif ou, s'il n'est pas concerné, au joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour.

Phase Action

Le joueur actif choisit le dé jaune, rouge ou vert, puis il effectue l'action associée à la couleur du dé choisi (voir p. 6-7).

LE DÉ BLEU

Vous pouvez ajouter la valeur du dé bleu au résultat du dé de la couleur choisie pour votre action.

Après la phase Action, passez les 6 dés à la personne assise à votre gauche. C'est maintenant à elle de jouer.

Actions des dés

Dé Jaune = Action Recruter

Dans votre tableau des citoyens, cochez une case de la section qui correspond exactement à la valeur du dé jaune, **ou** exactement à la valeur cumulée du dé jaune et du dé bleu.



Hélène a obtenu un 2 jaune et un 6 bleu. Elle peut utiliser le dé jaune pour cocher une case de son citoyen **2** ou la valeur cumulée des deux dés pour cocher une case de son citoyen **8**. Elle décide de **cocher une case du 2** car les chances d'obtenir un 2 sur les dés noirs (pour activer ce citoyen) restent supérieures à celles d'obtenir un 8.

Dé Rouge = Action Combattre

Choisissez un antre de monstres et cochez la prochaine case disponible du bloc de récompense qui correspond à la valeur du dé rouge, **ou** à la valeur cumulée du dé rouge et du dé bleu.

Gagnez la récompense de la case cochée, puis gagnez 1 Or en cochant 1 case de votre trésor de guerre.

IMPORTANT !

Vous gagnez 1 Or **uniquement** lorsque vous utilisez le dé rouge pour faire l'action Combattre, et non lorsque vous cochez une case grâce à une récompense de combat .

Lorsque vous faites une action Combattre, vous pouvez cocher la prochaine case disponible de n'importe quel bloc de récompense qui correspond à votre dé (ou vos dés) dans l'antre choisi. Lorsque vous bénéficiez d'une récompense de combat , vous devez forcément cocher la prochaine case disponible (voir p. 7) de l'antre choisi (la plus faible).



Levi a obtenu un 4 rouge et un 6 bleu. Il pourrait utiliser le dé rouge pour cocher la première case du premier bloc de récompense, mais choisit plutôt d'utiliser la valeur cumulée des deux dés pour **cocher la deuxième case** du second bloc de récompense de cet antre. C'est une case Récompense Or  et il coche donc une case dans son trésor de guerre. De plus, comme il vient d'effectuer une action Combattre, il gagne 1 Or supplémentaire et coche une autre case de son trésor de guerre.

Le premier joueur qui complète un antre de monstres entoure la valeur la plus élevée de cet antre (à droite) et tous les autres joueurs la rayent sur leur feuillet. Ils ne marqueront que la valeur inférieure s'ils parviennent à compléter cet antre.



Un peu plus tard, alors qu'il ne lui manque plus qu'une case, Levi obtient un 6 rouge et un 2 bleu. Il **coche la dernière case**  et complète cet antre. Comme il est le premier à le faire, il **entoure** les 5 PV alors que les autres joueurs les rayent sur leur feuillet. Lui-même raye les 3 PV de l'emplacement du dessous, pour y voir plus clair. Enfin, comme il a utilisé un dé rouge et effectué l'action Combattre, il gagne 1 Or et coche donc une case de son trésor de guerre.

Actions des dés (suite)

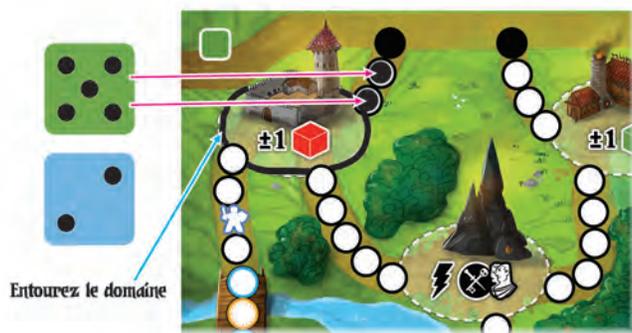
Dé Vert = Action Construire

Choisissez une route de votre feuillet et cochez autant de cases qu'indiqué par le dé vert, **ou** par la valeur cumulée du dé vert et du dé bleu.

