



 1-4  90'  12+

Au cœur d'une vaste forêt secrète, un Chêne Sacré se dresse, immense et majestueux. Le monde venait tout juste de naître que cet arbre immémorial commençait déjà, lui aussi, à déployer ses branches. Selon la légende, c'est dans son bois que les Anciens auraient taillé les premiers animaux et nos ancêtres les plus lointains.

Les ordres druidiques du monde entier se réunissent autour de ses racines pour le vénérer et perfectionner leur art en s'imprégnant de son aura. En son nom, les archi-druides consacrent des lieux sacrés où ils érigent des menhirs engravés de runes. Inspirés par sa splendeur, les bardes recueillent des histoires qu'ils racontent ensuite lors de leur voyages afin de recruter de nouveaux membres. Dans l'ombre de ses branches, les ovates prédisent l'avenir tandis que les maîtres-corbeaux utilisent la force pour défendre les préceptes de leur ordre.

En présence d'une énergie mystique d'une telle intensité, la frontière qui sépare notre monde de l'autre monde devient si mince que des créatures mythiques font irruption dans la forêt, et certains druides, aptes à communiquer avec eux, s'en font de puissants alliés. Grâce à leur influence, leurs propres pouvoirs sont augmentés, de sorte que dans leurs esprits illuminés se révèle le secret de rares et puissantes potions. Parfois, les druides sont même guidés jusqu'à des artefacts magiques oubliés depuis des générations.

Or, même s'ils sont nombreux réunis autour de ses racines, l'esprit du Chêne Sacré ne révélera ses plus grands secrets qu'à un seul et unique ordre. En tant que maître de l'un de ces ordres, serez-vous en mesure de vous prouver digne d'un tel honneur? Au départ modeste et peu influent, votre ordre grandira, inspiré par le contact des créatures mythiques, la préparation de potions magiques et la consécration de nouveaux lieux sacrés.

Arriverez-vous à surpasser les autres ordres et à vous montrer digne des plus grands secrets du Chêne Sacré? Saurez-vous découvrir les secrets des anciens?

Matériel



1 plateau de jeu
(recto verso pour l'Édition Deluxe. Outre l'esthétique, il n'y a aucune différence entre le côté diurne et le côté nocturne.)



5 plateaux de joueurs (Ordres Druidiques)



1 marqueur Solaire



1 Sac de Gruel



1 marqueur de Manche



1 jeton Premier Joueur



Collerette Instrument Sacoché Cape Corbeau Bois

24 accessoires de Druides Aînés



Recto

Verso

12 tuiles Artéfact



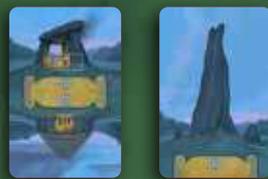
40 jetons Ingrédient



Recto

Verso

35 cartes Créature



24 cartes Sanctuaire / Menhir



Recto

Verso

4 cartes Assemblée Cœur du Chêne Sacré



6 cartes Assemblée Broichan (pour le mode solo)



4 plateaux Barde



4 plateaux Ancien



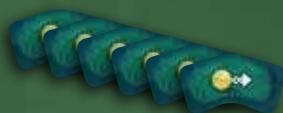
4 tuiles d'Extension pour Artéfact



15 tuiles Potion



15 marqueurs de Potion Complétée



6 jetons Solaire

Pour chacune des 4 couleurs de joueurs (Jaune, Orange, Turquoise, Violet) :



9 Druides



3 marqueurs de Ressources



1 marqueur de Points de Victoire (PV)



2 marqueurs de Limite de Cartes



Recto

Verso

6 cartes Assemblée



Recto

Verso

1 Aide de jeu

Mise en Place

1. Placez le plateau de jeu sur la table.
2. Placez le marqueur Solaire sur le premier emplacement de la piste Solaire (☀️). Cette piste comporte 11 emplacements situés sous la piste des PV.
3. Placez des jetons Solaire aux emplacements qui leur sont réservés sur les Branches du Chêne Sacré en fonction du nombre de joueurs : Pour une partie de 1 à 3 joueurs, placez 2 jetons sur chacun des emplacements ●●(●). Pour une partie à 4 joueurs, placez également 1 jeton sur chacun des emplacements ●●●●.
4. Mettez les 40 jetons Ingrédient dans le Sac de Grue et mélangez-les. Ensuite, piochez 1 jeton par joueur plus 2 jetons supplémentaires. Placez-les aux emplacements qui leur sont réservés dans la Forêt.
5. Séparez les tuiles Potion en trois piles distinctes (I, II, III) et mélangez chaque pile séparément. Piochez 1 tuile dans chacune des 3 piles et placez-les aux emplacements qui leur sont réservés sur le plateau de jeu. Remettez ensuite les autres tuiles Potion dans la boîte du jeu.
6. Mélangez les 35 cartes Créature et placez la pile face cachée près du plateau de jeu. Piochez ensuite 3 cartes et placez-les, en colonne, aux emplacements indiqués.
7. Mélangez les 12 tuiles Artéfact et placez-les dans une pile, face cachée, près du plateau de jeu. Piochez 3 tuiles et placez-les, en colonne, aux emplacements indiqués.
8. Placez les 24 cartes Sanctuaire / Menhir dans une pile près du plateau de jeu. Ces cartes sont identiques (elles comportent toutes 2 Sanctuaires sur une face et un Menhir sur l'autre face), de sorte que la face visible sur la pile n'a pas d'importance.
9. Placez les marqueurs de Potion Complétée près du plateau de jeu. Leur nombre n'est pas limité : si vous deviez en manquer, utilisez d'autres marqueurs de votre choix.
10. Placez le marqueur de Manche sur l'emplacement (🌊) de la piste des Manches.
11. Donnez le jeton Premier Joueur à la personne la plus âgée (ou la plus sage).
12. Placez les 4 plateaux Barde, les 4 tuiles d'Extension pour Artéfact et les 4 cartes Assemblée « Cœur du Chêne Sacré » près du plateau de jeu. Elles seront utilisées si certaines Actions, Potions ou Créatures sont sélectionnées au cours de la partie.



Mise en Place pour les Joueurs

- A. En sens antihoraire à partir du Premier Joueur (c'est-à-dire en commençant par le joueur situé à droite du Premier Joueur), choisissez un Ordre Druidique et prenez le plateau de joueur correspondant.
- B. Prenez tout le matériel de votre couleur : 9 Druides, 2 marqueurs de Limite de Cartes, 3 marqueurs Ressource, 1 marqueur de PV, 6 cartes Assemblée et 1 Aide de jeu.
- C. Prenez 1 exemplaire de chacun des 6 différents accessoires des Druides Aînés : une Colerette (Archi-druide), un Instrument (Barde), une Sacoche (Ovate), une Cape (Reclus), un Corbeau (Maîtres-Corbeaux) et des Bois (Ancien – ce dernier n'est disponible que si la Potion « Élu du Chêne Sacré » est en jeu).
- D. Placez 3 de vos Druides sur les emplacements de Repos (, , ) de votre plateau de joueur et vos 6 autres Druides sur les Racines du Chêne Sacré.
- E. Placez un marqueur Limite de Cartes

de manière à indiquer qu'en début de partie, vous pouvez placer au maximum une carte Sanctuaire / Menhir (partie supérieure du plateau de joueur) et un deuxième marqueur pour indiquer que vous pouvez placer au maximum une carte Créature (partie inférieure du plateau de joueur).

- F. Placez chacun de vos 3 marqueurs Ressource sur l'emplacement « 6 » de chacune des pistes Ressource de votre plateau de joueur. Ce sont vos Ressources de départ.
- G. Ajoutez les 3 cartes Assemblée comportant l'icône  à votre main et placez les 3 autres cartes près de votre plateau de joueur (certaines Actions vous permettront de les ajouter à votre main au cours de la partie).
- H. Placez votre marqueur de PV sur l'emplacement « 0 » de la piste des PV.
- I. S'il s'agit d'une partie à 1 ou 2 joueurs, placez un Druide neutre (d'une couleur inutilisée) sur chacun des emplacements qui, dans les Temples, montrent l'image

d'un Druide (soit 1 des 3 emplacements dans chacun des 3 Temples).



- J. S'il s'agit d'une partie à 3 joueurs, placez un Druide neutre (d'une couleur inutilisée) sur l'emplacement du Temple montrant l'image d'un druide bleu tenant un bâton.



- K. Dans une partie à 1, 2 ou 3 joueurs, le reste du matériel des couleurs inutilisées peut maintenant être replacé dans la boîte du jeu.



Vue d'ensemble d'une partie

Oak est un jeu de placement d'ouvrier dans lequel vous dirigez un Ordre Druidique. Lors de votre Tour, vous jouerez en général des cartes Assemblée associées à l'un des 3 Temples du plateau de jeu (Plume, Gui ou Runes) ou effectuerez une Action du Chêne Sacré, et en certaines occasions des Actions spéciales. Ensuite, vous placerez un Druides, paierez des Ressources et réaliserez une Action.

Une carte Assemblée

Le Temple de la Plume

Emplacements du Temple correspondants	Coût	Actions du Temple
A	3 Plumes	Placez un Druides Actif sur la Branche de la Plume du Chêne Sacré.
B	6 Plumes	Prenez une carte Créature.
C	6 Plumes	Prenez une carte Créature.

