

ALMANAC



LES SOMMETS CRISTALLINS

RÈGLES DU VOYAGE

Les Sommets Cristallins



- | | | |
|---|--|---|
| 1. Village des commerçants [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 4. Avon-sur-Neige [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 7. Moulin Joyeux [P] [S] [D] [V] [A] [M] |
| ➤ 2. Lac Glacé | ➤ 8. Sources Ceru | ➤ 10. Tortuga |
| ➤ 3. Ville à Pic | ➤ 9. Vallée des Chênes | ➤ 11. Chutes d'Argent |
| 2. Lac Glacé [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 5. Pic Glacé [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 8. Sources Ceru [P] [S] [D] [V] [A] [M] |
| ➤ 4. Avon-sur-Neige | ➤ 8. Sources Ceru | ➤ 12. Aurora |
| ➤ 5. Pic Glacé | ➤ 10. Tortuga | ➤ 13. Foire des Prés |
| 3. Ville à Pic [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 6. Villegolfière [P] [S] [D] [V] [A] [M] | 9. Vallée des Chênes [P] [S] [D] [V] [A] [M] |
| ➤ 6. Villegolfière | ➤ 9. Vallée des Chênes | ➤ 12. Aurora |
| ➤ 7. Moulin Joyeux | ➤ 11. Chutes d'Argent | ➤ 14. Col'os |



- | | | |
|---|---|---|
| <p>10. Tortuga Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 13. Foire des Prés
 ➤ 15. Far'Rupa</p> | <p>13. Foire des Prés Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 16. Palais
 ➤ 17. Forteresse</p> | <p>16. Grand Gel : Palais Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 17. Grand Gel : Forteresse Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷</p> |
| <p>11. Chutes d'Argent Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 14. Col'os
 ➤ 15. Far'Rupa</p> | <p>14. Col'os Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 16. Colisée des Frères
 ➤ 17. Port des Soeurs</p> | <p>18. Colisée des Frères Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 19. Port des Soeurs Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷</p> |
| <p>12. Aurora Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 16. Palais
 ➤ 17. Forteresse</p> | <p>15. Far'Rupa Ⓜ 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷
 ➤ 16. Colisée des Frères
 ➤ 17. Port des Soeurs</p> | |



Bienvenue, voyageurs...

Almanac : Les Sommets Cristallins est un jeu de commerce, de voyage et d'aventure qui vous fera voyager à travers le royaume fantaisiste de Baeloria ! Au fur et à mesure de votre voyage, du Village des Commerçants à Grand Gel ou la Cité des Jumeaux, vous visiterez d'étranges lieux, rencontrerez des êtres imprévisibles, gagnerez et vendrez différentes ressources. Dans *Almanac : Les Sommets Cristallins*, l'aventure et les trésors ne sont qu'à une page de distance !

Almanac : Les Sommets Cristallins est compatible avec tous les éléments Almanac qui prennent place dans le monde de Baeloria.

Index

Action du Lieu.....	9
Action standard.....	8
Agrandir sa Caravane.....	10
Aperçu du jeu.....	10
Boucliers.....	9
Caravane.....	9, 11
Combat.....	10, 12
Compléter un Contrat.....	10
Contrats.....	10
Déroulement d'une manche.....	9
Lieu.....	12
Entrer dans le magasin.....	9
Fin de la Partie.....	9
Force.....	8
Gagner des Ressources.....	8
Gagner un Contrat.....	9
Mise en place.....	9
Offre et demande.....	11
Parier, Paris.....	9
Phase d'Actions.....	6, 7
Phase d'Arrivée.....	9
Phase de Fin.....	9, 10, 12
Rencontres.....	11
Vendre des Ressources.....	9



Crédits & Remerciements

Scott souhaite remercier sa famille et ses amis pour leur soutien tout au long de cette folle aventure de cartons et de pions. Il souhaite également remercier tous les testeurs qui se sont aventurés sur les nombreux sentiers périlleux des Sommets Cristallins et qui sont encore en vie pour en parler. Un grand merci à Jim Bennie et aux autres partenaires de Kolossal pour leur coup d'œil supplémentaire.

