

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pixie Queen

Bienvenue dans mon royaume, mes petits Pixies espiègles!

J'aime l'or et l'argent. Je suis friande de miel doux, de fruits juteux et de pain frais.

Et je vous ordonne d'aller chercher tout cela pour moi!

Mettez-vous en route et allez voler pour moi de bons produits dans le village humain de Truro. Mais prenez garde : si vous échouez, vous serez jetés à la mine, pour y extraire de l'argent et de l'or, tou jours pour moi.

Réussirez-vous à donner le meilleur de vous-même et à présenter les plus belles offrandes à votre Reine ? Si oui, vous ne serez que légèrement punies ... ! Hahahahaha ...

Introduction

Les Pixies sont des petites créatures imaginaires malicieuses que l'on trouve dans les régions de Cornouailles et du Devon. Elles volent et trompent les gens, non seulement par jeu, mais surtout parce qu'elles ont peur de leur Reine qui gouverne en tyran et exige constamment de nouveaux présents.

Deux à cinq joueurs incarneront des chefs Pixies faisant tout leur possible pour satisfaire leur Reine. A chaque tour de jeu, ils tenteront de recueillir de l'argent, de l'or et de la nourriture qui seront offerts à la Reine. Ils pourront aussi offrir en cadeau des Anneaux d'or, surprendre la Reine avec un cadeau improvisé ou lui offrir un de leurs suivants comme servant royal. Mais la Reine n'est pas facilement satisfaite. Elle distribuera constamment des points de punition aux travailleurs les moins zélés.

Pour remporter la partie, il vous faudra donc collecter le moins de punitions possible. En fin de partie, il vous sera même peut être possible d'utiliser certains bien récupérés en cours de partie pour obtenir quelques remises de peine. On a vu des cas où les Pixies finissaient avec plus de récompenses que de punitions, mais cette situation est exceptionnelle !

Contenu



1 plateau de jeu



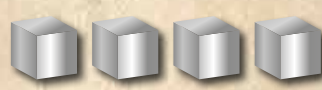
40 Pommes



40 Miches de pain



40 Pots de miel



60 Lingots d'argent



30 Lingots d'or



20 Pierres

21 tuiles de Récompense :



7x « Offrande Spéciale »



7x « Fidèle Servant »



7x « Anneau d'or »



10 Tuiles de Récompense
(5 avec la valeur 1, 5 avec la valeur 2)



10 tuiles de Compétence Permanente



6 tuiles de Nourriture



3 tuiles à Usage Unique



9 jetons d'Exigence de la Reine



1 sac en tissu « mine »



1 dé « casino »



1 dé de punition



1 planche d'autocollants

Pour chacune des 5
couleurs de joueur



1 écran



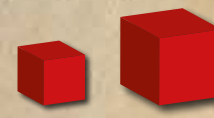
5 Pixies



4 disques d'action



1 grand disque de score et 2 petits disques
pour les pistes d'argent et d'or



1 petit et 1 gros cube pour l'ordre du tour

Préparation

Mettez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur puis place, pour sa couleur::

- 1 le grand Disque sur la case 0 de la piste de score.
- 2 un petit disque au début de la piste d'argent et un autre sur la piste d'or.
- 3 le petit cube sur une des cases qui indiquent l'ordre du tour (les petits cubes sont placés dans un ordre aléatoire. Les gros cubes dans le même ordre que les petits). Le joueur dont le gros cube est le plus proche de la Reine, est le «chouchou de la Reine» (voir ci-dessous). C'est lui qui commence..



- 4 Chaque joueur reçoit :
 - 1 écran individuel à sa couleur.
 - 2 Pommes, 2 Pains, 2 Lingots d'argent et 2 Lingots d'or.
 - 4 disques d'action de sa couleur.
- 5 Tous les joueurs, sauf le « Chouchou de la Reine », reçoivent également 2 Pots de miel.
- 6 Chaque joueur place ses Pixies dans la mine :
 - 5 Pixies par joueur pour une partie de 2 ou 3 joueurs.
 - 4 Pixies par joueur pour une partie de 4 joueurs.
 - 3 Pixies par joueur pour une partie de 5 joueurs.

Les Pixies inutilisés sont remis dans la boîte.



Placez les Tuiles correspondantes dans la deuxième rangée de la pyramide d'action :

- 6 Les Tuiles Nourriture avec les bonnes valeurs en fonction du nombre de joueurs, et en mettant la plus grande valeur au bas de la pile :
 - 5 joueurs : 4/4/3/3/2/2
 - 4 joueurs : 4/4/3/3/2
 - 3 joueurs : 4/4/3/2
 - 2 joueurs : 4/3/2
- 7 La Tuile « Double Offrande ».
- 8 La Tuile « Regarder dans le sac ».
- 9 La Tuile « Grâce ».
- 10 Placez les Points de Récompense pour les offrandes spéciales sur la zone correspondante, dans l'ordre croissant.
- 11 Placez les Points de Récompense pour les Fidèles Servants sur la zone correspondante, dans l'ordre décroissant.
- 12 Placez les Points de Récompense pour les Anneaux sur la zone correspondante, dans l'ordre décroissant.
- 13 Mélangez les 9 jetons d'exigence de la reine sans les regarder. Placez 7 de ces jetons face cachée sur le plateau. Remettez les 2 jetons restants dans la boîte de jeu sans que personne ne puisse les voir.
- 14 Placez une Pomme, un Pain, un Pot de miel et un lingot d'argent sur la case d'offrande spéciale.
- 15 Placez dans le sac de mine :
 - 30 lingots d'argent
 - 10 lingots d'or
 - 5 pierres par joueur (avec un maximum de 20 pierres à 5 joueurs).
- 16 Les autres ressources sont placées à côté du plateau de jeu. Elles forment le stock (attention, ce stock est volontairement limité).
- 17 Mélangez les 10 tuiles de compétence permanente et placez 6 de ces tuiles face visible sur le plateau de jeu.
- 18 Tous les joueurs choisissent une Compétence Permanente parmi les tuiles exposées dans l'ordre inverse du tour : Le joueur qui sera le dernier à jouer choisit en premier, le « Chouchou de la Reine » choisit en dernier. Si c'est votre première partie, attendez d'avoir pris connaissance de la règle pour faire ce choix.

Objectif

Le but du jeu est de recevoir aussi peu de Points de Punition de la Reine que possible, et en même temps de collecter un maximum de Points de Récompense pour le décompte final. Les points de punition sont négatifs et marqués immédiatement sur la piste de score.