Action du Chêne Sacré

Exemple d'Action du Chêne Sacré:
Placez/déplacez un Druides Inactif sur la Branche de la Plume du Chêne Sacré. Payez 3 Plumes et recevez le nombre de PV indiqué (voir p. 10)

Exemple d'Action du Temple :
Placez un Druides Actif sur l'emplacement du Temple de la Plume comportant 2 pierres. Payez 6 Plumes et prenez une carte Créature (voir p. 9)

Cueillir des Ingrédients, préparer des Potions, découvrir des Artéfacts, ériger des Menhirs et vous allier à des Créatures de l'Autre Monde vous permettront de prouver votre dévouement au Chêne Sacré.



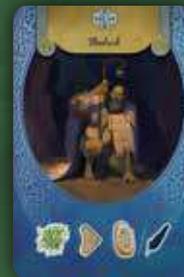
Ingrédients (Myrtille, Racine, Gland, Champignon et Écorce)



Potion



Artéfact



Créature



Menhir

Au cours des 5 Manches de la partie, le soleil (représenté par le marqueur solaire (☀)) se déplacera sur la piste Solaire située sous la piste des PV. Quand il atteint un emplacement Solstice (☀), un Festival a lieu. Les Festivals pourraient vous permettre d'obtenir diverses récompenses (🦋).



Mayer & Obtenir

Remarque : Les chiffres en rouge sont des coûts à payer, tandis que les chiffres en blanc sont des récompenses obtenues.



À la fin de la partie, le Joueur ayant gagné le plus de PV (🦋) est proclamé le plus dévoué des Druides, et déclaré vainqueur. Son Ordre va recevoir les plus grands secrets du Chêne Sacré.

Les Graines du Savoir

Avant d'apprendre à jouer, il est nécessaire de comprendre certains aspects et concepts importants du jeu :

1. Druides

Les Druides permettent de réaliser des Actions. Ils seront placés sur le plateau de jeu, sur votre plateau de joueur ou sur un Artéfact. Certains Druides sont Actifs, d'autres sont Inactifs. Tous les Druides peuvent devenir des Druides Aînés.

Ou encore être recrutés et devenir Actifs :



Druides Actifs

Les Druides situés sur des emplacements de Repos (, ) sur votre plateau de joueur sont considérés Actifs. Vous pouvez les placer :

Dans un Temple pour y réaliser une Action du Temple :



Ou sur un emplacement permettant de réaliser une Action spéciale :



Ou sur les Racines du Chêne Sacré pour qu'ils aident à réaliser une Action du Temple. Ils deviennent alors Inactifs :



Les Druides Actifs situés sur des emplacements permettant de réaliser des Actions ne sont plus disponibles pour le reste de la Manche en cours. Les Druides Actifs ayant réalisé une Action au cours de la Manche (i.e. ceux qui se trouvent dans les Temples ou sur l'emplacement d'une Action spéciale) vont retourner sur un emplacement de Repos lors du Crépuscule.

Promotion des Druides

Les Druides (Actifs ou Inactifs) peuvent être promus en des Druides Aînés () . Pour ce faire, choisissez d'abord le type de spécialisation désiré :



Archi-druide Barde Ovate Reclus Maître-Corbeau Ancien

Remarque : Pour qu'un Druides devienne un Ancien, vous devez préparer la Potion « Élu du Chêne Sacré ».

Ensuite, placez l'accessoire correspondant sur la figurine du Druides choisi (quel que soit son emplacement).



Si le Druides choisi avait déjà réalisé une Action au cours de la Manche, il reste en place et retournera sur votre plateau de joueur lors du Crépuscule en tant que Druides Aîné.

Seuls certains emplacements de Repos spécifiques peuvent héberger un Druides Aîné.



Remarque : Vous pouvez, à tout moment, déplacer vos Druides d'un emplacement de Repos à un autre pour permettre à un Druides Aîné de trouver une place qui puisse l'héberger. Cependant, il est interdit, pour ce faire, de déplacer un Druides sur les Racines du Chêne Sacré.

Les Druides Aînés peuvent être placés sur des emplacements permettant de réaliser des Actions qui leur sont réservées.

Ils peuvent également être placés sur les emplacements des Druides Ordinaires et réaliser les mêmes Actions que ceux-ci.



Les Druides Aînés ont des capacités spéciales (voir Annexe p.16) dont l'effet s'applique dès leur promotion ou lors de leur activation. Il n'est pas obligatoire d'utiliser ces capacités spéciales quand vous activez un Druides Aîné. Vous êtes limité à un seul Druides Aîné de chacune des 6 spécialisations. Une fois promu, les Druides Aînés ne redeviendront jamais des Druides Ordinaires.

Druides Inactifs

Les Druides situés sur les Racines du Chêne Sacré sont considérés Inactifs. Ils peuvent réaliser l'Action du Chêne Sacré décrite dans la section inférieure des cartes Assemblée :



Ou Cueillir des Ingrédients dans la Forêt (après avoir Passé votre Tour) :

2. Ingrédients



Les Ingrédients permettent de préparer des Potions. Ils se trouvent dans la Forêt. À la fin de chaque Manche (lors du Crépuscule), de nouveaux Ingrédients sont piochés dans le Sac de Grue et ajoutés dans la Forêt. On compte 5 Ingrédients différents :



Écorce



Racine



Myrtille



Gland



Champignon

3. Ressources



On compte 3 Ressources différentes : les Plumes, les Branches de Gui et les Runes.

Les plateaux de joueurs comportent une piste spécifique pour chacune d'elles. Déplacez le marqueur pour ajuster le nombre de Ressources que vous possédez (maximum de 9 par Ressource).



Exemple : 6 Plumes

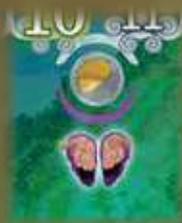
À n'importe quel moment durant votre Tour, vous pouvez échanger 2 Ingrédients (identiques ou différents) pour obtenir une Ressource de votre choix. Un rappel de cette règle a été imprimé sur les plateaux de joueurs.



4. Solaire/Solstice



Le marqueur Solaire représente le soleil. Ce marqueur se déplace sur la piste Solaire qui court sous la piste des PV. Elle est constituée de 11 emplacements. Déplacez le marqueur Solaire d'une case en sens horaire quand un Druides franchit un emplacement comportant un jeton Solaire sur les Branches du Chêne Sacré. Le marqueur avance également d'une case lors du Crépuscule. Quand un marqueur Solaire se déplace sur une case Solstice (indiquée par un demi-cercle mauve et une icône), un Festival doit avoir lieu (Voir II, Actions du Chêne Sacré).



Une Case Solstice

5. Potions



Vous pouvez préparer une Potion (en choisissant une Action vous permettant de le faire) dès que vous avez obtenu tous les Ingrédients nécessaires à sa réalisation.

La recette de la Potion des Bois Sombres est imprimée sur le plateau de jeu. Il est donc possible de la préparer à toutes les parties. Les autres Potions sont choisies au hasard lors de la Mise en place du jeu. Les effets d'une Potion s'appliquent immédiatement après sa préparation. Fournissez les Ingrédients nécessaires en les remettant dans le Sac de Grue, puis obtenez les récompenses.



Exemple : Potion des Bois Sombres : 3/4/5 Ingrédients différents rapportent 3/5/7 PV.



Ingrédients nécessaires

Récompense

Exemple : Foudre de Taranis : 1 Myrtille et n'importe quel autre Ingrédient permettent de faire tourner 2 Artéfacts à 2 reprises, en sens antihoraire.

Utilisez les marqueurs de Potion Complétée pour compter le nombre de Potions que vous avez préparées au cours de la partie.

Remarque : Vous trouverez dans l'Annexe de plus amples informations sur chacune des Potions.

6. Artéfacts



Les Artéfacts vous permettent de réaliser une Action Spéciale en plaçant un Druides Actif sur un emplacement qui vous est réservé. Toutefois, le nombre d'activations de cet emplacement est limité et peut vous coûter, chaque fois, un certain nombre de PV. Deux espaces situés en bordure de votre plateau de joueur vous permettent de placer des Artéfacts. Vous ne pouvez donc en posséder que 2 à la fois. La Potion « Don des Dieux » a pour effet d'ajouter une Extension pour Artéfact à la droite de votre plateau de joueur, vous permettant de posséder 3 Artéfacts pour le reste de la partie.



Quand vous obtenez un Artéfact, placez-le immédiatement en bordure de votre plateau de joueur, à droite, à un emplacement libre. Alignez la flèche présente sur votre plateau avec l'icône imprimée sur l'Artéfact montrant 4 PV. Gagnez immédiatement 4 PV et remplacez l'emplacement vide par une nouvelle tuile Artéfact. Si aucun de vos emplacements réservés aux Artéfacts n'est libre, vous ne pouvez pas obtenir de nouvel Artéfact.

Au cours de votre Tour, avant de prendre un Artéfact, vous pouvez (1 fois par Tour), au coût de 1 Rune, remplacer les 3 tuiles disponibles par trois nouvelles tuiles. Pour ce faire, placez les 3 tuiles remplacées sous la pile de tuile Artéfacts (dans l'ordre de votre choix) et piochez 3 nouvelles tuiles.



Remarque : L'Annexe contient de plus amples détails sur chacun des Artéfacts.