Création : Scott Almes

Illustrations : Jacqui Davis

Graphismes : Chris Byer

Aide au graphisme : Kevin Haemmerle

Développement : Chris Hamm

Logistique : AJ Lambeth

Relecture : Lindsey Friend

Production : Zongxiu Yao-Charpentier

Gestion du projet : Chris Byer

Traduction : Ambre Poilvé



1 Clé de Grand Gel
Lieu 16 - Grand Gel : Palais
Lieu 17 - Grand Gel : Forteresse



1 Clé de la Cité des Jumeaux
Lieu 18 - Colisée des Frères
Lieu 19 - Port des Soeurs

Matériel

120 jetons Ressource (30 par type)
 30 Feuilles de l'aube
 30 Braises épicées
 30 Glaçons éternels
 30 Poissons volants
 75 jetons Or
 30 jetons de 1 d'Or
 20 jetons de 5 d'Or
 15 jetons de 20 d'Or
 10 jetons de 50 d'Or
 30 cartes Caravane
 24 cartes Contrat
 24 Ouvriers (6 par couleur de joueur)

20 cartes Rencontre
 13 jetons Congère
 13 jetons Raisin blanc
 12 jetons Bouclier
 12 jetons Échelle (3 par couleur de joueur)
 8 jetons Bouteille de brume
 8 jetons Raisin rouge
 7 jetons Raisin noir
 6 jetons Carapace
 4 jetons Potion Doppelgänger
 4 jetons Faveur
 4 jetons Médaille

4 Paravents
 4 jetons Producteur
 4 jetons Royauté
 4 jetons Écu
 4 plateaux Caravane de départ
 3 jetons Billet de théâtre
 3 cartes Bonne-mage-teau
 2 jetons Assistant
 2 jetons Épidémie bleue
 2 jetons Pont de glace
 2 jetons Épidémie jaune
 1 dé à 8 faces
 1 dé à 6 faces

1 livre de jeu Almanac
 1 jeton Aurore
 1 jeton Filet à insectes
 1 dé de Combat
 1 jeton Épidémie verte
 1 jeton Guide
 1 Clé de Grand Gel
 1 Clé de la Cité des Jumeaux
 1 jeton Épidémie violette
 1 jeton Épidémie rouge
 1 livret de règles



30 Feuilles de l'aube



30 Braises épicées



30 Glaçons éternels



30 Poissons volants

120 jetons Ressource



12 jetons Bouclier



1 jeton Guide



30 jetons de 1 d'Or



20 jetons de 5 d'Or



15 jetons de 20 d'Or

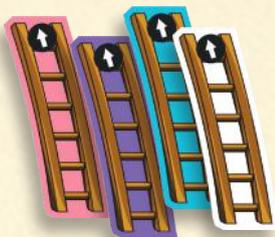


10 jetons de 50 d'Or

Jetons Lieu



2 jetons Pont de glace
Lieu 2 - Lac Glacé



12 jetons Échelle (3 par joueur) | 2 jetons Assistant
Lieu 3 - Ville à Pic



À défausser pour placer immédiatement un autre Ouvrier



13 jetons Congère | 4 jetons Producteur
Lieu 4 - Avon-sur-Neige



4 jetons Potion Doppelgänger
Lieu 5 - Pic Glacé



1 jeton Filet à insectes
Lieu 6 - Villegolfière



13 jetons Raisin jaune | 8 jetons Raisin rouge | 7 jetons Raisin noir
Lieu 9 - Vallée des Chênes



