



Kingdom Crossing

Marco Canetta & Stefania Niccolini David Sitbon

Dans une contrée lointaine, au cœur d'une forêt verdoyante traversée par la rivière Cristalline, se trouvait le petit royaume de Clairesource, gouverné par la sage Reine Castorina.

Non loin du royaume, la rivière se divisait, formant quatre îles qui, avec le temps, ont été reliées aux rives et entre elles par sept ponts. Grâce à ces ponts, les habitants pouvaient accéder à toutes les régions du royaume. En effet, chaque région offrait des ressources différentes : dans l'une, la nourriture abondait, une autre regorgeait de bois, une troisième permettait la récolte de sève... et les sept ponts ouvraient la voie vers toutes ces richesses.

Pendant longtemps, le royaume prospéra dans la paix. Cependant, des tensions et des jalousies commencèrent peu à peu à naître parmi les habitants des différentes régions. La Reine, soucieuse de préserver la paix à Clairesource, décida alors d'effectuer des tournées régulières dans son royaume pour rencontrer ses sujets et apaiser les esprits. Par souci d'équité et pour ne mécontenter personne, elle établit un itinéraire passant par chacun des ponts une seule fois : un double passage aurait inévitablement attisé les jalousies, tandis qu'un pont ignoré aurait causé de la tristesse.

Ainsi, suivant les instructions du Grand Chambellan chargé d'organiser le parcours, le cortège de la Reine partit de la Région du Nord, accompagné des chants joyeux des rouges-gorges. Ses sujets l'accueillirent avec enthousiasme, mais, après avoir traversé le sixième pont, la Reine réalisa que le seul moyen de compléter la tournée était de revenir sur ses pas

et de retraverser un pont déjà emprunté. Ce jour, qui avait commencé dans la liesse, se termina sur des mines déconfites et le sentiment d'avoir empiré les choses.

Dans les jours qui suivirent, le Grand Chambellan multiplia les reconnaissances à travers le royaume, mais à chaque tentative, un problème surgissait : « Je suis déjà passé ici », « J'ai oublié le pont du milieu et je ne peux pas revenir » étaient des phrases qui revenaient sans cesse. Les habitants du royaume, voyant les efforts du Grand Chambellan, se sentirent concernés et vinrent chaque jour plus nombreux à la Cour pour proposer des solutions, mais aucune ne s'avéra satisfaisante.

Alors que le Grand Chambellan et les habitants de Clairesource cherchaient de nouveaux chemins, le vieux mathématicien de la Forêt vint annoncer à la Reine que tous leurs efforts étaient vains : seul un huitième pont permettrait de compléter la tournée tant espérée sans emprunter deux fois le même pont.

La Reine chargea donc ses conseillers les plus fidèles de réunir les ouvriers nécessaires à la construction de ce nouveau pont, une tâche loin d'être simple. En effet, pour ne froisser personne, ils devaient eux aussi emprunter chaque pont une seule fois. Les chemins tracés par le Grand Chambellan, comme ceux de tous les autres, s'avéraient inutiles. Mieux valait avancer à l'instinct, si nécessaire, utiliser la Montgolfière pour atteindre une autre Région et, si possible, rentrer avant que les ombres du soir ne s'étendent sur le royaume.

Thème du jeu

Dans Kingdom Crossing, vous incarnez un castor contremaître mandaté par la Reine pour rassembler le savoir-faire nécessaire et réunir les ressources et décorations indispensables à la construction du nouveau pont. Pour accomplir cette mission, vous devez obtenir la coopération des animaux de la forêt en parcourant le royaume sans jamais emprunter le même pont plus d'une fois dans la même journée. Les animaux de la forêt, répartis en 5 Guildes, ne se contentent pas de vous fournir des ressources, mais vous soutiennent également de diverses façons : la guilde des rusés Renards vous octroie du Prestige immédiat, la guilde des sages Hiboux vous apporte de l'argent, la guilde des puissants Ours vous permet de tirer avantage de vos infrastructures, la guilde des fougueux Sangliers facilite vos déplacements à travers le royaume et enfin, la guilde des dévoués Cerfs vous offre du bois, de la pierre, de la sève ou de la nourriture supplémentaires.

Choisir quel chemin emprunter et sur quel allié compter ne sera pas une tâche facile, mais ces décisions détermineront qui, parmi vous, la Reine choisira pour diriger la construction du huitième pont.

Matériel général

- 1 plateau principal
- 1 plateau Arbre
- 80 cartes Personnage (8 decks de 10 cartes chacun)
- 20 jetons Fleur (x8, x8, x4)
- 4 jetons 50/100 PV
- 4 plateaux personnels
- 26 tuiles Faveur de la Reine
- 20 cartes Structure (2 decks de 10 cartes chacun)
- 20 jetons Sculpture (x8, x8, x4)
- 1 jeton Premier joueur
- 6 tuiles Objectif Pont (recto verso)
- 5 cartes Reine
- 60 jetons Pièce (x32, x18, x10)
- 1 pion Montgolfière
- 40 jetons Oiseau (x12, x12, x8, x8)
- 4 cartes de départ
- 4 tuiles « Deck vide »
- 14 tuiles Paco & Paca (mode solo uniquement)
- 1 livre de règles

Matériel des joueurs

- 1 Ouvrier Castor
- 3 Maisons
- 1 carte Maison
- 6 tuiles Action (recto verso)
- 4 marqueurs Ressource (Bois, Pierre, Sève, Nourriture)
- 7 marqueurs Patte
- 1 marqueur d'Investissement
- 6 marqueurs Objectif Pont
- 1 marqueur de Score

Mise en place générale

- 1 Placez le plateau principal et le plateau Arbre au centre de la table.
- 2 Triez les 80 cartes Personnage en fonction de leur dos , puis faites de même avec les 20 cartes Structure pour former un total de 10 decks face cachée (10 decks de 10 cartes à dos identique). Placez au hasard face cachée chaque pile sur chacun des 10 emplacements du plateau central. Révélez ensuite la première carte de chaque pile.
- 3 Triez les 40 jetons Oiseau en fonction de leur dos et placez-les en 4 piles face cachée que vous placez sur leur emplacement correspondant du plateau principal.
- 4 Prenez les 5 cartes Reine et remettez l'une d'entre elles dans la boîte, sans la regarder. Ensuite, formez une pile face cachée avec les 4 restantes et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau Arbre.
- 5 Prenez les 6 tuiles Objectif Pont et placez chacune d'elles sur une face aléatoire sur les 6 emplacements correspondants du plateau Arbre.
Note : pour votre première partie, vous pouvez choisir de placer toutes les tuiles Objectif Pont sur leur côté facile .
- 6 Mélangez les 26 tuiles Faveur de la Reine et formez 3 piles face cachée de taille à peu près égale, que vous placez sur les emplacements correspondants du plateau Arbre. Révélez une Faveur de la Reine depuis chaque pile et placez-la face visible à droite de chacune d'elles.
- 7 Placez les jetons Fleur et Sculpture près du plateau principal.
- 8 Placez les pièces à côté du plateau principal pour former une réserve générale : leur quantité est illimitée.
- 9 Le dernier joueur à avoir marché en forêt prend le jeton 1^{er} joueur et débutera la partie.



