



LE CONSEIL DES 12



Un jeu de Rita Modl
Illustré par Robin Lagofun

Jouez une partie de présentation !

Une fois les règles lues, reportez-vous aux cartes Tutoriel. Elles permettent d'assimiler les règles grâce à une partie simplifiée.



8 cartes

Les Pierres de Pouvoir ont perdu la boule, mettant les Douze Royaumes sens dessus dessous ! Pour couronner le tout, le trône est une nouvelle fois vacant... Coopérez pour répondre aux troubles et décidez qui devra régner !

MISE EN PLACE

(Voir illustrations en bas à droite de cette page)

1. Placez la **carte Faveur** au milieu de la table. Placez le **jeton Faveur** sur la case 4 de la piste des Faveurs si vous jouez à 4 ou sur 3 si vous êtes moins nombreux.

2. Prenez les **cartes Quémendeur**.

- ▶ Placez LA PUISSANTE face visible sur la table.
- ▶ Mélangez les cartes Quémendeur et piochez-en 4 supplémentaires. Placez-les face visible sur la table.
- ▶ Au moins l'une de ces 4 cartes **doit** posséder la valeur 1 sur sa couronne (👑). Défaussez et repiochez au besoin.
- ▶ Piochez maintenant 2 cartes Quémendeur **face cachée**. Vous devez avoir **7 cartes au total** sur la table.
- ▶ Remettez les cartes Quémendeur restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

3. Mélangez ces 7 **cartes Quémendeur** et empilez-les face cachée en bas à droite de la carte Faveur.

4. Donnez à chaque joueur une **carte Aide de jeu** ainsi qu'un set de 12 **cartes Personnage** dont le verso est de la même couleur.

5. Chaque joueur cherche ses 5 **cartes Personnage** correspondant aux 5 cartes Quémendeur **face visible**. Elles constituent votre main de départ. *Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs!* Placez vos cartes Personnage restantes sous votre carte Aide de jeu.

6. Séparez les **cartes Dilemme** en fonction de leur cloche.

- ▶ Piochez aléatoirement 4 cartes Dilemme Facile (🔔), 2 Moyen (🔔) et 1 Difficile (🔔) et mélangez ces 7 cartes.
- ▶ Trouvez la carte Dilemme «REVENDIQUER LE TRÔNE» (elle comporte une couronne au lieu d'un dé) et placez-la au bas de cette pile.
- ▶ Placez la pile de 8 cartes en bas à gauche de la carte Faveur. Remettez les cartes Dilemme restantes dans la boîte.

7. Lancez le **dé**, et placez-le au centre de la table.

8. Dans une partie à **4 joueurs**, trouvez la carte «Chef du Conseil» et suivez ses instructions.



Le Conseil est désormais prêt à siéger!

MATÉRIEL

12 cartes Quémendeur



recto



verso

1 jeton Faveur



37 cartes Dilemme



recto



verso

1 carte Faveur



48 cartes Personnage
(12 par joueur)



recto



verso

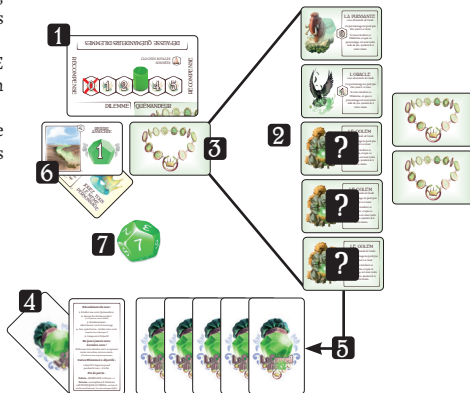
4 cartes Aide de jeu



recto



verso



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque **tour**, vous allez tenter de résoudre un nouveau dilemme en influant sur la valeur du dé, tout en gardant un œil sur la piste des **Faveurs**.