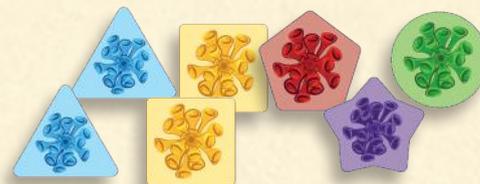
6 jetons Carapace
Lieu 10 - Tortuga



8 jetons Bouteille de brume
Lieu 11 - Chutes d'Argent



1 jeton Aurore
Lieu 12 - Aurore



2 jetons Épidémie bleue | 2 jetons Épidémie jaune | 1 jeton Épidémie verte | 1 jeton Épidémie violette | 1 jeton Épidémie rouge
Lieu 14 - Colòs



4 jetons Royauté | 4 jetons Faveur
Lieu 16 - Grand Gel : Palais



4 jetons Médaille
Lieu 17 - Grand Gel : Forteresse



4 jetons Écu
Lieu 18 - Cité des Jumeaux : Colisée des Frères



3 jetons Billet de théâtre
Lieu 19 - Cité des Jumeaux : Port des Soeurs

Mise en place

- ① Placez l'Almanac au centre de la zone de jeu et ouvrez-le sur la double page du premier Lieu, *Village des Commerçants*.
- ② Mélangez le paquet de cartes Caravane et placez-le face cachée près de l'Almanac.
- ③ Mélangez le paquet de cartes Contrat et placez-le face cachée près de l'Almanac.
- ④ Placez le dé de Combat et le dé à six faces près de l'Almanac.
- ⑤ Formez une réserve avec les jetons d'Or et placez-la près de l'Almanac.
- ⑥ Triez les jetons Ressource par type et placez-les près de l'Almanac.
- ⑦ Placez la Clé de Grand Gel, la Clé de la Cité des Jumeaux et les jetons Bouclier près de l'Almanac.
- ⑧ Laissez les jetons Lieu dans la boîte et gardez cette dernière à portée de façon à pouvoir prendre facilement les jetons nécessaires aux différents Lieux.
- ⑨ Formez une pioche avec les cartes Rencontre. Pour ce faire, sélectionnez, au hasard, une carte Rencontre de chaque lettre (de A à E). Empilez les cartes Rencontre sélectionnées dans l'ordre alphabétique, de sorte que la carte A soit au-dessus de la pile et la carte E en-dessous. Rangez les cartes Rencontre inutilisées dans la boîte.
- ⑩ Chaque joueur se choisit une couleur et prend ce qui suit :
 - 1 Paravent de la couleur choisie
 - 6 Ouvriers de la couleur choisie
 - 1 plateau Caravane de départ
 - 2 cartes Contrat
- ⑪ Chaque joueur place 3 de ses Ouvriers sur sa Caravane de départ et met le tout devant son Paravent (visible des autres joueurs). Puis, chaque joueur laisse ses 3 Ouvriers restants derrière son Paravent (cachés des autres joueurs) et crée ainsi sa réserve personnelle d'Ouvriers qu'il peut gagner au fur et à mesure de son voyage.
- ⑫ Donnez le jeton Guide au joueur le plus jeune. Celui qui possède le jeton Guide (le Guide) joue en premier à chaque manche et l'ordre du tour se poursuit dans le sens horaire.
- ⑬ Donnez de l'Or à chaque joueur en fonction de sa position dans l'ordre du tour. Les joueurs doivent conserver leur Or derrière leur Paravent (caché des autres joueurs).

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
10 d'Or	12 d'Or	14 d'Or	16 d'Or

Votre voyage peut désormais commencer !



⑧ Vous ne visiterez pas tous les Lieux des Sommets Cristallins lors de votre voyage. Nous vous recommandons donc de laisser les jetons Lieu spécifiques à chacune des doubles pages dans la boîte.



1 Village des Commerçants

Tous ceux qui cherchent à traverser les Sommets Cristallins commencent leur voyage au Village des Commerçants : un village pittoresque dans lequel préparer sa Caravane, prendre un verre au pub ou recruter quelqu'un avant de se lancer en quête de gloire et de richesses !