Vous devez partir d'une case déjà cochée ou d'un domaine déjà rallié.

Vous devez vous arrêter lorsque la route atteint un domaine ou une impasse, même si vous n'avez pas utilisé la totalité de la valeur dont vous disposez.

Si vous cochez une case qui touche un domaine, vous ralliez ce domaine : entourez-le (voir *Pouvoirs des domaines* p. 9).



Inaya a obtenu un 5 vert et un 2 bleu. Elle décide d'utiliser uniquement le dé vert et construit la route à partir de la case de départ située en haut à gauche de son feuillet Forêt. Elle coche 2 cases et atteint son premier domaine, qu'elle entoure pour indiquer qu'elle l'a rallié. Les cases excédentaires sont perdues.

Vous pouvez commencer une route sans la terminer dans le même tour.

Dans un même tour, vous ne pouvez pas répartir vos cases à cocher entre plusieurs routes.

Cases Récompense

Une bonne partie des cases de vos feuillets Seigneurie ont une couleur, une forme ou une icône spéciale. Ce sont des **cases Récompense**, qui vous accordent des bonus spéciaux lorsque vous les cochez.

 **Case Récompense Recrue** : cochez immédiatement la prochaine case d'une section Citoyen de votre choix.

 **Case Récompense Or** : cochez immédiatement la prochaine case de votre trésor de guerre.

 **Case Récompense Route** : cochez immédiatement une case de route de votre feuillet Forêt (*adjacente à une case déjà cochée ou à un domaine déjà rallié*).

 **Case Récompense Sentinelle** : cochez immédiatement la prochaine case de votre chemin de ronde.

 **Case Récompense Combat** : cochez immédiatement la prochaine case d'un antre de monstres de votre choix.

 **Case Récompense Piédestal** : prenez immédiatement une carte Statue de la rivière et remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche. *Lors de la phase Récolte, si plusieurs joueurs marquent une récompense Piédestal, ils se servent dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif. Ce n'est qu'ensuite que les cartes sont remplacées.*

 **Case Récompense Étoile** : à la fin de la partie, marquez 1 PV  pour chaque case Étoile cochée (voir *Décompte final* p. 10). *Il s'agit du seul bonus de case Récompense dont l'avantage n'est pas immédiat.*

Cocher une case Récompense peut vous permettre d'en cocher une autre, puis une autre encore, etc. Résolez cette chaîne de récompenses avant de poursuivre.

Cartes Statue

Les cartes Statue octroient tantôt des récompenses immédiates, tantôt des bonus lors du décompte de fin de partie. Voici la liste complète de leurs effets, en fonction de leur numéro (indiqué en haut à gauche).

1. Gagnez 2 PV pour chaque pont dont vous avez coché les 3 cases.
2. Gagnez 1 PV pour chaque domaine que vous avez rallié.
3. Gagnez 1 PV pour chaque groupe de 3 cases cochées dans votre trésor de guerre.
4. Gagnez 3 PV pour chaque case Étoile cochée sur votre chemin de ronde.
5. Gagnez 4 PV pour chaque antre de monstres que vous avez complété.
6. Gagnez 1 PV pour chaque paire de cases Étoile cochées sur vos feuillets.
7. Gagnez 3 PV pour chaque case Récompense Piédestal cochée dans votre trésor de guerre.
8. Gagnez 3 PV pour chaque case Saint cochée dans votre tableau des citoyens.
9. Gagnez 3 PV pour chaque case Ombre cochée dans votre tableau des citoyens.
10. Gagnez 2 PV pour chaque case Soldat cochée dans votre tableau des citoyens (dont la case de départ).
11. Gagnez 2 PV pour chaque case Artisan cochée dans votre tableau des citoyens (dont la case de départ).
12. Bénéficiez immédiatement de 3 récompenses Recrue.
13. Bénéficiez immédiatement de 3 récompenses Combat.
14. Bénéficiez immédiatement de 3 récompenses Or. En outre, lors du décompte final, cette carte compte comme 3 cases Étoile cochées.



Ajoutez les PV des statues à ceux rapportés par les cases Étoile, les domaines et les antres de monstres (voir p. 10).

ORDRE DES ACTIONS

Lors de la phase Récolte, après que chaque joueur a fait sa récolte, les joueurs qui ont marqué une récompense Piédestal lors de cette phase prennent une carte Statue dans la rivière dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif. Une fois que tous se sont servis, complétez la rivière à 6 cartes.