Le jeton **Faveur** témoigne de la satisfaction du royaume vis-à-vis des décisions du Conseil. Lorsque vous **gagnez** ou **perdez** une Faveur, déplacez le jeton dans la direction indiquée sur la piste. **La Faveur ne peut excéder 5 points.**

À tout moment, si votre Faveur tombe à 0, vous perdez immédiatement la partie.

Si vous réussissez tous les dilemmes (y compris « RE-VENDIQUER LE TRÔNE ») sans faire tomber votre Faveur à 0, le Conseil gagne la partie.

DÉROULEMENT DU TOUR

(N'oubliez pas de suivre l'Étiquette du Conseil.)

Lors de chaque tour de jeu, effectuez l'ensemble des actions suivantes **dans l'ordre** :

1. Révélez la carte **Quémandeur**

Un porteur de tristes nouvelles apparaît devant le Conseil.

Retournez la première carte de la pile de cartes Quémandeur. Le personnage dépeint sur la carte est celui qui apparaît devant le Conseil. Les quémandeurs ont déjà donné leur maximum pour essayer de résoudre ce problème, mais en vain. Ils se tournent alors vers vous.

La première carte de la pile de **cartes Dilemme** vous indique la valeur à atteindre avec le dé. Certaines cartes ont plusieurs valeurs (séparées par des « / »). À la fin du tour, vous aurez résolu le dilemme si vous êtes parvenus à ajuster le dé afin qu'il corresponde à l'une des valeurs demandées.

2. Sonner les cloches royales ?

REMARQUE : LORS DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE SAUTER CETTE ÉTAPE. Sonnez les cloches pour prévenir le royaume de la menace qui se tient à ses portes... et pour qu'il admire votre maîtrise de la situation !

Si les joueurs sont d'accord : **1 point de Faveur est perdu**, et la carte Dilemme est déplacée à droite de la pile de cartes Quémandeur.

En procédant ainsi, vous rendez le dilemme public, ce qui a **2 conséquences** : d'une part, vous pouvez connaître la valeur de dé attendue au tour suivant (sur la carte Dilemme nouvellement révélée). D'autre part, le dilemme écarté rapportera plus de points lors du décompte final (voir « La Chronique », p. 5).

3. Simultanément : sélectionnez une carte **Personnage**

Qui appellerez-vous à l'aide ?

Chaque joueur **choisit une carte** de sa main et la pose face cachée devant lui (ce **ne peut pas être** le personnage de la carte **Quémandeur**).

Lorsqu'un joueur ne possède **plus qu'une carte** ou **ne peut pas jouer**, il lui faut d'abord repiocher (voir « NE JOUEZ JAMAIS VOTRE DERNIÈRE CARTE », p. 4).

ÉTIQUETTE DU CONSEIL : il est interdit aux joueurs de communiquer sur leurs cartes (main ou défausse). Il est cependant permis de faire des commentaires d'ordre général, comme : « Je peux le faire tout seul » ; « Quelqu'un pourra-t-il annuler ma carte ? » ; « Il faut que je joue en premier » ; « J'aurai besoin d'aide », etc.

EXEMPLE : les membres du Conseil Léa XII, Mia VI et Tom I^{er} jouent au *Conseil des 12*. Au début de la partie, ils lancent le dé et obtiennent 7. Le premier dilemme est « **TOUR EFFONDREE** » :

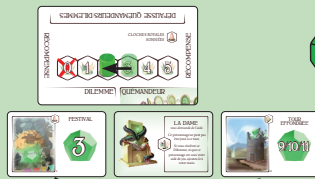
pour résoudre ce dilemme, il leur faut obtenir 9, 10 ou 11 sur le dé.



La carte **Quémandeur** est révélée : c'est la **DAME**.



« *Allez, on tente !* », déclare Tom en déplaçant le jeton Faveur d'une case, du 3 au 2. Léa déplace la carte Dilemme à droite des cartes Quémandeur. La carte « **FESTIVAL** » (qui requiert une valeur de 3) est dévoilée. Si le Conseil devait échouer ce tour-ci, au moins peut-il commencer à se préparer pour le suivant...