Règles de placement : Le Village des Commerçants compte 7 marchés, chacun entouré d'une couleur différente, reliés entre eux par des chemins indiqués par des flèches. Les joueurs peuvent placer leur premier Ouvrier sur n'importe quel espace de marché. Chaque Ouvrier supplémentaire doit être placé sur un espace de marché différent, relié par un chemin à un marché sur lequel le joueur a déjà placé un Ouvrier.

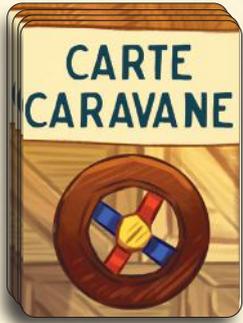
2 - Lac Glacé

Surveillez les courants alors que vous naviguez à travers les plaques de glace mouvantes du Lac Glacé...

3 - Ville à Pic

Préparez-vous pour cette excursion à la verticale ! Mais surtout, n'oubliez pas votre échelle...

2



3



12



13



11



Aperçu du jeu

Les joueurs vont visiter 6 Lieux au total (chaque Lieu correspond à une manche). Les joueurs commencent au *Village des commerçants* et décident ensuite du chemin à prendre pour rejoindre Grand Gel ou la Cité des Jumeaux. Chaque Lieu fournit aux joueurs un défi unique à relever pour atteindre leurs objectifs. Plusieurs Lieux recourent même à des éléments spécifiques qui peuvent offrir des compétences spéciales ou être conservés par les joueurs jusqu'à la Fin de la Partie. Le joueur qui parvient au mieux à surmonter ces défis, en s'enrichissant, agrandissant sa Caravane, complétant des Contrats et effectuant des actes de bravoure, deviendra le marchand le plus célèbre du royaume et le vainqueur de la partie !

Déroulement d'une manche

Une partie se déroule en 6 manches, chacune composée des 3 phases suivantes :

- Phase d'Arrivée
- Phase d'Actions
- Phase de Fin

Phase d'Arrivée

Les joueurs entrent dans un nouveau Lieu chaque fois qu'ils tournent une nouvelle page de l'Almanac. Suivez ces étapes chaque fois qu'un joueur entre dans un nouveau Lieu :

- ① Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout les compétences phase d'Arrivée qui se trouvent dans sa zone de jeu.
- ② Piochez autant de cartes de la pioche Caravane que le nombre de joueurs et placez-les face visible près de l'Almanac.
- ③ Lisez les informations spécifiques au Lieu ainsi que les règles de mise en place et de placement à haute voix. Récupérez les éléments spécifiques au Lieu dans la boîte, s'il y a lieu, et mettez-les en place comme indiqué.



②



③

6 **Villegolfière**

Les terres qui se situent sous Villegolfière sont hostiles et inhabitables. Aucune culture n'y pousse, aucun animal n'y survit. La seule solution est donc de prendre de la hauteur ! Les montgolfières de fortune de la ville accueillent tout un régiment d'aventuriers. Amarez vos Caravanes au sol et louez une montgolfière pour explorer les merveilles cachées dans les nuages !

Règles de placement : Chaque montgolfière possède une limite de poids, qui indique le nombre d'Ouvriers qui peuvent y être placés. Vous trouverez cette indication à côté du symbole . Si, en plaçant un Ouvrier, un joueur dépasse la limite de poids, il doit payer 1 pour maintenir la montgolfière à flot ! Les Ressources obtenues sur un emplacement peuvent servir à payer ce coût.

2 joueurs : Pour placer un Ouvrier sur une montgolfière qui **atteindrait ou dépasserait** alors sa limite de poids, le joueur doit payer 1 . Les Ressources obtenues sur un emplacement peuvent servir à payer ce coût.

Mise en place : Placez le jeton Filet à insectes à côté du livre de jeu.

Lorsque vous placez un Ouvrier sur un emplacement comportant un symbole Filet à insectes, prenez le jeton Filet à insectes. Placez-le en équilibre au bord de la table, de sorte que la moitié du jeton dépasse du bord. À l'aide d'une seule main, faites basculer le jeton en l'air, puis rattrapez-le avec la même main. Répétez l'opération trois fois et gagnez 5 d'Or chaque fois que vous arrivez à le rattraper.