7. Cartes



Cartes Assemblée



Les cartes Assemblée avancées de votre main déterminent les Actions du Temple / du Chêne Sacré que vous pouvez réaliser. Les cartes Assemblée avancées (celles qui n'ont pas d'icône ) permettent de réaliser des Actions plus puissantes ou de réaliser des Actions normales à un moindre coût. Quand vous obtenez une carte Assemblée avancée, vous en disposez pour le reste de la partie.

La carte « Cœur du Chêne Sacré » est une carte Assemblée spéciale qui ne peut être acquise que si la Potion qui permet de l'obtenir est en jeu ()

Remarque : L'Annexe contient de plus amples détails sur chacune des cartes Assemblée.



Cartes Sanctuaire / Menhir



Les cartes Sanctuaire/Menhir sont imprimées recto verso (une face Sanctuaire , une face Menhir )



La face Sanctuaire a deux orientations possibles. Chacune comporte l'image d'un emplacement de Repos ainsi qu'un nombre de PV. L'une des orientations montre un emplacement de Repos permettant d'héberger un Druide Ordinaire ou un Druide Aîné et permet de gagner 2 PV. L'autre orientation permet d'héberger un Druide Ordinaire et de gagner 4 PV.



Quand vous obtenez une carte Sanctuaire, vous pouvez choisir l'orientation de la carte. Ce choix est définitif. Glissez la carte sous votre plateau de joueur pour que seule soit visible l'option que vous avez choisie.



Ériger un Menhir est coûteux en Ressources et sa réalisation nécessite les services d'un Druide Aîné, mais un tel accomplissement rapporte 6 PV.



Cartes Créature



Les cartes Créature vous permettent d'obtenir l'assistance d'alliés provenant de l'Autre Monde. Ceux-ci vous accordent des pouvoirs spéciaux dont l'effet peut être instantané ou permanent.

Dès qu'une carte Créature est prise, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte de la pioche.

Lorsque vous prenez une carte Créature, gagnez (ou perdez) immédiatement les PV indiqués sur la carte.

Au cours de votre Tour, avant de prendre une Créature, vous pouvez (1 fois par Tour), au coût de 1 Branche de Gui, remplacer les 3 cartes disponibles par trois nouvelles cartes. Pour ce faire, placez les 3 cartes remplacées sous la pile de cartes Créature (dans l'ordre de votre choix) et piochez 3 nouvelles cartes.



Remarque : L'Annexe contient de plus amples détails sur les différents effets des cartes Créature.

Limite de Cartes



Le nombre de cartes Sanctuaire / Menhir et de cartes Créature que vous pouvez posséder est limité. Pour prendre l'une de ces cartes, vous devez disposer d'un emplacement à la gauche du marqueur Limite de Cartes correspondant (les cartes Sanctuaire / Menhir sont placées au-dessus de votre plateau de joueur, tandis que les cartes Créature sont placées en dessous de celui-ci). Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas réaliser cette Action.

Certaines Actions vous permettent de déplacer le marqueur de Limite de Cartes vers la droite. Il est également possible d'ajouter des emplacements à la gauche de votre plateau de joueur en acquérant les plateaux Barde ou Ancien.



Sinon, vous pouvez simplement payer le coût indiqué sur votre plateau de joueur (variable en fonction de l'Ordre Druidique choisi) pour augmenter votre limite de cartes, et ce, à n'importe quel moment pendant votre Tour (il s'agit d'une Action gratuite).

Exemple : Alexandre possède 2 cartes Créature. Il peut encore en ajouter une troisième. Par contre, pour ajouter une carte Sanctuaire / Menhir, il doit trouver un moyen de déplacer son marqueur Limite de Cartes vers la droite.



8. Points de Victoire (PV)



Quand vous voyez l'icône () associée à une Action, à l'acquisition d'une carte, ou autre, gagnez immédiatement le nombre de PV indiqué. Certaines Actions ont un coût en PV. Comme vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 PV, vous ne pouvez pas réaliser une Action si vous n'êtes pas en mesure de payer les PV nécessaires.

Déroulement de la Partie

Une partie de *Oak* se joue en 5 Manches. Chaque Manche est divisée en 3 Phases : Aube, Jour, Crépuscule. Après avoir complété les 3 Phases du jeu, vous commencerez une nouvelle Manche. Lors de la dernière Manche, la partie se termine après la Phase de Jour (la Phase de Crépuscule n'a pas lieu).

L'Aube est une Phase de Revenu qui peut être réalisée simultanément.

Pendant le Jour, vous réaliserez des Actions.

Le Crépuscule permet de préparer la Manche suivante.

1. Aube

Remarque : Cette Phase n'a pas lieu au cours de la première Manche (elle est remplacée par la Mise en place).

Tous les joueurs perçoivent leur Revenu (). Le Revenu de base (3 Plumes, 3 Branches de Gui et 3 Runes) est imprimé sur les plateaux de joueurs. Au cours de la partie, l'effet de certaines cartes vous permettra d'obtenir de nouveaux Revenus.



2. Jour

En commençant par le Premier Joueur et en continuant en sens horaire, vous réaliserez tour à tour 1 Action et ce, jusqu'à ce que vous ne soyez plus en mesure de le faire OU que vous choisissiez de Passer votre Tour avant d'y être forcé. La Manche se termine quand tous les Joueurs ont Passé leur Tour.

À votre Tour, choisissez l'une des options suivantes :

- A. Jouer une carte Assemblée ;
- B. Réaliser une Action spéciale ;
- C. Passer votre Tour et cueillir des Ingrédients.

A. Jouer une carte Assemblée



Pour jouer une carte Assemblée, sélectionnez une carte de votre main et placez-la, face visible, devant vous. Choisissez ensuite entre l'Action du Temple et l'Action du Chêne Sacré de la carte sélectionnée.

I. Action du Temple (partie centrale)

- Placez un **Druide Actif** sur le plateau de jeu ;
- Payez les Ressources requises ;
- Réalisez l'Action.



II. Action du Chêne Sacré (partie inférieure)

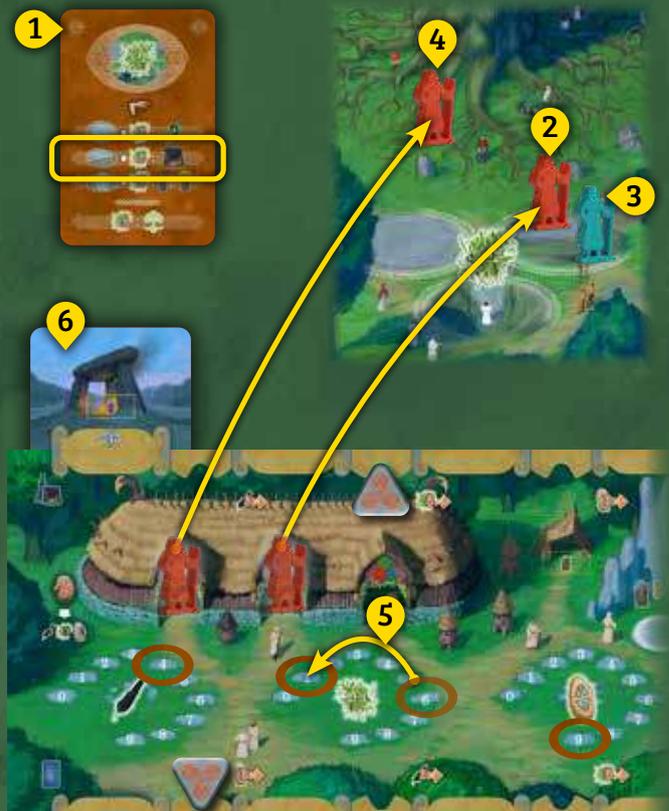
- Payez les Ressources requises ;
- Placez le **Druide** sur l'emplacement choisi ;
- Gagnez des **PV** ;
- Si votre marqueur franchit un jeton **Solaire**, retirez-le de la piste, avancez le marqueur **Solaire** et déclenchez un **Festival** (si nécessaire).



I. Action du Temple

Prenez un **Druide Actif** situé sur l'un de vos emplacements de Repos. Placez-le ensuite dans le Temple du plateau de jeu correspondant à la carte choisie (). Les 3 emplacements des Temples () correspondent aux 3 différentes Actions du Temple que vous pouvez réaliser sur la carte. Si au moins un **Druide** (le vôtre ou celui d'un

adversaire) est déjà présent sur l'emplacement que vous souhaitez occuper (lequel détermine l'Action que vous pouvez réaliser), vous devez choisir un deuxième **Druide Actif** au cours de la même Manche et le placer sur les Racines du Chêne Sacré. Celui-ci deviendra alors **Inactif** et pourra être utilisé en tant que tel au cours du même Tour. Ensuite, payez les Ressources requises tel qu'indiqué sur la carte et réalisez l'Action du Temple choisie.