Chaque joueur choisit une carte et la pose face cachée sur la table. Le quémandeur actuel étant la **DAME**, cette carte ne peut pas être jouée. Ouf, ce n'est pas un problème pour cette partie, puisque la **DAME** ne faisait pas partie des 5 cartes de départ, et que personne ne l'a donc en main !



4. L'un après l'autre : révélez votre carte

Contemplez leur puissance !

Effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- ▶ Convenez ensemble de celui qui **révèle** sa carte en premier. *Celui qui veut jouer d'abord a peut-être un plan bien élaboré ?*
- ▶ Si quelqu'un a joué **la même carte**, il la révèle immédiatement. Toutes les cartes de ce personnage sont **annulées** : leur effet n'est pas appliqué, et elles sont défaussées sur la pile de défausse de chaque joueur (dont seule la carte supérieure est visible).
- ▶ Si la carte jouée n'est pas annulée, vous **DEVEZ** appliquer son effet, puis la défausser.
- ▶ Si un joueur révèle le personnage de la carte **Quémandeur**, le dilemme est immédiatement perdu, et tous les joueurs défaussent leurs cartes. Consultez l'étape 5. Vérifiez l'objectif.

S'il reste une carte non jouée devant un ou plusieurs joueurs, reprenez l'étape 4 en vous accordant à nouveau sur l'ordre de jeu.

Rappelez-vous qu'il est interdit de discuter de sa carte ou de son effet avant qu'elle soit révélée !

5. Vérifiez l'objectif

Parviendrez-vous à contrôler le dé et à secourir le royaume ?

Si la valeur du dé est égale à la valeur fixée comme objectif, vous parvenez à résoudre le dilemme. Sinon, vous échouez. Retournez la carte Dilemme.

- ▶ **Si vous réussissez** : appliquez l'effet décrit à droite de la carte Dilemme.
- ▶ **Si vous échouez** : appliquez l'effet décrit à gauche de la carte Dilemme.

Si votre Faveur tombe à 0 à cause d'une pénalité, **vous perdez immédiatement la partie**.

Si vous avez sonné les **cloches royales** (en déplaçant la carte sur la droite), déplacez la carte Dilemme en haut à **droite** de la carte Faveur. Sinon, placez-la en haut à **gauche**. La carte **Quémandeur** actuelle est **défaussée** juste au-dessus de la carte Faveur.

Une fois résolues, certaines cartes Dilemme précisent qu'elles peuvent être conservées comme **RÉCOMPENSES**. Placez-les juste à droite de la carte Faveur si vous aviez sonné les cloches, ou à gauche sinon, afin de vous rappeler que vous pouvez en utiliser l'effet. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes **RÉCOMPENSE** que vous pouvez posséder ou utiliser, même pendant la phase « **REVENDIQUER LE TRÔNE** ». Quand vous les défaussez, déplacez-les au-dessus de la carte Faveur avec les autres cartes Dilemme résolues.

Remarque : comme cela est indiqué sur la carte **Quémandeur**, vous pouvez être invité à placer la carte Personnage représentée dans votre main.

Si la seule carte Dilemme restante est « **REVENDIQUER LE TRÔNE** », passez à l'étape suivante (voir « **DERNIER TOUR** », p. 4). Sinon, **entamez un nouveau tour de jeu** en reprenant à l'étape 1.

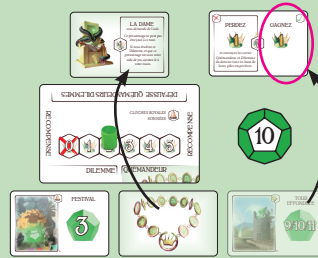
Mia et Tom ont tous deux choisi très rapidement leurs cartes et se regardent dans les yeux. Ils semblent avoir confiance en leurs choix, et Mia finit par déclarer qu'elle devrait jouer la première. Elle révèle **L'AUTOMATE**, qui lui permet de changer la valeur du dé de 2 ou 3, et ainsi de passer du 7 actuel à 9 ou 10 pour réussir l'objectif !

