

Consultez les règles
de *Survivant* pour jouer
en mode solo !



LA CHUTE DU ROI DE LA MONTAGNE

Ce jeu raconte l'histoire de la guerre légendaire entre trolls et gnomes, survenue plusieurs générations avant les événements de L'Antre du Roi de la Montagne. Dans un assaut irrépensible, les gnomes sont parvenus à franchir nos portes et leurs hordes déferlent à présent sur notre royaume, au cœur de la montagne. Face à cette invasion, rares sont les héros qui osent faire front. Pourtant, vous êtes l'un d'entre eux. Prenant la tête des défenseurs trolls, vous enjoignez à votre peuple de se battre pour son salut, mais cela ne suffit pas. Vous devez également obtenir le soutien des différents clans, repousser les envahisseurs et défendre les grandes salles sacrées, alors que la situation ne cesse de s'empirer. La chute du Roi de la Montagne semble inévitable, mais la férocité de votre lutte alimente la flamme de notre espoir ; l'espoir de pouvoir, un jour, rentrer chez nous.

APERÇU ET BUT DU JEU

Le jeu se déroule en trois manches appelées **vagues**. Au début de chaque vague, vous améliorez votre **ascendance**, un ensemble de symboles déterminant vos capacités. À chacun de vos tours, vous effectuez des actions pour placer vos **trolls** dans les cavernes (*en affrontant vos rivaux et en combattant des gnomes*) ainsi que pour ajouter des trolls sur le plateau, manipuler les **gnomes** et influencer de puissants **champions** afin qu'ils rejoignent votre faction. À la fin de chaque vague, de nouveaux gnomes **envahissent** plusieurs cavernes, s'enfonçant toujours plus profondément dans les entrailles de la montagne.

Au cours de la partie, vous gagnerez de l'**honneur** en **terrassant des gnomes**, en **tombant glorieusement** au combat lors des **invasions**, et en **bénéficiant des aptitudes** de certains **champions**. À la fin des vagues I et II, vous gagnez de l'honneur en contrôlant des **cavernes**, et notamment en étant présent dans les différents **domaines liés à chaque clan**. À la fin de la vague III, vous gagnez de l'honneur en participant au périmètre défensif autour des **grandes salles**, en préservant de nombreux **symboles Anciens** dans votre ascendance et en cumulant le plus de **votes de chaque clan** (*votes obtenus grâce aux champions en les impressionnant par votre agressivité sur leur territoire*). À la fin de la partie, le joueur totalisant le plus d'honneur l'emporte !



LES SEPT CLANS DE LA MONTAGNE



CLAN DE LA
MOUSSE



CLAN DE LA
GLACE



CLAN DE LA
LUNE



CLAN DU
GRANITE



CLAN DU
MARTEAU



CLAN DE LA
BOUE



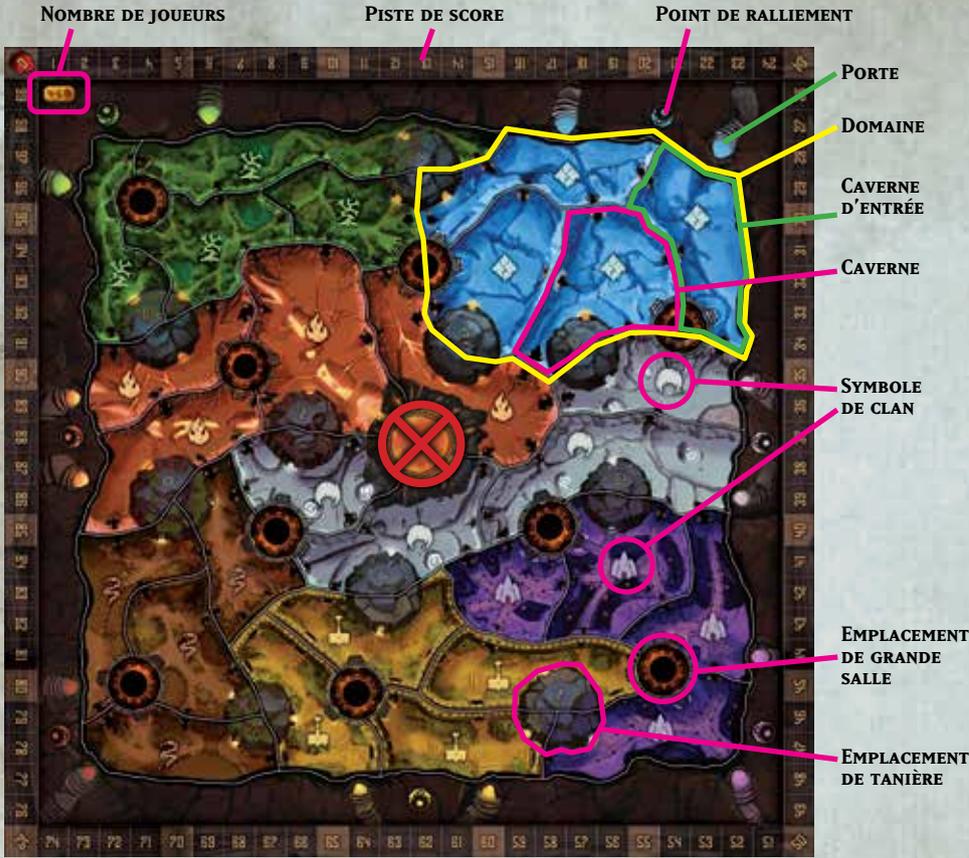
CLAN DU
FEU

MATÉRIEL

1 PLATEAU CENTRAL RECTO VERSO

POUR 4-5 JOUEURS AU RECTO, 2-3 JOUEURS AU VERSO

La montagne est divisée en sept *domaines*, identifiables par la couleur et le symbole du clan auquel chacun appartient. Chaque domaine est divisé en plusieurs *cavernes**. De nombreuses portes permettent de pénétrer dans la montagne depuis l'extérieur. Une caverne disposant d'une porte est appelée une *caverne d'entrée*.



⊗ Le volcan central n'est pas une caverne : personne ne peut y entrer.

1 PLATEAU CLANS

Le plateau Clans permet de suivre les votes octroyés par chaque clan. Chaque clan dispose de sa propre planche.



7 TUILES VOTE



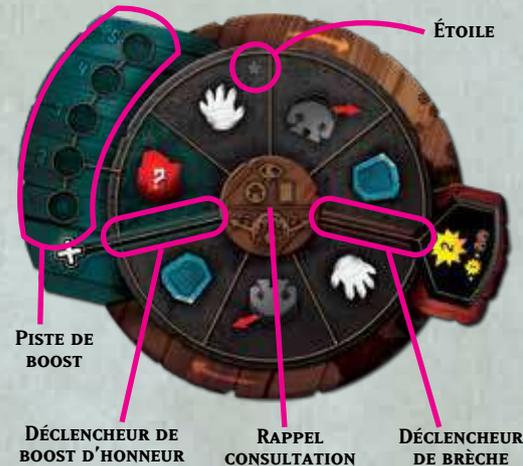
5 PLATEAUX JOUEUR

PISTE DE PROVISIONS INDICATEUR DES PROVISIONS DE BASE SYMBOLE DÉSESPOIR



Le verso est utilisé pour le mode solo.

1 PLATEAU ROUE DES GNOMES



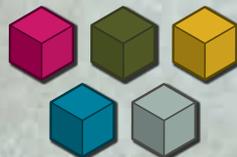
10 TUILES TANIÈRE

2 PAR JOUEUR



150 CUBES ASCENDANCE

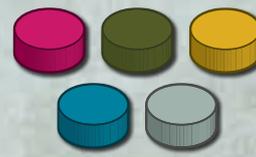
30 PAR JOUEUR



Illimités ; utilisez un substitut si nécessaire.

65 DISQUES INFLUENCE

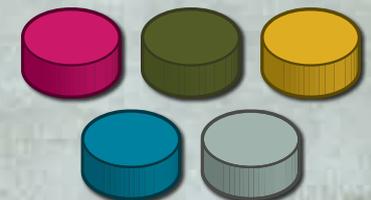
13 PAR JOUEUR



Illimités ; utilisez un substitut si nécessaire.

10 MARQUEURS JOUEUR

2 PAR JOUEUR



44 CARTES CHAMPION

BANNIÈRE DE CLAN ET VOTES

LETTRE CODE

SYMBOLE « PAS MODE SOLO »

PISTE D'INFLUENCE

APTITUDE

PAQUET

VERSOS

21 TUILES CHAMPION



5 TUILES CHAMPION VAGUE III



72 CARTES ASCENDANCE



5 CARTES ASCENDANCE DE DÉPART



Ces coups de griffes vous rappellent quels symboles disposent d'un nombre associé lorsqu'ils sont recouverts pendant la partie.

12 JETONS GRANDE SALLE

4 DE CHAQUE VALEUR



VERSO

12 JETONS DÉSESPOIR



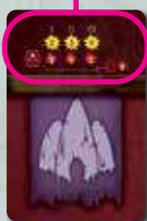
Illimités ; utilisez un substitut si nécessaire.