9 - Vallée des Chênes

Déterminez-vous dans les vignobles de la Vallée des Chênes. Cependant, comme c'est la saison des récoltes, préparez-vous à aider...

11 - Chutes d'Argent

Visitez la Cité d'Or de Chutes d'Argent - une magnifique terre opulente qui entoure une cascade époustouflante.



Phase d'Actions

Chaque Lieu se résout de façon similaire. Dans le sens horaire, en partant du Guide, chaque joueur place 1 Ouvrier de sa Caravane sur un emplacement Action disponible et résout ensuite l'Action indiquée. La représentation visuelle d'un emplacement Action peut varier selon les Lieux. Toutefois, un emplacement Action est toujours délimité de façon bien visible et possède un seul symbole Action, jamais plus. Les joueurs poursuivent en plaçant les Ouvriers de leur Caravane de la même manière jusqu'à ce que plus aucun Ouvrier ne puisse être placé. Si, à son tour, un joueur ne peut placer d'Ouvrier, il passe et c'est au tour du joueur après lui. Les joueurs ne peuvent pas placer les Ouvriers qui se trouvent derrière leur Paravent. Lorsque plus aucun Ouvrier ne peut être placé, procédez à la phase de Fin.

Il existe deux types d'Actions : les Actions standards et les Actions du Lieu. Il y a des Actions standards sur la plupart, si ce n'est la totalité, des pages de l'Almanac. Elles ne sont pas spécifiques à un Lieu en particulier. Les Actions du Lieu sont spécifiques à un Lieu en particulier et fonctionnent selon des règles uniques décrites dans la section « Mise en place » et « Règles de placement » de chaque double page.

Actions standards

Symbole	Action	Règles
	Compléter un Contrat	Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un emplacement qui présente le symbole « Compléter un Contrat », il doit compléter 1 de ses Contrats en cours en défaussant les Ressources indiquées par la carte (elles retournent dans la réserve générale) et en retournant le Contrat face visible dans sa zone de jeu.
	Agrandir sa Caravane	Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un emplacement qui présente le symbole « Agrandir sa Caravane », il doit payer le coût d'une carte Caravane disponible en défaussant les Ressources et l'Or indiqués par la carte (elles retournent dans la réserve générale). Il place ensuite la carte achetée dans sa zone de jeu. Cette carte est désormais considérée comme une extension de sa Caravane de départ.
	Gagner un Contrat	Un joueur qui a moins de 2 Contrats en cours peut placer un Ouvrier sur un emplacement qui présente le symbole « Gagner un Contrat ». Après avoir placé son Ouvrier, le joueur pioche 3 cartes Contrat, en garde une face cachée dans sa zone de jeu et met les deux autres sous le paquet de cartes Contrat. NOTE : Tout Contrat toujours en cours à la Fin de la Partie vous retire autant de points de Renommée que sa valeur de Renommée lors du décompte final.
	Gagner des Ressources	Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un emplacement qui présente des symboles Ressource, il gagne les Ressources indiquées et les place dans des caisses vides de sa Caravane. Si un joueur obtient des Ressources mais qu'il n'a plus de caisse vide dans sa Caravane, il peut réorganiser ses Ressources comme il le souhaite et défausser le surplus.
	Vendre des Ressources	Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un emplacement qui présente le symbole « Vendre des Ressources », il doit vendre au moins 1 Ressource au prix unitaire indiqué. Le joueur gagne la quantité d'Or indiquée pour chaque Ressource qu'il vend ainsi et défausse ensuite les Ressources vendues (elles retournent dans la réserve générale).
	Entrer dans le magasin	Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un emplacement qui présente le symbole « Entrer dans le magasin », il doit effectuer l'une des Actions suivantes : 1. Gagner 1 Ressource. 2. Défausser des Ressources d'un même type pour 3 d'Or par Ressource. 3. Gagner un jeton Bouclier.