Mise en place des joueurs

Chaque joueur prend un plateau personnel et le matériel à sa couleur : 1 Ouvrier , 3 Maisons , 7 marqueurs Patte , 6 marqueurs Objectif Pont, 1 marqueur Investissement et 1 marqueur de Score. Il prend également 1 carte Maison de départ , un ensemble de 6 Tuiles Action (recto verso) et 4 marqueurs Ressource (Bois, Pierre, Sève et Nourriture).

- 1** Il place ses 6 tuiles Action à gauche de son plateau personnel, face non-améliorée visible.
- 2** Il place ses 7 marqueurs Patte et 2 de ses 3 Maisons sur les emplacements correspondants de son plateau personnel.
- 3 A.** Il place ses 4 marqueurs de ressource sur la case la plus à gauche de chaque piste de ressources (case 0), puis
B. il place ses 6 marqueurs Objectif Pont sur les emplacements correspondants de son plateau personnel.
- 4 A.** Sur le plateau principal, il place son marqueur d'Investissement sur la case la plus à gauche de la piste d'Investissement, puis **B.** il place son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.
- 5** Il glisse sa carte Maison de départ en bas à gauche sous son plateau personnel, avec la zone de Revenu visible.
- 6** Il garde son Ouvrier et 1 Maison à portée de main.



Commencer la partie

Prenez les 4 cartes de départ : mélangez-les et placez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs (sur une face aléatoire) à côté du plateau principal. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte. Révélez un nombre de Faveurs de la Reine égal au nombre de joueurs et placez-en une sous chaque carte de départ pour former des paires (carte de départ + Faveur de la Reine). Dans le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur choisit une paire (carte de départ + Faveur de la Reine), place la Faveur de la Reine à côté de son plateau joueur et résout les effets de la carte de départ :

- **Pièces** : prenez depuis la réserve générale le nombre de pièces indiqué sur la carte.
- **Investissement** : effectuez une action Investissement, le cas échéant (voir page 6).
- **Ressources** : avancez le marqueur Ressource correspondant sur votre plateau personnel.
- **Fleur / Sculpture** : prenez de la réserve un jeton avec un seul symbole Fleur / Sculpture (1 ou 2 étoiles) et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre choix sur votre plateau personnel.
- **Maison de départ** : placez votre Ouvrier et votre Maison dans la région où se trouvent les Oiseaux de la couleur indiquée.
- **Gilde** : glissez votre carte de départ dans la colonne de guilde correspondante au-dessus de votre plateau personnel.



Le 1^{er} joueur place la Montgolfière dans la région où il débute la partie.

Principaux concepts du jeu



RÉGIONS ET PONTS

Le plateau principal est divisé en 4 régions, reliées entre elles par 7 ponts. Dans chaque région, vous pouvez rencontrer des Personnages ou utiliser des Structures. Les Ouvriers des joueurs se déplacent d'une région à une autre en traversant des ponts qu'ils n'ont pas encore empruntés pendant ce tour. Optimiser vos déplacements est une voie essentielle vers la victoire !



PERSONNAGES

Il existe 8 types de Personnages, qui appartiennent chacun à une guilde en particulier : **la guilde des Renards**, **la guilde des Hiboux**, **la guilde des Ours**, **la guilde des Sangliers** et **la guilde des Cerfs**.



Mécènes : vous gagnez des pièces lorsque vous les recrutez.



Extracteurs : vous collectez de la sève lorsque vous les recrutez.



Bûcherons : vous collectez du bois lorsque vous les recrutez.



Fermiers : vous collectez de la nourriture lorsque vous les recrutez.



Tailleurs de pierre : vous collectez de la pierre lorsque vous les recrutez.



Fleuristes : vous placez des jetons Fleur (avec un ou deux symboles Fleur) sur votre plateau personnel lorsque vous les recrutez.



Guilde à laquelle le Personnage appartient

Coût pour recruter le Personnage

Effet

Lorsque vous recrutez un Personnage, dépensez les pièces indiquées en rouge sur la carte (en les remettant dans la réserve commune), puis appliquez son effet. Placez ensuite le Personnage dans la colonne au-dessus de votre plateau personnel, correspondant à la Guilde à laquelle il appartient.



Sculpteurs : vous placez des jetons Sculpture (avec un ou deux symboles Sculpture) sur votre plateau personnel lorsque vous les recrutez.



Colporteurs : vous recevez des bonus divers lorsque vous les recrutez.



STRUCTURES

Il existe 2 types de Structures, les 2 vous offrant un effet immédiat et un revenu que vous collectez au début de chaque manche.

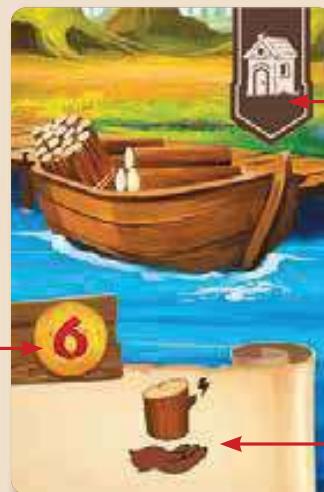
Bâtiments : ils sont gratuits et vous rapportent des pièces en fonction de votre stratégie.



symbole de Structure

Effet : gagnez immédiatement 1 pièce pour chaque carte de la **guilde des Renards** que vous avez.

Transports : ils coûtent de l'argent et vous rapportent des bonus divers (ressources ou PV).



symbole de Structure

Coût
Effet : gagnez immédiatement 1 Bois.



REINE

Lorsque vous rendez visite à la Reine, vous recevez le jeton 1^{er} joueur et un petit bonus. Un seul joueur peut rendre visite à la Reine à chaque manche.

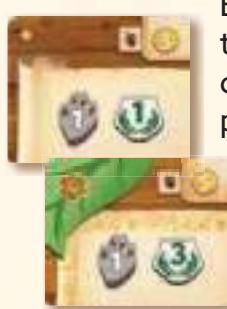


Gilde récompensée par la Reine

Rappel de prise du jeton 1^{er} joueur

Bonus

TUILES ACTION



Elles constituent la mécanique centrale du jeu : à votre tour, vous devez choisir l'une de vos tuiles Action disponibles (encore à gauche de votre plateau personnel) pour vous reposer et gagner des pièces OU traverser le

nombre indiqué de ponts que vous n'avez pas encore franchis ce tour-ci. Si vous traversez des ponts, vous devez être en mesure de recruter un Personnage (ou d'utiliser une Structure) dans la région où vous vous arrêtez, tout en obtenant les bonus associés. Au cours de la partie, vous aurez des opportunités d'améliorer vos tuiles Action en les retournant sur leur face améliorée ☺.