Les points de récompenses sont positifs, mais ils ne sont marqués qu'en fin de partie. Le vainqueur de la partie est le joueur avec le score le plus élevé (ou le moins négatif).

Soyez conscient que parvenir à un score positif est un exploit. Si vous y parvenez vous aurez démontré que vous êtes un grand Pixie (plus par le talent que par la taille).

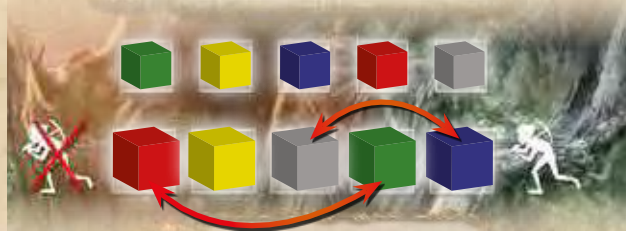
Tour de jeu

Chaque tour de jeu consiste de 5 phases :

- I. Voler
- II. Actions
- III. Présenter des offrandes
- IV. Récompenses
- V. Punitions

I. Voler

Ajustez d'abord l'ordre de jeu en plaçant les grands cubes dans le même ordre que les petits.



À noter : si quelqu'un a placé son grand cube en premier pendant le tour de jeu précédent, il a donc un avantage unique pour la promotion de ses Pixies, mais après cette phase, les grands cubes sont placés dans le même ordre que les petits.

Les Pixies marchent à pas de loup dans le village humain de Truro et y volent des Pommes, des Pots de miel et du Pain. Chaque joueur reçoit (obligatoirement !) les produits alimentaires figurant sur la position de ses Pixies sur le plateau.



Les Pixies qui se trouvent dans la mine sont des esclaves et ne reçoivent rien.

Les tuiles de Nourriture génèrent également des ressources : 2, 3 ou 4 en fonction de ce qui est précisé sur la tuile.



Lors de la phase de vol du premier tour de jeu, personne ne reçoit de nourriture, puisque tous les Pixies sont dans les mines. Si un joueur possède la Compétence Permanente de recevoir 1 lingot d'argent pendant la phase de vol, il en reçoit un pendant le 1er tour.



Dans le (rare) cas où le stock est presque épuisé, il est important de prendre de la nourriture selon l'ordre du tour : Le « Chouchou de la Reine » prend la nourriture à laquelle il a droit en premier, puis le deuxième joueur, et ainsi de suite.

Les tuiles de Récompense

Outre les Points de Punition, il existe 3 façons de gagner des Points de Récompense :

Points des Récompense pour des Anneaux d'or :



Pour recueillir ces points, il est intéressant d'obtenir de l'argent et de l'or et d'avoir une bonne position sur les pistes d'argent et d'or.

Finalement, vous fabriquez ces Anneaux d'or avec l'action « Forger un Anneau d'or ».

Les Points de Récompense pour les fidèles servants :



Pendant la phase de récompense, vos Pixies peuvent être promus jusqu'au château de la Reine. Afin de pouvoir être

promu Fidèle Servant, vous devrez offrir à la reine la nourriture qu'elle demande.

Les Points de Récompense pour les offrandes spéciales :



Avec l'action « Offrande Spéciale », vous pouvez marquer des points très rapidement. Cela se fait seulement en une

action, mais c'est le moyen le plus coûteux pour obtenir des Points de Récompense.

Les Points de Récompense, qu'ils soient pour des Anneaux, des Fidèles servants ou des Offrandes Spéciales, sont toujours pris de gauche à droite. Et donc, pour les Offrande Spéciales, du plus petit au plus grand.

Lorsque toutes les tuiles avec des numéros d'or (les cinq premières tuiles de chaque série) ont été attribuées, la partie se termine à la fin du tour en cours.

Les Points de Récompense sont gardés secrets derrière votre écran jusqu'au décompte final.

II. Actions

Vous trouverez une liste complète de toutes les actions possibles à partir de la page 8 de la règle du jeu.

Gardez toujours votre stock **derrière** votre écran, caché aux autres joueurs. Gardez vos disques d'action **devant votre écran**, afin que chacun puisse voir qui doit encore jouer.

Durant la phase d'action, chaque joueur choisit et exécute une action, en commençant par le « Chouchou de la Reine », puis à tour de rôle en fonction de l'ordre des gros cubes sur le plateau.

À son tour, un joueur utilise 1 ou 2 disques d'action pour effectuer une seule action :

- 1** Soit poser 1 disque d'action sur les cases circulaires où il n'y a de la place que pour un seul disque d'action.



⋮ **Exception :** pour l'action « *Priorité de Promotion* », vous utilisez tous vos disques d'action restants (voir ci-dessous).

- 2** Soit poser 2 disques sur les cases doubles sans Pixie.



- 3** Soit poser 1 disque sur les cases doubles avec un Pixie sur cette case. Vous obtiendrez l'aide de ce Pixie pour effectuer l'action, quelle que soit sa couleur.



Dans le cas où le Pixie viendrait à être retiré par la suite, l'action ne devient pas disponible une seconde fois.

Toutes les cases doubles avec au moins un disque sont considérées comme des cases occupées qui ne peuvent plus être choisies.

Certaines cases circulaires sont marquées avec des perles colorées et l'image d'un Pixie. Seul le joueur qui joue avec cette couleur peut faire usage de cette case.



L'action sélectionnée doit être exécutée immédiatement.

⋮ **Important :** Vous n'avez pas le droit de choisir une action que vous ne pouvez pas exécuter (à l'exception de l'action « *Priorité de Promotion* »). Dans le cas peu probable où vous ne pourriez ni ne voudriez effectuer d'action, vous pouvez passer votre tour. Dans ce cas, cependant, la Reine serait sans pitié pour votre manque d'effort, et vous recevriez 5 Points de Punition !

⋮ **À noter :** toutes les actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par tour, à l'exception de l'action « *Convertir de L'argent en Or* » (voir ci-dessous).

La phase d'action se termine quand tous les joueurs ont joué tous leurs disques (ou ont passé en recevant les points de pénalités)

Les joueurs reprennent leurs disques d'action avant de passer à la phase d'offrandes.

III. Présenter des offrandes

Effectuez les étapes suivantes pendant la phase d'offrandes :

1. Tous les joueurs font une proposition

La Reine suit un régime particulier : Elle veut un type spécifique de nourriture : Des pommes, du miel ou du pain.

Révélez le jeton d'exigence de la reine le plus à gauche sur le plateau de jeu. Ce jeton détermine la préférence alimentaire de la Reine pendant cette phase d'offrande.



