

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



Guardians of Legends

FR

Depuis la nuit des temps, des Gardiens veillent sur les légendes et les mythes de notre monde.

Ils dissimulent des indices à travers les âges afin de faire vivre ces légendes dans l'esprit des êtres humains.

Aujourd'hui, vous voilà arrivés sur les archipels des Gardiens, là où se trouvent les origines de ce monde, là où naissent les légendes.

Partez à l'aventure et tentez de découvrir les trésors des Gardiens de Légendes!

But du jeu :

Amasser rapidement le plus de pièces possible. Vous avez 2 manières d'y arriver :
trouver les trésors et les légendes des autres joueurs ;
faire découvrir vos propres légendes et trésors aux autres joueurs.

Contenu du coffret de jeu

24	tuiles « Île »	20	jetons « Indice », 4 par joueur
24	cartes « Lieu »	20	pastilles « Feu », 4 par joueur
35	cartes « Carte postale »	100	jetons « Pièce d'or »
15	pions « Bateau d'exploration »	20	jetons « Pièce de légende »
26	cartes « Récompense » (dont 10 cartes « Trésor » et 16 cartes « Légende »)	1	livret de règles du jeu
		1	fiche énigme

Nombre de joueurs: 3 à 5 joueurs Âge: 8 ans et plus Durée: 30 à 45 minutes

(Vous pouvez télécharger gratuitement l'application des Guardians of Legends qui comprend un chrono customisé.)

Mise en place :

1. Placez les tuiles « Île » face visible aléatoirement sur la table afin de créer le plateau de jeu (le plateau prendra la forme que vous souhaitez). La disposition est libre, mais chaque tuile doit toucher au moins 2 autres tuiles.
2. Chaque joueur prend une couleur et le matériel correspondant à sa couleur :
 - 4 pions « Bateau d'exploration » (rangez les pions que vous n'utilisez pas)
 - 4 jetons « Indice »
 - 4 pastilles « Feu de position »
3. Séparez les cartes « Récompense » en deux tas : cartes « Trésor » et cartes « Légende ». Les cartes « Trésor » représentent toujours un coffre avec une clé. Les cartes « Légende » représentent différents objets. Ensuite, distribuez à chaque joueur 2 cartes « Trésor » et 1 carte « Légende ». Chaque joueur mélange ses cartes « Récompense » et les dispose aléatoirement devant lui.
4. Distribuez, au hasard et face cachée, 3 cartes « Lieu » à chaque joueur sans les regarder. Chacun place ensuite, toujours sans la regarder, une carte « Lieu » sur chacune de ses cartes « Récompense ». Chaque joueur dispose donc de 3 tas de cartes distincts, composés de 2 cartes chacun (1 carte « Lieu » + 1 carte « Récompense »). Chaque tas définit les lieux correspondant aux trésors ou légendes associés. Formez une pioche avec les cartes « Lieu » restantes.
5. Disposez, face cachée, les cartes postales à proximité, de telle manière à former une pioche.
6. Placez à proximité de l'espace de jeu les jetons « Pièce d'or » (pièces jaunes) et « Pièce de légende » (pièces rouges).
7. Tous les joueurs prennent en main leur premier tas de cartes (carte « Récompense » + carte « Lieu »). Il s'agira du premier endroit qu'ils devront faire découvrir aux autres joueurs.

Récompense :

Lieu :



« Légende » « Trésor »



Tour de jeu :

Un tour de jeu se déroule en 2 phases :

1. une phase de fouille ;
2. une phase de résolution.

La phase de fouille :

1. Au début de cette phase, deux cartes « Carte postale » sont piochées et retournées face visible pour l'ensemble du groupe.
2. Ensuite, tous les joueurs placent un jeton « Indice » de leur couleur, de telle manière à pointer l'élément qu'ils souhaitent mettre en évidence sur la carte postale de leur choix. Le but de l'indice est de faire deviner aux autres joueurs sur quelle île est caché leur récompense. Il est interdit de donner d'autres indices par un autre moyen que par son jeton « Indice » sur une carte postale.
3. Après avoir placé son jeton « Indice », chaque joueur pose deux pions « Bateau d'exploration » sur les îles de son choix, les voiles de sa couleur visibles. Placez le « Bateau d'exploration » de manière à ne pas cacher les éléments de la tuile « Île ».



Jeton « Indice ». Ici est entouré en rouge le bout de la flèche « indice » qui permet de pointer un élément sur une carte postale.

Si un « Bateau d'exploration » est déjà présent sur la tuile, placez le vôtre sur le(s) jeton(s) déjà présent(s). Le joueur le plus rapide recevra un plus grand butin.