*Exemple : Laura joue une carte Assemblée qui lui permet de construire un Sanctuaire 1. Elle déplace un **Druide Actif** sur l'emplacement du Temple 2, mais comme un **Druide** est déjà présent sur l'emplacement du Temple correspondant à l'Action choisie 3, elle doit déplacer un deuxième **Druide Actif** sur les Racines du Chêne Sacré 4. Elle paie le coût en Ressources, soit 5 Branches de Gui 5. Finalement, elle prend une carte Sanctuaire qu'elle place dans la partie supérieure de son plateau de joueur, à un emplacement libre 6.*

II. Action du Chêne Sacré

Payez les Ressources indiquées dans la partie inférieure de la carte Assemblée. Si l'un de vos Druides se trouve déjà sur la Branche correspondant à la carte choisie (🌳), faites progresser ce Druide de 1 emplacement sur la Branche. Sinon, placez l'un de vos Druides présents sur les Racines du Chêne Sacré sur le premier emplacement de la Branche correspondante et gagnez le nombre de PV indiqué. Chaque Joueur ne peut avoir qu'un Druide sur chacune des 3 Branches du Chêne Sacré. Si votre Druide progresse vers le haut et que vous arrivez à l'embranchement, vous devez choisir une direction. Vous ne pourrez jamais revenir en arrière. Le dernier emplacement de chacune des Branches permet de gagner immédiatement des PV en fonction de ce que vous possédez au moment où le Druide y parvient :

 : 	1 PV pour chaque multiple de 5 PV déjà gagnés
 : 	2 PV par Druide Aîné
 : 	2 PV par carte Créature
 : 	2 PV par marqueur Potion Complétée
 : 	2 PV par carte Sanctuaire / Menhir
 : 	3 PV par Artéfact (épuisé ou non)

Des Druides appartenant à des Joueurs différents peuvent partager un même emplacement sur les Branches du Chêne Sacré. Toutefois, le dernier emplacement de chacune des Branches (🔑) ne peut être occupé que par le premier Druide qui arrive à s'y hisser, ainsi que par tout autre Druide (appartenant à un adversaire) qui parvient jusqu'à cet emplacement au cours de la même Manche. Lors de Phase de Crépuscule, l'emplacement occupé sera bloqué et aucun Druide ne pourra désormais y avoir accès. Afin d'indiquer cette interdiction, le(s) Druide(s) présent(s) sur l'emplacement sont alors placés à l'horizontale (couchés) sur le plateau.

Si vous franchissez un jeton Solaire (☀️), retirez-le du plateau et avancez le marqueur Solaire d'une case.

Si un Festival du Solstice doit être tenu (🌕), il a lieu immédiatement. Tous les joueurs dont le marqueur de PV est situé derrière le marqueur Solaire perçoivent un Revenu du Festival (🍄). Ce Revenu est déterminé par les emplacements où leurs Druides sont situés sur les différentes Branches du Chêne Sacré (incluant l'emplacement sur lequel ils se déplacent en déclenchant le Festival). Étant donné que vous êtes limité à 1 Druide par Branche, vous ne pouvez recevoir que 3 récompenses. Si vous n'avez aucun Druide présent sur les Branches du Chêne Sacré, que vos Druides sont tous sur l'emplacement final d'une Branche ou encore si votre marqueur de PV est situé plus loin sur la piste que le marqueur Solaire, vous n'obtenez aucune récompense au cours du Festival.

Remarque : Lorsque vous pouvez déplacer vos druides sur plus d'une Branche par tour (Potions/cartes/etc), effectuez chaque déplacement, de gauche à droite lorsque vous avez le choix (Plume, suivie de Gui, puis de Runes), et retirez également tout jeton Solaire et déclenchez les Festivals avant de passer au déplacement du Druide suivant.



Exemple : À son Tour, **Alexandre** joue une carte Assemblée et choisit l'Action du Chêne Sacré. Il paie d'abord 3 Runes **1** et déplace ensuite son Druide, déjà présent sur la Branche, d'un emplacement vers le haut **2**. Il reçoit ainsi 2 PV **3**. Comme il a franchi un jeton Solaire **4**, il le défaisse et avance le marqueur Solaire d'un emplacement **5**. Un Festival doit avoir lieu **6**. **Alexandre** reçoit donc 2 Runes **7**. La prochaine fois qu'il déplacera son Druide sur la Branche, il devra choisir entre deux directions possibles.

B. Réaliser une Action Spéciale



Certains emplacements permettant de réaliser des Actions spéciales ne peuvent recevoir que des Druides Aînés (👴), tandis que les autres peuvent être visités par n'importe quel Druide (👤). Un seul Druide peut se trouver sur l'emplacement d'une Action spéciale. Toutefois, l'Action spéciale « Ériger un Menhir » comporte un emplacement par couleur de Joueur afin que chacun puisse la réaliser une fois par Manche.

Les Actions spéciales sont situées sur :

- I. Les plateaux de joueurs (Ordres Druidiques)
- II. Le plateau de jeu (Ériger un Menhir)
- III. Les Artéfacts

Pour réaliser une Action spéciale, prenez un Druide situé sur l'un de vos emplacements de Repos et placez-le sur un emplacement libre permettant de réaliser une Action spéciale. Si nécessaire, payez le coût de l'Action, puis appliquez son effet.

I. Plateaux de joueurs (Ordres Druidiques)

Certains Ordres Druidiques disposent d'effets permanents, mais tous les plateaux de joueurs comportent 1 ou 2 emplacements permettant de réaliser des Actions spéciales en y plaçant 1 Druide ou 1 Druide Aîné. Les effets permanents et les Actions spéciales associés aux Ordres Druidiques sont uniques (voir l'Annexe pour de plus amples détails).

III. Artéfacts

Placez un **Druide Actif** à un emplacement situé sur un **Artéfact** de votre plateau de joueur. Ensuite, faites tourner cet Artéfact en sens horaire jusqu'à ce que le nombre de PV suivant soit aligné avec la flèche de votre plateau de joueur. Vous perdez le nombre de PV indiqué (si nécessaire). Réalisez l'Action.

Après avoir réalisé l'Action, si la flèche est alignée avec l'icône (👤), le pouvoir de cet Artéfact est épuisé. Retirez-le de son emplacement, retournez-le, et laissez-le, pour le reste de la partie, près de votre plateau de joueur. Le **Druide** ayant réalisé l'Action sur l'Artéfact y demeure jusqu'au **Crépuscule**. L'Artéfact ne pourra plus être utilisé au cours de la partie. En revanche, l'emplacement de votre plateau de joueur où il était situé est désormais libre. Vous pourrez donc y placer un **nouvel Artéfact** (Voir l'Annexe pour obtenir de plus amples détails sur les Artéfacts).

Remarque : Vous êtes limité à 2 Artéfacts actifs (3 si avez complété la Potion « Don des Dieux »). Vous ne pouvez pas défausser un Artéfact pour en placer un nouveau. La seule manière de placer un nouvel Artéfact est d'épuiser un Artéfact déjà placé.



Exemple : **Damien** a choisi l'Ordre de la Forêt. Il dispose de 2 Actions spéciales sur son plateau de joueur. Il place son **Barde (Druide Aîné)** sur un emplacement lui permettant de préparer 1 Potion **1**. Le Barde n'accorde pas d'autre pouvoir spécial à cet emplacement. Il paie 1 Racine et 1 Champignon (il aurait pu défausser n'importe quelle autre Ingrédient à la place du Champignon) **2**. Il prépare ainsi la Potion « Bénédiction de Bélénos » **3**. Il obtient un marqueur de Potion Complétée **4** et applique l'effet de la Potion (en l'occurrence, il perçoit son Revenu du Festival **5**).

II. Plateau de jeu (Ériger un Menhir)

Placez un **Druide Aîné** à l'emplacement de l'Action spéciale « Ériger un Menhir » (👤) de votre couleur sur le plateau de jeu. Payez 3 Runes, 3 Branches de Gui et 3 Plumes. Prenez une carte Menhir et placez-la dans un emplacement libre de la partie supérieure de votre plateau de joueur. N'oubliez pas qu'à n'importe quel moment durant votre Tour, vous pouvez payer le coût indiqué pour déplacer votre marqueur de Limite de Cartes d'un emplacement vers la droite. Gagnez 6 PV.



Exemple : **Manon** choisit l'emplacement lui permettant d'ériger un Menhir et y place son **Maître-Corbeau** **1**. Elle paie 3 Branches de Gui, 3 Runes et 3 Plumes **2** et prend ensuite 1 carte Menhir. Cependant, **Manon** n'a pas d'emplacement libre à la gauche de son marqueur pour y placer la carte **3**. Elle peut réaliser une Action gratuite afin de déplacer son marqueur vers la droite en payant 3 Ressources supplémentaires (1 Branche de Gui, 1 Rune et 1 Plume), tel qu'indiqué sur son plateau de l'Ordre du Renard **4**. Elle place ensuite la carte à l'emplacement qu'elle vient de libérer **5** et gagne 6 PV.



Exemple : Dans une Manche précédente, **Laura** a acquis l'Artéfact « Anneau du Voyant » qui lui permet de réutiliser une carte Assemblée **1**. Elle place un **Druide** sur l'emplacement de l'Artéfact, puis le fait tourner en sens horaire. La flèche imprimée sur son plateau de joueur pointe désormais sur le dernier cran de l'Artéfact **2**. Elle perd 3 PV **3**. Grâce à l'Action de l'Artéfact, elle rejoue une carte Assemblée utilisée précédemment **4**. Comme elle n'a aucune Ressource à payer, elle décide de promouvoir son **Druide** (celui qu'elle a placé sur l'Artéfact) en **Druide Aîné** **5**. Elle choisit le **Barde**, ajoute son accessoire sur la figurine du **Druide**, ainsi qu'un plateau **Barde** à la gauche de son plateau de joueur **6**. L'icône (👤) de l'Artéfact étant alignée avec la flèche **7**, elle le retire de son plateau de joueur, retourne la tuile **8**, et y place le **Barde** jusqu'au **Crépuscule** **9** (il pourra ensuite être placé sur un emplacement de Repos en mesure d'héberger un **Druide Aîné**).

