

RUNE STONES

LA FORÊT ENCHANTÉE

 EXTENSION 2

MODULE : LA FORÊT ENCHANTÉE

En tant que druide, vous possédez un familier qui peut parcourir la forêt enchantée afin d'augmenter votre pouvoir et d'obtenir de puissantes capacités à usage unique que vous devrez utiliser au moment le plus approprié !

MATÉRIEL

- 1 plateau Forêt



Cases de départ

- 1 jeton Forge



Placez ce jeton sur la deuxième forge du plateau de façon à vous rappeler que votre familier peut être déplacé d'une case lorsque vous forgez un artefact dans cette forge.

- 15 jetons Champignon Vénéneux

3 pour chacun des types suivants: Copier une pierre runique, Pas de défausse, Copier une capacité, Pierres précieuses joker, Carte Gratuite



- 4 familiers



un pour chacune des 4 couleurs de joueur

Avant votre première partie, collez l'autocollant correspondant à votre familier sur le marqueur de votre couleur.

- 1 livret de règles

CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

- 1.) Placez le plateau Forêt à côté du plateau de jeu et posez les familiers sur leurs cases de départ respectives.
- 2.) Mélangez les jetons Champignon vénéneux faces cachées et placez-les près du plateau Forêt.
- 3.) Placez le jeton Forge sur la deuxième forge du plateau de jeu.



CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

Vous avez désormais la possibilité de déplacer votre familier dans la forêt enchantée afin de gagner des cartes, des pierres précieuses joker ou des jetons Champignon Vénéneux lorsque vous traversez ou que vous terminez votre déplacement sur certaines cases. Vous gardez les jetons Champignon Vénéneux que vous récupérez cachés à la vue des autres joueurs et vous pouvez ensuite les utiliser au moment qui vous semble le plus opportun. En fin de partie, vous pouvez gagner des points de victoire supplémentaires en fonction de la position de votre familier sur le plateau Forêt.

Vous avez deux options qui vous permettent d'avancer votre familier d'une case sur le plateau Forêt:

a) Lorsque vous effectuez l'action :

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous pouvez choisir de ne pas utiliser la capacité d'une de vos cartes et d'avancer votre familier d'une case à la place. Vous pouvez choisir cette option pour toutes les cartes que vous jouez, ce qui signifie que vous avez la possibilité de déplacer votre familier de plusieurs cases au cours d'un même tour de jeu.



b) Lorsque vous effectuez l'action :

3. FORGER DES ARTÉFACTS et que vous forgez un artéfact dans la deuxième forge (celle sur laquelle est posé le jeton Forge), vous avancez également votre familier d'une case sur le plateau Forêt.



Lorsque votre familier traverse ou s'arrête sur une case représentant un bonus, vous gagnez immédiatement le bonus en question (*même si la case est déjà occupée par un ou plusieurs autres familiers*). Si votre familier termine son déplacement sur une case déjà occupée, placez-le au-dessus des autres familiers déjà présents sur la case.



Carte - Piochez la première carte de la pile et placez-la dans votre défausse.



Dé - Lancez le dé et recevez la récompense indiquée.



Pierre précieuse joker - Recevez le nombre de pierres précieuses joker représentées.



Champignon Vénéneux - Prenez un jeton Champignon Vénéneux (*sans le regarder*) et placez-le face cachée devant vous, sans le révéler aux autres joueurs.

Vous pouvez utiliser les jetons Champignon Vénéneux lorsque vous le souhaitez à différents moments de la partie, en fonction du jeton Champignon Vénéneux que vous possédez. Une fois utilisés, les jetons Champignon Vénéneux sont défaussés.



Lorsque votre familier a atteint la dernière case du plateau Forêt, il ne peut plus être déplacé et vous gagnez immédiatement 3 points de victoire.



LES JETONS CHAMPIGNON VÉNÉNEUX EN DÉTAILS



Copier une pierre runique :

Pour le reste du tour de jeu en cours, vous pouvez bénéficier de l'effet d'une pierre runique de l'un de vos adversaires en plus de vos propres pierres runiques. Vous ne pouvez cependant pas copier l'effet d'une pierre runique que vous possédez déjà.



Carte gratuite :

Lorsque vous effectuez l'action **1. INVOQUER DES CRÉATURES**, vous pouvez prendre gratuitement une carte Créature parmi celles disponibles et la placer dans votre défausse.



Pierres précieuses joker :

Pour le reste du tour de jeu en cours, toutes vos pierres précieuses sont considérées comme des pierres précieuses joker.



Pas de défausse :

Lorsque vous effectuez l'action **2. UTILISER DES CAPACITÉS**, vous pouvez placer toutes les cartes utilisées dans votre défausse, sans devoir en supprimer une de votre deck.



Copier une capacité :

Lorsqu'un autre joueur effectue l'action :

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous pouvez également utiliser la capacité d'une des deux cartes jouées (*celle de votre choix*). Lorsque vous utilisez cette capacité, vous pouvez bénéficier de l'effet de vos pierres runiques.

CHANGEMENTS EN FIN DE PARTIE

En fin de partie, vous gagnez des points de victoire en fonction de la position de votre familier sur le plateau Forêt. Le joueur dont le familier est le plus avancé gagne 8 points de victoire, le deuxième joueur dont le familier est le plus avancé gagne 5 points de victoire, le troisième joueur dont le familier est le plus avancé gagne 3 points de victoire et enfin, le joueur dont le familier est en dernière position gagne 1 point de victoire.