Ensuite, chaque joueur prépare secrètement dans sa main une offrande de son stock personnel pour la Reine. Tous les joueurs dévoilent leurs offrandes simultanément.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- ⋮ Vous devez toujours faire des offrandes d'un type particulier : la nourriture correcte, l'argent ou l'or. Il est interdit d'offrir plusieurs types d'offrandes en même temps.
- ⋮ Seul un joueur qui utilise la Tuile « Double Offrande », peut offrir deux types d'offrandes en même temps, en utilisant ses deux mains.



- ⋮ Quiconque ose refuser de Présenter des offrandes, quelle que soit la raison, reçoit immédiatement 5 Points de Punition.



- ⋮ Offrir de la nourriture dont la Reine n'a pas envie, n'est pas autorisé. Si quelqu'un ose quand même offrir un type de nourriture à la Reine alors qu'elle n'en désire pas à ce moment, la Reine jette la nourriture à la tête de ce joueur. Les tuiles de Nourriture réapparaissent dans le stock du joueur, derrière son écran. Le joueur en question recevra immédiatement 5 Points de Punition !



- ⋮ Toutes les offres (sauf la nourriture incorrecte) sont toujours acceptées avec avidité par la Reine (et remises dans le stock général).



- ⋮ L'or et l'argent sont toujours considérés comme des offrandes utiles, même si un joueur ne peut pas être promu d'avantage sur le trajet concerné (voir p. 6)



2. Assurez-vous qu'au moins un joueur a offert la bonne nourriture

Si au moins un joueur a offert de la nourriture correcte, la Reine

est contente puisque sa faim a été apaisée, et la phase de récompense sera initiée (IV).

Si **personne** n'offre la bonne nourriture, la Reine est furieuse. Dans ce cas, il se produit ce qui suit :

- ⋮ Les lingots d'argent et d'or qui ont été offerts, sont remis dans le stock général.
- ⋮ Le joueur qui est au dernier rang dans l'ordre du tour (grands cubes) envoie un de ses Pixies actifs comme esclave dans la mine. Un Pixie actif est un Pixie qui se trouve sur un symbole de vol (main) sur la pyramide d'action.
- ⋮ Le rôle de Fidèle Servant est définitif et un Pixie promu à ce rang ne peut plus devenir un esclave.
- ⋮ Si le joueur qui est au dernier rang n'a pas de Pixie actif, ou s'il demande la grâce avec la Tuile « grâce », l'avant-dernier joueur doit envoyer l'un de ses Pixies actifs à la mine. Si ce joueur n'a pas de Pixie actif (ou demande grâce), on passe au joueur suivant jusqu'à ce qu'un joueur puisse envoyer un Pixie actif à la mine (ou qu'on arrive au chouchou de la reine, qui est toujours dispensé).
- ⋮ La phase de récompense (IV) est omise. Pour ce tour de jeu, seuls les points de punition seront distribués.

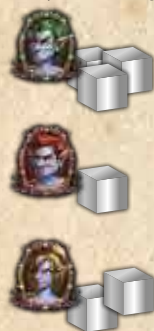


IV. Récompenses

Cette phase est uniquement effectuée si au moins un joueur a offert les bons produits alimentaires lors de la phase d'offrandes (voir III. Offrande). La phase de récompense est effectuée dans l'ordre suivant :

1. Piste d'argent et d'or

Tous les joueurs qui ont offert des lingots d'argent peuvent avancer d'une case sur la piste d'argent. Le joueur qui a offert le plus de lingots d'argent avance d'une case supplémentaire.



Si plusieurs joueurs sont à égalité, personne ne reçoit cette case supplémentaire. Si un seul joueur offre de l'argent, il ou elle a inévitablement offert le plus et peut donc avancer de deux cases sur la piste d'argent.

Faites exactement la même chose pour la piste d'or pour l'or sacrifié.



2. Promouvoir

Tous les joueurs qui ont offert la nourriture correcte à la Reine, peuvent promouvoir leurs Pixies sur la pyramide d'action autant de fois que le nombre de nourritures qu'ils ont sacrifiées.

Cela se produit dans l'ordre de jeu normal (gros cubes), et le joueur effectue toujours toutes ses promotions avant que le joueur suivant ne puisse jouer.

Une promotion se fait toujours vers une case libre de la ligne supérieure de la pyramide d'action, au choix du joueur (ce sont les cases, non occupées par un Pixie et sur lesquelles une main est dessinée)

À noter : On peut facilement reconnaître le niveau d'une action en comptant le nombre de jetons nourriture se trouvant dessus (1 pour le niveau 1, 2 pour le niveau 2...)



Lors de la phase de récompenses, les cases peuvent uniquement être occupées par des Pixies, contrairement à la phase d'action, puisque les disques d'action ont été retirés au début de la phase d'offrandes (III).

Dans le cas où il n'y aurait plus d'espace disponible pour promouvoir vos Pixies et qu'il n'y avait plus de pommes pour rétrograder un Pixie adverse, les promotions restantes sont perdues et la nourriture offerte n'est pas remboursée.

Si plusieurs cases supérieures sont disponibles, un joueur peut choisir vers où promouvoir son Pixie.

Les Pixies dans la mine peuvent se présenter à la première ligne de la pyramide d'action, à condition que votre Pixie ne soit pas enchaîné par une Pierre.



Une promotion ne se fait jamais de côté ou en arrière.



Si vous voulez promouvoir votre Pixie sur une case qui est déjà occupée par un autre Pixie, vous pouvez payer une Pomme (qui sera remise au stock général) pour rétrograder le Pixie de votre adversaire d'un niveau. Vous pouvez rétrograder le Pixie de votre adversaire pour différentes raisons : Il n'y a pas de case vide sur la ligne suivante, cette case vous semble intéressante, ou vous voulez nuire à votre adversaire ...



Si cela se passe dans la phase des récompenses (IV), exécutez les étapes suivantes :

- Offrez 1 nourriture pour pouvoir promouvoir son Pixie.
- Payez 1 pomme **supplémentaire de votre réserve personnelle** pour rétrograder le Pixie d'un adversaire.
- Échangez les deux Pixies sur le plateau de jeu.



Si cela se passe dans la phase des actions (II) en exécutant l'action « Promotion », exécutez les étapes suivantes :

- Déplacez votre Pixie gratuitement. Choisissez un endroit contenant le Pixie d'un adversaire. Les endroits qui contiennent deux disques ne peuvent pas être choisis.
- Payez 1 pomme **de votre réserve personnelle** pour rétrograder le Pixie de l'adversaire.
- Échangez les deux Pixies sur le plateau de jeu.