OISEAUX

Il existe 4 types d'oiseaux, chacun résidant dans une région du plateau principal. Au début de chaque manche, un jeton Oiseau est placé face visible sur chaque carte (Personnage ou Structure) de leur région. Ainsi, les joueurs qui choisissent des cartes en premier bénéficient également de l'aide des oiseaux en obtenant leur bonus.





MONTGOLFIÈRE

Utiliser la Montgolfière est le seul moyen de placer vos 7 marqueurs Patte sur le plateau principal et d'obtenir une flexibilité de mouvement, mais cela a un coût !

PLATEAU JOUEUR (RESSOURCES ET DÉCORATIONS)

Votre plateau personnel représente vos efforts pour contribuer à la construction du 8^e pont. Accumuler des ressources et obtenir des décorations vous aide à vous rapprocher de la victoire !



En général, vous accumulez des ressources (Bois, Pierre, Sève et Nourriture) pour le décompte final et pour remplir des Objectifs Pont. Cependant, lorsque vous atteignez une certaine case sur chaque piste, vous obtenez un bonus immédiat. De plus, lorsque vous atteignez la dernière case d'une piste de ressource, vous gagnez une Faveur de la Reine.

Vous placez également des tuiles de décoration (Fleurs et Sculptures) sur votre plateau personnel afin de marquer des PV avec vos cartes Personnage en fin de partie, à condition que votre marqueur de ressource ait dépassé ces tuiles de décoration.



OBJECTIFS PONT

Au début de la partie, 6 tuiles Objectif Pont sont placées sur le plateau principal : elles symbolisent les exigences de la Reine pour construire le 8^e pont. Chaque tuile est double face, avec une face plus facile à accomplir que l'autre. Pendant votre tour, vous pouvez valider un objectif de pont. Plus vous le faites rapidement, plus vous gagnez de points de victoire (PV).



FAVEURS DE LA REINE

Les Faveurs de la Reine sont des objectifs personnels qui rapportent des PV en fin de partie et qui peuvent être gagnés de diverses manières pendant la partie.



INVESTISSEMENT

La piste Investissement est un moyen de gagner des pièces : chaque fois que vous rencontrez cette icône, choisissez l'une des options suivantes :

- Faites progresser votre marqueur d'une case sur la piste Investissement.
- Gagnez le nombre de pièces indiqué par la position de votre marqueur, puis ramenez-le à l'espace le plus à gauche de la piste.



PIÈCES

À chaque fois que vous gagnez des pièces, prenez-les depuis la réserve générale. Lorsque vous dépensez des pièces, prenez-les depuis votre réserve personnelle et remettez-les dans la réserve générale.



PV

À chaque fois que vous gagnez des PV, avancez votre marqueur sur la piste de Score.



PV DE FIN DE PARTIE

Vous marquez ce type de PV uniquement à la fin de la partie.



La partie est divisée en 4 manches, chacune d'entre elles étant divisée en 3 phases :



Comment jouer

1) PHASE DU MATIN : dans l'ordre du tour, les joueurs collectent leurs Revenus (A), puis les oiseaux arrivent dans la forêt (B), et enfin la Reine se réveille (C).

2) PHASE DE JOURNÉE : dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une tuile Action et la résout. Cette phase se termine lorsque chaque joueur a joué 4 tuiles Action.

3) PHASE DU SOIR : dans l'ordre du tour, si votre Ouvrier a terminé la manche dans une région où se trouve l'une de vos Maisons, choisissez un Revenu à collecter.

1) PHASE DU MATIN

A) REVENU

Dans l'ordre du tour, collectez vos Revenus. Les Revenus proviennent de deux sources différentes :

REVENU DES GUILDES : au cours de la partie, vous placez des cartes Personnage dans les colonnes correspondantes en haut de votre plateau personnel. Pour chaque paire de cartes dans une colonne, vous collectez un revenu, dans l'ordre de votre choix :



Guilde des Renards : pour chaque paire de cartes ici, gagnez 2 PV.



Guilde des Hiboux : pour chaque paire de cartes ici, effectuez une action Investissement. Pour ce faire, choisissez l'une des options suivantes : faites progresser votre marqueur d'une case sur la piste Investissement OU gagnez les pièces indiquées par la position de votre marqueur, puis ramenez-le sur la case la plus à gauche de la piste.



Guilde des Ours : pour chaque paire de cartes ici, déclenchez la capacité d'une de vos Structures. Si vous déclenchez la capacité de plusieurs structures de cette façon, elles doivent être différentes.



Guilde des Sangliers : pour chaque paire de cartes ici, améliorez l'une de vos tuiles Action en la retournant sur sa face améliorée 🌱. Si vous ne pouvez pas, gagnez 2 PV à la place.



Guilde des Cerfs : pour chaque paire de cartes ici, gagnez une ressource de votre choix (🪵 Bois, 🪨 Pierre, 🍂 Sève ou 🍄 Nourriture) et avancez votre marqueur sur votre plateau personnel.

REVENU DES STRUCTURES : déclenchez la capacité de toutes vos structures, y compris votre Maison de départ.

IMPORTANT : lors de la première phase de Revenu du jeu, n'oubliez pas de déclencher la capacité de votre Maison de départ, qui consiste à effectuer une action Investissement.



Exemple : Marco résout ses revenus de la 3^e manche de la manière suivante :

1 **Guilde des Renards** : il n'a qu'une seule carte, il ne gagne donc aucun revenu de cette guilde.

2 **Guilde des Hiboux** : il a 4 cartes, ce qui lui permet d'effectuer deux actions Investissement.

Il décide de faire progresser son marqueur de deux cases sur la piste Investissement.

3 **Guilde des Ours** : il n'a qu'une seule carte, il ne gagne donc aucun revenu de cette guilde.

4 **Guilde des Sangliers** : il a 3 cartes, ce qui lui permet d'améliorer l'une de ses tuiles Action.

5 **Guilde des Cerfs** : il a 2 cartes, ce

qui lui permet de gagner une ressource de son choix. Il choisit un Bois, ce qui lui permet d'atteindre la case 5 de la piste correspondante et de recevoir le bonus immédiat de 3 pièces.

6 **Structures** : sa Maison de départ lui permet d'effectuer une action Investissement. Il décide de gagner les pièces indiquées par la position de son marqueur, puis il le ramène à la case la plus à gauche de la piste Investissement. Il déclenche également les capacités de ses deux autres structures : 1 PV pour chaque carte de la guilde des Hiboux (4 PV puisqu'il possède 4 cartes de cette guilde) et 1 Pierre.