7 CARTES PORTE

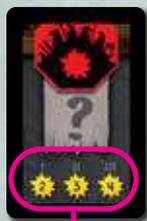


ZONE D'INVASIONS

PLAN D'INVASIONS



VERSO



RAPPEL DE L'INTENSITÉ DES INVASIONS

30 JETONS GNOME

10 DE CHAQUE FORCE

VERSO



1 JETON RALLIEMENT

RALLIEMENT



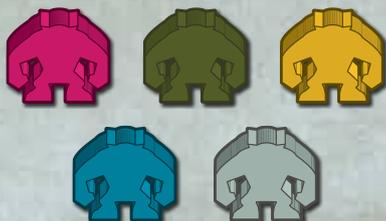
1 PION ROUE

ROUE



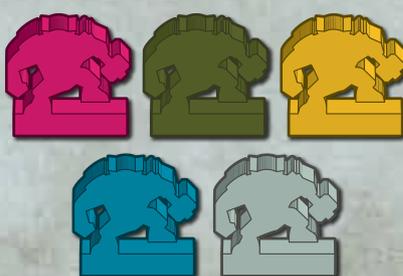
125 PIONS TROLL

25 PAR JOUEUR



25 BASES CHAMPION

5 PAR JOUEUR



1 MARTEAU

PREMIER JOUEUR



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

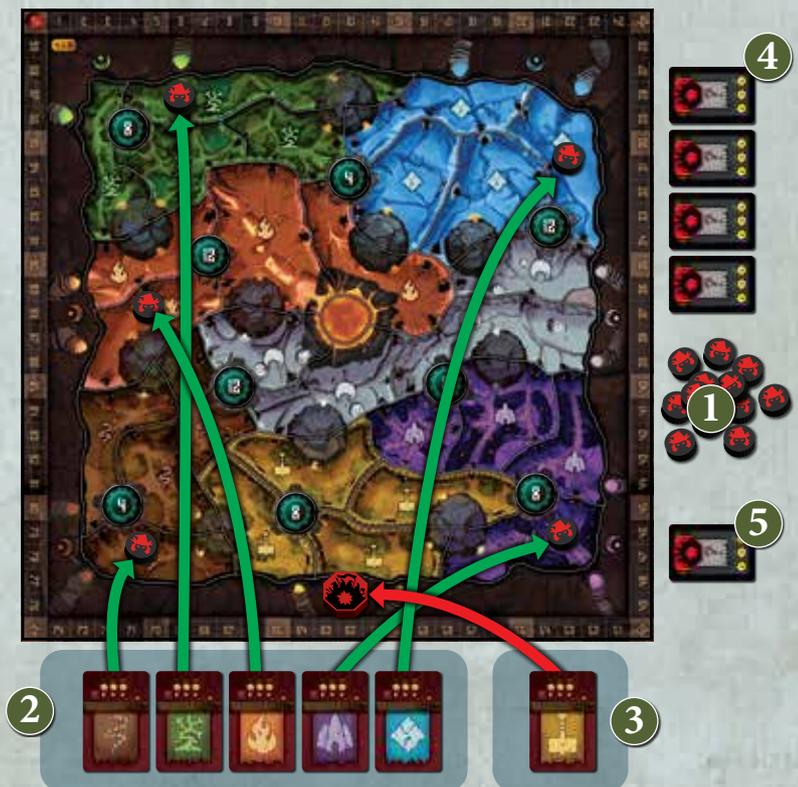
LES EXEMPLES REPRÉSENTENT UNE PARTIE À 4 JOUEURS.

- 1 Placez le **plateau central** au milieu de la table. Utilisez la face correspondant au nombre de joueurs pour cette partie.
- 2 Mélangez les **cartes Ascendance** et formez une pioche face cachée, à placer près du plateau.
- 3 Mélangez les **jetons Grande salle** face cachée, puis placez-en un, face visible, sur **chaque emplacement de grande salle**. Ces jetons déterminent les points d'honneur octroyés pour les grandes salles à la fin de la partie. Rangez les jetons restants dans la boîte.
- 4 Placez le **plateau Clans** à proximité du plateau central. Mélangez les **tuiles Vote** face cachée, puis placez-en une, face visible, sur chaque **planche de clan**. Ces tuiles déterminent les points d'honneur octroyés à ceux ayant le plus de votes de la part de chaque clan à la fin de la partie.
- 5 Placez la **roue des gnomes** à côté du plateau Clans. Placez le **pion Roue** sur la case marquée d'une étoile.
- 6 Formez une réserve avec les **jetons Désespoir**.
- 7 Mélangez séparément les trois **paquets de cartes Champion** afin de former trois pioches distinctes, à placer face cachée, à côté du plateau central.
- 8 Piochez des champions du **paquet I/II** (un de plus que le nombre de joueurs) et placez-les, face visible, dans l'offre.
- 9 Formez une réserve avec les **tuiles Champion**. Si l'un des champions de l'offre possède une **lettre code**, prenez-y la tuile Champion correspondante et placez-la sur sa carte.



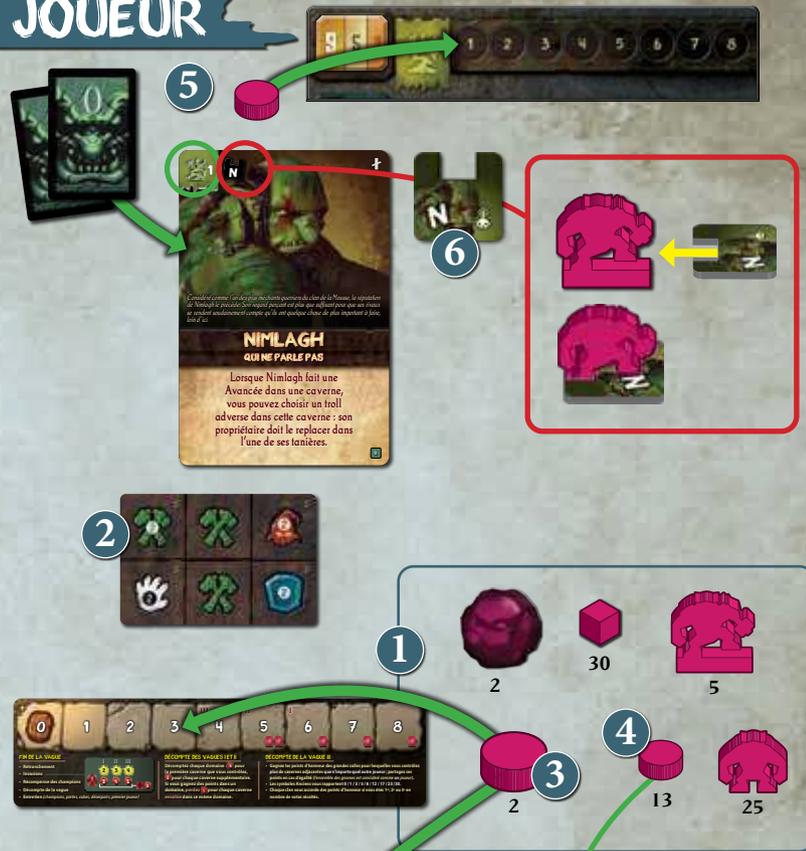
MISE EN PLACE DES GNOMES

- 1 Créez une réserve de **jetons Gnome**, face cachée, près du plateau central. Mélangez-les bien.
- 2 Mélangez les **cartes Porte**, puis piochez-en une de plus que le nombre de joueurs. Chacune d'elles indique la **bannière d'un clan** : ajoutez un gnome de la réserve (sans consulter sa valeur secrète) dans la caverne d'entrée du domaine de ce clan. Si le domaine contient plusieurs cavernes d'entrée, choisissez-en une aléatoirement.
- 3 Piochez une carte Porte supplémentaire, et placez le **jeton Ralliement** sur le **point de ralliement** du domaine indiqué.
- 4 Récupérez les portes utilisées et mélangez à nouveau les sept cartes Porte, puis disposez-les en une rangée face cachée (de trois cartes pour 2-3 joueurs, quatre pour 4 joueurs, cinq pour 5 joueurs) à proximité du plateau central. Ces cartes déterminent les domaines que les gnomes envahiront à la fin de la vague.
- 5 Regroupez les cartes Porte restantes en une pioche isolée, afin de ne pas les confondre avec celles de la rangée.