Important :

- Une pomme ne peut être utilisée pour rétrograder un Pixie adverse quand vous promouvez un de vos Pixies vers la case du Pixie rétrogradé. Il est interdit de rétrograder un Pixie adverse à tout autre moment pendant le jeu.
- Si vous rétrogradez un Pixie qui se trouve au premier niveau, n'échangez pas les Pixies de place mais remettez le Pixie adverse dans sa mine.
- Un Pixie qui a atteint le niveau de « fidèle servant » ne peut être rétrogradé.

Pendant un tour de jeu, un seul Pixie peut atteindre la case « Fidèle Servant ». Gardez votre Pixie sur cette case jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leurs tours de promotion pour montrer clairement qu'aucun autre Pixie ne peut occuper cette case.



Ce n'est qu'après la phase de récompenses que vous prenez la Tuile de Récompense « Fidèle Servant » la plus forte disponible et que vous déplacez votre Pixie sur la case correspondante. Ce Pixie ne peut plus être utilisé pour le reste du jeu. Il travaille maintenant pour la Reine dans le château !



V. Points de Punition

À chaque tour de jeu, la Reine sanctionne les travailleurs les moins valeureux avec des Points de Punition. Il est probable que vous soyez tous sanctionnés à un moment où un autre !

Donner des points de pénalité dans cet ordre :

- 1 Tout d'abord, elle donne à chaque joueur jusqu'à deux Points de Punition pour les esclaves qui sont encore dans la mine :

- ✦ 0 Points de Punition pour 0 esclaves
- ✦ 1 Point de Punition pour 1 esclave
- ✦ 2 Points de Punition pour 2 esclaves ou plus

Remarque : les deux dernières places pour les esclaves sont toujours utilisées en dernières. Un joueur ne peut échapper ni aux points de punition ni aux pierres en mettant ses esclaves sur la rangée supérieure.

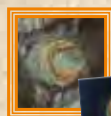


- 2 Ensuite, la Reine vérifie que vous lui avez offert assez d'or et d'argent et attribue des Points de Punition à tous les joueurs en fonction de leur position sur les pistes d'or et d'argent. Le nombre de Points de Punition figure entre les pistes. Les joueurs reçoivent des Points de Punition pour chacune des pistes.

Un joueur situé sur l'avant dernière case position ne reçoit plus de Punition.



Le joueur arrivé sur la dernière case reçoit un Point de Bonus lors de chaque phase de Punition. Ce Point de Bonus n'est pas indiqué sur la piste de score : le joueur reçoit une Tuile de point supplémentaire.



Les oubliettes

Si un joueur recueille 60 Points de Punition, il a si profondément déçu la Reine, qu'il sera jeté aux oubliettes sans espoir de rémission. Le jeu se termine immédiatement pour ce joueur ! Quel Pixie pathétique !



Rétrograder un Pixie au rang d'esclave

A n'importe quel moment de la partie, si votre Disque de points passe par le symbole de la mine sur la piste de score, vous devez immédiatement rétrograder un Pixie actif au rang d'esclave. Cela signifie que vous renvoyez un Pixie qui était déjà promu, à la mine.

Les règles suivantes s'appliquent alors :

- ✦ Si vous avez plusieurs Pixies promus sur la pyramide d'actions, vous pouvez choisir quel Pixie vous souhaitez rétrograder.
- ✦ Le rôle de Fidèle Servant est définitif et ce Pixie ne peut donc jamais devenir un esclave.
- ✦ Le Pixie est toujours remis à la rangée la plus basse des esclaves dans votre mine (s'il y a une case libre).



Il existe des moyens pour éviter la rétrogradation d'un Pixie :

- ✦ Si tous vos Pixies sont esclaves ou fidèles servants, vous ne pouvez rétrograder aucun Pixie.
- ✦ Si vous possédez une tuile de grâce et que vous la remettez dans la réserve.
- ✦ Le « Chouchou de la Reine » ne doit jamais rétrograder un Pixie.



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- ✦ Toutes les Tuiles de points d'or sont épuisées (les 5 premières tuiles des séries offrande spéciale, Fidèle Servant et anneau d'or).
- ✦ Sept tours de jeu ont été joués (les jetons d'exigence de la reine sont alors épuisés).

Dans ces deux cas, le tour de jeu en cours est entièrement joué, y compris la Phase de Punition.

Finalement le score final est calculé, dans l'ordre suivant :

1. Le score de base démarre en négatif avec les points de punition accumulés durant la partie.



2. Les points de récompense gagnés sont ajoutés au score du joueur;

3. Chaque Pierre se trouvant sur un de vos esclaves coûte 1 point de punition supplémentaire. (Les Pierres peuvent également être enlevées au cours du décompte final avec du Pain.)



4. La Reine regarde derrière votre écran pour voir les ressources qui n'ont pas été offertes. Comment avez-vous osé !! Pour chaque type de ressources, elle regarde quel joueur en possède le plus. Ce joueur reçoit 3 Points de Punition. En cas d'égalité (avec min. 1 cube en possession) tous



ces joueurs reçoivent 3 Points de Punition. Cette procédure s'applique pour les Pommes, le Pain, les Pots de miel, l'argent et l'or.

Si aucun joueur n'est au-dessus du zéro, le gagnant de la partie est le joueur avec le moins de Points de Punition.

Si un ou plusieurs joueurs finissent avec un score positif, vous pouvez être fier de vous. S'il y en a plusieurs (vraiment ?) c'est le joueur avec le plus de points qui gagne.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de fidèles servants est le vainqueur. S'il y a encore égalité, le premier joueur parmi les joueurs à égalité à avoir promu un Pixie au rang de fidèle servant, remporte la partie.

Actions

1. Voler de la nourriture



Prenez 2 Pommes, 2 Pots de miel ou 2 Pains dans le stock général.

2. Voler de l'argent



Prenez 2 lingots d'argent dans le stock général.

Vous ne pouvez pas prendre des produits qui ne figurent plus dans le stock général. Tous les stocks sont limités.

3. Promotion



Montez un de vos Pixies d'un niveau.

Cette action n'est pas valide pour effectuer la promotion en Fidèle Servant.

Remarque : un Pixie ne peut être promu que vers une case libre du niveau directement supérieur.

Par contre, seule la case représentant une main doit être vide. Il est permis de déplacer un Pixie vers une case vide, même si il y a un disque sur la case juste à côté de lui.