B) LES OISEAUX ARRIVENT

Pour chaque région, remettez dans la boîte les jetons Oiseau des tours précédents encore présents sur les cartes (s'il y en a), puis placez un nouvel oiseau face visible sur chaque carte (Personnage ou Structure) de cette région.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs uniquement : certains jetons Oiseau portent un symbole « 3 » ou « 4 » en bas. Si ce chiffre est supérieur au nombre de joueurs, défaussez ces jetons. Cela signifie que certaines cartes Personnage ou Structure n'auront pas de jeton Oiseau pour ce tour.



Exemple : Stefania place les jetons Oiseau sur les cartes Personnage et Structure des régions correspondantes. Comme elle joue une partie à 2 joueurs avec Marco, elle remet dans la boîte tous les jetons Oiseau marqués « 3 » et « 4 ».



C) LA REINE SE RÉVEILLE

Remettez dans la boîte la carte Reine du tour précédent (s'il y en a), puis révélez la suivante de la pile.

2) PHASE DE JOURNÉE

À chaque manche, en commençant par le 1^{er} joueur, vous effectuez 4 actions (une à la fois, en progressant en sens horaire). Lorsqu'arrive votre tour, vous devez sélectionner l'une de vos tuiles Action à gauche de votre plateau personnel et choisir entre **Se Reposer** ou **Travailler** :

Se Reposer : déplacez la tuile Action à droite de votre plateau personnel et gagnez les pièces indiquées dans la section Repos de la tuile ☕.

Exemple : Marco choisit cette tuile Action améliorée, la déplace à droite de son plateau et décide de **Se Reposer** pour gagner 8 pièces.



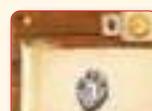
Travailler : déplacez la tuile Action à droite de votre plateau et activez-la. Toutes les tuiles (sauf une) font déplacer votre Ouvrier sans interruption en traversant un nombre exact de ponts que vous n'avez pas traversés au cours de cette manche, et connectés à la région où se trouve votre Ouvrier. À chaque fois que vous traversez un pont, vous devez placer un marqueur Patte dessus pour indiquer qu'il a été traversé.



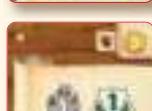
Gagnez 2 pièces.
Votre Ouvrier doit traverser 1 pont.



Votre Ouvrier doit traverser 1 pont. Vous pouvez dépenser 4 pièces pour gagner une ressource de votre choix (une seule fois) n'importe quand pendant votre tour.



Votre Ouvrier doit traverser exactement 3 ponts.



Gagnez 1 PV. Votre Ouvrier doit traverser 1 pont.



Votre Ouvrier doit traverser exactement 2 ponts.

Après le déplacement, suivez ces étapes dans l'ordre :

1) Choisissez une carte à acheter : à la fin de votre déplacement, vous devez acheter une carte (Personnage ou Structure) de la région où vous vous êtes arrêté. Si vous ne pouvez pas, vous devez choisir de vous **Reposer** au lieu de **Travailler**.

2) Rencontrez un oiseau : s'il y a un jeton Oiseau sur la carte, résolvez son bonus (si possible), puis placez-le face oiseau visible à côté de votre plateau personnel.

3) Engagez un Personnage ou utilisez une Structure en payant son coût (en pièces) :

Personnage : dépensez le nombre de pièces indiqué (le cas échéant), puis résolvez immédiatement son effet et placez la carte dans la colonne de Guilde correspondante au-dessus de votre plateau.

Structure : dépensez le nombre de pièces indiqué (le cas échéant), puis déclenchez immédiatement l'effet de la Structure et glissez la carte sous votre plateau personnel, zone Revenu visible.

Révélez ensuite face visible la prochaine carte du paquet.

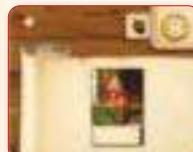
4) Vous pouvez revendiquer un ou plusieurs Objectifs Pont (voir la section « Revendiquer un Objectif Pont » page 11).

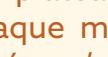


Exemple : Stefania décide d'utiliser la tuile Action lui permettant de gagner 2 pièces et de traverser un pont. Elle place son marqueur Patte sur ce pont **1** et son Ouvrier termine son déplacement dans la région. Elle choisit d'engager un Bûcheron, mais d'abord, elle rencontre l'oiseau placé sur cette carte en début de tour : elle prend le jeton Oiseau et le place face oiseau visible à côté de son plateau **2** et résout son bonus : elle gagne 2 pièces. Ensuite, elle engage le Bûcheron : elle dépense 7 pièces et fait progresser son marqueur Bois de 2 cases **3**.



IMPORTANT : Quand un paquet de cartes est épuisé (ce qui peut arriver plus souvent dans des parties à 4 joueurs), révélez une tuile spéciale «Deck vide» au hasard et placez-la dans l'espace vide. Cette tuile restera en place jusqu'à la fin de la partie, permettant au joueur de bénéficier de son effet.





Votre Ouvrier ne se déplace pas et reste dans la région où il se trouve. Prenez le jeton Premier Joueur et la carte Reine de la manche en cours : appliquez son effet, puis placez la carte Reine dans la colonne de Guilde correspondante au-dessus de votre plateau. Une seule carte Reine est disponible à chaque manche, donc cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par manche.

IMPORTANT : lorsque vous placez votre 6^e marqueur Patte, gagnez immédiatement 3 PV, puis lorsque vous placez votre 7^e marqueur Patte, gagnez immédiatement 4 PV : ainsi, si vous placez vos 7 marqueurs Patte dans la même manche, vous marquez un total de 7 PV.



Exemple : Marco joue la tuile Action lui permettant de rendre visite à la Reine car la carte est encore disponible. Il prend le jeton Premier Joueur, la carte Reine, puis applique son effet deux fois (au lieu d'une seule) grâce à sa tuile Action améliorée. Ensuite, il place la carte Reine dans la colonne de Guilde correspondante.



MAISONS

Quand vous avez placé une carte de chaque guilde au-dessus de votre plateau, vous pouvez placer votre Maison la plus à gauche dans une région où il n'y a pas déjà l'une de vos Maisons. Quand vous placez votre dernière Maison, vous gagnez une Faveur de la Reine 

MONTGOLFIERE



La Montgolfière est le seul moyen de placer vos 7 marqueurs Patte sur le plateau principal. Elle permet également de traverser un pont déjà franchi ce tour (sans poser de marqueur Patte).

La Montgolfière peut être utilisée uniquement lors d'une action **Travailler**, avant OU après le placement de vos marqueurs Patte (jamais au milieu de votre déplacement) et avant d'engager un Personnage ou d'utiliser une Structure.

Si la Montgolfière est dans la même région que votre Ouvrier vous devez dépenser 3 pièces, sinon vous devez dépenser 10 pièces.