Malheureusement, Tom a eu la même idée. Il révèle alors sa carte... c'est aussi **L'AUTOMATE** ! Nos deux joueurs défaussent leur carte, sans en appliquer l'effet. Ils se tournent vers Léa : va-t-elle sauver la partie ?

Léa révèle le **SORCIER** et tourne le dé, de 7 à sa valeur adjacente 10. Les autres poussent un soupir de soulagement...



L'objectif a été accompli, puisque le dé est sur la bonne valeur. Le Conseil retourne la carte Dilemme et applique l'effet indiqué à droite. La carte n'a pas de case « **RÉCOMPENSE** » et les cloches ont été sonnées : elle est donc placée en haut à droite de la carte Faveur.



Puisqu'ils ont résolu la doléance de la **DAME** (la carte **Quémandeur** actuelle), les joueurs peuvent prendre leur propre carte Personnage représentant la Dame sous leur carte Aide de jeu pour l'ajouter à leur main.



— NE JOUEZ JAMAIS — VOTRE DERNIÈRE CARTE

Lorsqu'un joueur ne possède **plus qu'une carte** en main et doit jouer, il doit **d'abord défausser sa carte restante et reprendre toutes les cartes jouées précédemment**. La carte qui vient d'être posée sur la table constitue sa nouvelle pile de défausse. **Après cela**, il peut jouer une carte de sa main nouvellement constituée.

CARTES DILEMME À 2 OBJECTIFS

Certaines cartes Dilemme possèdent 2 objectifs (deux symboles de dés). Pour les accomplir, vous devez atteindre **les deux valeurs** au cours de votre tour. L'une des deux valeurs (de votre choix) doit être atteinte à n'importe quel moment **DURANT** le tour, et l'autre doit l'être à la fin, comme dans un tour avec un dilemme à 1 objectif.



Dans **une partie à 2 joueurs**, vous pouvez choisir de jouer 2 tours d'affilée afin d'accomplir ce double objectif. La même carte Quémendeur est utilisée pour les 2 tours, et le dilemme n'est considéré comme résolu qu'à condition d'avoir accompli un objectif différent à chaque tour. Si les joueurs échouent au premier tour, ils appliquent immédiatement la pénalité sans jouer de deuxième tour.

— DERNIER TOUR : — « REVENDIQUER LE TRÔNE »

Le dernier dilemme est toujours « **REVENDIQUER LE TRÔNE** ». **Si vous ne perdez pas votre dernière Faveur, vous gagnez la partie**. Face à ce dilemme si particulier, il n'y aura pas de carte Quémendeur et vous n'aurez pas la possibilité de sonner les cloches royales. Surtout, l'objectif est désormais de jouer la **MÊME** carte Personnage. Révélez simultanément votre carte Personnage. N'appliquez aucun des effets. Retournez la carte Dilemme, et découvrez si vous gagnez ou perdez la partie. Vous pouvez désormais inscrire le résultat de votre partie dans la Chronique.



Il reste 2 cartes dans la main de Mia : l'ORACLE et la PUISSANTE. Elle pose l'ORACLE face cachée, puis la révèle à l'étape 4. L'ORACLE lui demande de jouer une nouvelle carte. N'ayant que la PUISSANTE en main, elle place la PUISSANTE face visible dans sa défausse et prend toutes les autres cartes de sa défausse en main (y compris l'ORACLE). Puis elle joue une carte de sa main pour réaliser l'effet de l'ORACLE.

Le Conseil tente de résoudre le dilemme **LIEUX MYSTÉRIEUX** (voir à gauche). Sans pouvoir utiliser l'**INVERSEUSE** (la quémendeur actuelle), ce pourrait être difficile, mais le Conseil a un plan.



Tom révèle la PUISSANTE et tourne le dé deux fois pour arriver au 3. Le premier objectif est accompli!