Si plusieurs familiers se trouvent sur la même case, le plus avancé est celui qui se trouve en bas de la pile et le moins avancé celui qui se trouve en haut.

Votre familier doit être avancé d'au moins une case sur le plateau Forêt pour vous rapporter des points de victoire. Vous ne gagnez pas de points s'il se trouve toujours sur sa case de départ.



MODULE: AFFLUX DE RUNES

Vous avez désormais la possibilité d'utiliser 8 nouvelles pierres runiques très puissantes et de trouver de nouvelles combinaisons qui vous aideront à devenir le plus puissant druide de tous les temps. Une nouvelle façon de choisir les pierres runiques est également proposée dans ce module, ce qui vous incite à tester une approche plus tactique et à tenter de nouvelles expériences à chaque partie.

MATERIEL

• 24 pierres runiques



3 x "Coût réduit"



3 x "Défausser des cartes"



3 x "Enclume"



3 x "Ressource"



3 x "Choix"



3 x "Capacité doublée"



3 x "Invocation"



3 x "Copie"

• 1 sac en tissu



Le petit symbole indique que ces pierres runiques appartiennent à l'extension.

CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE ET PENDANT LA PARTIE

Comme de nombreuses pierres runiques sont maintenant disponibles, nous vous proposons 3 façons différentes de choisir celles que vous utilisez au cours d'une partie :

- 1.) Remplacez toutes les pierres runiques du jeu de base par celles de cette extension (elles sont identifiées par le petit symbole arbre situé en bas de chaque pierre runique).



- 2.) Choisissez 8 pierres runiques parmi toutes celles disponibles (*jeu de base et extension*) avec lesquelles vous souhaitez jouer votre partie. Les autres pierres runiques ne sont pas utilisées et sont replacées dans la boîte de jeu. Pour chacune des pierres runiques choisies, prenez-en un nombre égal au nombre de joueurs moins un et placez-les sur le plateau de jeu.

- 3.) Prenez 2 pierres runiques pour chacune des pierres runiques disponibles (*jeu de base et extension*) et placez-les dans le sac en tissu. Les autres pierres runiques ne sont pas utilisées et sont replacées dans la boîte. Piochez ensuite 8 pierres runiques dans le sac et placez-en une sur chaque case du plateau de jeu.

Pendant la partie, à chaque fois qu'un joueur prend une des pierres runiques disponibles, piochez-en immédiatement une nouvelle dans le sac et placez-la sur la case vide.

Vous n'avez toujours pas le droit de posséder deux fois la même pierre runique.

LES PIERRES RUNIQUES EN DÉTAILS



Défausser des cartes :

Avant de piocher de nouvelles cartes à la fin de votre tour de jeu, vous pouvez défausser **autant de cartes que vous le souhaitez** parmi celles qu'il vous reste en main avant d'en piocher de nouvelles.



Choix :

A chaque fois que vous devez lancer le dé, vous pouvez directement choisir la face que vous souhaitez obtenir.

Coût réduit :



Lorsque vous effectuez l'action **2. UTILISER DES CAPACITÉS**, vous devez payer une pierre précieuse (ou une pierre précieuse joker) de moins qu'indiqué pour obtenir la capacité. Si vous ne devez payer qu'une seule pierre précieuse, vous pouvez utiliser la capacité gratuitement.



Exemple: Le joueur n'a pas besoin de défausser de pierre précieuse joker afin d'obtenir les trois pierres précieuses indiquées.

Capacité doublée :



Lorsque vous effectuez l'action **2. UTILISER DES CAPACITÉS**, vous pouvez choisir d'utiliser deux fois la capacité d'une des cartes et de ne pas utiliser la capacité de la deuxième carte. Défaussez ensuite les cartes comme d'ordinaire.

Enclume :



Lorsque vous effectuez l'action **3. FORGER DES ARTÉFACTS**, vous pouvez forger jusqu'à trois artefacts (au lieu de deux), qui doivent provenir de trois forges différentes.

Invocation :



Lorsque vous effectuez l'action **3. FORGER DES ARTÉFACTS** et que vous récupérez un des trois bonus supplémentaires octroyés par les forges, vous pouvez immédiatement piocher la première carte Créature de la pile et la placer dans votre défausse.



Ressource:



Lorsqu'un autre joueur effectue l'action **3. FORGER DES ARTÉFACTS**, vous pouvez prendre une des pierres précieuses ou un des jetons Minerai (pas de pierre précieuse joker) qu'il a utilisé pour forger son artefact. Si l'autre joueur forge plusieurs artefacts, vous ne pouvez tout de même récupérer qu'une seule pierre précieuse ou un seul jeton Minerai au total.

Copie :



Lorsqu'un autre joueur effectue l'action **3. FORGER DES ARTÉFACTS** et qu'il utilise une forge qui octroie un bonus, vous avez la possibilité de prendre un jeton Minerai, une pierre précieuse joker ou 1 point de victoire.

© Copyright 2020

Queen Games, 53842 Troisdorf,
Germany. All rights reserved.



est. 1989