Lors de la phase Action, si vous marquez une récompense Piédestal, prenez immédiatement une carte Statue dans la rivière puis complétez-la à 6 cartes.

La carte Statue est gagnée immédiatement : vous ne pouvez pas attendre de la prendre plus tard.

Chaque carte Statue existe en deux exemplaires : une version Jour et une version Nuit. Vous ne pouvez pas avoir deux fois la même carte Statue dans votre jeu.

Vous ne pouvez pas avoir plus de **4 cartes Statue**. Les cartes marquées de l'icône Immédiat (⚡) restent devant vous et comptent dans ce total.

Pouvoirs de domaine

Une fois un domaine rallié, vous bénéficiez de son pouvoir. La plupart des domaines vous permettent de modifier les résultats des dés colorés. Ces pouvoirs peuvent uniquement être utilisés lors de votre phase Action.

- ±1 Vous pouvez ajouter 1 ou retirer 1 du dé vert.
- Vous pouvez retourner le dé vert sur son côté opposé.
- ±1 Vous pouvez ajouter 1 ou retirer 1 du dé rouge.
- Vous pouvez retourner le dé rouge sur son côté opposé.
- ±1 Vous pouvez ajouter 1 ou retirer 1 du dé jaune.
- Vous pouvez retourner le dé jaune sur son côté opposé.
- ±1 Vous pouvez ajouter 1 ou retirer 1 du dé bleu.
- Vous pouvez retourner le dé bleu sur son côté opposé.
- ±1 Vous pouvez ajouter 1 ou retirer 1 d'un dé coloré.

RÈGLES DE MODIFICATION

La valeur d'un dé ne peut pas être supérieure à 6. En outre, ajouter 1 à un 6 ou retirer 1 à un 1 ne sert à rien : cela ne fait pas pivoter le dé.

Astuce : La somme des deux faces opposées d'un dé fait toujours 7. Ainsi, retourner un 3 vous donnera forcément un 4, et inversement.

Vous pouvez utiliser plusieurs pouvoirs sur le même dé, mais chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase Action.

Les pouvoirs de domaine sont facultatifs.

Certains pouvoirs de domaine vous permettent de gagner immédiatement () un citoyen de la guilde indiquée par l'icône qui lui est associée. Ces pouvoirs de domaine doivent être utilisés une seule fois, dès que vous ralliez le domaine. Cochez la case la plus à gauche de la section du tableau des citoyens qui correspond à l'icône de guilde indiquée.

Cochez immédiatement une case Citoyen Artisan.

Cochez immédiatement une case Citoyen Soldat.

Cochez immédiatement une case Citoyen Saint.

Cochez immédiatement une case Citoyen Ombre.

Si toutes les cases correspondantes de votre tableau sont déjà cochées, le pouvoir est perdu.



Anastasiya a obtenu un 3 vert et un 1 bleu. Elle utilise ses pouvoirs de domaine pour **1** retourner le dé vert sur son côté 4, puis **2** ajouter 1 pour faire 5. Avec la valeur cumulée des deux dés, elle **coche 6 cases de route** **3**. Cela lui permet de **rallier le domaine** et ainsi de cocher une case Citoyen Soldat (). Elle coche donc immédiatement la première case disponible de **4**.

Décompte final

Utilisez les emplacements au bas de votre feuillet Château pour compter votre score.

- ★ **Cases Étoile** : comptez le nombre de cases Étoile ☆ cochées sur vos feuillets Seigneurie et notez le résultat dans l'emplacement correspondant.
- **Domaines ralliés** : comptez le nombre de domaines que vous avez ralliés sur votre feuillet Forêt et notez le résultat dans l'emplacement correspondant.
- 👤 **Antres de monstres** : faites la somme du nombre de PV que vous avez gagnés pour chaque antre complété et notez le résultat dans l'emplacement correspondant.
- 🏛️ **Cartes Statue** : notez les PV de chacune de vos cartes Statue (4 max.) dans les emplacements supérieurs. Notez la somme de ces PV dans l'emplacement correspondant.