Durant la phase d'action, il est possible que les cases soient occupées par un ou plusieurs Pixies et/ou disques d'action. Il est interdit d'enlever les disques d'action pour faire place à un Pixie promu. Il est permis d'utiliser une Pomme pour échanger sa place avec un autre Pixie et parvenir à la ligne suivante. (Voir « Promotion » dans la phase de récompense)

S'il n'y a pas de places vides disponibles pour déplacer un de vos Pixies et que vous n'avez pas de pomme pour rétrograder le Pixie d'un adversaire, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Pour le reste, les mêmes règles que pour une promotion normale s'appliquent durant la phase de récompenses.

4. Échanger



Or excepté, échangez au maximum sept produits d'un même type contre autant de produits d'un autre type.

Par exemple : Orienne met 5 Pommes dans le stock général et en prend en échange 5 lingots d'argent.



Cette action est possible avec des Pommes, des Pots de miel, du Pain ou de l'argent. Vous ne pouvez pas offrir ou prendre d'or avec cette action.

5. Convertir de l'argent en or



Avec cette action, vous pouvez convertir des lingots d'argent en lingots d'or. Votre position sur la piste d'argent détermine le coût d'un lingot d'or en lingots d'argent.

Cette action est la seule que vous pouvez effectuer plusieurs fois. Ainsi, vous pouvez simultanément obtenir plusieurs lingots d'or en fournissant la quantité appropriée de lingots d'argent.

Par exemple : Klaus a atteint la 4ème case sur le trajet d'argent. Le coût d'un lingot d'or pour Klaus est donc 2 lingots d'argent. Klaus décide d'effectuer cette action trois fois et convertit six lingots d'argent en 3 lingots d'or.



6. Tuile de Nourriture



Prenez la tuile de Nourriture au sommet de la pile et placez-la à l'endroit approprié sur votre écran.

À partir de maintenant, cette tuile vous fournit 2, 3 ou 4 nourritures de votre choix lors de la phase de vol,

selon la quantité indiquée sur la tuile.

À noter : si vous êtes amené à acquérir des produits, il est interdit de les refuser. Jusqu'au dernier tour de jeu, vous devez vous fournir selon les revenus indiqués sur la tuile.

Si vous avez déjà une tuile de Nourriture, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Tuiles

Vous pouvez stocker 1 tuile de Nourriture, 1 Compétence Permanente et 1 tuile Avantage Unique (double offrande/ regarder dans le sac/grâce) sur votre écran individuel.



Donc, vous ne pouvez jamais être en possession de deux tuiles semblables (à l'exception de la Compétence Permanente qui offre une place supplémentaire pour une Tuile de Nourriture ou une Tuile Avantage Unique).



Vous ne pouvez pas effectuer l'action d'une tuile lorsque vous n'avez pas devant vous de place pour la tuile associée à cette action. Il n'est jamais permis de défausser une tuile.

Les tuiles peuvent quand même être échangées grâce à l'action « Échanger des tuiles » (voir page 10).



Une tuile Avantage Unique doit être remise sur le champ d'action correct sur le plateau de jeu, lorsque vous avez utilisé l'avantage unique. Elle est alors de nouveau disponible pour tous les joueurs.

7. Double Offrande



Prenez la tuile correspondante. Vous pouvez utiliser cette tuile au cours d'une prochaine phase d'offrande. Annoncez avant la phase de offrande que vous allez utiliser cette tuile et

placez-la sur le plateau. Vous utilisez ensuite vos deux mains pour offrir simultanément deux différents types de produits à la Reine :

☞ Nourriture + Argent

☞ OU Nourriture + Or

☞ OU Argent + Or

8. Regarder dans le sac



Prenez la tuile correspondante. Vous pouvez utiliser cette tuile lors d'une « action de mine » (voir ci-dessous). En prenant les **deux premiers cubes** du sac, vous pouvez regarder dans le sac pour faire votre choix.

Si vous n'avez pas d'esclave, ou juste un seul, vous ne pouvez choisir qu'un seul bloc du sac.

9. Grâce



Prenez la tuile correspondante. Au moment de la rétrogradation d'un Pixie actif au rang d'esclave, vous pouvez utiliser cette tuile pour demander grâce à la Reine. Miraculeusement, vos prières seront

exaucées et vous aurez l'avantage unique de ne pas être obligé d'envoyer un Pixie à la mine.

10. Points de Punition



Lancez le dé de punition. Répartissez entre vos adversaires autant de points de punition que le nombre indiqué par le dé.

Par exemple : Phagius a lancé les dés et obtenu un 3. Phagius donne un Point de Punition à Indigeaux et deux Points de Punition à Firenze. À cause de ces deux points, Firenze passe un symbole de mine sur le trajet du score et doit rétrograder immédiatement un Pixie actif au rang d'esclave.



11. Piste d'argent et d'or



- ✎ Payez 1 lingot d'or pour pouvoir avancer d'une case sur la piste d'or.
- ✎ OU payez 1 lingot d'argent pour avancer d'une case sur la piste d'argent.

À noter : vous ne pouvez exécuter cette action qu'une seule fois. Il n'est donc pas autorisé de remettre plusieurs cubes simultanément pour avancer de plusieurs cases.

12. Casino



Lancez le dé casino et obtenez les produits indiqués par le dé :

- ✎ Soit 1 Pomme, 1 Pot de miel et 1 Miche de Pain
- ✎ Soit 2 lingots d'argent
- ✎ Soit 1 lingot d'or

13. Forger un anneau d'or



Forgez 1 Anneau d'or en utilisant autant de lingots d'or qu'indiqué à côté de votre position sur la piste d'or.

Vous sacrifiez l'Anneau immédiatement à la Reine et recevez la tuile de

Récompense avec la plus haute valeur disponible.

Par exemple : Orienne a atteint la 4ème case sur le trajet d'or. Pour Orienne, le coût d'un Anneau est donc de 2 lingots d'or. Orienne dispose de deux lingots d'or supplémentaires, mais avec cette action un joueur ne peut malheureusement forger qu'un seul Anneau.



14. Vol d'un Pixie



Choisissez un Pixie se trouvant sur une case de la pyramide d'action. Le joueur contrôlant ce Pixie doit vous donner les ressources correspondantes aux icônes de nourriture se trouvant sur cette case.

Si le joueur ne dispose plus d'assez de ressources, il doit vous donner le maximum de ressources dues qu'il peut.

Si aucun Pixie adverse n'a été promu dans la pyramide d'action, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

15. La mine



Mettez votre disque d'action sur la case située près de votre mine. Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une fois par tour de jeu.