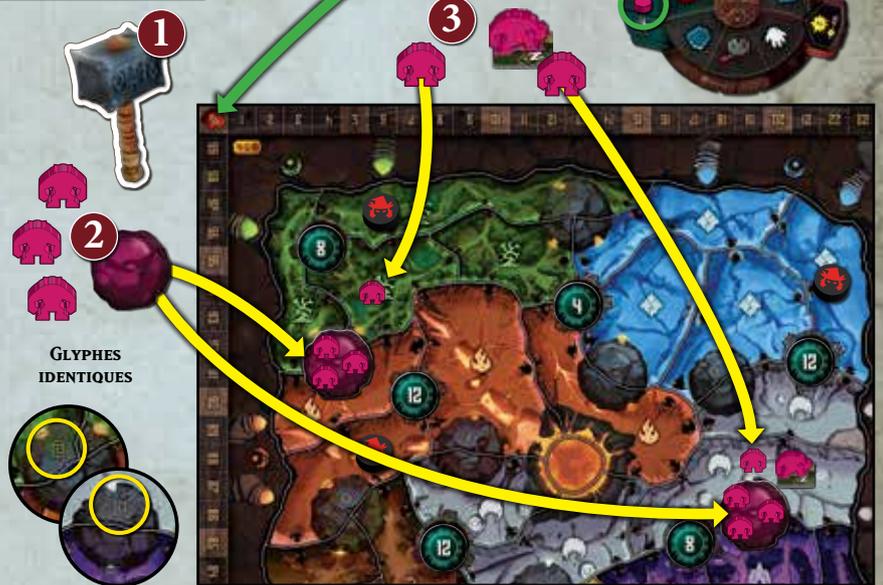
MISE EN PLACE DE CHAQUE JOUEUR

- 1 Prenez un **plateau Joueur** et tout le matériel de votre couleur (2 **tuiles Tanière**, 30 **cubes Ascendance**, 13 **disques Influence**, 25 **pions Troll**, 5 **bases Champion** et 2 **marqueurs Joueur**). Rangez le matériel des couleurs inutilisées dans la boîte.
- 2 Prenez une **carte Ascendance de départ** et posez-la devant vous, en ménageant suffisamment de place autour pour ajouter d'autres cartes ultérieurement.
- 3 Placez un **marqueur Joueur** sur la case 0 de la **piste de score** (c'est votre **marqueur Score**) et l'autre près de votre plateau Joueur (c'est votre **marqueur Provisions**).
- 4 Placez un **disque Influence** sur la piste de boost de la **roue des gnomes**, sur la case marquée d'une étoile.
- 5 Piochez deux **champions** du **paquet 0**. Conservez-en un et retirez l'autre de la partie. Celui que vous avez conservé, votre **champion de départ**, vous indique un **clan** ainsi qu'une valeur de **vote** dans son coin supérieur gauche. Placez l'un de vos disques Influence sur la planche du clan de votre champion pour indiquer que vous avez récolté ce nombre de votes. Chaque carte Champion dispose également d'une aptitude unique.
- 6 Certains champions disposent d'une **lettre code** : si c'est le cas de votre champion de départ, glissez la **tuile Champion** correspondante dans l'une de vos **bases Champion** pour former un pion Champion.



MISE EN PLACE DES TANIÈRES

- 1 Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur reçoit le **marteau Premier joueur**.
- 2 Le premier joueur choisit deux **emplacements Tanière** formant une paire sur le plateau central (les paires présentent des **glyphes identiques**) : il place alors une **tuile Tanière** et trois **pions Troll** de sa réserve sur **chacun** de ces emplacements.
- 3 Le premier joueur choisit ensuite deux cavernes sans gnome, **chacune** devant être **adjacente** à l'une de ses tanières, et y place un **troll**. Si le joueur possède un **pion Champion**, il l'ajoute dans l'une de ces deux cavernes.
- 4 En procédant dans le sens horaire, chaque autre joueur réalise les étapes 2 et 3.



Vous êtes prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est divisée en trois **vagues**. Chaque vague comporte plusieurs phases :

- **DÉVELOPPEMENT DE VOTRE ASCENDANCE** (Ajoutez des cartes à votre ascendance pour améliorer vos capacités.)
- **LA BATAILLE** (Les joueurs jouent dans le sens horaire jusqu'à ce qu'ils soient tous à court de provisions.)
- **FIN DE LA VAGUE** (Les gnomes se retranchent et envahissent, les champions sont récompensés et les joueurs procèdent au décompte de la vague.)
- **ENTRETIEN** (Si la partie n'est pas terminée, mettez en place la prochaine vague.)

Une fois les trois vagues terminées, la partie s'achève et la victoire revient au joueur qui a le plus d'honneur !

DÉVELOPPEMENT DE VOTRE ASCENDANCE

Vous ajoutez simultanément des cartes à votre ascendance, augmentant ainsi vos capacités à chaque vague. Piochez chacun **quatre cartes Ascendance**. Consultez uniquement celles que vous avez vous-même piochées, puis ajoutez-**une** à votre ascendance en respectant les règles suivantes :

- Vous **devez** couvrir au moins un quadrant d'une carte existante.
- Vous ne pouvez **jamais** recouvrir un symbole Anciens (voir ci-dessous).
- Vous ne pouvez pas faire pivoter les cartes : elles **doivent** toutes être orientées **dans le même sens** que votre carte Ascendance de départ.
- Vous **devez** ajouter la carte piochée, même si cela vous oblige à recouvrir des symboles que vous souhaitez conserver. *Cela risque de se produire vers la fin de partie.*
- Votre ascendance **doit** respecter une grille de **6 quadrants par 6** (jamais plus de 6 cases de large ou de haut).



Une fois que vous avez placé la carte choisie parmi celles que vous aviez piochées, donnez les trois cartes restantes au joueur suivant (*dans le sens horaire pour les vagues I et III, dans le sens antihoraire pour la vague II*). Chaque joueur fait de même. Ajoutez ainsi une **deuxième** carte à votre ascendance parmi les trois que vous recevez, puis passez le reste. Ajoutez enfin une **troisième** carte à votre ascendance parmi les deux reçues ensuite, puis défaussez la dernière carte dans une défausse commune. *Chaque joueur ajoute donc trois cartes à son ascendance au cours de cette phase. Comme vous ferez cela au début de chaque vague, votre ascendance deviendra de plus en plus grande à mesure que la partie progresse.*

Vous commencez la partie avec votre carte Ascendance de départ et cette main de quatre cartes. Vous choisissez la carte entourée.



Vous l'ajoutez à votre ascendance, donnez les cartes restantes à votre voisin et recevez cette main de trois cartes :



Vous ajoutez cette carte à votre ascendance, passez le reste au même voisin et recevez cette main de deux cartes :



Pour finir, vous choisissez cette carte parmi les deux reçues, vous l'ajoutez à votre ascendance et défaussez la dernière carte. Votre ascendance pour la vague I est finalisée !



Bien entendu, il est crucial de comprendre à quoi correspondent les différents symboles sur les cartes afin de pouvoir développer une ascendance qui servira au mieux votre stratégie. Tout cela est détaillé plus loin dans ces règles, mais en voici un rapide résumé :



Avancée

Déplacez vos trolls sur le plateau central pour surpasser vos rivaux et éliminer les gnomes.



Renforts

Ajoutez des trolls de votre réserve sur le plateau central.



Influence

Gagnez de l'influence auprès des champions afin qu'ils rejoignent votre équipe.



Gnome

Déplacez le pion Roue sur le plateau Roue des gnomes pour obtenir des informations et divers avantages.



Joker

Un joker seul peut être utilisé comme un symbole Avancée, Renforts, Influence ou Gnome. Une paire peut être utilisée comme un symbole Provisions.



Provisions

Constitue un obstacle dans votre ascendance, mais vous octroie un tour supplémentaire à chaque vague.



Anciens

Constitue un obstacle dans votre ascendance et ne peut **pas** être recouvert, mais vous rapporte de l'honneur en fin de partie.

Certains symboles disposent d'un **numéro**, indiquant leur **puissance**. Un symbole **sans** numéro a une puissance de 1.

À votre tour, utilisez des cubes Ascendance pour **recouvrir** certains des symboles de votre ascendance, ce qui vous permet d'activer leurs actions. Lorsque vous développez votre ascendance, il est généralement intéressant d'essayer de former des **groupes** de symboles identiques. *Cela vous permet de les activer en même temps et d'ainsi effectuer des actions plus puissantes pendant vos tours.*

Une fois que tous les joueurs ont fini de développer leur ascendance, ils définissent leurs **provisions** pour la vague. Les plateaux Joueur indiquent le nombre de provisions de base pour chaque vague. Placez votre **marqueur Provisions** sur la case correspondant à la vague en cours, puis gagnez **une** provision pour **chaque** symbole Provisions dans votre ascendance (*huit provisions maximum*).

- Si vous le souhaitez, vous pouvez à ce moment recouvrir **deux symboles Joker** dans votre ascendance (*en utilisant des cubes Ascendance*) : chaque **paire** ainsi recouverte vous donne **une** provision supplémentaire. *Résolvez ceci dans le sens horaire, dans le cas où certains se soucieraient de ce que les autres décident.*

Enfin, pour chaque case restante de votre **piste de provisions** (à droite de votre marqueur Provisions), gagnez un **jeton Désespoir** pris dans la réserve.



Lors de la vague I, le nombre de provisions de base est de **six**. Comme vous disposez d'un symbole Provisions dans votre ascendance, vous augmentez donc vos provisions à **sept**. Même si vous l'aviez voulu, vous ne disposez pas de deux symboles Joker à recouvrir : vous ne pouvez donc pas gagner davantage de provisions pour cette vague.

Comme il reste une case à droite de votre marqueur Provisions, vous prenez un **jeton Désespoir** dans la réserve.

LA BATAILLE

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Chaque tour consomme une ou plusieurs provisions, et la vague se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leurs provisions. Comme les joueurs peuvent disposer de quantités de provisions différentes, certains vont jouer plus de tours que d'autres.