Une fois que chaque joueur a posé ses deux jetons « Bateau d'exploration », la phase de fouille est terminée.

Vous ne devez pas attendre que chaque joueur ait placé son « Indice ». Dès que votre jeton « Indice » est placé, vous pouvez passer à la phase suivante.

Des croix correspondant aux couleurs des autres joueurs se trouvent en dessous de chaque jeton « Bateau d'exploration ». Il faut positionner son jeton « Bateau d'exploration » en tenant compte de la couleur du joueur dont vous cherchez l'île. (Exemple : ici, le joueur bleu cherche l'île du joueur rouge.)



La phase de résolution :

1. Les jetons « Bateau d'exploration » sont retournés pour dévoiler les propositions de chaque joueur. Attention à garder l'ordre dans lequel les jetons ont été placés.
2. On regarde pour chacun des jetons posés si au moins un joueur a trouvé l'île. Dans ce cas, le Gardien dévoile la carte « Lieu » correspondante et le trésor caché dessus.
3. On distribue les pièces correspondant au trésor présent sur l'île.

Possibilités :

Lorsque c'est un trésor qui a été découvert :

- Si l'emplacement est correct : le joueur le plus rapide ayant trouvé le lieu en premier remporte 2 jetons « Pièce d'or ». Les autres joueurs ayant trouvé l'île reçoivent 1 « Pièce d'or ».
- Le joueur qui a fait deviner son lieu remporte 2 jetons « Pièce d'or » et 1 « Pièce d'or » supplémentaire si plus d'un joueur a trouvé le lieu.



Lorsque c'est une légende qui a été découverte :

- On distribue les jetons « Pièce d'or » de la même manière que dans le cas de la découverte d'un trésor.
- Les joueurs ayant participé à la découverte de cette légende reçoivent une « Pièce de légende » (celui qui l'a fait deviner ainsi que celui [ou ceux] qui l'a [l'ont] découverte).
- Il ne faut pas tenir compte du pouvoir des Légendes dans la version de base.

	Trésor	Légende
Explorateur	(et 1 pour les autres joueurs)	
Gardien	(ou 3 si plusieurs joueurs ont trouvé l'île)	

Le joueur qui fait deviner son île est appelé le Gardien. Le joueur qui cherche une île est appelé l'Explorateur.

À noter que lorsqu'une proposition est incorrecte, mais que la bonne île se trouve sur une des cases attenantes, le Gardien dépose une pastille « Feu de position » sur l'île qui vient d'être explorée pour indiquer aux autres joueurs qu'ils sont proches d'un trésor.



Une nouvelle carte postale est alors tirée au sort et placée à côté de la précédente.

Il ne peut y avoir plus de 3 cartes postales retournées en même temps. Lorsqu'on arrive à ce nombre, la carte la plus ancienne est mise de côté avant d'être remplacée par une nouvelle carte postale. S'il reste des indices sur ces cartes, ils sont redonnés au joueur.



Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, les joueurs dont le trésor ou la légende ont été devinés reprennent leur(s) jeton(s) « Indice » et défaussent leur carte « Lieu » qui a été trouvée. S'ils ont fait deviner toutes leurs cartes « Lieu », ils piochent une nouvelle carte « Lieu » et « Récompense ».

Ensuite, les tuiles « Île » du plateau de jeu qui ont été trouvées sont retournées face cachée.



Fin de partie :

La partie s'arrête lorsqu'à la fin de la phase de résolution, un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) au moins atteint le score de 12 pièces. On comptabilise le nombre total de jetons « Pièce d'or » et « Pièce de légende » pour déterminer le score. (Les pièces jaunes et rouges valent le même nombre de points.)

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces au total.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons « Pièce de légende » qui remporte la partie.

Si une égalité persiste, il y a ex aequo entre les joueurs ayant le meilleur score.

Niveaux :

Le jeu est évolutif et s'intensifie en fonction de la sagacité des joueurs. Au fur et à mesure des parties, vous pourrez passer de niveau en niveau. Chaque niveau comprend les règles précédentes et en ajoute de nouvelles.

Niveau 1 : Les Veilleurs :

Il s'agit des règles de base.

Niveau 2 : Les Sentinelles :

Lorsqu'une île a été trouvée, vous ne pouvez plus la retourner. Vous ne pouvez plus poser de pastille « Feu » pour les îles attenantes.