Actions du Lieu qui ont un coût



Certains emplacements Action du Lieu présentent le symbole  dans leur coin supérieur gauche. Cela signifie que les joueurs doivent payer le coût indiqué, généralement sous forme d'Or, selon les règles du Lieu en question, afin de placer un Ouvrier sur l'emplacement.



Force et Boucliers

La Caravane de chacun des joueurs bénéficie d'une Force particulière. La Force se calcule en faisant le total des valeurs de tous les Boucliers présents dans la zone de jeu d'un joueur. La Force de la Caravane d'un joueur détermine à quel point cette Caravane peut faire face à une carte Rencontre qui impose aux joueurs de se battre. Tout jeton Bouclier possédé par un joueur ajoute, tout au long de la partie, 2 Forces à la Caravane du joueur en question et vaut 1 point de Renommée à la Fin de la Partie. Une fois gagné, un jeton Bouclier reste dans la zone de jeu d'un joueur jusqu'à la Fin de la Partie.



Recto



Verso

Phase de Fin

Si vous avez visité le dernier Lieu de votre voyage (il n'y a plus d'autre étape), procédez à la Fin de la Partie.

Si ce n'est pas le cas, résolvez la phase de Fin comme suit :

- ① **Récupérer les Ouvriers** : Tous les joueurs récupèrent en même temps leurs Ouvriers qui se trouvent sur des emplacements Action et les remettent sur leur Caravane.
- ② **Parier pour le prochain Guide** : Pour parier, les joueurs mettent en secret une certaine quantité d'Or dans leur main. Lorsque tous les joueurs sont prêts, chacun révèle sa mise. Le vainqueur est le joueur qui a misé le plus d'Or. Le vainqueur défaisse ensuite autant d'Or que la mise la moins élevée des joueurs et obtient le jeton Guide. En cas d'égalité, si l'un des joueurs à égalité possède déjà le jeton Guide, le joueur en question l'emporte et conserve le jeton Guide. Sinon, le joueur à égalité qui se trouve le plus proche de la gauche du Guide l'emporte. Si la mise la moins élevée est de 0, le vainqueur doit tout de même défaisser 1 d'Or, s'il le peut.
- ③ **Choisir un Lieu** : Le Guide sélectionne la prochaine destination parmi les deux Lieux proposés.
- ④ **Rencontrer** : Le Guide révèle la première carte de la pioche Rencontre, lit ce qui y est écrit à haute voix et la résout comme indiqué. Chaque joueur ne résout une Rencontre qu'une seule fois, sauf si la carte Rencontre indique explicitement le contraire.
- ⑤ **Nettoyer** : Défaussez la carte Rencontre et récupérez tout Ouvrier ou jeton utilisé lors de sa résolution, sauf indication contraire. Défaussez les cartes Caravane qui n'ont pas été achetées, rendez-vous à la double page du Lieu choisi et procédez à la phase d'Arrivée.

Fin de la Partie

Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent compléter les Contrats non complétés qu'ils possèdent. Pour ce faire, un joueur doit avoir le nombre de Ressources indiqué et payer 5 d'Or pour chaque Contrat qu'il complète ainsi.

Les joueurs comptabilisent leurs points de Renommée de la manière suivante :

- Valeur de Renommée des Contrats complétés.
- Valeur de Renommée des cartes Caravane.
- Gagnez 1 point de Renommée par Or que vous possédez.
- Points de Renommée bonus : cartes Rencontre, Boucliers, jetons Lieu.
- Vous ne gagnez pas de point de Renommée grâce aux Ressources qui se trouvent dans vos caisses.
- **Soustrayez la valeur de Renommée de vos Contrats non complétés.**