C. Passer votre Tour & Cueillir des Ingrédients



Vous pouvez choisir de Passer votre Tour (et vous pourriez y être forcé si vous n'êtes plus en mesure de réaliser une Action). Pour le reste de la Phase, vous ne pouvez que cueillir des Ingrédients. À votre Tour, si vous possédez encore au moins un **Druide Inactif** sur les **Racines du Chêne Sacré** et s'il reste des Ingrédients dans la **Forêt**, vous pouvez déplacer 1 **Druide Inactif** vers la **Forêt** pour y cueillir 1 **Ingrédient** disponible et le placer dans votre **Réserve**. Vous pouvez répéter cette Action chaque fois que votre Tour revient et ce, jusqu'à la fin de la Phase.



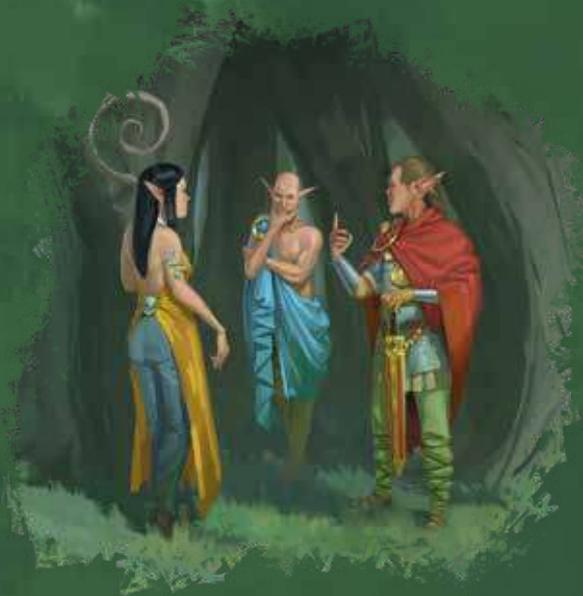
Exemple : **Alexandre** Passe son Tour. Il prend l'un de ses **Druides Inactifs** sur les **Racines du Chêne Sacré** et le place dans la **Forêt**. Il y prend 1 **Ingrédient** qu'il place dans sa **Réserve**.

Fin de la Phase de Jour

La Phase de Jour se termine quand tous les Joueurs ont Passé leur Tour et que :

- Tous les Ingrédients de la Forêt ont été cueillis
- ou
- Il ne reste aucun **Druide** sur les **Racines du Chêne Sacré**.

S'il s'agit de la 5^{ème} Manche, le **Crépuscule** n'a pas lieu et vous procédez immédiatement au **Décompte final**.



3. Crépuscule

Préparez la prochaine Manche en suivant les étapes ci-dessous :

- a. Reprenez tous vos **Druides** (**Ordinaires** et **Aînés**) situés sur les **Temples**, **plateaux**, **Menhirs** ou **Artéfacts** et placez-les sur les emplacements de **Repos** de votre plateau de joueur ( , ). Au cours de la partie, vous pourrez obtenir de nouveaux emplacements de **Repos**. Rappel : les **Druides Ordinaires** peuvent être placés sur n'importe quel emplacement de **Repos**, mais les **Druides Aînés** ne peuvent être placés que sur les emplacements indiqués par l'icône (). Tous les **Druides** que vous n'êtes pas en mesure de placer sur votre plateau de joueur ou sur vos **Sanctuaires** se retrouvent sur les **Racines du Chêne Sacré**, tout comme les **Druides** qui étaient situés dans la **Forêt** à la fin de la Phase de Jour. 
- b. Placez à l'horizontale les **Druides** situés sur le dernier emplacement d'une **Branche du Chêne Sacré**. Aucun autre **Druide** ne peut désormais atteindre ces emplacements. 
- c. Reprenez en main toutes les cartes **Assemblée** jouées au cours de la Manche précédente. 
- d. Piochez dans le **Sac de Grue** un nombre d'**Ingrédients** égal au nombre de **Joueurs** + 2 et placez-les dans la **Forêt**. 
- e. Avancez le **marqueur Solaire** d'une case. Il est possible qu'un **Festival** ait lieu immédiatement (Voir page 10). 

- f. Donnez le **jeton Premier Joueur** au **Joueur** suivant, en sens horaire. 

- g. Avancez le **marqueur de Manche** d'une case. La prochaine Manche commence avec l'**Aube**. 

S'il s'agit d'une partie à 1 ou 2 Joueurs, déplacez le **Druide neutre d'un emplacement, en sens horaire, à l'intérieur de chacun des **Temples**.**



S'il s'agit d'une partie à 3 Joueurs, déplacez le **Druide neutre vers le **Temple** suivant, en sens horaire, en prenant soin de placer le **Druide** sur l'emplacement indiqué par l'image d'un **Druide**.**



Décompte Final et Fin de la Partie

À la fin de la 5^{ème} Manche, les Joueurs gagnent des PV en suivant ces étapes :

1. Vous pouvez préparer 1 Potion des Bois Sombres (la Potion dont la recette est imprimée sur le plateau de jeu) si vous disposez des Ingrédients nécessaires.
2. Si vous possédez encore la carte Créature Carw Gwyn, vous pouvez la défausser pour gagner 6 PV.



Le Joueur qui a gagné le plus de PV a admirablement mené son Ordre Druidique et honoré le Chêne Sacré de manière exemplaire. Il obtient la Sagesse des Anciens et remporte la partie.

En cas d'égalité, le Joueur ayant parcouru le plus d'emplacements sur les différentes Branches du Chêne Sacré l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée dans la paix et l'allégresse.

Variante Éclipse

Après quelques parties de Oak, vous pouvez essayer la variante suivante : lors des Festivals, tous les Joueurs dont le marqueur de PV est situé devant le marqueur Solaire doivent défausser les Ressources indiquées sur les emplacements

occupés par leurs Druides sur les différentes Branches du Chêne Sacré (). Défaussez toutes les Ressources que vous êtes en mesure de défausser et ignorez les autres.

Partie en Solo

Broichan est un Druide écossais dont l'influence s'étend jusqu'au Roi. Il sera un adversaire coriace dans la lutte d'influence qui vous opposera. Ses Actions sur le plateau de jeu vont générer des PV et lui permettre d'occuper des emplacements. Il va également défausser et remplacer des cartes et des tuiles. Que les Anciens vous protègent!

Mise en Place

- » Faites la Mise en place du jeu comme pour une partie à 2 Joueurs. Broichan n'a pas de plateau de joueur.
- » Choisissez une couleur pour Broichan. Placez ses 9 Druides sur les Racines du Chêne Sacré et son marqueur de PV sur la première case de la piste (0). Il obtient le jeton Premier Joueur.



- » Broichan prend ensuite ses cartes Assemblée. Mélangez-les et placez-les dans une pile (face cachée) près de sa zone de jeu.



Règles Supplémentaires pour Broichan

- » Broichan n'obtient pas de Ressources (Plumes, Branches de Gui, Runes) et ne doit jamais en payer.
- » Broichan va cueillir et utiliser des Ingrédients
- » Broichan ne peut pas bénéficier des effets des cartes Créature et des Artéfacts. Si Broichan doit recevoir des cartes Créature, des Artéfacts ou une carte Sanctuaire / Menhir, il gagne les PV et les cartes/tuiles sont défaussées (face visible) dans sa zone de jeu.
- » Broichan peut promouvoir des Druides Ordinaires pour qu'ils deviennent des Aînés, mais il ne va jamais utiliser leurs pouvoirs.

Ajustement de Règles

Le jeu se déroule comme une partie à 2 Joueurs, avec les modifications suivantes :

Aube

Tous les Druides de Broichan commencent la Manche sur les Racines du Chêne Sacré. Ils pourront néanmoins être utilisés comme des Druides Actifs ou Inactifs.

Jour

Au Tour de Broichan, piochez la première carte Assemblée de sa pioche. Si celle-ci est épuisée, mélangez sa défausse avant de piocher une carte. Prenez un Druide de Broichan situé sur les Racines du Chêne Sacré. Placez-le sur le premier emplacement libre du Temple associé à la carte piochée (en commençant par l'emplacement occupé par le Druide neutre, puis en continuant en sens horaire).



Exemple : Si Le druide neutre est sur l'emplacement du Temple à 3 Pierres, le Druide de Broichan est placé sur l'emplacement à 1 Pierre.

Si les 3 emplacements sont occupés, Broichan avance plutôt d'un emplacement sur la Branche du Chêne Sacré associée à la carte piochée.



S'il ne peut pas avancer sur la Branche du Chêne Sacré, le Druide est placé sur l'emplacement du Temple occupé par le Druide neutre.