Prenez le sac de la mine et piochez sans regarder autant de cubes que le nombre de



vos Pixies présents dans la mine. Si vous n'avez aucun esclave, vous pouvez toujours piocher un cube. Montrez les cubes que vous avez pris aux autres joueurs.

Si vous avez tiré de l'argent ou de l'or, vous le mettez dans votre stock derrière votre écran.

Si vous avez pioché une ou plusieurs Pierres, vous les mettez à côté d'un ou de plusieurs esclaves de votre choix, aux endroits désignés. Ainsi vous enchaînez ces esclaves. Ils ne pourront sortir de la mine qu'après avoir enlevé leurs chaînes. Un maximum de deux esclaves par joueur peut être enchaîné, avec un maximum de 3 Pierres par esclave.



Si vous êtes le dernier joueur à avoir des esclaves dans la mine vous devez enchaîner vos propres esclaves.

S'il ne reste plus d'esclaves, les pierres sont retirées du jeu (elles ne sont pas remises dans le sac). Si vous prenez le dernier cube du sac, l'action est finie, même s'il vous restait des cubes à prendre.

Il est permis de deviner le nombre de blocs présents dans le sac en les touchant du doigt, avant de choisir l'action de mine.

Avec cette action, vous pouvez éventuellement utiliser la Tuile Avantage Unique « Regarder dans le sac ».

Vous pouvez enlever des Pierres de vos esclaves à tout moment pendant votre tour, en déposant un Pain par Pierre dans le stock général. Les Pierres enlevées retournent dans la réserve.

Ces Pierres peuvent être enlevées lors d'une action, au moment d'une promotion, ou même lors du décompte final.

16. Échanger des tuiles



Cette action est réalisée avec 1 disque d'action et n'est possible qu'une seule fois par tour et par joueur.

Vous pouvez échanger trois types de tuiles :

1. Tuiles de nourriture
2. Tuiles avantage unique
3. Compétences permanentes

Avec cette action, vous pouvez échanger l'une de vos tuiles avec une tuile du même type encore présent sur le plateau de jeu ou avec un autre joueur. Si vous n'avez pas tuile du type souhaité vous ne pouvez pas effectuer d'échange de ce type de tuiles.



Échangez avec une tuile d'un adversaire :

- Il suffit d'échanger une tuile sur votre propre écran avec une tuile du même type sur l'écran d'un adversaire.
- L'adversaire ne peut pas refuser l'échange.



L'échange avec une tuile sur le plateau de jeu :

- Lors de l'échange de tuiles de Nourriture, le joueur prend d'abord la tuile supérieure de la pile de tuiles de Nourriture, puis remet l'ancienne tuile sur la pile.
- Lors de la négociation d'une tuile à Usage Unique, le joueur prend une tuile à Usage Unique disponible de son choix sur le plateau de jeu et remet sa tuile à Usage Unique sur l'espace approprié sur le plateau de jeu. Par exemple: la Tuile Grâce revient sur l'espace Grâce, et non pas sur l'espace où vous venez de prendre l'autre tuile à Usage Unique.
- Lors de la négociation d'une tuile de compétence permanente, l'ancienne tuile est placée sur l'emplacement sur le plateau de jeu d'où venait la nouvelle tuile.

17. Retirez des produits OU prendre 1 Nourriture



Vous pouvez effectuer cette action avec un disque d'action. L'action peut être effectuée trois fois par tour de jeu, par le même joueur ou des joueurs différents.

- Retirez 3 produits de votre choix de votre stock
- OU prenez 1 Pomme
- OU prenez 1 Pots de Miel
- OU prenez 1 Pain

18. Copier une action

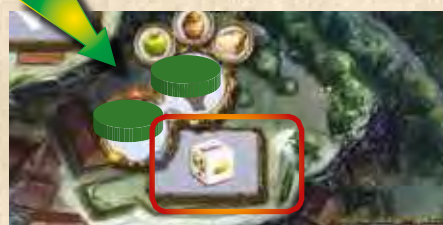


Mettez votre disque d'action sur votre propre case d'action. Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une fois par tour de jeu.

Le 1er joueur qui utilise cette action dans ce tour, subit immédiatement 1 Point de Punition, le 2e et 3e joueur subissent immédiatement 2 Points de Punition, le 4ème et 5ème joueur 3 Points de Punition.

Si les Points de Punition reçus déplacent le disque de score du joueur sur ou au-delà d'un symbole d'esclave sur la piste de score, le joueur doit immédiatement rétrograder un Pixie dans sa mine.

Choisissez une case d'action double qui a déjà été utilisée par un autre joueur ou par vous-même lors de ce tour de jeu.



Les cases d'action pour 1 disque d'action ou pour les actions non-utilisées lors de ce tour de jeu, ne peuvent pas être copiées avec cette action.

Effectuez l'action choisie. Toutes les règles de cette action sont applicables. S'il n'y a aucune tuile lors d'une action « Tuile utilisée », vous ne pouvez pas copier cette action.

19. Offrande Spéciale

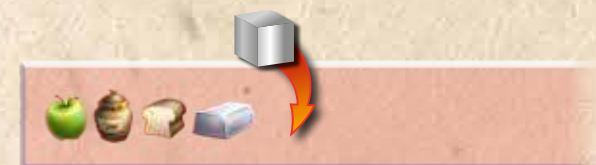


Cette action est réalisée avec 1 disque d'action et n'est disponible qu'une fois par tour.

Vérifiez quelles ressources sont présentes sur la piste d'Offrandes Spéciales. Sacrifiez un montant égal de ces produits de votre stock à la Reine (en les remettant dans le stock général).



Ensuite, ajoutez un produit de votre choix de votre propre stock sur la piste d'Offrandes Spéciales. Tous les produits sont acceptés : De la nourriture, de l'argent ou de l'or.



Finalement, prenez la tuile de Récompense correspondante à la valeur la plus basse et gardez-la derrière votre écran jusqu'au décompte final.



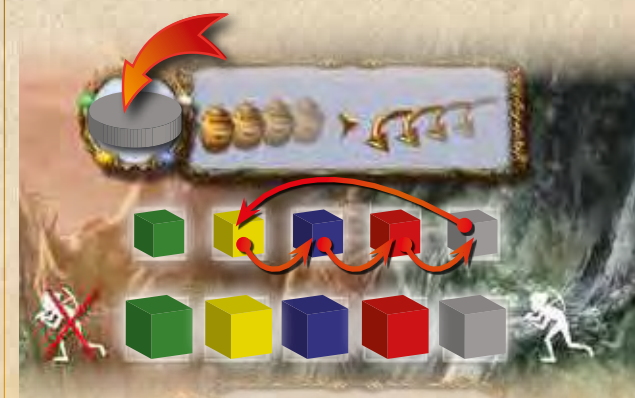
20. Changer l'ordre du tour



Cette action est réalisée avec 1 disque d'action et n'est disponible qu'une fois par tour.