Faites maintenant la somme des PV inscrits dans chacun des quatre emplacements inférieurs pour obtenir votre score final. Le joueur avec le plus de PV est le vainqueur, et devient **Duc** ou **Duchesse de la Capitale Méridionale de Valeria**. En cas d'égalité, le joueur qui a coché le plus de cases Étoile parmi les personnes ex aequo l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



À la fin de la partie, Anastasiya calcule son score. Elle a coché 17 cases Étoile ☆ en tout, donc inscrit 17 dans le segment ★. Elle a rallié 9 domaines sur son feuillet Forêt, et inscrit donc 9 dans le segment suivant ○. S'y ajoutent 21 PV d'antres de monstres 👤. Enfin, sa carte Statue n°2 lui rapporte 9 PV (pour 9 domaines), sa carte Statue n°5 lui rapporte 12 PV (4 PV par antre de monstre complétée, donc 4x3), et sa carte Statue n°10 lui rapporte également 12 PV (2 PV pour chaque case Soldat 🏹 cochée dans son tableau des citoyens, donc 2x6). Sa carte Statue n°13 ne rapporte rien. Elle rapporte en tout 33 PV de statues 🏛️, pour un score total de 80 PV.

Règles Solo

Par Ordre de la Reine :

Sa Majesté la Reine de Valeria a mandé les Hauts Inspecteurs des Cinq Maisons pour faire le tour des domaines du Sud, et sélectionner l'un d'entre eux afin d'accueillir la Capitale Méridionale de Valeria. Ils partent de Viktoria ce jour même avec un premier chargement d'armes et de provisions. En aucun cas vous ne devez mentionner l'existence de ce chargement, ni même évoquer la possibilité que la Reine ordonne un repli stratégique vers le sud. Vous avez 20 jours pour préparer votre château, vaincre les monstres qui rôdent aux alentours et rallier les domaines des seigneurs locaux, avant que les Hauts Inspecteurs n'arrivent. Vous êtes averti, par la présente, que si votre château ne donne pas satisfaction, il sera attribué d'office à l'un de nos barons.

Dés de Valeria se joue de la même manière en solo qu'à plusieurs joueurs, à l'exception des ajustements suivants.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Événement solo pour former la pioche Événements.

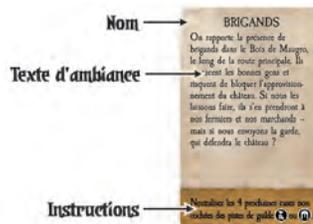
PHASE LANCER

Les 20 arbres qui bordent l'allée centrale du château représentent les 20 tours de votre partie en solo. Au début de chaque tour, cochez un arbre puis lancez les 6 dés. La partie s'arrête lorsque vous n'avez plus d'arbre à cocher. Passez alors au décompte final.

PHASE ÉVÈNEMENT

Les 6 bateaux du canal représentent les 6 événements possibles. Si vous obtenez un **double** sur les dés noirs, cochez l'un des bateaux et révélez la première carte de la pioche Événements. Suivez les instructions de cette carte. Si une carte vous demande de **neutraliser** un élément de vos feuillets Seigneurie, vous devez le rayer. Les éléments neutralisés ne peuvent être ni gagnés, ni utilisés – ils n'existent pas.

Note : les doubles n'ont plus aucun effet une fois que vous avez coché les 6 bateaux.



PHASE RÉCOLTE & PHASE ACTION

Comme d'habitude, effectuez votre récolte à partir des dés noirs, puis une action en utilisant les dés colorés.

SECONDE RÉCOLTE

Lancez les dés noirs une nouvelle fois et effectuez une seconde récolte. **Note :** les doubles obtenus lors d'une seconde récolte ne déclenchent pas d'événement.

Décompte final

Comptez vos points comme d'habitude (en ignorant les éléments neutralisés) pour déterminer votre score final.