Si Broichan a placé son Druide sur un emplacement d'un Temple, il réalise l'Action dans la partie inférieure de la carte piochée :

	NARRATION : Broichan perd 4 PV (Cette action simule l'utilisation d'un Artéfact).
	VÉNÉRATION : L'un des Druides Ordinaires de Broichan est promu en Druide Aîné. Choisissez n'importe quel Druide lui appartenant et donnez-lui n'importe quelle promotion disponible.
	SAVOIR : Broichan prend la carte Créature disponible dont le nombre (indiqué dans la partie inférieure droite de la carte) est le plus élevé. Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle que Broichan a choisie.
	SAGESSE : Broichan prépare le niveau le plus élevé possible de la Potion des Bois Sombres et gagne les PV correspondants. S'il ne peut préparer aucun des niveaux, il pioche 2 Ingrédients au hasard dans le Sac de Grue.
	MYSTICISME : Broichan prend l'Artéfact disponible dont le nombre est le plus élevé. Remplacez la tuile.
	RITUEL : Broichan prend une carte Sanctuaire et la place face visible dans sa zone de jeu. S'il s'agit de son premier Sanctuaire, il place la carte dans l'orientation montrant 2 PV et gagne donc ces 2 PV. La prochaine fois que Broichan va acquérir une carte Sanctuaire, elle sera placée dans l'orientation montrant 4 PV et de manière à couvrir la carte précédente. Il gagnera donc 4 PV. La carte suivante sera placée dans l'orientation montrant 2 PV, de manière à couvrir la carte précédente, et ainsi de suite.

Si Broichan n'a plus de Druide sur les Racines du Chêne Sacré, il passe son Tour (ne piochez pas de carte). Si vous Passez votre Tour, Broichan Passe au prochain Tour.

Broichan n'a pas besoin de Druide pour cueillir un Ingrédient et il choisit toujours l'Ingrédient le plus près du coin supérieur gauche (s'il n'est pas disponible continuez en sens horaire – Voir l'illustration).



Crépuscule

Remplacez sur les Racines du Chêne Sacré les Druides de Broichan présents sur les divers emplacements permettant de réaliser des Actions.

Festival du Solstice

Puisque Broichan ne peut pas obtenir de Ressources, lorsqu'il participe à un Festival, il pioche autant d'Ingrédients qu'il possède de Druides sur les Branches du Chêne Sacré, quelle que soit leur position.

Branches du Chêne Sacré

Dès que Broichan possède 3 Ingrédients identiques, il les défasse immédiatement et avance d'un emplacement sur une Branche du Chêne Sacré. Afin de déterminer la Branche sur laquelle il va grimper, suivez les étapes suivantes :

- » Broichan choisit d'avancer sur la Branche dont l'emplacement final lui donne actuellement le plus de PV, même si cela devait changer d'ici le moment où il atteindra cet emplacement. Broichan ignore les Branches dont l'emplacement final est bloqué.
- » En cas d'égalité, il progresse sur la Branche dont il est le plus proche du dernier emplacement.
- » Si l'égalité persiste, il progresse sur la Branche la plus à gauche parmi les Branches à égalité.
- » Si tous les emplacements finaux des Branches sont déjà bloqués, Broichan progresse sur la Branche qui lui permet de déclencher un Festival. Les égalités sont brisées en choisissant la Branche la plus à gauche.

Si les Druides de Broichan franchissent des jetons Solaire en progressant sur les Branches, avancez le marqueur Solaire et déclenchez des Festivals comme pour une partie comptant plus d'un Joueur.

Broichan gagne 2 PV par emplacement, comme pour un Joueur normal.

Fin de la Partie

À la fin de la partie, Broichan peut, comme vous, tenter de préparer la Potion des Bois Sombres une dernière fois.



Crédits

AUTEUR : Wim Goossens • **ILLUSTRATEUR** : Maciej Janik • **CHEF DE PROJET** : Rudy Seuntjens • **DÉVELOPPEUR** : Seb Van Deun • **DIRECTION ARTISTIQUE** : Rafaël Theunis • **RÉDACTRICE** : Amanda Erven • **TRADUCTION FRANÇAISE** : Alexandre Limoges • **RELECTURE FRANÇAISE** : Damien Constant • **CONTRÔLE QUALITÉ** : Eefje Gielis • **LOGISTIQUE** : Wim Goossens

L'auteur aimerait remercier sa femme Katrien pour son soutien et sa patience, ses amis, notamment Gurt, Ruben, Wesly et Jordy, pour leurs idées et leurs innombrables séances de tests, ainsi que Game Brewer pour avoir cru en un nouvel auteur et avoir accepté de donner vie à ce projet.

Pour tout problème concernant ce produit, contactez le vendeur ou notre service client sur notre site : gamebrewer.com/customer-service



Annexes

1. Cartes Assemblée



NARRATION (Carte Assemblée de départ)

Actions du Temple de la Plume :



Emplacement 1 Pierre + Payez 1 Plume : Déplacez 1 marqueur de Limite de Cartes de 1 emplacement vers la droite.



Emplacement 2 Pierres + Payez 6 Plumes : Prenez 1 des 3 cartes Créature disponibles.



Emplacement 3 Pierres + Payez 6 Plumes : Prenez 1 des 3 Artéfacts disponibles.

Action du Chêne Sacré (Branche de la Plume) :



Payez 3 Plumes : Avancez de 1 emplacement sur la Branche de la Plume.



VÉNÉRATION (Carte Assemblée avancée)

Actions du Temple de la Plume :



Emplacement 1 Pierre + Payez 0 Plume : Prenez 1 de vos Druides (Ordinaire ou Aîné) sur les Racines du Chêne Sacré et placez-le sur un emplacement de Repos disponible.



Emplacement 2 Pierres + Payez 1 Plume : Avancez de 1 emplacement sur la Branche de votre choix.



Emplacement 3 Pierres + Payez 4 Plumes : Promouvez 1 Druide Ordinaire en 1 Druide Aîné

Action du Chêne Sacré (Branche de la Plume) :



Payez 3 Plumes : Avancez de 1 emplacement sur la Branche de la Plume.



SAVOIR (Carte Assemblée de départ)

Actions du Temple du Gui :



Emplacement 1 Pierre + Payez 3 Branches de Gui : Choisissez 1 Ingrédient dans le Sac de Grue.



Emplacement 2 Pierres + Payez 5 Branches de Gui : Prenez 1 carte Sanctuaire et placez-la, face visible, en choisissant son orientation.



Emplacement 3 Pierres + Payez 6 Branches de Gui : Promouvez 1 Druide Ordinaire en 1 Druide Aîné.

Action du Chêne Sacré (Branche du Gui) :



Payez 3 Branches de Gui : Avancez d'un emplacement sur la Branche du Gui.



SAGESSE (Carte Assemblée avancée)

Actions du Temple du Gui :



Emplacement 1 Pierre + Payez 0 Branche de Gui : Échangez n'importe quelle quantité de 1 Ressource pour la même quantité de 1 autre Ressource.



Emplacement 2 Pierres + Payez 1 Branche de Gui : Préparez 1 Potion.



Emplacement 3 Pierres + Payez 4 Branches de Gui : Prenez 1 des 3 cartes Créature disponibles.

Action du Chêne Sacré (Branche du Gui) :



Payez 3 Branches de Gui : Avancez d'un emplacement sur la Branche du Gui.



RITUEL (Carte Assemblée de départ)

Actions du Temple des Runes :



Emplacement 1 Pierre + Payez 3 Runes : Prenez jusqu'à 2 Druides (Ordinaires ou Aînés) sur les Racines du Chêne Sacré et placez-les dans des emplacements de Repos libres.



Emplacement 2 Pierres + Payez 3 Runes : Préparez 1 Potion.



Emplacement 3 Pierres + Payez 4 Runes : Ajoutez immédiatement une carte Assemblée avancée à votre main. Vous en disposez maintenant jusqu'à la fin de la partie.

Action du Chêne Sacré (Branche des Runes) :



Payez 3 Runes : Avancez de 1 emplacement sur la Branche des Runes.



MYSTICISME (Carte Assemblée avancée)

Actions du Temple des Runes :



Emplacement 1 Pierre + Payez 3 Runes : Prenez 1 carte Sanctuaire et placez-la, face visible, en choisissant son orientation.



Emplacement 2 Pierres + Payez 4 Runes : Prenez 1 des 3 Artéfacts disponibles.



Emplacement 3 Pierres + Payez 6 Runes : Réalisez l'une des Actions d'une carte Assemblée que vous avez déjà jouée au cours de la Manche. Vous n'avez pas à payer les Ressources requises ni à placer un Druide.

Action du Chêne Sacré (Branche des Runes) :



Payez 3 Runes : Avancez d'un emplacement sur la Branche des Runes.



CŒUR DU CHÊNE SACRÉ (carte Assemblée spéciale)

Vous obtenez cette carte en préparant la Potion « Cœur du Chêne Sacré ». Cette carte n'est pas associée à l'un des 3 Temples imprimés sur le plateau de jeu, mais plutôt à un Temple unique imprimé sur la carte.

Pour réaliser cette Action, placez un Druides sur la carte, choisissez une Action et payez les Ressources requises.

Actions du Temple :



Payez 3 Plumes : Promouvez 1 Druides Ordinaire en 1 Druides Aîné.



Payez 3 Branches de Gui : Prenez 1 des 3 cartes Créatures disponibles OU Préparez 1 Potion.



Payez 3 Runes : Prenez 1 carte Sanctuaire et placez-la en choisissant son orientation OU Prenez 1 des 3 Artéfacts disponibles.

Action du Chêne Sacré :



Payez 3 Ressources de votre choix : Avancez de 1 emplacement sur la Branche de votre choix.

2. Ordres Druidiques



Ordre de l'Abeille : Placez un Druides pour promouvoir 1 Druides Ordinaire en Druides Aîné. Tous les emplacements de Repos sur ce plateau peuvent héberger des Druides Ordinaires ou Aînés ().