Déplacez la Montgolfière et votre Ouvrier vers la région de votre choix (sans poser de marqueur Patte), même si vous avez placé des marqueurs Patte sur tous les ponts reliés à cette région : vous utilisez un transport aérien après tout !



3) PHASE DU SOIR

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue ces étapes :

A) Si votre Ouvrier est dans une région avec l'une de vos Maisons, choisissez un revenu à collecter : un revenu de Guilde ou un revenu de Structure.

IMPORTANT : Si vous choisissez un revenu de Guilde, et que vous avez 4 ou 5 cartes dans la colonne, activez ce revenu deux fois, trois fois si vous avez 6 ou 7 cartes, etc.

B) Remettez vos 4 tuiles jouées ce tour à gauche de votre plateau (sans les retourner). Vos 6 tuiles seront disponibles à la prochaine manche.

C) Récupérez vos marqueurs Patte et replacez-les aux emplacements correspondants de votre plateau personnel.

D) Vous pouvez revendiquer un ou plusieurs Objectifs Pont.

Exemple : La Montgolfière n'est pas dans la même région que l'Ouvrier de **Stefania** : elle dépense 10 pièces pour l'amener dans sa région **1**, puis la déplace avec son Ouvrier dans une autre région **2**.

Ensuite, elle doit travailler et utilise sa tuile Action pour traverser 2 ponts, plaçant ainsi ses 6^e et 7^e marqueurs Patte, marquant $3 + 4 = 7$ PV **3**. Elle peut maintenant engager l'un des deux Personnages.



Exemple : L'Ouvrier de **Marco** termine la manche dans une région où se trouve l'une de ses Maisons. Il choisit de collecter le revenu de la Guilde des Hiboux. Avec 4 cartes dans la colonne, il effectue deux actions Investissement : il fait progresser son marqueur deux fois sur la piste d'Investissement.



REVENDIQUER UN OBJECTIF PONT



Après une action (**Se Reposer** ou **Travailler**) ou à la fin de la phase du Soir, si vous remplissez les conditions d'un Objectif Pont, placez un de vos marqueurs Objectif sur la tuile, à l'emplacement disponible le plus à gauche (celui avec le plus de PV) et marquez immédiatement les PV indiqués.
Si vous placez un marqueur sur les deux Objectifs Pont d'une même rangée, gagnez une Faveur de la Reine (voir plus bas).

IMPORTANT : dans les parties à 2 joueurs uniquement, le deuxième joueur place toujours son marqueur sur la 3^e position.

Exemple : Stefania atteint la case 3 sur la piste de Bois 1 et la case 5 sur la piste de Sève 2.

Elle revendique cet objectif en second, car Marco l'a déjà revendiqué. Elle place donc son marqueur sur la 3^e position, marquant 1 PV 3, puisque c'est une partie à deux joueurs.

Comme c'est son deuxième marqueur dans cette rangée, elle gagne une Faveur de la Reine 4.



GAGNER UNE FAVEUR DE LA REINE

Il existe plusieurs façons de gagner une Faveur de la Reine :

- Vous commencez la partie avec une Faveur de la Reine.
- Revendiquer les deux Objectifs Pont d'une même rangée.
- Atteindre la case 10 sur une piste de ressource (Bois, Pierre, Sève, Nourriture).
- Placer toutes vos Maisons sur le plateau principal (en recrutant 2 Personnages de chacune des 5 guildes).
- Recruter un Colporteur qui possède cet effet.

Lorsque vous gagnez une Faveur de la Reine, choisissez l'une des 3 visibles ou prenez-en une au hasard. Si vous en prenez une visible, remplacez-la immédiatement.

Les Faveurs rapportent des PV en fin de partie. Si une pile est vide, formez une nouvelle pile à partir des autres piles.

Exemple : Le marqueur de Marco atteint la case 10 de la piste de Pierre, lui permettant de gagner une Faveur de la Reine. Il choisit l'une des tuiles visibles et la place à côté de son plateau.

Elle lui rapportera des PV en fin de partie. Une nouvelle tuile est ensuite ajoutée sur l'emplacement vide.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 4^e manche. Les joueurs doivent dépenser les pièces restantes de cette manière : pour chaque série de 5 pièces dépensées, leur marqueur progresse d'une case sur la piste d'Investissement. Ensuite, les joueurs calculent leur score en ajoutant les PV suivants aux PV marqués pendant la partie :

- **Piste d'Investissement** : marquez les PV selon la position de votre marqueur.
- **Cartes de Guilde** : pour chaque guilde (sauf la Guilde des Cerfs) multipliez le nombre de cartes d'une guilde par les étoiles passées sur la piste de ressource correspondante (via des tuiles Décoration). Les étoiles sont indiquées sur les jetons Fleur et Sculpture placés pendant une partie. Chaque ressource correspond à une guilde : Bois pour la **Guilde des Renards**, Pierre pour la **Guilde des Hiboux**, Sève pour la **Guilde des Ours** et Nourriture pour la **Guilde des Sangliers**.
- **Structures** : consultez la position du marqueur Ressource le moins avancée pour déterminer la valeur en PV de chacune de vos structures. Rappel : votre Maison de départ est une Structure.
- **Faveurs de la Reine** : marquez les PV selon leurs critères. Consultez l'Appendice pour davantage de précisions.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, celui avec le plus de pièces restantes gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

Exemple : Stefania décompte ses points : elle a actuellement 46 PV sur la piste de score, valeur à laquelle elle ajoute les PV suivants :

- 1 Piste d'investissement** : elle dépense 10 pièces sur les 12 qu'il lui reste afin de monter de deux cases sur la piste, lui faisant atteindre 7 PV.
- 2 Cartes Guilde** : son marqueur de Bois dépasse une décoration avec deux étoiles : elle marque donc 2 PV par carte Renard, soit 6 PV. Son marqueur de Pierre dépasse deux décorations avec une étoile chacune : elle marque donc 2 PV par carte Hibou, soit 8 PV. Son marqueur de Sève ne dépasse aucune décoration : ses cartes Ours ne rapportent donc aucun PV. Enfin, son marqueur de Nourriture dépasse une décoration avec une étoile : elle marque 1 PV par carte Sanglier, soit 3 PV.
- 3 Structures** : son marqueur de ressource le plus bas est sur la case 3, ce qui lui fait marquer 3 PV par carte Structure. Elle en possède 3 et marque donc 9 PV.
- 4 Faveurs de la Reine** : elle en possède deux, l'une lui rapporte 1 PV par oiseau soit 7 PV, et l'autre lui rapporte 2 PV par carte Sanglier, soit 6 PV. Elle marque un total de 13 PV pour les Faveurs de la Reine.

Le score total de Stefania est de 92 !