59 ou moins – *Vous perdez votre titre de noblesse. La nouvelle baronne qui vous remplace semble sympathique... du moins jusqu'à ce qu'elle vous envoie au cachot.*

60 à 69 – *Est-ce de la chance ou du talent ? Dans le doute, un baron est dépêché par la reine pour surveiller vos agissements.*

70 à 79 – *Votre château n'a pas été choisi, mais vos efforts vous valent le titre de Premier Chambellan du Sud.*

80+ – *Vous êtes promu Duc, et l'ensemble des terres au sud des Montagnes de Bol est reconnu comme votre duché. En outre, votre château devient officiellement la Capitale Méridionale de Valeria !*

Aide de jeu

Aperçu – Chaque tour se divise en 3 phases :

1. **Phase Lancer** – Le joueur actif lance les 6 dés.
2. **Phase Récolte** – Tous les joueurs récoltent simultanément, à partir des résultats de chaque dé noir et de la somme des deux. Si vous ne cochez rien, cochez une case de votre choix sur une piste de guildes. **Note** : la partie se termine lorsqu'un joueur a complété 3 pistes de guildes. Terminez la manche en cours et passez au décompte final.
3. **Phase Action** – Le joueur actif choisit le dé vert, rouge ou jaune et effectue l'action associée. Il peut ajouter la valeur du dé bleu à celle du dé choisi.

Dé jaune = Recruter. Dans le tableau des citoyens, cochez une case dans une section correspondant à la valeur du dé jaune (ou du dé jaune + dé bleu).

Dé rouge = Combattre. Dans un antre, cochez la prochaine case disponible d'un bloc de récompense. Son numéro doit correspondre à la valeur du dé rouge (ou du dé rouge + dé bleu). Ensuite, gagnez 1 Or.

Dé vert = Construire. Cochez autant de cases d'une route que la valeur du dé vert (ou du dé vert + dé bleu). Si vous atteignez un domaine, arrêtez-vous et ralliez-le.

Après la phase Action, le joueur actif passe les 6 dés à son voisin de gauche. C'est maintenant à son tour de jouer.

 Récompense Recrue : cochez une case de votre tableau des citoyens.

 Récompense Or : cochez une case de votre trésor de guerre.

 Récompense Route : cochez une case de route.

 Récompense Sentinelle : cochez une case de votre chemin de ronde.

 Récompense Combat : cochez une case dans un antre de monstres.

 Récompense Piédestal : gagnez une carte Statue.

 Récompense Étoile : 1 PV à la fin de la partie.

Crédits

Auteur : Levi Mote | Illustrations : Mihajlo Dimitrievski
Développement : David MacKenzie et Isaias Vallejo

Relecture originale : Sarah Bolland

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Relecture : Siegfried Würtz | PAO : Marek Baranowski

Alpha-testeurs : Andrew Whipple III, Ryan Whipple, Mike Chew, Thomas Kerry, Elysebeth Simmang et Matt Jacobs

Beta-testeurs : Alex Marion, Alexandre Renaudon, Alexis Gustin, Allison Land, Ally Henderson, Andy Densmore, Becca Helton, Bob Hyde, Brendan Cleary, Carolyn Thomas, Chris Jones, Chris Olsen, Colby Orton, Cole Walker, David Prince, Dianna Gleason, Donna Itoh, Elodie Hollange, Eric Jack, Eve Jones, Gray Detrick, Honza Šlikr, Jack Thomas, Jacob Bennett, Jason Lheureux, Jennifer Bragg, Jeremy Land, Jessi Jewette, Jindrich Zaludek, Joe Gurnig, John Johnson, John Loeffler, John Plummer, Jonas Vana, JS Bragg, Kasey Plummer, Kass Powell, Kyle Gleason, Lenka Sobanova, Marc Gustin, Marta Zurkova, Melanie Reeves, Melissa Hahn, Michael Beck, Michael Hahn, Murielle Brull, Natalie Prince, Nathan Ward-Tyrrell, Nicolas Layaie, Pat Rurek, Paul Sponaugle, Petr Zeman, Rob Marion, Robert Chang, Sam Millsaps, Sammy Fadeur, Scott Gleason, Sean Anderson, Sean Boston, Sébastien Puelinks, Shana Rosenberg, Sylvie Sartenaer, Tamera Detrick, Tiffany Marie Cook, Tim Bierema, Tomas Petru, Vinciane Scheen, William Giammona, Zdenek Jandera



Lucky Duck Games

ul. Zielinskiego 11
30-320 Cracovie, Pologne
©2022 Lucky Duck Games



Daily Magic Games

14300 32nd Ave NE #403
Seattle, WA 98125

©2021 Daily Magic Games, LLC. Tous droits réservés.

Des questions ? Écrivez-nous à info@luckyduckgames.com !