Ordre du Merle Noir : Placez 1 Druides Aîné pour prendre 1 carte Créature. Suivez les règles habituelles permettant de prendre une carte Créature.



Ordre des Cairns : Placez 1 Druides Aîné pour prendre une carte Sanctuaire. De plus, chaque emplacement permettant de placer 1 carte Sanctuaire / Menhir vous permet de placer 2 cartes Sanctuaire.



Ordre du Renard : Placez 1 Druides Aîné sur l'emplacement de ce plateau pour obtenir 6 unités d'une même Ressource. Vous pouvez avancer le marqueur de Limite de Cartes en payant n'importe quelles 3 Ressources (il n'est pas nécessaire qu'elles soient identiques).



Ordre de la Forêt : Deux emplacements permettent de réaliser des Actions sur ce plateau :

- » Placez 1 Druides pour préparer 1 Potion.
- » Placez 1 Druides Aîné pour piocher 3 Ingrédients au hasard dans le Sac de Grue.

3. Druides Aînés



Archi-Druides (Collerette) : Les Archi-Druides sont les plus sages parmi leurs ordres respectifs. Si un Archi-Druides est placé sur un emplacement permettant de réaliser une Action (Temple ou Action spéciale), son coût est réduit de 2 Ressources (minimum 0).



Barde (Instrument) : Les Bardes racontent des récits portant sur des créatures mythiques et les gens se réunissent pour écouter leurs chants. Quand vous promouvez un Druides Ordinaire en Barde, placez immédiatement un plateau Barde à la gauche de votre plateau de joueur. Ce plateau ajoute un emplacement permettant de placer une carte Sanctuaire / Menhir et une carte Créature supplémentaires.



Ovate (Sacoche) : Les Ovates sont des guérisseurs, des voyants et des prophètes. Si vous utilisez un Ovate pour préparer une Potion, celle-ci vous coûte une Ressource de moins (minimum 0)



Maître-Corbeau (Corbeau) : Les Maîtres-Corbeaux vouent un culte à Morrigan, déesse de la guerre, dont ils sont les hommes de main. Vous pouvez placer un Druides sur un emplacement déjà occupé par un autre Druides sans devoir placer un deuxième Druides Actif sur les Racines du Chêne Sacré.



Reclus (Cape) : Les Reclus entretiennent les sites sacrés de la forêt. Ce Druides Aîné a son propre emplacement de Repos (). Quand il est placé sur cet emplacement de Repos, il est considéré Actif.



Les Anciens ne sont disponibles que si la Potion « Élu du Chêne Sacré » est en jeu.



Ancien (Bois) : Les Anciens sont imprégnés de la magie du Chêne Sacré et sont presque immortels. L'Ancien dispose des capacités spécifiques de tous les autres Druides Aînés. Si vous créez la Potion « Élu du Chêne Sacré », placez immédiatement le plateau de l'Ancien à la gauche de votre plateau de joueur. Il contient un emplacement de Repos qui lui est réservé (capacité du Reclus), ainsi que des emplacements supplémentaires permettant de placer 1 carte Créature et 1 carte Sanctuaire / Menhir (capacité du Barde). L'Ancien peut utiliser les capacités spéciales de plusieurs Druides Aînés simultanément.



4. Potions

Niveau I

	Inspiration (1 Gland et 1 autre Ingrédient) : Promouvez 1 Druide en 1 Druide Aîné
	Foudre de Taranis (1 Myrtille et 1 autre Ingrédient) : Rechargez jusqu'à 2 Artéfacts à 2 reprises en faisant tourner l'Artéfact 2 fois en sens antihoraire. Vous pourrez ainsi les utiliser un plus grand nombre de fois. Cependant, vous ne pouvez pas recharger un Artéfact épuisé. Vous ne regagnez ni ne reperdez le nombre de PV qui se retrouve aligné avec la flèche de votre plateau après les rotations.
	Don de la Nature (1 Écorce et 1 autre Ingrédient) : Déplacez 2 fois vers la droite un marqueur de Limite de Cartes ou déplacez 1 fois chacun des 2 marqueurs de Limite de Cartes (gratuitement).
	Astuce de Lug (1 Champignon et 1 autre Ingrédient) : Utilisez le pouvoir de 1 Artéfact vous appartenant ou appartenant à un autre Joueur, mais sans utiliser une de ses charges. L'Artéfact ne tourne pas et aucun Druide n'est placé.
	Bénédictio de Bélénos (1 Racine et 1 autre Ingrédient) : Déclenchez un Festival pour votre seul bénéficiaire. Il n'est pas nécessaire que votre marqueur de PV soit situé derrière le marqueur Solaire. Ne déplacez pas le marqueur Solaire.

Niveau II

	Pouvoir Runique (1 Gland et 1 Myrtille) : Érigez un Menhir en payant 6 Ressources de votre choix.
	Convocation d'une Dryade (1 Myrtille et 1 Écorce) : Avancez de 2 emplacements sur une Branche de votre choix. Vous ne gagnez pas les PV du premier emplacement, mais si vous franchissez un jeton Solaire lors de cette première étape, déclenchez un Festival et appliquez ses effets avant de déplacer le Druide vers le deuxième emplacement.
	Présent d'Arduinna (1 Écorce et 1 Champignon) : Avancez 1 Druide de 1 emplacement sur 1 Branche de votre choix. Le Druide peut être déplacé sur l'emplacement final de la Branche même si celui-ci a été bloqué précédemment.
	Renouveau (1 Champignon et 1 Racine) : Réalisez 1 Action présente sur 1 carte Assemblée que vous avez déjà jouée au cours de la Manche. Vous n'avez pas à payer les Ressources requises ni à placer un Druide.
	Floraison (1 Gland et 1 Racine) : Déplacez le marqueur d'une de vos Ressources sur l'emplacement final de sa piste (le 9e).

Niveau III

	Distorsion du Bois (2 Glands et 1 Écorce) : Déplacez chacun de vos Druides présents sur les Branches du Chêne Sacré de 1 emplacement. Cet effet vous permet également de déplacer 1 Druide situé sur les Racines vers le premier emplacement d'une Branche (si vous n'avez pas de Druide déjà présent sur la Branche) et ce, pour chacune des Branches, si nécessaire. L'effet peut être partiel (si vous n'êtes pas en mesure de déplacer 3 Druides). Vous ne pouvez pas déplacer un Druide sur l'emplacement final si celui-ci a été bloqué lors d'une Manche précédente.
	Compagnon Animal (2 Myrtilles et 1 Champignon) : Choisissez n'importe quelle carte Créature dans la pioche et placez-la sur un emplacement libre sous votre plateau de joueur. Mélangez la pioche.
	Don des Dieux (2 Écorces et 1 Racine) : Choisissez n'importe quel Artéfact dans la pioche et placez-le sur un emplacement libre de votre plateau de joueur. De plus, si vous préparez cette Potion pour la première fois de la partie, ajoutez un plateau Extension pour Artéfact à votre plateau de joueur. Vous pouvez désormais posséder 3 Artéfacts actifs. Mélangez la pioche
	Élu du Chêne Sacré (1 Gland et 2 Champignons) : Promouvez 1 Druide en 1 Druide Ancien. Puisque vous ne pouvez avoir plus d'un Druide Ancien, cette Potion ne peut être préparée qu'une seule fois.
	Cœur du Chêne Sacré (1 Myrtille et 2 Racines) : Ajoutez votre carte Assemblée spéciale « Cœur du Chêne Sacré » à votre main. Cette carte est unique. Vous ne pouvez donc préparer cette Potion qu'une seule fois.

Imprimée sur le Plateau

	Potion des Bois Sombres: Vous ne pouvez choisir qu'une seule des recettes ci-dessous par préparation : 3 Ingrédients différents : 3 PV 4 Ingrédients différents : 5 PV 5 Ingrédients différents : 7 PV
---	---

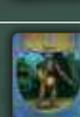


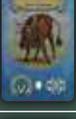
5. Tuiles Artéfacts

N°	Illustration	Effet	N°	Illustration	Effet
1		Collier en Pierre de Lune : Obtenez 6 Plumes. Vous ne pouvez en posséder plus de 9 et tout excédent est perdu.	7		Coiffe de Bois de Cerf : Promouvez 1 Druide en 1 Druide Aîné (suivez pour ce faire les mêmes étapes que lors d'une promotion régulière).
2		Pendentif d'Arduinna : Obtenez 6 Branches de Gui. Vous ne pouvez en posséder plus de 9 et tout excédent est perdu.	8		Marmite Dorée : Préparez une Potion en utilisant 1 Ingrédient de moins. 1 Ingrédient minimum.
3		Sac de Pierres Runiques : Obtenez 6 Runes. Vous ne pouvez en posséder plus de 9 et tout excédent est perdu.	9		Serpe Dorée : Piochez 3 Ingrédients dans le Sac de Grue.
4		Ornement de Cernunnos : Prenez 1 carte Créature disponible et placez-la immédiatement sous votre plateau de joueur. Vous devez avoir un emplacement libre.	10		Corne d'Abondance : Échangez autant d'unités que vous le désirez d'une Ressource donnée contre autant d'unité d'une seule autre Ressource; puis obtenez 3 unités de plus de la Ressource reçue (X devient Y+3)
5		Façonneur de Bois Enchanté : Prenez 1 carte Sanctuaire et placez-la immédiatement. Vous devez avoir un emplacement libre.	11		Anneau du Voyant : Réalisez l'une des Actions d'une carte Assemblée que vous avez déjà jouée au cours de la Manche. Vous n'avez pas à payer les Ressources requises ni à placer un Druide.
6		Carnyx : Réalisez n'importe quelle Action du Chêne Sacré gratuitement. Ne payez aucune Ressource.	12		Bouclier de Toutatis : Gagnez 2 PV.