Offrez à la Reine un ou plusieurs Pots de miel (mettez-les dans le stock général). Pour chaque Pot de miel offert, vous pouvez avancer votre petit cube d'une case.

Les gros cubes restent provisoirement dans le même ordre. Le tour de jeu en cours se poursuit selon l'ordre des gros cubes. C'est seulement lors de la phase de vol du tour suivant que les gros cubes seront mis dans le même ordre que les petits.



21. Priorité temporaire



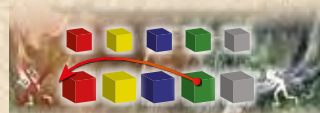
Cette action n'est disponible qu'une fois par tour et par joueur.

Si l'action est encore disponible, elle peut être exécutée

par un joueur, même si son grand cube est déjà en première position. Cela peut être intéressant pour maintenir la priorité de promotion.



Pour être en mesure d'effectuer cette action, vous devez utiliser tous vos disques d'action restants. La phase d'action en cours est immédiatement finie pour le joueur qui a choisi cette action.



Quand vous avez effectué cette action, vous laissez les grands cubes en place jusqu'à ce que les disques d'action de tous les autres joueurs soient épuisés.

A la fin de la phase d'action, mettez votre grand cube en première position. L'ordre des petits cubes reste inchangé. En effectuant cette action vous devenez temporairement le « Chouchou de la Reine ». Cela signifie que vous êtes le premier à effectuer toute promotion éventuelle et que vous ne devrez rétrograder aucun Pixie. **Mais lors de la prochaine phase de vol, l'ordre des grands cubes sera remis selon l'ordre des petits. Cet avantage est donc à usage unique.** Après avoir déplacé votre grand cube, le joueur dont le grand cube se trouvait juste derrière le votre juste avant que vous ne fassiez cette action peut continuer avec la phase d'Actions.

Spécificités pour les parties à 2 joueurs

Préparation :

- Utilisez les tuiles nourriture de valeur 4/3/2 (une de chaque).
- Choisissez une troisième couleur de joueur, qui prendra le rôle d'un troisième joueur virtuel et placez cinq Pixies de cette couleur dans la mine.

Phase d'offrandes :

- Les deux joueurs font toujours une double offrande. Celui qui utilise la tuile « Double Offrande », peut choisir trois types d'offrandes différentes (de l'argent, de l'or, et de la nourriture appropriée).

Phase de promotion :

- Après chaque phase de promotion, le « Chouchou de la Reine » déplace 1 Pixie de la couleur du troisième joueur à un niveau supérieur de la pyramide d'action. Vous ne pouvez pas utiliser de Pommes pour rétrograder les Pixies de votre adversaire lors de cette phase. Dans les rares cas où aucune promotion ne pourrait être effectuée, cette étape est sautée.
- Les Pixies de la troisième couleur peuvent être rétrogradés par les Pommes comme ceux d'un joueur.

Compétences permanentes



Si vous transformez de l'argent en Or, vous devez payer 1 lingot d'argent de moins qu'indique votre position sur la piste d'argent (avec un min. d'un lingot d'argent par lingot d'or).



Vous obtenez 2 Points de Récompense à chaque fois que vous promouvez un Pixie au rang de Fidèle Servant.



Vous obtenez 2 Points de Récompense chaque fois que vous forgez un Anneau d'or.



Vous obtenez lors de chaque phase de vol, 1 lingot d'argent du stock général.



Immédiatement après la phase de promotion, vous disposez d'une promotion gratuite, même si vous n'avez pas offert la nourriture adéquate.

Vous pouvez vous servir de cette promotion comme d'une promotion normale (vous pouvez donc utiliser une Pomme pour rétrograder un autre Pixie, promouvoir un Pixie au rang de Fidèle Servant...). Cette compétence ne peut pas être exercée si la phase de récompenses n'a pas lieu.



Il n'est pas nécessaire de payer une pomme pour rétrograder un autre Pixie en promouvant un de vos Pixies.



Vous pouvez enlever des Pierres de vos esclaves gratuitement.



Vous avez une place supplémentaire sur votre écran pour mettre une Tuile Avantage Unique ou une Tuile de Nourriture supplémentaire. Placez la Tuile Avantage Unique ou la Tuile de Nourriture au-dessus de cette Compétence Permanente.

Si quelqu'un change cette tuile, la tuile du dessus est également échangée.



Vous pouvez activer la case « copier une action » pour copier une action non-utilisée.



Lors de chaque phase de Punition, vous obtenez au maximum 1 Point de Punition pour les esclaves restant dans la mine.

Credits

Auteur: Rudy Seuntjens

Illustrations: Jochem Van Gool (Jocart)

Infographie: Rafaël Theunis

Un grand merci à: Kevin Govaerts et Seb Van Deun pour leur aide continue pour faire de ce jeu une réalité.

Les nombreux testeurs de jeu : Seb Van Deun, Ben Valenberghs, Daan Marynissen, Jan Gilot, Jasper Lauwerysen, Kevin Govaerts, Fabian Vansant, Dirk Rieberghe, Tom Van Hoek, Roby Knapen, Daan Seuntjens, Vibe Seuntjens, Robin Vromans, Katrien Abrams, David Blockhuys, Deniz Polatoglu, Filip Verstappen, Renée Snoeckx, Ylvi Van Horebeek, Filip Geudens, Lisa Geudens, Nadia De Vriendt, Hans Simons, Jari Simons, Milan Simons, Jurgen Michielsen, Femke Dierckx, Rikkert Van Doorn, Tinne Maas, Tom Van Eyck, Kristien Galle, Flor Wouters, Steven Hoes, Kevin Cuypers, Cedric Lodts, Tom Van Den Broeck, Ellen Van Den Broeck, Mieke Vandermeeren, Nick Vermeeren, Tom Vermeeren, Peter Vermeeren, Mary-Ann Van Der Veken et tous les gens qui ont testé le jeu au cours de nombreux salons de jeux,

les clubs de jeux, « de Kolonisten » ou à d'autres endroits.

Les traducteurs du livret de règles officiel: Malte Frieg, Marian Lacombe, Vincent Robette, Jo Lefebure et Lisa Van Meulder

Tous les actionnaires de Game Brewer BVBA pour leur soutien et leur conviction.