À VOTRE TOUR

La première chose que vous **devez** faire est de **dépenser une provision** en déplaçant votre marqueur Provisions de 1 case vers la gauche. Ensuite, vous effectuez au choix **2 actions faibles** ou **1 action forte**.

ACTIONS FAIBLES

Pour effectuer une **action faible**, placez un cube Ascendance sur un **symbole faible** dans votre ascendance (*un symbole faible ne dispose d'aucun numéro, c'est une action de puissance 1*). Ensuite, effectuez l'action correspondant au symbole recouvert, à une puissance de 1 (*voir Les actions, page 9*).

- Vous ne pouvez **pas** recouvrir un symbole **fort** (*un symbole disposant d'un numéro*) et le traiter comme un symbole faible.
- Vous ne pouvez **pas** recouvrir un espace vide, un symbole Anciens ou un symbole Provisions.
- Vous pouvez recouvrir un symbole **Joker** comme s'il s'agissait de **n'importe quel symbole faible** (*Avancée, Renforts, Influence ou Gnome*).

Une fois que vous avez entièrement résolu votre première action faible, vous pouvez effectuer une **seconde** action faible, en suivant les mêmes règles. Ces deux actions s'effectuent pendant le même tour (*vous n'avez donc pas à dépenser de provision pour la seconde*), mais ce sont des actions distinctes l'une de l'autre.

- Si vous ne pouvez pas faire une seconde action faible (*car vous n'avez plus de symboles faibles à recouvrir*), votre tour se termine une fois la première action résolue. Vous pouvez **choisir** de ne pas faire de seconde action faible, même si vous en avez la possibilité.

DÉSÉSPOIR

Vous avez peut-être des **jetons Désespoir** à votre disposition. *Ces jetons reflètent votre volonté de repousser les limites face à des circonstances désastreuses et à un manque de provisions*. Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un ou plusieurs jetons Désespoir pour **augmenter la puissance** d'une action **faible** de 1 par jeton dépensé.

- Une action faible améliorée par des jetons Désespoir est **toujours** considérée comme une action faible.
- Vous pouvez dépenser **plusieurs** jetons pour une **même** action faible.
- Les jetons Désespoir ne peuvent **pas** être dépensés pour renforcer des actions **fortes**.
- Vos jetons Désespoir restants sont défaussés à la fin de chaque vague. *Dépensez-les tant que vous le pouvez !*



Comme action faible, vous pouvez choisir n'importe lequel de ces symboles entourés. Vous recouvrez un symbole Gnome (faible) avec un cube Ascendance, puis effectuez une action Gnome de puissance 1.



Pour votre seconde action faible, vous pouvez recouvrir n'importe lequel des symboles entourés restants, et effectuer l'action faible correspondante.



Vous décidez de recouvrir l'autre symbole Gnome qui a normalement une puissance de 1. Vous dépensez un jeton Désespoir, augmentant à 2 la puissance de cette action.

ACTIONS FORTES

Il y a deux façons d'effectuer une **action forte**. La **première** consiste à recouvrir d'un cube Ascendance un **symbole fort** dans votre ascendance (*un symbole fort dispose d'un numéro indiquant sa puissance*). Effectuez ensuite le type d'action que vous avez recouvert, à la puissance indiquée (*voir Les actions, page 9*).

La **seconde** façon est de recouvrir un **groupe**, c'est-à-dire **plusieurs symboles adjacents d'un même type**. Les symboles d'un groupe peuvent être faibles et/ou forts, et ce dans n'importe quelle combinaison, tant qu'ils forment un groupe contigu de cases adjacentes du même type dans votre ascendance (*les cases en diagonale ne sont pas adjacentes*). Effectuez ensuite l'action correspondant aux symboles que vous avez recouverts, à une puissance égale à la valeur combinée de tous ces symboles (*voir Les actions, page 9*).

- Vous n'êtes **pas** obligé de recouvrir **tous** les symboles d'un même type lorsqu'ils sont regroupés. Vous pouvez choisir de ne recouvrir que **certains** symboles dans un groupe plus important.
- Les symboles **Joker** peuvent être inclus dans un groupe.

SYMBOLES RECOUVERTS ET REGROUPEMENTS

Les symboles recouverts (*et les groupes de symboles recouverts*) dans votre ascendance forment des **ponts** entre des symboles séparés, les **rendant adjacents**. Ainsi, au fil des tours, vous établissez des ponts qui vous servent, lors des tours suivants, à créer des groupes qui n'étaient pas disponibles auparavant. Il est donc **crucial** de bien choisir l'ordre de vos actions.

DÉPENSER DES PROVISIONS POUR RENFORCER UNE ACTION FORTE

Lorsque vous effectuez une action forte, vous pouvez dépenser une ou plusieurs **provisions** supplémentaires (*en plus de la provision obligatoire dépensée au début de votre tour*) pour **augmenter la puissance** de l'action. Pour chaque provision ainsi dépensée, reculez votre marqueur Provisions de 1 case sur votre piste de provisions, et augmentez de 1 la puissance de votre action forte. Ceci est particulièrement utile lorsque vous vous rendez compte qu'il vous reste plus de tours que nécessaire !



Ainsi, dans l'exemple avec les symboles Influence à droite, vous remarquez qu'il ne vous restera aucun symbole à recouvrir lors des tours suivants. Si vous aviez des provisions excédentaires, ce serait le moment idéal pour les dépenser !



Comme action forte, vous pouvez décider de recouvrir les trois symboles Avancée (faibles) et le symbole Joker pour générer une action Avancée de puissance 4 (forte). Malgré cela, supposons que vous choisissiez de ne recouvrir que les trois symboles Avancée pour une puissance de 3.



Lors du tour suivant, en utilisant les symboles recouverts comme un pont, vous pourriez regrouper les symboles Renforts (faibles) et le symbole Joker afin de générer une action Renforts forte de puissance 4.



Lors du tour encore ultérieur, vous pourriez regrouper ces trois symboles Influence grâce aux symboles recouverts, générant ainsi une action Influence de puissance 5 !

DÉFINITIONS ET RÈGLES GÉNÉRALES

• De nombreuses actions font référence aux différents statuts des cavernes présentes sur le plateau central :

Tanières : Aucun autre joueur ni gnome ne peut entrer dans vos tanières. Les tanières sont considérées comme des cavernes, sauf indication contraire.

Contrôlée : Une caverne où vous avez **plus** de trolls que chacun de vos adversaires. Une caverne où plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de trolls n'est **contrôlée par personne**. Les cavernes contrôlées sont considérées comme habitées.

Habitée : Une caverne où vous avez **au moins** un troll.

Dominée : Une caverne où vous êtes le **seul** à avoir des trolls. Vos tanières sont toujours considérées comme dominées. Les cavernes dominées sont également considérées comme contrôlées et habitées.

Envahie : Une caverne contenant un ou plusieurs gnomes.

Vide : Une caverne ne contenant rien du tout.

• Le statut des cavernes est toujours considéré du **point de vue du joueur actif**, sauf indication contraire. Par exemple, si une règle stipule que « vous ne pouvez placer des renforts que dans une caverne dominée », cela signifie « une caverne qui est dominée par vous ».

• Chacune de vos unités sur le plateau compte comme un troll. Chaque **champion** est considéré comme **un seul** troll dans **toutes** les situations, à moins qu'une règle ou que la carte Champion elle-même indique explicitement le contraire.

• L'**honneur** est le nom donné aux **points de victoire** dans ce jeu. Lorsque vous gagnez de l'honneur, indiquez-le en ajustant la position de votre marqueur Score sur la piste correspondante du plateau central.

• Lorsque vous **gagnez les votes** d'un clan, placez l'un de vos disques Influence sur la planche de ce clan, sur le numéro correspondant aux votes gagnés. Si vous avez déjà un disque sur cette planche, avancez-le au lieu d'en placer un nouveau.

• Les pistes d'influence sur les cartes Champion et les planches du plateau Clans ne vont que jusqu'à huit, mais ce n'est **pas** une limite absolue. Si vous devez aller au-delà, empilez un deuxième disque Influence sur le premier, puis remplacez votre double disque au début de la piste d'influence, en considérant que sa valeur est de huit de plus que la case sur laquelle il se trouve.

LES ACTIONS

Votre ascendance vous donne accès à quatre types d'actions : **Avancée**, **Renforts**, **Influence** et **Gnome**. Chacune d'elles vous aidera à défendre la montagne et à cumuler plus d'honneur que vos adversaires.



AVANCÉE

Voici comment déplacer vos trolls sur le plateau central pour affronter vos adversaires et combattre les gnomes.

Choisissez **une** caverne de destination, puis déplacez un certain nombre de vos trolls vers cette caverne. La **puissance** de votre action définit le **nombre maximal de trolls** que vous pouvez **déplacer**. Les trolls qui se déplacent peuvent provenir de cavernes différentes et parcourir n'importe quelle distance, tant que chaque troll ne traverse **que des cavernes habitées** entre son point de départ et sa destination.

- Vos trolls ne peuvent **pas** se déplacer vers différentes cavernes de destination.
- La distance parcourue par chaque troll n'a pas d'importance : la puissance de votre action définit uniquement le **nombre de trolls** que vous pouvez déplacer.
- **Vous ne combattez pas les trolls adverses...** mais vous devez essayer de les **surpasser en nombre** dans les cavernes. Ceci est important pour le **décompte de fin de vague** et vous permet en plus de gagner des votes en prenant le contrôle d'une caverne sous le nez d'un adversaire (voir **Prendre le contrôle**, page 10).