Règles solo

Dans le mode solo, vous affrontez Paco & Paca, deux castors jumeaux qui, tout comme vous, cherchent à obtenir les faveurs de la Reine.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- Suivez les étapes 1 à 8 de la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs.
- Étape 9 : Paco & Paca commencent toujours la partie en tant que 1^{er} joueur : après tout, ils vivent dans la forêt !



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Votre mise en place ne change pas. Ensuite, effectuez la mise en place de Paco & Paca :

- Choisissez une couleur de joueur non utilisée et prenez : **1 plateau personnel, 3 Maisons, 1 carte Maison de départ, 6 marqueurs Objectif Pont, 4 marqueurs Ressource** (Bois, Pierre, Sève et Nourriture) et **1 marqueur de Score**. Remettez les éléments inutilisés de cette couleur dans la boîte.
- Placez 2 Maisons sur les emplacements correspondants sur le plateau personnel.
- Placez les 4 marqueurs Ressource sur la case la plus à gauche des pistes correspondantes.
- Placez les 6 marqueurs Objectif Pont sur les emplacements dédiés.
- Placez le marqueur de Score sur la case 0 de la piste de Score.
- Glissez la carte Maison de départ en bas à gauche du plateau personnel.
- Gardez 1 Maison de côté pour le moment.

Prenez 2 cartes de départ et 2 Faveurs de la Reine au hasard pour former 2 paires. Vous choisissez une paire en premier. Paco & Paca, en tant que premiers joueurs, prennent l'autre paire et placent leur Maison dans la région correspondante.

Concepts généraux pour Paco & Paca

Paco & Paca n'ont pas d'Ouvrier sur le plateau principal. Ils prennent simplement des cartes dans 1 ou 2 régions sans dépenser de pièces. Ils ne tiennent pas compte des effets des cartes : ils collectent uniquement des cartes Personnage et Structure comme vous le feriez. Pour chaque carte Personnage placée sur leur plateau, ils avancent d'une case le marqueur ressource associé :



Guilde des Renards : avancez le marqueur de Bois d'une case.



Guilde des Hiboux : avancez le marqueur de Pierre d'une case.



Guilde des Cerfs : avancez le marqueur Ressource le moins avancé d'une case. En cas d'égalité, suivez cet ordre : Bois, Pierre, Sève, Nourriture (de haut en bas).



Guilde des Ours : avancez le marqueur de Sève d'une case.



Guilde des Sangliers : avancez le marqueur de Nourriture d'une case.

Lorsqu'une carte Structure est glissée sous leur plateau, rien d'autre ne se produit.

Si un marqueur de ressource dépasse un espace vide pour Fleur ou Sculpture, prenez le jeton correspondant et placez-le sur le plateau de Paco & Paca.

Paco & Paca ne prennent en compte que la case avec l'icône  pour gagner une Faveur de la Reine lorsqu'ils l'atteignent. Toutes les autres icônes des pistes de ressources sont ignorées.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster la difficulté en formant un deck de tuiles Solo différent :

- **Débutant** : 11 tuiles Solo + 3 tuiles Repos.
- **Initié** : 11 tuiles Solo + 2 tuiles Repos.
- **Expert** : 11 tuiles Solo + 1 tuiles Repos.
- **Maître bâtisseur** : 11 tuiles Solo.



Tuiles Repos



Tuiles Solo

Remettez les éventuelles tuiles inutilisées dans la boîte.

Comment jouer

Vous et Paco & Paca jouez à tour de rôle comme dans une partie multijoueur. Lors du premier tour, Paco & Paca commencent en premier. Ensuite, le 1^{er} joueur change lorsque l'un de vous rend visite à la Reine.

1) PHASE DU MATIN

Mélangez les tuiles Solo avec les tuiles Repos sélectionnées (le cas échéant) et formez un deck face cachée. Paco & Paca ne collectent aucun revenu.

2) PHASE DE JOURNÉE

Lors du tour de Paco & Paca, révélez les 2 premières tuiles du dessus de son deck. Résolvez chaque tuile séparément, dans l'ordre (révélez et résolvez la première, puis la deuxième).



Si la tuile indique un oiseau, prenez la carte indiquée et le jeton Oiseau (le cas échéant). Glissez la carte au-dessus du plateau de Paco & Paca et avancez le marqueur ressource correspondant. Le jeton Oiseau n'est pas résolu, mais simplement récupéré. Rappel : Paco & Paca ne prennent en compte ni le coût ni l'effet des cartes et ne résolvent pas le bonus des jetons Oiseau.



Si la tuile indique une couronne, prenez la carte Reine (si disponible) et le jeton 1^{er} joueur. Glissez la carte au-dessus du plateau de Paco & Paca. Sinon, rien ne se passe. Déplacez la Montgolfière vers la région suivante en sens horaire.



Si cette tuile Repos apparaît, rien ne se passe : Paco & Paca prennent un repos bien mérité !

3) PHASE DU SOIR

Rien ne se passe pour Paco & Paca.

REVENDIQUER UN OBJECTIF PONT

Comme vous, Paco & Paca peuvent revendiquer des Objectifs Pont et marquer des PV.

Conseil : vous n'êtes pas forcés de vérifier constamment si Paco & Paca peuvent revendiquer un Objectif Pont.



IMPORTANT :

- Lorsque vous revendiquez un Objectif Pont, vérifiez d'abord si Paco & Paca peuvent le revendiquer. Si c'est le cas, placez leur marqueur en première position et le vôtre en troisième position (puisque à 2 joueurs, la deuxième position n'est pas utilisée).
- Avant de calculer les scores, effectuez une dernière vérification pour les Objectifs Pont de Paco & Paca, pour ne rien oublier.
- Paco & Paca ne peuvent jamais revendiquer cet Objectif Pont



MAISONS

Quand Paco & Paca complètent une rangée de cartes, ils retirent une maison de leur plateau et la placent sur la carte. La position de leurs maisons n'est pas importante pour le jeu.



FAVEURS DE LA REINE

Comme les joueurs, Paco & Paca peuvent obtenir des Faveurs de la Reine : en complétant des Objectifs Pont, en collectant 10 ressources d'un type ou en plaçant leur 3^e Maison. Ils prennent toujours la Faveur située la plus en haut (la plus proche de la Reine) parmi les 3 révélées. Ensuite, remontez les 2 autres Faveurs et révélez une nouvelle Faveur que vous placez sous les 2 précédentes.

Fin de la partie

Marquez les PV de Paco & Paca dans les catégories suivantes :

- **PV marqués pendant la partie** grâce aux Objectifs Pont qu'ils ont revendiqués.
-  **Piste d'Investissement** : puisque Paco & Paca n'ont pas de marqueur d'Investissement, ils ne marquent pas de PV pour cette piste.
- **Cartes de Guilde** : Paco & Paca marquent des PV de la même manière que vous.
-  **Structures** : Paco & Paca marquent des PV de la même manière que vous.
-  **Faveurs de la Reine** : pour chaque Faveur de la Reine, Paco & Paca marquent 2 PV pour chaque tuile Repos ajoutée en début de partie.