Léa joue alors l'AUTOMATE et ajoute 2 à la valeur du dé, qui devient un 5.



Finalement, Mia joue l'ALCHIMISTE et choisit de doubler la valeur du dé : 10! Deuxième objectif réussi!



Chaque membre du Conseil tente de se remémorer les cartes que les autres ont encore en main. Tous choisissent une carte, puis la dévoilent simultanément. Mia et Tom révèlent le SORCIER, tandis que Léa a joué LA PUISSANTE. Ils perdent 1 point de Faveur, mais il leur en reste encore 1 : ils gagnent donc la partie ! Ils décident alors que c'est au SORCIER de monter sur le trône.



Vos descendants admireront-ils vos hauts faits ?

Après une partie — que vous avez gagné ou perdu —, vous avez toujours la possibilité de rendre compte de votre périple dans la Chronique.

Membres du Conseil :

Entrez ici les noms des joueurs, suivis d'un chiffre romain indiquant le nombre de fois où ces joueurs sont apparus dans la Chronique. Ainsi, lors de sa première partie, Rita sera Rita I^{er}, et lors de sa troisième partie, elle incarnera sa petite-fille Rita III. La vie hors du Conseil étant douce et reposante, il est tout à fait envisageable que votre enfant siège aux côtés de l'arrière-petit-fils d'un collègue si vous n'avez pas réalisé le même nombre de parties.

Plus grand obstacle :

Qu'est-ce qui vous a paru le plus difficile dans cette partie ? Était-ce une carte Dilemme ? Une valeur de dé à atteindre ? Peut-être un des autres joueurs ? Notez cette information pour la postérité.

Durée du règne (score total) :

À l'exception de la carte « REVENDIQUER LE TRÔNE », chaque **carte Dilemme** possède une valeur au verso. Toute carte qui a été placée à **droite** de la carte **Faveur** (car vous avez choisi de sonner les cloches) compte **double**. Additionnez les valeurs de **toutes** les cartes Dilemme résolues. Ajoutez à ce total les valeurs des 7 cartes **Quémandeur** utilisées au cours de la partie, ainsi que le nombre de points de **Faveur** restants. Inscrivez ce nombre ici : il représente la durée de votre règne. Après tant d'années, vous avez quitté le trône sous les acclamations (si vous avez gagné) ou sous les huées, banni d'un royaume que vous ne méritiez pas par les citoyens déçus (si vous avez perdu).

Plus les dilemmes seront difficiles, plus longtemps pourra durer votre règne. Ferez-vous encore mieux lors de votre prochaine partie ?

Sur le trône :

Si vous avez remporté la partie, indiquez ici le nom du personnage déterminé par la carte « REVENDIQUER LE TRÔNE ». Si vous avez échoué, le trône reste vacant jusqu'à la prochaine partie. Dans ce cas, pour éviter de laisser cet espace de la Chronique vide, vous pouvez faire une partie du *Roi des 12* et inscrire le nom du vainqueur (Rita I^{er} dans la Chronique d'exemple).

Bonus Conseil silencieux :

Si vous souhaitez atteindre les scores les plus élevés, tentez le défi du Conseil silencieux, décrit sur la carte homonyme ! Cochez une case pour chaque dilemme à l'issue duquel vous êtes parvenus à ne pas du tout parler.

Remarque : dans certains cas, un même dilemme peut durer plus d'un tour. Pour ce défi, il vous faudra réussir silencieusement tous les tours d'un même dilemme pour pouvoir cocher une case.

Début de règne :

Calculez l'année où votre Conseil siége en additionnant l'année de début de règne et la durée du règne précédent. Si vous réalisez l'un des scénarios des pages 6 et 7, notez également le mois.

Les responsabilités du trône sont trop prenantes pour s'engager personnellement auprès de vos sujets. Si un personnage (pas un joueur) s'est assis sur le trône à l'issue de la partie précédente, retirez sa carte de la pile des cartes Quémandeur avant de jouer. Vous pouvez appuyer cette carte contre la boîte de jeu, afin que le souverain contemple son nouveau Conseil.