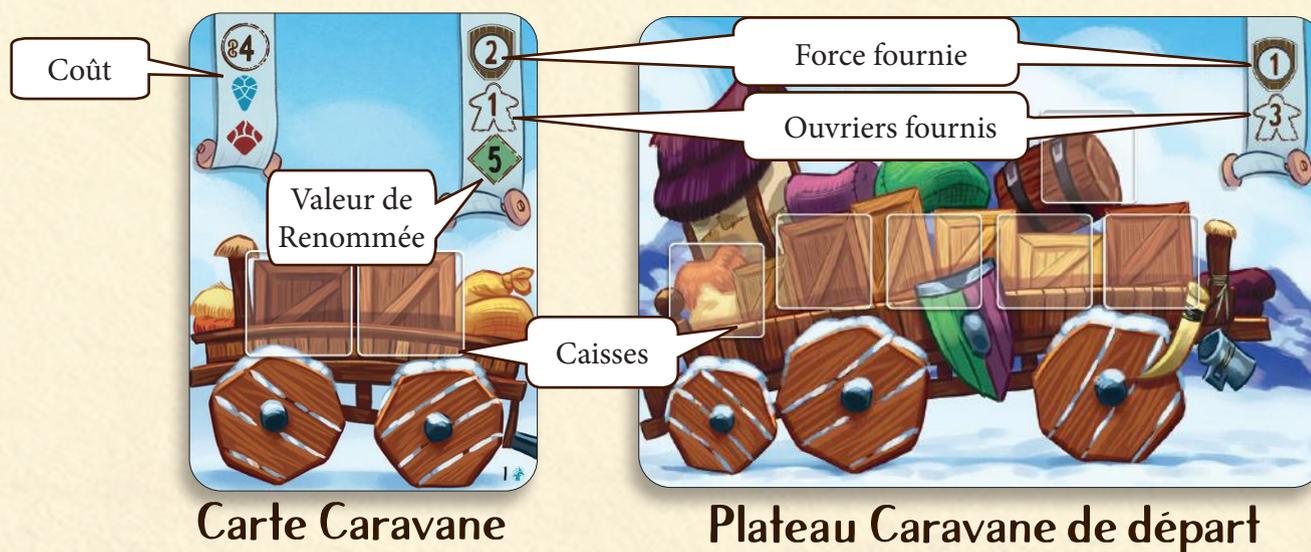
Le joueur qui possède le plus de points de Renommée l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus d'Or l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui possède le plus de Ressources dans ses caisses l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Parier et Paris

En-dehors du pari pour le Guide à chaque phase de Fin, certains effets de Lieux ou de cartes amèneront les joueurs à parier. Dans ces cas-là, suivez exactement les mêmes règles de paris décrites à l'étape 2 de la phase de Fin. Le vainqueur gagne les récompenses indiquées par l'effet qui a amené les joueurs à parier au lieu de gagner le jeton Guide.

Caravanes and cartes Caravane

Chaque joueur contrôle sa propre Caravane, composée de sa Caravane de départ et de toutes les cartes Caravane qu'il a achetées durant la partie. Les joueurs conservent et transportent les Ressources qu'ils ont gagnées dans des caisses. Chaque caisse peut contenir une Ressource à la fois. Les joueurs achètent des cartes Caravane dans plusieurs buts : gagner des caisses supplémentaires, augmenter la Force de leur Caravane, gagner des Ouvriers supplémentaires et gagner de la Renommée à la Fin de la Partie.



Contrats

Les joueurs commencent la partie avec 2 cartes Contrat. Ils peuvent obtenir des cartes Contrat supplémentaires en effectuant une Action « Gagner un Contrat » sur différents Lieux lors de leur voyage. Les joueurs peuvent compléter des Contrats en effectuant une Action « Compléter un Contrat » et en défaussant les Ressources nécessaires indiquées sur le Contrat (elles retournent dans la réserve générale). Les Contrats complétés fournissent aux joueurs une compétence spéciale pour le reste de la partie et valent des points de Renommée à la Fin de la Partie.

NOTE : Les joueurs doivent soustraire la valeur de Renommée de leurs Contrats toujours en cours à la Fin de la Partie.