EXEMPLE DE DÉCOMpte DES POINTS DANS UNE PARTIE JOUÉE AVEC 2 TUILES REPOS

Pendant la partie, Paco & Paca ont marqué 15 PV pour avoir revendiqué des Objectifs Pont.



Les cartes sur leur plateau personnel leur rapportent :

 **Gilde des Renards** :
4 cartes x 2 étoiles = 8 PV.

 **Gilde des Hiboux** :
6 cartes x 3 étoiles = 18 PV.

 **Gilde des Ours** : 7 cartes x 3 étoiles = 21 PV.

 **Gilde des Sangliers** : 5 cartes x 2 étoiles = 10 PV.

 **Gilde des Cerfs** : 0 PV.

 **Structures** :
4 cartes x 3 PV = 12 PV.



Appendice

FAVEURS DE LA REINE



2 PV pour chaque Faveur de la Reine (y compris celle-ci).



1 PV pour chaque symbole Fleur ou Sculpture.



3 PV pour chaque paire de symboles Fleur + Sculpture.



2 PV pour chaque symbole Fleur.



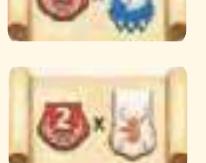
2 PV pour chaque symbole Sculpture.



1 PV pour chaque Bois / Pierre / Sève / Nourriture collecté.



2 PV pour chaque carte de la guilde des Renards / Hiboux / Ours / Sangliers / Cerfs.



2 PV pour chaque série de 4 ressources différentes.



2 PV pour chaque jeton Oiseau rouge / jaune.



3 PV pour chaque jeton Oiseau bleu / vert.



1 PV pour chaque jeton Oiseau.



3 PV pour chaque maison placée sur le plateau principal.



2 PV pour chaque carte Bâtiment.



3 PV pour chaque guilde dont vous avez au moins 3 cartes (les Bâtiments n'appartiennent pas à une guilde).



Marquez les PV selon la position de votre marqueur sur la piste d'Investissement.



2 PV pour chaque tuile Action améliorée.



2 PV pour chaque Objectif Pont rempli.

CAPACITÉS DE CARTES RELATIVES AUX MARQUEURS PATTE

Certaines capacités de cartes dépendent du nombre de marqueurs Patte que vous avez placés sur le plateau au cours de cette manche.



Cette carte vous fait gagner 1 Bois par paires de marqueurs Patte que vous avez placées au cours de cette manche.



Cette carte vous fait gagner 1 pièce pour chaque marqueur Patte que vous avez placé au cours de cette manche.



Cette carte vous fait gagner 9 pièces moins le nombre de marqueurs Patte que vous avez placés au cours de cette manche.

FLEURISTES ET SCULPTEURS



Gagnez 2 jetons Fleur avec un seul symbole (1 ou 2 étoiles) ou 1 jeton Fleur avec 2 symboles (3 étoiles) et placez-les sur l'emplacement correspondant de votre choix sur votre plateau personnel.



Gagnez 2 jetons Sculpture avec un seul symbole (1 ou 2 étoiles) ou 1 jeton Sculpture avec 2 symboles (3 étoiles) et placez-les sur l'emplacement correspondant de votre choix sur votre plateau personnel.

BÂTIMENTS

Tous les Bâtiments possèdent à la fois une capacité immédiate et un revenu (identiques).



Gagnez 1 pièce pour chaque Structure que vous avez (y compris celle-ci).



Gagnez 1 pièce pour chaque symbole Fleur / Sculpture que vous avez.



Gagnez 1 pièce pour chaque carte de la Guilde des Sangliers / Ours / Hiboux / Cerfs / Renards que vous avez.



Gagnez 1 pièce pour chaque paire d'oiseaux que vous avez.



Effectuez une action Investissement.

TRANSPORTS

Tous les Transports possèdent à la fois une capacité immédiate et un revenu (identiques).



Gagnez 1 Bois / 1 Pierre / 1 Sève / 1 Nourriture.



Gagnez 1 PV pour chaque carte de la Guilde des Renards / Hiboux / Ours / Sangliers / Cerfs que vous avez.



Gagnez 1 PV pour chaque Structure que vous avez (y compris celle-ci).

CAPACITÉS DES COLPORTEURS



Effectuez 3 actions Investissement.



Gagnez 2 ou 3 ressources différentes.



Déclenchez la capacité d'au maximum 2 Structures distinctes que vous possédez.



Gagnez un jeton Fleur ou Sculpture avec un seul symbole (1 ou 2 étoiles) et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre choix, sur votre plateau personnel.



Si vous avez traversé au moins 5 ponts, gagnez un jeton Fleur ou Sculpture avec un seul symbole (1 ou 2 étoiles) et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre choix, sur votre plateau personnel.



Gagnez une Faveur de la Reine.



Améliorez l'une de vos tuiles Action.



Prenez un Oiseau de n'importe quelle carte se trouvant sur le plateau et résolvez son effet comme si elle était placée sur ce Colporteur.



Gagnez 1 ressource de votre choix pour chaque Maison que vous avez placée sur le plateau.

OBJECTIFS PONT



Côté facile

Collecter 3 Bois et 5 Sève.



Collecter 7 Bois et 5 Sève.



Côté facile

Collecter 5 Pierre et 3 Nourriture.



Collecter 5 Pierre et 7 Nourriture.



Côté facile

Placer 2 symboles Fleur et 4 symboles Sculpture sur son plateau personnel.



Placer 5 symboles Fleur et 3 symboles Sculpture sur son plateau personnel.



Côté facile

Reculez volontairement votre marqueur Investissement de 3 cases (sans gagner les pièces).



Reculez volontairement votre marqueur Investissement de 4 cases (sans gagner les pièces).



Côté facile

Placer vos 3 Maisons sur le plateau principal.



Avoir 5 Structures (y compris votre Structure de départ).



Côté facile

Rencontrer 7 Oiseaux.



Rencontrer 8 Oiseaux.

TUILES ACTION



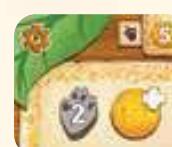
Repos : gagnez 5 pièces. **Travail :** gagnez 2 pièces. Votre Ouvrier doit traverser un pont.



Repos : gagnez 3 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit traverser exactement deux ponts.



Face améliorée
Repos : gagnez 8 pièces. **Travail :** gagnez 4 pièces. Votre Ouvrier doit traverser un pont.



Face améliorée
Repos : gagnez 5 pièces. **Travail :** Effectuez une action Investissement, puis votre Ouvrier doit traverser exactement deux ponts.



Repos : gagnez 3 pièces. **Travail :** gagnez 1 PV. Votre Ouvrier doit traverser un pont.