Si la PUISSANTE a été écartée de la sorte, tirez 1 carte Quémandeur supplémentaire face visible de valeur 1 au cours de la mise en place, afin de la remplacer et d'avoir 5 cartes dans votre main de départ.

Si la dernière partie a été perdue et que le trône est resté vacant, la mise en place ne subit aucun changement.

Si vous souhaitez vivre des règnes à la durée spectaculaire, vous avez également la possibilité de **choisir** les quémandeurs et dilemmes auxquels votre Conseil sera confronté.

| Règne (Score) | Bilan de votre règne |
|---------------|---|
| 23 ou moins | <i>Le peuple est très insatisfait, siégez vite à nouveau !</i> |
| 24 — 34 | <i>Le peuple est content de vous.</i> |
| 35 — 60 | <i>Le peuple vous honore.</i> |
| 61 — 78 | <i>Le peuple vous couvre de richesses et de bénédictions.</i> |
| 79 — 109 | <i>Votre royaume est sauf et prospérera jusqu'à la fin de vos jours.</i> |
| 110 ou plus | <i>Votre bienheureux royaume s'étend sur toute la surface de la Terre !</i> |



L'ANNÉE TROUBLÉE DE RITA

Un défi différent vous est proposé chaque mois.

Dans ces scénarios optionnels, la mise en place se fait normalement, mais les piles de cartes Dilemme et Quémandeur sont constituées comme indiqué. Il vous faudra peut-être utiliser le personnage assis sur le trône. Les nombres inscrits dans la colonne « #D » correspondent aux numéros inscrits au recto des cartes Dilemme, en bas à droite de l'image, indiquant quels dilemmes utiliser. Comme toujours, « REVENDIQUER LE TRÔNE » sera la dernière carte.

Quel score serez-vous capable d'atteindre dans de telles circonstances ?

| Description | Quémandeurs | #D |
|--|---|--------------------------------------|
| <p>Janvier : <i>L'année ne fait que commencer, et déjà les problèmes s'accumulent... Mais ne désespérez pas : ils ne sont pas — encore — si durs à surmonter.</i></p> <p>Scénario très simple, incluant certains des éléments préférés de l'autrice.</p> | PUISSANTE DRUIDESSE STOÏQUE SORCIER PARASITE CHEVALIER INVERSEUSE | 5 8 9 12 15 16 20 |
| <p>Février : <i>Une fois encore, les quémandeurs vous soumettent des problèmes surmontables. Mais vous y percevez les signes annonciateurs de désastres à venir...</i></p> <p>Scénario relativement simple, incluant certains des éléments préférés de l'autrice.</p> | ALCHIMISTE PUISSANTE DAME GOLEM SORCIER AUTOMATE INVERSEUSE | 1 2 8 13 14 18 21 |
| <p>Mars : <i>Les problèmes arrivent, mais vous pouvez compter sur des alliés puissants et sages.</i></p> <p>Scénario de difficulté moyenne, incluant certains des éléments préférés de l'autrice.</p> | PUISSANTE DRUIDESSE DAME STOÏQUE SORCIER ORACLE CHEVALIER | 3 6 22 23 24 30 36 |
| <p>Avril : <i>La PUISSANTE est souffrante. Parviendrez-vous à apaiser les Pierres sans son aide ?</i></p> <p>Scénario sans l'aide de la PUISSANTE, et aux pénalités importantes pour les dilemmes manqués.</p> | ALCHIMISTE DAME STOÏQUE GOLEM SORCIER PARASITE INVERSEUSE | 1 3 20 24 30 31 36 |
| <p>Mai : <i>La PUISSANTE revient plus forte que jamais, et elle est prête à conquérir le trône ! Ce n'est que grâce à son aide que les Douze Royaumes parviendront à survivre !</i></p> <p>Règle spéciale : pour gagner, vous devez faire monter la PUISSANTE sur le trône.</p> | PUISSANTE DRUIDESSE STOÏQUE SORCIER PARASITE CHEVALIER INVERSEUSE | 5 8 9 12 15 16 20 |