Nom de la carte

Ressources nécessaires

Valeur de Renommée

Compétence du Contrat une fois complété

Lieux

Les joueurs visitent 6 Lieux au total durant leur voyage. Chaque Lieu est défini par une double page différente de l'Almanac. Chaque Lieu (double page) possède une ou plusieurs règles spécifiques indiquant la manière dont les joueurs peuvent placer leurs Ouvriers et recourir à des jetons particuliers. Vous trouverez une liste complète de ces jetons page 5.

Numéro de page du Lieu

Nom du Lieu

Informations spécifiques au Lieu

Règles de placement

Règles de mise en place du Lieu

Règles des Actions du Lieu

Lieux à venir

Aperçu du Lieu

Règles 2 joueurs

Emplacement(s) pour jetons Lieu

Carte de la pioche Rencontre

L'offre et la demande du Lieu



Chaque Lieu présente une barre de l'offre et de la demande qui indique la valeur et disponibilité de chaque Ressource présente dans le Lieu. Les Ressources de plus grande valeur se trouvent sur la gauche tandis que celles qui sont en plus grand nombre se trouvent sur la droite.

Rencontres

À chaque phase de Fin, sauf la dernière, les joueurs résolvent une carte Rencontre. Il existe trois types de cartes Rencontre : Combat, Combat facultatif et Rencontre Spéciale. Chaque joueur résout chaque Rencontre une fois seulement, sauf indication contraire.

Rencontre Combat

Un Combat impose à chaque joueur d'essayer de battre la Rencontre. Chaque Combat possède une Force spécifique. Si un joueur possède une Force équivalente ou supérieure à celle indiquée sur la Rencontre, il remporte le Gain du vainqueur. Si un joueur n'a pas assez de Force, il subit le Sort réservé au perdant. Sauf indication contraire, un Combat prend fin lorsqu'un joueur gagne ou que tous les joueurs ont perdu.



Petite histoire

Bannière du Guide

Force

Gain du vainqueur

Sort du perdant

Rencontre Combat facultatif

Un Combat facultatif laisse le choix au joueur de combattre ou d'effectuer ce qui est indiqué par le texte de la Rencontre Spéciale. Le côté Combat d'une Rencontre Combat facultatif liste la Force, le Gain du vainqueur et le Sort du perdant. Le côté Rencontre Spéciale varie selon la carte, mais fournit toujours une alternative au Combat. Sauf indication contraire, un Combat facultatif prend fin lorsqu'un joueur remporte le Combat ou que tous les joueurs ont effectué la Rencontre Spéciale.

Rencontre Spéciale

Les cartes Rencontre Spéciale n'imposent pas aux joueurs de combattre. Chaque carte Rencontre Spéciale décrit la manière de la résoudre et les règles ou conditions spécifiques qui s'appliquent à la Rencontre. Faites très attention aux Bannières du Guide des cartes Rencontre Spéciale lorsque vous les résolvez. En effet, elles varient énormément et ont souvent des effets uniques. Sauf indication contraire, chaque joueur ne résout qu'une seule Rencontre Spéciale à la fois.



Petite histoire

Bannière du Guide

Force

Gain du vainqueur

Sort du perdant

Texte de la Rencontre spéciale



Petite histoire

Bannière du Guide

Texte de la Rencontre Spéciale

Combat



Certaines Rencontres imposent à un ou plusieurs joueurs de combattre. Lorsqu'un joueur se bat contre une Rencontre, il lance le dé de Combat et en ajoute la valeur à la Force de sa Caravane. Comparez la Force totale du joueur à celle de la Rencontre. Si la Force totale du joueur est supérieure ou égale à celle de la Rencontre, le joueur l'emporte et suit les indications « Gain du vainqueur ». Si la Force totale du joueur est inférieure à celle de la Rencontre, le joueur perd et suit les indications « Sort du perdant ». Si le joueur lance le dé et tombe sur la face X, il perd automatiquement le Combat, quelle que soit la Force de sa Caravane, et suit les indications « Sort du perdant ».