Repos : gagnez 3 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit traverser exactement trois ponts.



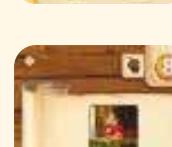
Face améliorée
Repos : gagnez 5 pièces. **Travail :** gagnez 3 PV. Votre Ouvrier doit traverser un pont.



Face améliorée
Repos : gagnez 5 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit traverser exactement trois ponts. Si vous rencontrez un Oiseau ce tour, déclenchez 2 fois son effet.



Repos : gagnez 3 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit traverser un pont. Vous pouvez dépenser 4 pièces pour gagner la ressource de votre choix (une seule fois) n'importe quand pendant votre tour.



Repos : gagnez 8 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit rester dans sa région, puis prenez la carte Reine et appliquez son effet.



Face améliorée
Repos : gagnez 5 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit traverser un pont. Vous pouvez dépenser 2 pièces pour gagner la ressource de votre choix (une seule fois) n'importe quand pendant votre tour.



Face améliorée
Repos : gagnez 15 pièces. **Travail :** votre Ouvrier doit rester dans sa région, puis prenez la carte Reine et appliquez son effet deux fois.

OISEAUX



Gagnez 1 Bois/Pierre/Sève/Nourriture.



Gagnez 2 / 3 pièces.



Gagnez 7 pièces moins le nombre de ponts que vous avez traversés pendant cette manche.



Gagnez 1 pièce pour chaque pont que vous avez traversé pendant cette manche.



Effectuez une action Investissement.



Déclenchez l'effet Revenu d'une de vos Structures.



Gagnez un jeton Fleur ou Sculpture avec un seul symbole (1 ou 2 étoiles) si vous avez traversé au moins 5 ponts et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre choix, sur votre plateau personnel.



Gagnez 1 PV pour chaque paire de ponts que vous avez traversés pendant cette manche.



Gagnez 2 PV.



Améliorez l'une de vos tuiles Action.

BONUS DU PLATEAU JOUEUR



Bois : lorsque votre marqueur atteint la case 5, gagnez 3 pièces. Lorsqu'il atteint la case 10, gagnez une Faveur de la Reine.



Pierre : lorsque votre marqueur atteint la case 6, améliorez l'une de vos tuiles Action. Lorsqu'il atteint la case 10, gagnez une Faveur de la Reine.



Sève : lorsque votre marqueur atteint la case 7, effectuez une action Investissement. Lorsqu'il atteint la case 10, gagnez une Faveur de la Reine.



Nourriture : lorsque votre marqueur atteint la case 8, déclenchez l'effet d'une de vos Structures. Lorsqu'il atteint la case 10, gagnez une Faveur de la Reine.



CRÉDITS

Conception : Marco Canetta & Stefania Niccolini

Illustrations : David Sitbon

Ecriture des règles : Matthieu Verdier

Graphisme et mise en page : Ulric Maes & Tia Pernici

Développement : Marco Canetta, Stefania Niccolini & Matthieu Verdier

Gestion de projet : Marine Nouvel

Gestion de la production : Jeanne Danmanville

Communication : Pauline Lebel

Réalisation : Emmanuel Beltrando

Remerciements : Alexandre Figuière &

Yann Beligné

Résumé des règles

APERÇU D'UNE MANCHE

1) PHASE DU MATIN

A - REVENU

Revenu des Guildes : pour chaque paire de cartes dans une colonne, collectez le revenu correspondant.



Revenu des Structures : déclenchez la capacité de toutes vos structures, y compris celle de votre Maison de départ.

B - LES OISEAUX ARRIVENT

Pour chaque région, remettez dans la boîte les jetons Oiseau des tours précédents encore présents sur les cartes (s'il y en a), puis placez un nouvel oiseau face visible sur chaque carte de cette région.

C - LA REINE SE RÉVEILLE

Remettez dans la boîte la carte Reine du tour précédent (s'il y en a une), puis révélez la suivante de la pile.

2) PHASE DE JOURNÉE

Sélectionnez l'une de vos tuiles Action à gauche de votre plateau personnel et choisissez entre Se Reposer ou Travailler.

SE REPOSER : déplacez la tuile Action à droite de votre plateau personnel et gagnez les pièces indiquées dans la section Repos de la tuile.

TRAVAILLER :

- Déplacez la tuile Action à droite de votre plateau et activez-la. Toutes les tuiles (sauf une) font déplacer votre Ouvrier sans interruption en traversant un nombre exact de ponts que vous n'avez pas traversés au cours de cette manche. Placez un marqueur Patte sur un pont dès que vous le traversez. De plus, vous pouvez dépenser des pièces pour utiliser la Montgolfière et optimiser votre mouvement.
- Choisissez une carte dans la région où vous êtes arrivé : s'il y a un jeton Oiseau dessus, résolvez son bonus (si possible) et récupérez le jeton Oiseau.
- Ensuite, achetez la carte en dépensant des pièces, résolvez son effet et placez-la au-dessus (Personnage) ou en dessous (Structure) de votre plateau personnel.

La phase de Journée se termine quand chaque joueur a joué 4 tuiles Action.

RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Un seul joueur peut revendiquer la carte Reine à chaque manche.
- Vos cartes Structure déclenchent leur effet à l'acquisition et pendant chaque phase de Revenu.
- Vous pouvez revendiquer tous les Objectifs Pont que vous voulez en même temps.
- Chaque fois que vous placez un Personnage de chaque Guilde au-dessus de votre plateau personnel, placez l'une de vos Maisons dans une région.
 - Pendant la première phase de Revenu de la partie, vous n'activez que l'effet de votre Maison de départ.
 - Action Investissement : faites progresser votre marqueur d'une case sur la piste Investissement OU gagnez le nombre de pièces indiqué par la position de votre marqueur, puis ramenez-le à l'espace le plus à gauche de la piste.



3) PHASE DU SOIR

Si votre Ouvrier est dans une région avec l'une de vos Maisons, choisissez un revenu à collecter, puis récupérez vos 4 tuiles Action et vos marqueurs Patte.

DÉCOMPTÉ DES POINTS (à la fin de la 4^e manche)

Pour chaque série de 5 pièces dépensées, chaque joueur avance son marqueur d'Investissement d'une case. Les joueurs calculent ensuite leur score en ajoutant les PV suivants à ceux marqués pendant la partie :



Piste Investissement : marquez les PV selon la position de votre marqueur.



Cartes de Guilde : pour chaque Guilde (sauf la Guilde des Cerfs) multipliez le nombre de cartes d'une guilde par les étoiles passées sur la piste de ressource correspondante.



Structures : consultez la position du marqueur Ressource le moins avancé pour déterminer la valeur en PV de chacune de vos structures.



Faveurs de la Reine : marquez les PV selon leurs critères.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, celui avec le plus de pièces restantes gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