6. Cartes Créature

Les cartes Créature restent en jeu et peuvent être utilisées chaque fois qu'elles sont applicables. Si une Phase ou une Action est spécifiée, vous ne pouvez utiliser la carte que pendant cette Phase ou cette Action.

N°	Illustration	Effet	N°	Illustration	Effet
1		Sluagh na Marbh : Effet permanent : Vous pouvez à tout moment échanger des Plumes pour obtenir des Branches de Gui ou des Runes.	6		Each Uisge : Effet permanent : Vous pouvez considérer n'importe quel emplacement des Temples comme un emplacement « 3 Pierres ».
2		Bodach : Effet permanent : Vous pouvez à tout moment échanger des Branches de Gui pour obtenir des Plumes ou des Runes.	7		Cù-Sìth : Action du Temple de la Plume : Vous pouvez payer 1 Plume supplémentaire pour réaliser l'Action du Chêne Sacré en plus de l'Action du Temple. Aucune autre Ressource n'est requise.
3		Selkie : Effet permanent : Vous pouvez à tout moment échanger des Runes pour obtenir des Branches de Gui ou des Plumes.	8		Buggane : Action du Temple du Gui : Vous pouvez payer 1 Branche de Gui supplémentaire pour réaliser l'Action du Chêne Sacré en plus de l'Action du Temple. Aucune autre Ressource n'est requise.
4		Boggart : Effet permanent : Vous pouvez considérer n'importe quel emplacement des Temples comme un emplacement « 1 Pierre ».	9		Yan-gant-y-tan : Action du Temple des Runes : Vous pouvez payer 1 Rune supplémentaire pour réaliser l'Action du Chêne Sacré en plus de l'Action du Temple. Aucune autre Ressource n'est requise.
5		Dobhar-chú : Effet permanent : Vous pouvez considérer n'importe quel emplacement des Temples comme un emplacement « 2 Pierres ».	10		Ceiliog Lugus : Crépuscule : Obtenez 2 Plumes.

N°	Illustration	Effet	N°	Illustration	Effet
11		Korrigan : <u>Crépuscule</u> : Obtenez 2 Branches de Gui.	24		Ghillie Dhu : <u>Passer votre Tour et cueillir des Ingrédients</u> : Au lieu de choisir 1 Ingrédient dans la Forêt, vous pouvez choisir 1 Ingrédient dans le Sac de Grue. Si vous choisissez de le faire, défausser également 1 Ingrédient situé dans la Forêt.
12		Pixie Queen : <u>Crépuscule</u> : Obtenez 2 Runes.	25		Unicorn : <u>Passer votre Tour et cueillir des Ingrédients</u> : Vous pouvez cueillir 1 Ingrédient dans la Forêt sans y déplacer un Druide Inactif. Vous n'êtes pas dans l'obligation d'avoir 1 Druide sur les Racines du Chêne Sacré pour cueillir un Ingrédient.
13		Aos sí : <u>Crépuscule</u> : Piochez 1 Ingrédient dans le Sac de Grue.	26		Fachan : <u>Ériger un Menhir</u> : Payez 3 Ressources de moins.
14		Aonbharr : <u>Festival du Solstice</u> : Pour chaque Ressource différente obtenue, obtenez 1 Ressource supplémentaire identique. Vous pourrez ainsi obtenir au maximum 3 différentes Ressources supplémentaires (si vous obtenez les 3 Ressources différentes lors du Festival).	27		Glaistig : <u>Prendre une carte Sanctuaire / Menhir</u> : Vous pouvez également prendre 1 Ingrédient dans la Forêt (sans y déplacer un Druide Inactif).
15		Bugul Noz : <u>Festival du Solstice</u> : Obtenez 2 Ressources identiques, même si vous n'êtes pas éligible à participer au Festival.	28		Leannán sídhe : <u>Recruter un Druide</u> : Vous pouvez également prendre 1 Ingrédient dans la Forêt (sans y déplacer un Druide Inactif).
16		Caoineag : <u>N'importe quelle Action du Temple</u> : Payez une Ressource de moins.	29		Tarw Cernunnos : <u>Utiliser un Artéfact</u> : Gagnez 1 PV chaque fois que vous utilisez un Artéfact (même grâce à l'Astuce de Lug).
17		Clurichaun : <u>Préparer une Potion</u> : Après avoir utilisé les Ingrédients nécessaires, reprenez 1 Ingrédient ayant servi à la préparation (vous devez utiliser l'Ingrédient avant de pouvoir le reprendre)	30		The Unseelie Court : <u>Déplacer votre marqueur de Limite de Cartes</u> : Payez 2 Ressources de moins.
18		Fear Dearg : <u>Préparer une Potion</u> : Vous pouvez remplacer 1 Ingrédient nécessaire par 2 autres Ingrédients de votre choix et ce, aussi souvent que vous le désirez.	31		Gancanagh : <u>Effet permanent</u> : Cette carte comprend 2 emplacements de Repos supplémentaires pour les Druides lors de la Phase de Crépuscule.
19		Abhartach : <u>À votre Tour</u> : Vous pouvez remettre 1 Ingrédient en votre possession dans le Sac de Grue afin d'obtenir 1 Ressource de votre choix.	32		The Seelie Court : <u>Effet immédiat et unique</u> : Prenez une tuile Potion parmi celles qui ont été placées dans la boîte du jeu (écartées lors de la Mise en place) et placez-la sur cette carte. Vous seul pourrez la préparer au cours de la partie.
20		Fear Gorta : <u>Prendre une carte Créature</u> : Payez 2 Ressources de moins. Ne s'applique pas à cette carte.	33		Púca : <u>Effet permanent</u> : Ajoutez 2 emplacements supplémentaires pour placer des Créatures. Cette carte reste en place et occupe un emplacement.
21		Cailleach : <u>Prendre une carte Créature</u> : Au lieu de choisir une carte, piochez 6 cartes et choisissez-en 1. Remettez les 5 autres sous la pioche après les avoir mélangées. Si vous piochez 6 cartes, vous devez en choisir 1.	34		Carw Gwyn : <u>Utilisation unique</u> : Perdez 3 PV lorsque vous acquérez cette carte. Défaussez-la pour gagner 6 PV. Peut être jouée de manière tactique au cours de la partie ou gardée jusqu'au décompte final.
22		Fuath : <u>Effet permanent</u> : Vous pouvez utiliser n'importe quel Druide pour réaliser une Action spéciale, même si l'Action requiert normalement un Druide Aîné.	35		Ellén Trechend : <u>Effet unique</u> : Gagnez 5 PV. Cette carte n'est pas défaussée et continue d'occuper 1 emplacement (sans avoir d'autre effet).
23		Groac'h : <u>Effet permanent</u> : Vos Druides Aînés peuvent être placés sur un emplacement occupé par un autre Druide sans que vous ayez à placer un deuxième Druide sur les Racines du Chêne Sacré (comme si ce Druide était un Maître-Corbeau).			

Remarque : Bien que certaines créatures aient un nom équivalent en français, nous avons préféré ne traduire aucun des noms gaéliques et anglais pour des raisons d'immersion.

7. Iconographie

	Obtenez le nombre indiqué		Plume		Sanctuaire		Branche de la Plume
	Obtenez en supplément le nombre indiqué		Branche de Gui		Menhir		Branche du Gui
	Payez le nombre indiqué		Rune		Druide		Branche des Runes
	Réduisez le coût du nombre indiqué		Artéfact		Druide Aîné		Branche de votre choix
	Payez		Jeton Ingrédient		Archi-Druide		Emplacement bloqué
	Quand... puis...		Écorce		Barde		Temple 1 Pierre
	Déplacez / Faites Tourner / Obtenez		Racine		Ovate		Temple 2 Pierres
	Sens horaire		Myrtille		Maître-Corbeau		Temple 3 Pierres
	Déplacez		Gland		Reclus		Temple du Cœur du Chêne Sacré
	Promouvez		Champignon		Ancien		Emplacement d'Action
	Réalisez à nouveau / Remplacez (une carte disponible, par exemple)		Ingrédient de la Forêt		Revenu de base		Emplacement d'Action réservée aux Druides Aînés
	Échangez		Potion		Revenu - Festival du Solstice		Emplacement de Repos d'un Druide Ordinaire
	Retournez		Carte Créature		Solstice		Emplacement de Repos d'un Druide Ordinaire ou d'un Druide Aîné
	Ou		Carte Assemblée		Marqueur Solaire		Points de Victoire
	Par / Depuis		Carte Assemblée Cœur du Chêne Sacré		Marqueur de Limite de Cartes		Rappel : possibilité de préparer la Potion des Bois Sombres (1 fois) à la fin de la partie
	Permis / Complété		Racines du Chêne Sacré				Marqueur de Manche
	Ne pas / Retirer ou défausser						Jeton Premier Joueur
	Regardez						Vous
	Sac de Grue						Un autre Joueur