ATTAQUER LES GNOMES

Si vos trolls ont fini leur déplacement dans une caverne **envahie**, une rapide bataille a lieu. Une fois que vous avez fini de résoudre l'Avancée de **tous** vos trolls, révélez la force de **tous** les jetons Gnome de cette caverne (*chaque gnome dispose d'une valeur de **force**, comprise entre 1 et 3, indiquée au verso*).

- Si le nombre de trolls est **égal ou supérieur** à la force combinée des gnomes, vous êtes victorieux ! Résolvez ces étapes :

- 1 Gagnez autant d'honneur que le total de **force** du ou des gnomes éliminés.
- 2 Gagnez un vote de la part du clan auquel est liée la caverne où la bataille a eu lieu (voir **Prendre le contrôle**, page 10).
- 3 Placez le ou les jetons Gnome éliminés près de la roue des gnomes. *Attention : ces défaites attisent la colère des gnomes et rendent leurs incursions suivantes plus dangereuses !*
- 4 Faites avancer le **pion Roue** de 1 case dans le sens horaire pour chaque gnome que vous avez éliminé. *L'avancée du pion ne déclenche **pas** la case atteinte par ce pion, mais elle représente les gnomes en colère se rapprochant d'une brèche. Si cela provoque une **brèche**, résolvez-la (voir **Déclencheur de brèche**, page 11).*

- Si le nombre de trolls est **inférieur** à la force combinée des gnomes, vous êtes repoussé ! Faites battre en retraite **tous** vos trolls dans l'une de vos tanières (*celle de votre choix*). S'il n'y a qu'**un seul** jeton Gnome dans la caverne, ces gnomes se **retranchent** : ajoutez un deuxième jeton Gnome de la réserve dans la caverne. (S'il y en a déjà deux, n'en ajoutez **pas** un troisième.)



Exemple d'Avancée faible : Vous effectuez une action Avancée de puissance 1, ce qui signifie que vous ne pouvez déplacer qu'un seul troll. Vous choisissez la caverne de la Glace sur la droite et déplacez un troll depuis l'une de vos tanières, en passant par trois cavernes habitées.



Exemple d'Avancée forte : Vous effectuez une action Avancée de puissance 3, ce qui signifie que vous pouvez déplacer jusqu'à trois trolls. Vous choisissez la caverne du Feu au centre. Vous déplacez un troll depuis la caverne de la Mousse située au-dessus, et deux trolls depuis l'une de vos tanières (en passant par une caverne habitée). Comme vous prenez ainsi le contrôle de cette caverne au joueur jaune, vous gagnez un vote du clan du Feu !



Exemple d'attaque contre les gnomes : Vous avez déplacé deux trolls vers cette caverne envahie. Vous retournez le gnome pour révéler sa force... qui est de 2 ! Comme vous avez deux trolls dans cette caverne, vous êtes victorieux. Vous gagnez **2** pour cette victoire ainsi qu'un vote du clan de la Boue pour avoir pris le contrôle d'une caverne dans leur domaine !

Vous placez le gnome éliminé à côté de la roue des gnomes, l'ajoutant ainsi aux deux qui s'y trouvent déjà. Vous faites ensuite avancer le pion Roue de 1 case. Heureusement, cela ne déclenche pas de brèche.



PRENDRE LE CONTRÔLE

Si, au début de votre action, une caverne contenait au moins un troll ou un gnome et n'était pas sous votre contrôle, mais qu'elle se retrouve sous votre contrôle à la fin de votre action, vous en avez alors pris le contrôle.

Lorsque vous prenez le contrôle d'une caverne, vous gagnez un vote du clan auquel est liée cette caverne. Les clans trolls apprécient l'agressivité chez un chef !

- L'effet de prise de contrôle s'applique à toute action qui remplit ces conditions, et pas seulement aux Avancées. Certains effets de la roue des gnomes et certaines aptitudes de champions, par exemple, peuvent conduire à une prise de contrôle par des actions qui ne sont pas des Avancées.
- Cela n'est pas considéré comme une prise de contrôle si le changement se produit pendant le tour d'un autre joueur.
- Cela n'est pas considéré comme une prise de contrôle si la caverne était vide au début de votre action.



RENFORTS

Voici comment ajouter des unités sur le plateau central.

Choisissez une caverne que vous dominez (cela peut être l'une de vos tanières), et ajoutez-y un certain nombre de trolls de votre réserve. La puissance de votre action définit le nombre maximal de trolls que vous pouvez ajouter.

- Vous êtes limité par le nombre de trolls dans votre réserve. Si votre réserve de trolls est épuisée, vous pouvez déplacer l'un de vos trolls présents n'importe où sur le plateau vers la caverne choisie. Procédez ainsi pour chaque unité de puissance excédentaire de votre action Renforts. Vous pouvez faire cela **uniquement** s'il n'y a **aucun** troll dans votre réserve.



Exemple d'action Renforts : Vous effectuez une action Renforts de puissance 3. Vous pouvez donc ajouter jusqu'à trois trolls de votre réserve dans la caverne du bas. Notez que vous ne pouvez pas déclencher d'action Renforts visant la caverne au-dessus car vous ne la dominez pas (vous n'êtes pas le seul joueur présent dans cette caverne).

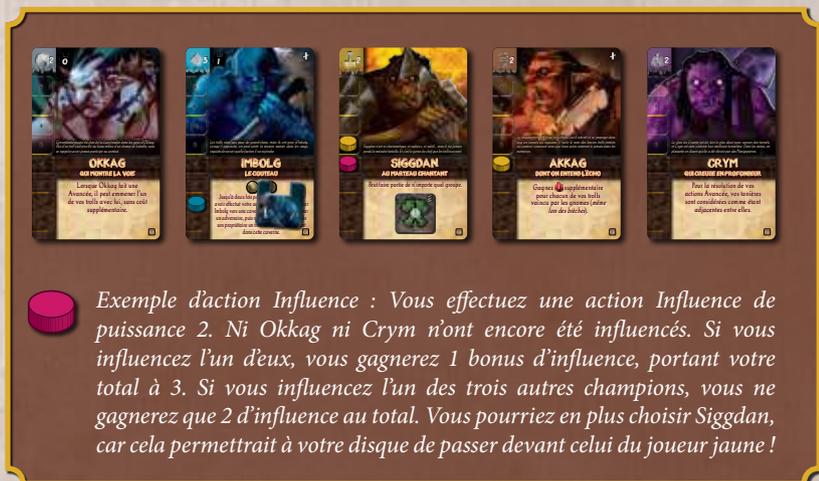


INFLUENCE

Voici comment tenter de rallier des champions à votre armée. Chaque champion que vous gagnez vous rapporte un certain nombre de votes de son clan, vous donne accès à ses aptitudes, et permet généralement de faire entrer un pion en jeu pour l'utiliser comme l'un de vos trolls.

Choisissez un champion de l'offre. Gagnez autant d'influence auprès de ce champion que la puissance de votre action en plaçant l'un de vos disques Influence sur sa piste d'influence. Si vous avez déjà un disque sur cette piste, avancez-le au lieu d'en placer un nouveau.

- Si c'est la première fois que ce champion est influencé (par n'importe qui, y compris vous), gagnez **1 bonus d'influence** avec ce champion.
- Chaque champion est attribué au joueur qui a le plus d'influence auprès de lui à la fin de la vague. Surveillez le niveau d'influence dont disposent les autres joueurs, car ils tenteront de vous dépasser !
- Il n'y a pas d'égalité sur les pistes d'influence des champions : si plusieurs disques sont sur la même case, celui en bas de la pile (le premier arrivé sur cette case) est en tête.



Exemple d'action Influence : Vous effectuez une action Influence de puissance 2. Ni Okkag ni Crym n'ont encore été influencés. Si vous influencez l'un d'eux, vous gagnerez 1 bonus d'influence, portant votre total à 3. Si vous influencez l'un des trois autres champions, vous ne gagnerez que 2 d'influence au total. Vous pourriez en plus choisir Sigddan, car cela permettrait à votre disque de passer devant celui du joueur jaune !



GNOME

Voici comment utiliser votre familiarité ancestrale avec les gnomes pour obtenir divers avantages basés sur la roue des gnomes. De plus, la roue vous permet d'apprendre des informations secrètes sur la force des gnomes et les endroits où ils vont frapper à la fin de la vague. Mais prenez garde ! Si vous utilisez trop cette roue, vous risquez de déclencher des invasions soudaines de gnomes, appelées **brèches**.

