

Rolling Realms v9 ([lien](#))

► Déroulement du jeu :

Le jeu se joue en 3 manches de 9 tours. À chaque manche, les joueurs choisissent collectivement 3 royaumes. À chaque tour, un joueur lance 2 dés à 6 faces, tous les joueurs notent les deux valeurs obtenues en bas de page et utilisent ces dés dans les 3 royaumes de la manche. Chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois, chacun dans un royaume différent.

Le joueur possédant le plus de ★ remporte la partie (chaque ressource non-utilisée rapporte 0,1 ★).

Lorsqu'un joueur gagne une ressource (🍊, 💜 ou 🟡), il l'entoure en bas de page dans la zone correspondante à la manche. S'il souhaite utiliser une ressource disponible, il la raye.

► Tapestry

Placer la forme correspondante dans la grille. Cette forme peut être pivotée, mais ne doit pas dépasser de la grille ni superposer une case déjà remplie. Les carrés gris avec un point déjà dessinés comptent comme une case remplie. La même forme peut être choisie plusieurs fois au cours d'une manche.

- À chaque fois qu'un grand carré (2 × 2) est rempli, le joueur gagne la ressource correspondante.

- À chaque fois qu'une grande ligne ou qu'une grande colonne (3 grands carrés) est remplie, le joueur gagne 1 ★.

► Between Two Cities

Inscrire la valeur dans une case. Deux valeurs identiques ne peuvent pas être adjacentes orthogonalement. Lorsqu'une ligne ou un colonne est pleine, le joueur gagne les ressources correspondantes.

Les joueurs gagnent autant de ★ que le plus petit nombre de ★ parmi les deux autres royaumes de la manche. Ce nombre de ★ ne peut pas dépasser le nombre de cases remplies.

► Euphoria

Cocher la valeur correspondante d'une zone (gauche ou droite). La somme totale des valeurs cochées dans la zone détermine les ressources/étoiles obtenu(e)s.

Il est possible de cocher la même valeur dans les deux zones si les dés du tour inscrits dans la manche forment la paire correspondante. Dans ce cas, le deuxième dé doit tout de même être utilisé dans un autre royaume. Le joueur reçoit alors les ressources/étoiles des deux zones.

Pour une valeur totale de 11 ou plus, une zone rapporte 1 💜 ou 1 🍊 au choix.

Pour une paire, seule la valeur des dés du tour inscrits dans la manche, non-changée par un bonus, peut être utilisée.

Pour une paire, si le joueur choisi de cocher une valeur, il n'est pas obligé de cocher l'autre si elle est disponible.

Il n'est pas possible de gagner plus de 6 ★ dans ce royaume.

► Scythe

Cocher, sur la première ou la deuxième ligne, une case correspondante à la valeur du dé et gagner la ressource (première ligne) ou l'★ (deuxième ligne) associée. Sur la deuxième ligne, il faut payer la ressource associée pour pouvoir cocher la case et obtenir 1 ★.

► Wingspan

Les cases de chaque oiseau sont à remplir de gauche à droite avec la valeur du dé. Il n'est pas obligatoire de finir un oiseau pour en commencer un nouveau. La première case de chaque oiseau rapporte une ressource lorsqu'elle est remplie, de même pour la deuxième case.

Lorsqu'un oiseau est complet et que la somme des valeurs le composant est égale au nombre inscrit (7, 12 ou 16), le joueur gagne 2 ★.

Il est possible d'ajouter une valeur à un oiseau même si celle-ci fait passer la somme des valeurs à un total supérieur au nombre de l'oiseau.

► Between Two Castles

Inscrire la valeur dans une case. Les cases sont à remplir du bas vers le haut et la valeur d'une case doit être strictement inférieure à la valeur de la case du dessus. Lorsqu'une colonne est complète, le joueur gagne les ressources associées.

Chaque ligne complète d'un château rapporte 1 ★ (chaque château est composé de 3 lignes).

La porte du château est une case déjà remplie.

► Charterstone

Cocher le dé choisi et noter la valeur du deuxième dé dans la caisse de la même colonne pour gagner la ressource correspondante (le deuxième dé doit tout de même être utilisé dans un autre royaume), ou à la place, cocher TOUTES les valeurs notées dans les caisses qui correspondent à la valeur du dé.