Matt Paciorek (Twisted Indigo Design) pour avoir donné des noms fabuleux à nos 5 Pixies!

Ben Valenberghs, Greg Hardy, David Ballard et Two—dashes pour leur soutien et confiance dans le futur de Game Brewer.

Une mention spéciale pour Henk Allaert, Désirée Greverud, Bernhard Waltenspiet et Gianluca Casu (mon dieu, j'oublie des personnes!) pour leur soutien et leurs conseils très utiles.

Zomerspel, Bengereng, het Geel Pionneke, Aral Nox, de Tafelridders, JPlay, Boardgamegeek et Spinli pour nous aider à faire connaître le jeu.

Récapitulatif

I. Voler

Ajustez d'abord l'ordre de jeu en plaçant les grands cubes dans le même ordre que les petits. Chaque joueur reçoit (obligatoirement !) les produits alimentaires figurant sur la position de ses Pixies sur le plateau.

II. Actions

À votre tour, utiliser 1 ou 2 disques d'action pour effectuer une seule action :

1. Soit poser 1 disque d'action sur les cases circulaires où il n'y a que de la place pour un seul disque d'action.
2. Soit poser 2 disques sur les cases doubles sans Pixie.
3. Soit poser 1 disque sur les cases doubles avec un Pixie sur cette case. Vous obtiendrez l'aide de ce Pixie pour effectuer l'action, quelle que soit sa couleur.



1. Voler de la nourriture

Prenez 2 Pommes, 2 Pots de miel ou 2 Pains dans le stock général.



2. Voler de l'argent

Prenez 2 lingots d'argent dans le stock général.



3. Promotion

Montez un de vos Pixies d'une ligne. Cette action n'est pas valide pour effectuer la promotion en Fidèle Servant.



4. Échanger

Échangez au maximum sept produits d'un même type contre autant de produits d'un autre type, or excepté.



5. Convertir de l'argent en or

Convertissez des lingots d'argent en lingots d'or. Votre position sur la piste d'argent détermine le coût d'un lingot d'or en lingots d'argent.



6. Tuile de Nourriture

Prenez la tuile de Nourriture au sommet de la pile et placez-la à l'endroit approprié sur votre écran.



7. Double Offrande

Prenez la tuile correspondante. Vous pouvez utiliser cette tuile au cours d'une prochaine phase d'offrande.



8. Regarder dans le sac

Prenez la tuile correspondante. Lors d'une « action de mine » vous pouvez choisir les 2 premières ressources.



9. Grâce

Prenez la tuile correspondante. Au moment de la rétrogradation d'un Pixie actif au rang d'esclave, vous pouvez utiliser cette tuile pour demander grâce à la Reine.



10. Points de Punition

Lancez le dé de punition. Répartissez entre vos adversaires autant de points de punition que le nombre indiqué par le dé.



11. Piste d'argent et d'or

- ❧ Payez 1 lingot d'or pour pouvoir avancer d'une case sur la piste d'or.
- ❧ ou payez 1 lingot d'argent pour avancer d'une case sur la piste d'argent.



12. Casino

Lancez le dé casino et obtenez des produits indiqués par le dé.



13. Forger un anneau d'or

Forgez 1 Anneau d'or en utilisant autant de lingots d'or qu'indiqué à côté de votre position sur la piste d'or.



14. Vol d'un Pixie

Choisissez un Pixie se trouvant sur une case de la pyramide d'action. Le joueur contrôlant ce Pixie doit vous donner les ressources correspondant aux icônes de nourriture se trouvant sur cette case.



15. La mine

Prenez le sac en tissu et piochez sans regarder autant de cubes que le nombre de vos Pixies présents dans la mine. Si vous n'avez aucun esclave, vous pouvez toujours piocher un cube.

Si vous avez tiré de l'argent ou de l'or, vous le mettez dans votre stock derrière votre écran. Si vous avez pioché une ou plusieurs Pierres, vous les mettez à côté d'un ou de plusieurs esclaves de votre choix, aux endroits désignés.



16. Échanger des tuiles

Vous pouvez échanger une tuile (Tuiles de nourriture, Tuiles avantage unique, Compétences permanentes) avec une tuile du même type encore présente sur le plateau de jeu ou avec celle d'un autre joueur.



17. Retirez des produits OU prendre 1 Nourriture

Retirez 3 produits de votre choix de votre stock, ou prenez 1 Pomme, ou prenez 1 Pot de Miel, ou prenez 1 Miche de Pain.



18. Copier une action

Subissez immédiatement un nombre prédéfini de Points de Punition, puis choisissez une case d'action double qui a déjà été utilisée lors de ce tour de jeu.



19. Offrande Spéciale

Payez les ressources présentes sur la piste d'offrandes spéciales. Ensuite, ajoutez un produit de votre choix de votre propre stock sur la piste d'offrandes spéciales. Puis prenez la tuile de Récompense la plus basse.



20. Changer l'ordre du tour

Offrez à la Reine un ou plusieurs Pots de miel. Pour chaque Pot de miel offert, vous pouvez avancer votre petit cube de l'ordre du tour d'une case.



21. Priorité temporaire

Placez tous vos disques d'action restants. Vous terminez immédiatement la phase d'action. Vous devenez temporairement le « Chouchou de la Reine ». Cela signifie que vous êtes le premier à effectuer toute promotion éventuelle et que vous ne devrez rétrograder aucun Pixie.

III. Présenter des offrandes

1. Tous les joueurs font une proposition.
2. Assurez-vous qu'au moins un joueur a offert la bonne nourriture.

IV. Récompenses

Si au moins un joueur a offert les bons produits alimentaires lors de la phase d'offrande, exécutez les étapes suivantes :

1. Tous les joueurs qui ont offert des lingots d'argent peuvent avancer d'une case sur la piste d'argent. Le joueur qui a offert le plus de lingots d'argent, avance d'une case supplémentaire. Faites exactement la même chose pour la piste d'or pour l'or sacrifié.
2. Tous les joueurs qui ont offert la nourriture correcte à la Reine peuvent promouvoir leurs Pixies sur la pyramide d'action autant de fois que le nombre de nourritures qu'ils ont sacrifiées.

V. Points de Punition

1. Tout d'abord, la Reine donne à chaque joueur jusqu'à deux Points de Punition pour les esclaves qui sont encore dans la mine : 1 Point de Punition pour 1 esclave, 2 Points de Punition pour 2 esclaves ou plus.
2. Ensuite, la Reine vérifie que vous lui avez offert assez d'or et d'argent et attribue des Points de Punition à tous les joueurs en fonction de leur position sur les pistes d'or et d'argent.