Faites avancer le **pion Roue** dans le sens horaire sur la roue des gnomes. La **puissance** de votre action correspond au **nombre maximal de cases** dont vous pouvez le **déplacer**, mais il ne peut **jamais** faire plus d'un tour complet de roue en une seule action. Résolvez ensuite les étapes suivantes, dans l'ordre :

- 1 Reconnaissance.** Vous pouvez consulter **une** carte Porte face cachée, afin d'apprendre où se situera l'une des invasions de gnomes à la fin de la vague, **et un** jeton Gnome sur le plateau, afin de connaître sa force. Vous pouvez placer un disque Influence inutilisé de votre couleur sur ce jeton pour vous rappeler que vous pouvez désormais le consulter librement.
- 2 Déclencheurs.** Il y a deux déclencheurs (*fils tendus*) sur la roue des gnomes. Si le pion Roue franchit l'un d'eux (*ou les deux*), vous **devez** les résoudre (*dans l'ordre où ils ont été franchis*).



DÉCLENCHEUR DE BOOST D'HONNEUR

Sur la **piste de boost**, faites avancer votre marqueur jusqu'à la case suivante. Cela augmente l'honneur que vous gagnerez lorsque vous atteindrez la case **Gain d'honneur** de la roue des gnomes (voir ci-dessous).



DÉCLENCHEUR DE BRÈCHE

Il s'agit d'une invasion de gnomes en milieu de vague. Les brèches suivent les mêmes règles que les invasions se produisant à la fin de chaque vague (voir *Invasions*, page 12), avec les différences suivantes :

- Avant que la brèche ne se produise, le **joueur actif** peut déplacer le jeton Ralliement d'un maximum de 2 points de ralliement dans la direction de son choix.
 - Le nombre minimal de **gnomes** qui envahissent est de **deux**, plus **un supplémentaire** pour chaque **paire de jetons Gnome** à côté de la roue des gnomes (*total arrondi au supérieur*). Une fois que vous avez calculé le nombre de gnomes qui vont envahir, remettez dans la réserve les gnomes présents à côté de la roue, puis placez au même endroit que le jeton Ralliement le bon nombre de jetons Gnome, pris dans la réserve.
 - Lorsque les gnomes envahisseurs doivent choisir entre deux options, le **joueur actif** prend cette décision pour eux.
 - Les trolls vaincus lors d'une brèche ne rapportent aucun honneur. (*Les aptitudes de certains champions peuvent modifier cela.*)
- 3 Effets.** Enfin, résolvez l'effet de la case de la roue des gnomes sur laquelle se trouve le pion Roue au terme de son déplacement. Il existe quatre effets différents, détaillés ci-dessous (*X indique le nombre de cases que le pion Roue a parcourues*).



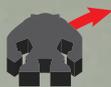
Renforts avec une puissance de X, selon les règles habituelles.



Influence avec une puissance de X, selon les règles habituelles.



Gain d'honneur. Gagnez X points d'honneur, **plus** la valeur de votre boost d'honneur actuel. *Si vous avez franchi le déclencheur de boost d'honneur pour atteindre cette case, le boost se produit avant le gain.*



Avancée des trolls. Sélectionnez **une** caverne. Déplacez jusqu'à X trolls de cette caverne (*les vôtres et/ou ceux de vos adversaires*) vers des cavernes adjacentes ne contenant **aucun gnome**.

- Chaque troll déplacé peut se rendre dans une caverne différente (*mais jamais dans une tanière qui n'est pas la sienne*).
- Cela peut vous conduire à **prendre le contrôle** d'une ou plusieurs cavernes.



Avec une action Gnome de puissance 3, vous pouvez faire avancer le pion Roue d'au maximum 3 cases sur la roue, dans le sens horaire. Mais tout d'abord, vous devez partir en reconnaissance... Pour cela, consultez une carte Porte et un jeton Gnome sur le plateau.



Vous avez franchi le déclencheur de brèche, vous devez donc résoudre une brèche. Malheureusement, les gnomes semblent plutôt en colère : comme il y a trois jetons Gnome à côté de la roue, l'invasion sera menée par quatre gnomes ! (les deux envahisseurs de départ + deux pour les jetons près de la roue)

Une fois la brèche résolue, vous devez effectuer une action Renforts de puissance 3, puisque vous avez déplacé le pion Roue de 3 cases et que vous avez atteint le symbole Renforts.



FIN DE LA VAGUE

Une fois que **tous** les joueurs ont épuisé leur stock de provisions, la vague est terminée. Réolvez ces étapes dans l'ordre :

- **Retranchement** • **Invasions** • **Récompense des champions** • **Décompte de la vague**

RETRANCHEMENT

Ajoutez un gnome de la réserve dans chaque caverne envahie ne contenant qu'un **seul** gnome. *Les cavernes envahies contenant déjà deux gnomes n'en reçoivent pas de troisième.*

INVASIONS

Plusieurs invasions se produisent : une pour chaque carte Porte dans la rangée (dont le nombre varie en fonction du nombre de joueurs). La résolution de **chaque** carte Porte est donc considérée comme une **invasion distincte** : résolvez-les (de gauche à droite dans la rangée) comme ceci :

- 1 Révélez la carte Porte. Elle indique un domaine, ainsi que le nombre de gnomes envahisseurs (qui augmente à chaque vague). Déplacez le **jeton Ralliement** vers le **point de ralliement** de ce domaine et placez-y le nombre de jetons Gnome indiqué.
- 2 Résolvez le cas de chaque gnome envahisseur séparément. Un gnome suit toujours le chemin de la moindre résistance : il tentera d'entrer dans la caverne **la plus facile** à atteindre (c'est-à-dire celle où il y a le moins de trolls, préférant de loin une caverne vide).

- Le gnome envahisseur **traverse** autant de cavernes **envahies contiguës** qu'il le faut pour atteindre sa cible : il ne s'arrête **jamais** dans une caverne envahie. Si le domaine dispose de deux portes, il entre par celle le conduisant à la caverne la plus facile à atteindre.
- Si le gnome envahisseur peut atteindre **plusieurs** cavernes toutes aussi « faciles » d'accès, il privilégie **la plus proche**, c'est-à-dire celle lui demandant de traverser le moins de cavernes en partant du point de ralliement.
- Si le gnome envahisseur peut atteindre **plusieurs** cavernes toutes aussi « faciles » d'accès et proches de lui, le joueur ayant actuellement **le plus de votes de la part du clan correspondant à la carte Porte** décide pour ce gnome (consultez le plateau Clans pour déterminer ce joueur).

Il n'y a **pas d'égalité** sur le plateau Clans. Si deux marqueurs sont sur la même case, celui **en bas** de la pile (le premier arrivé sur cette case) est en tête. Si **aucun** joueur n'a de votes de la part du clan auquel correspond la carte Porte en train d'être résolue, reportez-vous au clan suivant (en descendant vers le bas du plateau). Le choix revient alors au joueur en tête dans ce clan. Une fois en bas du plateau, repartez du haut si nécessaire.

- Si le gnome envahisseur tente d'entrer dans une caverne où se trouvent des trolls (parce qu'il n'a pas d'autre choix plus facile), il est éliminé : remettez-le dans la réserve. La force des gnomes n'a **pas d'importance** lors des invasions. Un **troll présent dans cette caverne est vaincu en éliminant le gnome** (voir **Trolls vaincus**, page 13).

CONSEIL POUR DÉPLACER LES GNOMES

Demandez-vous : « **Quelle est la caverne vide la plus proche que ce gnome peut atteindre en traversant autant de cavernes envahies que nécessaire ?** » S'il n'y a qu'une seule caverne, c'est là qu'il doit aller. S'il y en a **plusieurs**, le joueur concerné décide laquelle le gnome envahit. S'il n'y en a pas...

Posez-vous la même question en remplaçant « caverne vide » par « caverne contenant un troll »...

Et ainsi de suite, en ajoutant un troll à la question à chaque fois. Cela devient plus facile après l'avoir fait quelques fois !



Exemple de résolution d'invasion : Nous sommes à la vague II, il y a donc trois gnomes envahisseurs, et la carte Porte indique le domaine de la Boue. Le jeton Ralliement est déplacé vers le point de ralliement de ce domaine et trois jetons Gnome sont ajoutés depuis la réserve.

Le domaine de la Boue dispose de deux cavernes d'entrée. Elles sont toutes deux aussi faciles à envahir dans la mesure où elles ne contiennent qu'un seul troll chacune. La décision revient donc au joueur ayant le plus de votes de la part du clan de la Boue... vous ! Vous décidez que le **premier** gnome va envahir la caverne contenant votre propre troll (rose). Vous gagnez alors le **bonus Premier vaincu** (4) lors de la vague II, voir **Trolls vaincus**, page 13), et votre troll vaincu ainsi que le gnome défait sont éliminés.

Le **deuxième** gnome envahisseur dispose désormais d'une cible claire : il entre dans la caverne désormais vide et s'y arrête.

Le **troisième** gnome envahisseur se déplace dans l'enfilade de cavernes envahies, à la recherche de la cible la plus proche et la plus facile. Il emprunte le chemin indiqué et doit finalement choisir entre la caverne du Marteau et celle de la Boue. Cette décision **vous revient** à nouveau, car vous êtes celui ayant le plus de votes de la part du clan de la Boue.



TROLLS VAINCUS

Lors d'une invasion, les trolls vaincus sont retirés des cavernes envahies. Si vous perdez un troll dans une caverne où vous avez un ou plusieurs champions ainsi que des trolls normaux, vous **choisissez lequel** de ces trolls est vaincu. Lorsqu'un troll **normal** est vaincu, il est replacé dans votre **réserve**. Lorsqu'un **champion** est vaincu, déplacez-le vers l'une de vos **tanières** (c'est là l'un des grands avantages des champions !).