Chaque caisse cochée rapporte 1 ★.

Un dé obtenu avec X 🟡 permet de cocher le dé dont la valeur correspond et de noter la valeur d'un des deux autres dés au choix dans la caisse, ou bien de cocher toutes les valeurs correspondantes notées dans les caisses.

Il n'est pas possible de noter la valeur d'un dé obtenu par X 🟡 dans une caisse, mais seulement la valeur d'un des deux dés du tour inscrits dans la manche, non-changée par un bonus.

► My Little Scythe

Cocher un hexagone correspondant et recevoir une 🍊 ou un 💜 selon l'hexagone.

Le joueur gagne 1 ★ :

- pour avoir gagné au moins 7 🍊 pendant cette manche ;
- pour avoir gagné au moins 7 💜 pendant cette manche ;
- pour chaque paire de valeurs identiques entre les deux zones.

Il n'est pas possible de gagner plus de 6 ★ dans ce royaume.

► Viticulture

Entourer la grappe de raisin correspondante et obtenir la ressource associée, ou à la place, utiliser la somme de la valeur du dé et d'une ou plusieurs grappe(s) déjà entourée(s) pour remplir le verre de vin correspondant et gagner 2 ★. Dans ce cas, les grappes utilisées sont cochées et ne peuvent plus être réutilisées par la suite.

► Bonus : utilisation des ressources

- pour 2 🍊 : changer la valeur d'un dé par sa valeur +/- 1 ;
- pour 3 🍊 : changer la valeur d'un dé par sa valeur +/- 1. Cette nouvelle valeur peut être utilisée dans un royaume où un dé a déjà été placé ;
- pour 2 💜 : si les dés du tour inscrits dans la manche forment une paire, réutiliser un dé ;
- pour 3 💜 : réutiliser un dé ;
- pour 2 🟡 : si la somme des valeurs des dés du tour inscrits dans la manche vaut 7, réutiliser un dé ;
- pour X 🟡 : obtenir un dé supplémentaire d'une valeur X (allant de 1 à 6).

Notes :

- les dés peuvent être changés pour former une paire ou si la somme des valeurs obtenues est égale à 7, mais ne permettent alors pas de déclencher les bonus liés à ces conditions ;
- les dés réutilisés et les dés supplémentaires ne peuvent pas être utilisés dans le même royaume qu'un autre dé du tour ;
- les dés réutilisés le sont comme s'ils venaient d'être lancés.

► Points de règle

- Il est possible d'utiliser plusieurs bonus lors du tour, à n'importe quel moment.

Exemple : Un joueur obtient deux 4. Il peut payer 2 💜 pour obtenir un troisième 4, puis payer 2 🍊 pour modifier un 4 en 5. Le joueur peut alors placer deux 4 et un 5 dans les royaumes.

- Il n'est pas possible de gagner plus de 12 🍊, 12 💜 ou 12 🟡 par manche.
- Il est possible de payer X 🟡 pour obtenir un dé, puis de payer 3 💜 pour le réutiliser.
- Il est possible de payer 2 🍊 pour augmenter la valeur d'un dé à réutiliser de 1.
- Lorsqu'un joueur réutilise un dé dont la valeur a changé, il réutilise le dé avec sa valeur originale.
- Il est possible de réutiliser plusieurs fois un dé.
- Avec le bonus 3 🍊, il est obligatoire de changer la valeur du dé avant de l'utiliser dans un royaume.
- Il n'est pas possible de ne pas utiliser un dé par choix : s'il est possible de l'utiliser, il faut l'utiliser.
- Il est possible d'utiliser les deux dés lancés et les dés supplémentaires dans l'ordre de son choix.
- Les dés qui ne peuvent pas être utilisés sont perdus pour le tour.

Exemple : Un joueur obtient un 2 et un 3. S'il place le 2 dans un royaume, il ne peut plus placer le 3, alors que l'inverse lui permettrait de placer les deux dés. Ce joueur peut choisir de d'abord placer le 2 et donc de perdre le 3.

Exemple : Un joueur obtient deux 3. Il utilise 1 🟡 pour obtenir un 1 supplémentaire. Il peut placer un 3 et le 1, puis se retrouver dans la situation où le second 3 ne peut pas être placé. Ce dernier est alors perdu.