| Description | Quémandeurs | #D |
|---|--|--|
| <p>Juin : <i>Après une période turbulente, le peuple espère qu'un souverain plus calme montera sur le trône.</i></p> <p>Règle spéciale : pour gagner, vous devez faire monter le STOÏQUE sur le trône.</p> | PUISSANTE STOÏQUE DAME GOLEM PARASITE CHEVALIER INVERSEUSE | 2 6 8 13 14 18 21 |
| <p>Juillet : <i>Vous avez déjà traversé vaillamment la moitié de l'année, une bonne raison de célébrer ! Partagez votre triomphe avec les royaumes voisins : faites sonner les cloches royales tant que possible !</i></p> <p>Règle spéciale : pour gagner, vous devez faire sonner les cloches au moins 4 fois et choisir un successeur.</p> | PUISSANTE DAME SORCIER AUTOMATE ORACLE PARASITE INVERSEUSE | 1 2 8 12 14 16 24 |
| <p>Août : <i>Chaque Pierre de Pouvoir ne peut être apaisée que d'une manière...</i></p> <p>Dans ce scénario, les cartes Dilemme ne possèdent qu'une valeur à atteindre.</p> | PUISSANTE DAME STOÏQUE GOLEM SORCIER CHEVALIER INVERSEUSE | 1 6 8 9 20 24 33 |
| <p>Septembre : <i>Ce mois-ci, il vous faut redoubler d'efforts !</i></p> <p>Dans ce scénario, chaque carte Dilemme possède 2 valeurs à atteindre !</p> | PUISSANTE DAME STOÏQUE SORCIER AUTOMATE PARASITE INVERSEUSE | 10 21 28 31 32 34 35 |
| <p>Octobre : <i>Vous ne pouvez plus compter sur le soutien des Pierres... Parviendrez-vous à vous en sortir sans récompenses ?</i></p> <p>Dans ce scénario, les dilemmes résolus ne vous octroieront que des récompenses assez faibles, voire pas du tout !</p> | PUISSANTE DRUIDESSE STOÏQUE GOLEM SORCIER CHEVALIER INVERSEUSE | 1 7 14 24 30 32 33 |
| <p>Novembre : <i>Le peuple est en colère, et rien ne pourra le rendre heureux ce mois-ci. Restez unis pour apaiser les Pierres de Pouvoir !</i></p> <p>Règle spéciale : vous commencez ce scénario avec 1 point de Faveur. Résoudre des dilemmes ne vous rapportera pas de Faveur.</p> | PUISSANTE DAME STOÏQUE GOLEM SORCIER CHEVALIER INVERSEUSE | 2 4 12 13 25 29 30 |
| <p>Décembre : <i>Après les efforts des derniers mois, vous êtes tous exténués, si faibles que vous êtes incapables de vous mouvoir ou même de converser.</i></p> <p>Règle spéciale : pour réussir ce scénario, il vous faudra être un Conseil silencieux tout au long de la partie et choisir un successeur. Ni gestes ni discussions ne seront permis, comme indiqué sur la carte « Défi Conseil silencieux ».</p> <p>Atteignez-vous le score ultime ?</p> | DRUIDESSE STOÏQUE GOLEM SORCIER AUTOMATE PARASITE CHEVALIER | 30 31 32 33 34 35 36 |

DÉTAIL DES CARTES

ALCHIMISTE : doublez ou divisez par 2 la valeur du dé (faites-le pivoter sur le nombre correspondant). Arrondissez à l'inférieur en divisant par 2 un nombre impair. Un 1 doit être doublé ; un 12 doit être divisé par 2. Le dé atteindra au minimum une valeur de 1, et de 12 au maximum.

AUTOMATE : augmentez de 2 ou 3 points la valeur du dé (faites-le pivoter sur le nombre correspondant). Si la valeur devait dépasser 12, le dé reste sur 12.