 Le **premier** troll vaincu lors de chaque **invasion** (et non dans chaque caverne envahie lors de celle-ci) rapporte le **bonus Premier vaincu** pour cette vague (indiqué au dos de la carte Porte).

 Tous les autres trolls vaincus pendant l'invasion rapportent **2**.



Ce plan d'invasions (présent au dos des cartes Porte et sur les plateaux Joueur) vous indique le bonus Premier vaincu pour chaque vague et vous rappelle le score de chaque autre troll vaincu.

S'il y a des trolls appartenant à plusieurs joueurs dans une caverne envahie, **déterminez aléatoirement lequel** de ces trolls est vaincu. Mélangez un cube Ascendance de la couleur appropriée pour chaque troll dans la caverne, et tirez-en un pour déterminer le troll vaincu.



EXEMPLE DÉTAILLÉ D'INVASIONS : FIN DE LA VAGUE I À 4 JOUEURS

Plusieurs invasions sont résolues à partir de 4 points de ralliement différents. Chacune d'elles compte deux gnomes envahisseurs.

A  Le premier gnome peut atteindre une caverne vide en passant par plusieurs cavernes envahies.

 Le second gnome ne peut pas atteindre de caverne vide, quelle que soit la porte empruntée. Il cible donc la caverne la plus proche contenant un troll. Il s'agit de la première caverne, accessible par la porte du bas : il s'y déplace. Le troll bleu élimine le gnome et est vaincu : le joueur bleu remporte donc le bonus Premier vaincu.

B  Les deux cavernes d'entrée du domaine de la Glace sont aussi « faciles » d'accès l'une que l'autre, contenant trois trolls chacune : le joueur en tête des votes du clan de la Glace (Vert) décide où placer le premier gnome. Il choisit la porte de droite. Comme plusieurs joueurs y sont déjà présents, il faut déterminer au hasard quel troll élimine le gnome et est vaincu : mélangez un cube vert, deux cubes roses, et piochez : un vert ! Le joueur vert remet son troll vaincu dans sa réserve et remporte le bonus Premier vaincu.

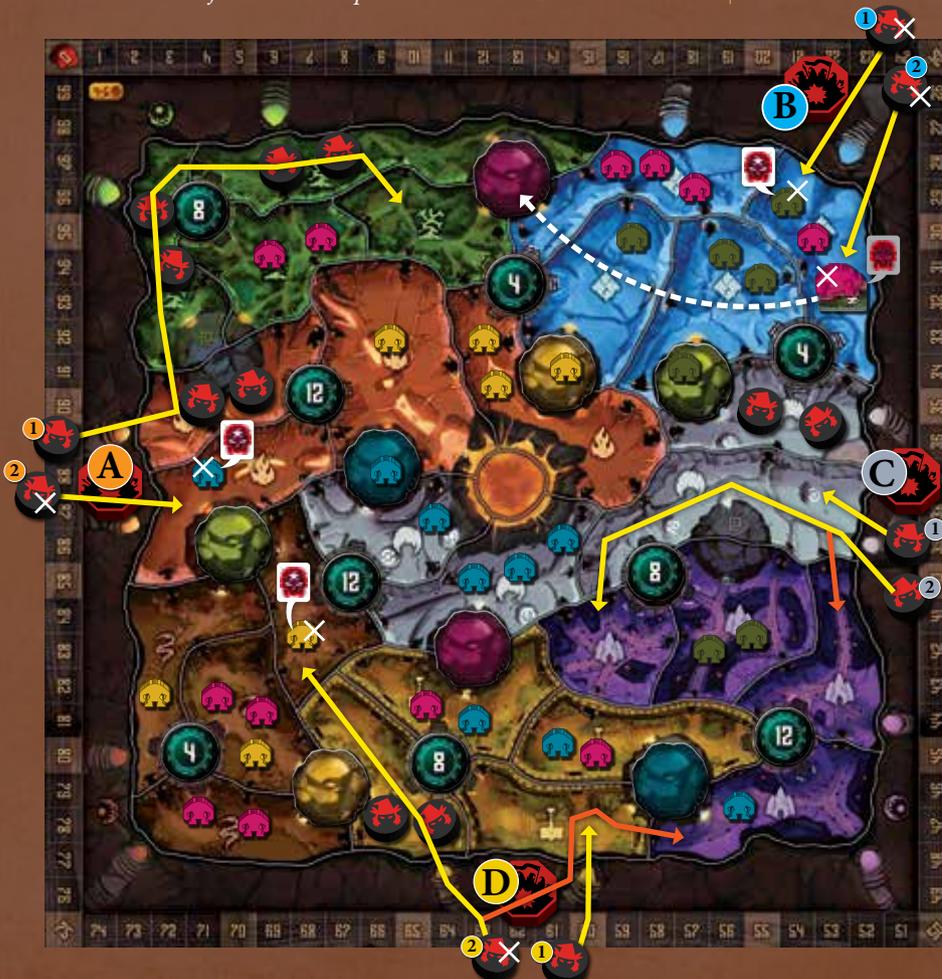
 Le second gnome n'a pas le choix : cette caverne d'entrée est désormais plus facile d'accès que l'autre car elle ne contient plus que deux trolls, contre trois dans l'autre. Ces deux trolls sont roses, mais l'un d'eux est un champion. Le joueur rose décide que son champion élimine le gnome : il gagne donc les points normaux pour ce troll vaincu, et remplace son champion dans l'une de ses tanières.

C  Le premier gnome rejoint la caverne vide en passant par la porte inférieure du domaine de la Lune.

 Le second gnome a accès à deux cavernes vides équidistantes. Bleu est en tête des votes du clan de la Lune et décide d'envoyer le gnome dans la caverne indiquée par la flèche jaune, dans l'idée de pouvoir l'attaquer ultérieurement.

D  Le premier gnome se déplace simplement vers la caverne d'entrée vide.

 Le second gnome ne peut pas atteindre de caverne vide, mais il peut accéder à deux cavernes équidistantes ne contenant qu'un seul troll : une de la Boue par la porte de gauche, et une du Granite par celle de droite. Le joueur en tête des votes du clan du Marteau (Bleu) ne veut pas que son troll soit vaincu (même s'il gagnerait le bonus Premier vaincu) car cela l'éliminerait complètement du domaine du Granite. Il choisit donc d'envoyer le gnome de l'autre côté. Celui-ci est éliminé par le troll jaune présent, qui est vaincu : le joueur jaune remporte le bonus Premier vaincu.



RÉCOMPENSE DES CHAMPIONS

Résolvez chaque carte Champion de l'offre, de gauche à droite, afin de déterminer le joueur l'emportant sur chacun d'entre eux. Il n'y a **pas d'égalité** sur les pistes d'influence des champions : si deux disques sont sur la même case, celui **en bas** de la pile (le premier arrivé sur cette case) est en tête. Résolvez ces étapes pour chaque champion :

- 1 Si vous avez le **plus** d'influence sur ce champion, vous êtes le vainqueur : gagnez autant de votes de la part du clan de ce champion qu'indiqué en haut à gauche de sa carte. Si **aucun** joueur n'a eu d'influence sur ce champion, retirez-le de la partie.
- 2 Les autres joueurs ayant un marqueur sur cette carte choisissent leur récompense de consolation dans l'ordre, du plus influent au moins influent. Ils doivent choisir entre **un vote** du clan de ce champion **ou** gagner **autant de points d'honneur** que le nombre de **lignes jaunes franchies** par leur disque sur la piste d'influence de ce champion.
- 3 Le vainqueur prend la carte Champion : ses **aptitudes** lui appartiennent désormais.

- Si le champion dispose d'une **lettre code**, prenez immédiatement la tuile Champion correspondante, insérez-la dans l'une de vos bases Champion pour former un **pion Champion**, et placez-le sur le plateau, dans une caverne que vous **dominez**. Les champions de la vague III ayant une lettre code ne forment **pas** de pion : le texte de la carte correspondante vous indique ce que vous devez faire avec leur tuile en forme d'étoile.
- Si le champion possède un **symbole Immédiat**, résolvez son aptitude immédiatement (*avant la résolution de la carte Champion suivante*).
- La plupart des champions possèdent une aptitude passive dont l'utilisation est illimitée. Certains champions disposent d'un ou plusieurs **symboles Griffes**. Chaque fois que vous utilisez l'aptitude d'un tel champion, recouvrez l'un de ces symboles avec l'un de vos cubes Ascendance. Si tous les symboles Griffes sont recouverts, l'aptitude de ce champion ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la vague.
- Certains champions disposent de **symboles Ascendance**. Traitez ces symboles comme ceux de votre ascendance : considérez-les comme adjacents à tous symboles avec lesquels vous souhaitez les regrouper.
- Certains champions sont des **renégats**. Cela signifie que le drapeau de leur clan n'est pas représenté sur le plateau Clans. Considérez les votes des renégats comme des jokers que vous pouvez affecter à n'importe quel clan.



LETTRE CODE



SYMBOLE IMMÉDIAT



SYMBOLE GRIFFE



SYMBOLE ASCENDANCE

DRAPEAU DE CLAN RENÉGAT



Rose a le plus d'influence auprès d'Imbolg, donc il est vainqueur ! Il gagne trois votes de la part du clan de la Glace.

Bleu doit décider s'il gagne un vote de la part du clan de la Glace ou deux points d'honneur (car son disque se trouve au-dessus de deux lignes jaunes sur la piste d'influence d'Imbolg).

Rose récupère la carte d'Imbolg et utilise sa tuile Champion pour former un pion, qu'il place dans une caverne qu'il domine.

DÉCOMPTE DE LA VAGUE

Le décompte des **vagues I et II** est identique. La **vague III** a, quant à elle, une structure de décompte totalement différente, et son décompte marque la **fin de la partie**.

Certains **champions** disposent d'un symbole indiquant qu'ils sont **décomptés** à la fin de **chaque vague** (ou que d'autres effets sont résolus) : si vous avez un tel champion, c'est maintenant qu'il faut le décompter !



**SYMBOLE
FIN DE
VAGUE**

? VAGUES I ET II

Décomptez chaque domaine séparément : tous les joueurs évaluent chaque domaine ensemble, et ajustent leur marqueur sur la piste de score au fur et à mesure de la résolution du domaine. *Le plus simple est de commencer par le domaine de la Mousse et de procéder dans le sens horaire.* Pour **chaque** domaine :

- 1 Gagnez **6** pour la **première** caverne de ce domaine que vous contrôlez, et **2** pour chaque caverne **supplémentaire** du même domaine. *N'oubliez pas que vous ne contrôlez pas une caverne si vous êtes à égalité pour le plus grand nombre de trolls contenus dans celle-ci.*
- 2 Si vous avez marqué des points pour **au moins une** caverne dans ce domaine, **perdez 1** pour **chaque** caverne **envahie** du même domaine.



Il est temps de décompter le domaine du clan du Marteau : l'une de ses cavernes est envahie. Bleu y contrôle une caverne : il gagne **6** et perd **1**.

Jaune y contrôle deux cavernes : il gagne **6** plus **2**, et perd **1**.

ENTRETIEN

Après le décompte des **vagues I et II**, vous devez préparer la vague suivante (à la fin de la **vague III**, la partie est terminée). Résolez ces étapes dans l'ordre :

- 1 Rassemblez les **cartes Porte** et mélangez le paquet. Près de celui-ci, disposez plusieurs cartes Porte face cachée (trois à 2-3 joueurs, quatre à 4 joueurs, cinq à 5 joueurs), comme lors de la mise en place.
- 2 Rafraîchissez l'**offre de champions** en révélant autant de cartes Champion qu'il y a de joueurs dans la partie, comme lors de la mise en place. Assurez-vous de bien piocher des champions correspondant à la **vague que vous installez**. Si l'un des champions de l'offre dispose d'une lettre code, prenez la tuile Champion correspondante et placez-la sur sa carte.
- 3 Chaque joueur doit remettre **tous les cubes** de son ascendance (et de tous les symboles Griffes de ses cartes Champion) dans sa réserve, puis défausser **tous les jetons Désespoir** qu'il possède encore.
- 4 Le premier joueur transmet le **marteau Premier joueur** à son voisin de gauche.

Commencez la prochaine vague par la phase **Développement de votre ascendance**.



? VAGUE III

Il y a **trois décomptes** à l'issue de la vague III. Résolez-les dans l'ordre : **Grandes salles**, **Anciens**, et enfin **Votes des clans**.

1 Grandes salles. Évaluez chaque grande salle séparément. Pour chacune, déterminez quel joueur contrôle le plus de cavernes adjacentes à cette grande salle (*le nombre de cavernes adjacentes diffère pour chaque grande salle*). Le joueur qui contrôle le plus grand nombre de ces cavernes gagne autant de points d'honneur que la valeur indiquée sur la grande salle. *Une fois la grande salle décomptée, retournez son jeton face cachée afin de facilement identifier celles restant à décompter.*

- Les gnomes dans leur ensemble sont considérés comme **un seul** joueur pour le calcul des majorités : si les gnomes remportent une grande salle, aucun joueur ne gagne les points correspondants.
- Si plusieurs joueurs (*y compris les gnomes*) sont à égalité pour le plus grand nombre de cavernes sous leur contrôle, ils se partagent les points d'honneur de la grande salle en train d'être résolue aussi équitablement que possible, en ignorant les points excédentaires.

2 Anciens. Gagnez des points d'honneur en fonction du nombre de **symboles Anciens** dans votre ascendance, selon le tableau ci-dessous :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	1	3	5	8	12	17	23	30

3 Votes des clans. Évaluez chaque clan séparément, de haut en bas sur le plateau Clans. Pour chaque clan, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de votes ainsi que le deuxième et le troisième gagnent respectivement le nombre de points d'honneur indiqué pour la première, deuxième et troisième place sur la tuile Vote associée à ce clan. *Il n'y a pas d'égalité sur le plateau Clans : si deux marqueurs sont sur la même case, celui en bas de la pile (le premier arrivé sur cette case) est en tête.*

- Un joueur doit avoir **au moins un vote** de la part d'un clan pour espérer en gagner des points. *Si aucun joueur n'a de votes de la part d'un clan donné, les points correspondants ne sont pas attribués.*



Grande salle – Exemple 1 : Ici, les gnomes contrôlent deux des cavernes adjacentes, et Vert en contrôle une. Les gnomes l'emportent donc, et aucun joueur ne gagne **4**.



Grande salle – Exemple 2 : Ici, Rose contrôle deux cavernes adjacentes, et Vert en contrôle une. Rose gagne **12** et l'emporte même si Vert a plus de trolls : seul le nombre de cavernes est pris en compte, pas le nombre de trolls !



Grande salle – Exemple 3 : Ici, il y a une égalité tripartite entre Jaune, Rose et les gnomes. En répartissant les points de la grande salle aussi équitablement que possible, Jaune et Rose gagnent chacun **2**.



Exemple des Anciens : Vous avez sept symboles Anciens dans votre ascendance, ce qui vous permet de gagner **17**.



Exemple de votes des clans : Sur la planche de la Mousse, Bleu est en première position et gagne donc **9**. Jaune est deuxième (étant en bas de la pile de marqueurs, il est devant Rose) et gagne donc **5**. Rose est en troisième place et gagne donc **3**.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du **décompte de la vague III**, le joueur avec le plus de points d'honneur l'emporte ! En cas d'égalité, la faveur est accordée au joueur qui a le plus grand nombre de votes, tous clans confondus, sur le plateau Clans. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

AUTEUR
ADAM E. DAULTON

CHEF DE PROJET
HELAINA CAPPEL

ILLUSTRATIONS
FAHED ALRAJIL

DÉVELOPPEMENT
JAY CORMIER, GRAEME JAHNS,
JOSHUA CAPPEL & SEAN JACQUEMAIN

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE
XAVIER CUENCA

MODÉLISATION 3D
HERIBERTO MARTINEZ

GRAPHISME ET RÈGLES
JOSHUA CAPPEL

TRADUCTION FRANÇAISE
MEEPLERULES.FR

ICONOGRAPHIE
STEPHEN SAUER

RELECTURE FRANÇAISE
MAËVA DEBIEU ROSAS
& ROBIN HOUPIER

Mot d'Adam : Je souhaite remercier ma principale partenaire de jeu et si inspirante épouse Krista, ainsi que mes incroyables enfants, Kaylee, Elanor et Charlotte, qui donnent un sens à nos soirées jeux en famille. Je souhaite également remercier tous les testeurs, et tout particulièrement David & Jeff Bridgham, Chris Byer, Travis Chance, Jason Funk, Billy Glosson, Katia Gomes, Chris Hamm, Rob Hamman, Chris Hettinger, Nate Hinshaw, Jonathan Kafoure, Carl Klutze, AJ Lambeth, Nolan Lichti, Jason Locke, Chad Messmer, "Jer Bear" & Annie Montz, Vinny Romano, Braden Rosengren, Mickey Reigleth, Matt Saefkow, Ryan & Katherine Shelton, Adam Stichter, Adam & Ellen West, Jerry Wilkinson, ainsi que les Indy Tabletop Game Creators !

Burnt Island Games remercie toute l'équipe pour son implication sans faille dans cet ambitieux projet, Jay et Graeme pour leurs idées cruciales lors de son développement, Jon Mietling pour la vidéo de la page KS, et Mesa Game Labs pour les visuels animés de cette même page. Merci à tous nos testeurs : Jory Cappel, Adam Marostica, David Weiss & Daniel Legault. Plein d'amour et de gratitude à Eric Lang, Nicole Hoye, Jayme Boucher, T. Caires, la Jacquemain family, la Cappel family, Alex Radcliffe de Boardgame Co., Derek & Lizzy Funkhouser de Board Game Spotlight, ainsi qu'aux fines équipes de Quackalope, Tantrum House et Kidsplaining. Bien entendu, comme toujours, nous ne pouvions terminer ces remerciements sans mentionner tous nos soutiens sur Kickstarter, sans qui cette aventure n'aurait pas été possible !



© 2022 Burnt Island Games
© 2022 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France