CHEVALIER : l'objectif de la carte Dilemme devient « 1/2/3/4 » (s'il y a deux objectifs, seul celui de votre choix est remplacé). Le CHEVALIER change la valeur de l'objectif même si le GOLEM l'a déjà fait.

DAME : faites pivoter le dé pour qu'il corresponde à la valeur de l'un des objectifs. L'effet de la DAME n'est appliqué que si elle est la première carte jouée à l'étape 4. Les cartes RÉCOMPENSE permettant de jouer sa carte face visible à l'étape 3 n'empêchent pas l'effet de la DAME.

DRUIDESSE : ajoutez ou soustrayez 1 point à la valeur du dé (faites-le pivoter sur le nombre correspondant). Si la valeur doit descendre alors que le dé est sur 1, ou monter alors que le dé est sur 12, il reste sur cette valeur.

GOLEM : l'objectif de la carte Dilemme devient « 9/10/11/12 » (s'il y a deux objectifs, seul celui de votre choix est remplacé). Le GOLEM change la valeur de l'objectif même si le CHEVALIER l'a déjà fait.

INVERSEUSE : retournez le dé sur la face opposée au résultat actuel. *Astuce : l'addition de deux faces opposées du dé fait toujours 13. L'INVERSEUSE change ainsi un 12 en 1, un 8 en 5, etc.*

ORACLE : relancez le dé. Puis, jouez un autre personnage de votre main. Si vous n'avez plus qu'une carte en main, défaussez-la. Puis, reprenez toutes vos autres cartes jouées précédemment en main, y compris l'ORACLE, et jouez une seconde carte. Cette seconde carte est annulée selon les règles habituelles si un autre joueur a choisi la même, y compris s'il l'avait déjà jouée ce tour. Ainsi, rejouer l'ORACLE l'annule.

PARASITE : diminuez de 2 ou 3 points la valeur du dé (faites-le pivoter sur le nombre correspondant). Si la valeur devait descendre au-dessous de 1, le dé reste sur 1.

PUISSANTE : faites pivoter le dé sur l'une des 5 faces adjacentes au résultat actuel (voir faces vertes ● sur le dessin). Puis faites-le pivoter encore une fois sur l'une des 5 faces adjacentes au nouveau résultat. Vous ne pouvez pas revenir à la valeur initiale.

SORCIER : faites pivoter le dé sur l'une des 5 faces adjacentes au résultat actuel (voir faces vertes ● sur le dessin).

STOÏQUE : cette carte n'a pas d'effet sur la valeur du dé, mais elle peut être annulée comme tout autre personnage si un autre joueur révèle également le STOÏQUE. Elle vous permet de reprendre une carte au choix de votre défausse pour la remettre dans votre main. Si vous ne prenez pas la carte supérieure de la pile (la seule que vos coéquipiers voient), ne la révéléz pas et ne changez pas l'ordre de votre pile de défausse.



Autrice : Rita Modl

Illustrateur : Robin Lagofun

Édition : Rico Besteher

Développement : Frank Noack, Ryan

Palfreyman, Rico Besteher

Graphisme : Ronny Libor

Avec l'aide de : Malte Kühle, Bianca & Mara Besteher, Sven Göhlich, Quint Wheeler, Yara Lal Tiel, Chantal Bulenda, Tanja Masche, Markus Funk, Tien Vu Do, Conny Franke, Lena Heidekrüger, Adrian Brückner, Florestan Sulimma, Markus Bender.

Un grand merci aux participants au Designer's Lab du Spiel Digital 2020 ! L'autrice remercie aussi la famille Ruff et le groupe de jeu de Rainer à Seeshaupt, avec Susan et Marco.

Traduction française :
The Rulebook Translator
Relecture : Siegfried Würtz
PAO : Marek Baranowski



© 2021 Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Cracovie, Pologne
info@luckyduckgames.com



© Corax-Games 2021
www.Corax-Games.com