Niveau 3 : Les Gardiens :

Les pouvoirs des Légendes sont activés. Lorsqu'un joueur a fait découvrir son île, le pouvoir de sa légende est activé et lui donne un bonus ou un malus qui s'active directement ou qu'il peut utiliser quand il le souhaite.

En début de partie, vous mélangez toutes les cartes « Récompense » (Trésor et Légende) et vous en distribuez 3 aléatoirement aux joueurs.

Le gagnant est le premier joueur à avoir 20 pièces à la fin d'un tour de jeu.



	Alatyr	+2 Pièces d'or		Collier de Shiva	- 1 Pièce de légende au joueur de son choix qui retourne dans la pioche
	Andvaranaut	+1 Pièce légende		Excalibur	Seul le joueur ayant la carte « Excalibur » reçoit la récompense de l'île
	Arche d'Alliance	- 2 Pièces d'or au joueur de son choix. Les pièces retournent dans la pioche.		Kunée	Annule la prochaine récompense d'un autre joueur lors d'une phase d'exploration
	Baguette de Merlin	+ 1 jeton « Feu de position » peut être placé sur l'endroit du plateau de son choix		Pierre Philosophale	Change 1 Bateau en Indice ou inversement au prochain tour
	Balance de l'équilibre	Redistribue équitablement toutes les Pièces d'or entre les joueurs		Pomme d'Idunn	Double le nombre de Pièces d'or de la prochaine découverte lors d'une phase de résolution
	Bottes de 7 lieues	+ 1 jeton « Indice » au prochain tour		Le trident de Poséidon	- 1 Bateau d'exploration au prochain tour pour le joueur de son choix
	Ceinture d'Aphrodite	Vole 1 Pièce d'or au joueur de son choix et la garde		Le Sablier du marchand de sable	- 1 Indice au prochain tour pour le joueur de son choix
	Club de Dagda	+ 1 Bateau au prochain tour		L'œuf d'or	+ 1 Pièce de légende + 1 Pièce d'or

Effet non-immédiat



Effet immédiat



Au joueur de son choix

À tous les joueurs

Au détenteur de la carte



Niveau 4 : Les Vénérables Gardiens

Les règles sont identiques à la version ci-dessus. Cependant, lorsqu'un joueur a posé son jeton « Indice » sur la carte postale, il déclenche un chrono de 1 minute. Tous les joueurs doivent avoir effectué l'ensemble de leurs actions dans ce laps de temps (mettre son indice et poser ses bateaux). Passé ce délai, plus personne ne peut poser de bateau.

Niveau 3: Les Gardiens:

Les pouvoirs des Légendes sont activés. Lorsqu'un joueur a fait découvrir son île, le pouvoir de sa légende est activé et lui donne un bonus ou un malus qui s'active directement ou qu'il peut utiliser quand il le souhaite.

En début de partie, vous mélangez toutes les cartes « Récompense » (Trésor et Légende) et vous en distribuez 3 aléatoirement aux joueurs.

Le gagnant est le premier joueur à avoir 20 pièces à la fin d'un tour de jeu.

	Alatyr	+2 Pièces d'or		Collier de Shiva	- 1 Pièce de légende au joueur de son choix qui retourne dans la pioche
	Andvaranaut	+1 Pièce légende		Excalibur	Seul le joueur ayant la carte « Excalibur » reçoit la récompense de l'île
	Arche d'Alliance	- 2 Pièces d'or au joueur de son choix. Les pièces retournent dans la pioche.		Kunée	Annule la prochaine récompense d'un autre joueur lors d'une phase d'exploration
	Baguette de Merlin	+ 1 jeton « Feu de position » peut être placé sur l'endroit du plateau de son choix		Pierre Philosophale	Change 1 Bateau en Indice ou inversement au prochain tour
	Balance de l'équilibre	Redistribue équitablement toutes les Pièces d'or entre les joueurs		Pomme d'Idunn	Double le nombre de Pièces d'or de la prochaine découverte lors d'une phase de résolution
	Bottes de 7 lieues	+ 1 jeton « Indice » au prochain tour		Le trident de Poséidon	- 1 Bateau d'exploration au prochain tour pour le joueur de son choix
	Ceinture d'Aphrodite	Vole 1 Pièce d'or au joueur de son choix et la garde		Le Sablier du marchand de sable	- 1 Indice au prochain tour pour le joueur de son choix
	Club de Dagda	+ 1 Bateau au prochain tour		L'œuf d'or	+ 1 Pièce de légende + 1 Pièce d'or

Effet non-immédiat



Effet immédiat



Au joueur de son choix

A tous les joueurs

Au détenteur de la carte

Niveau 4: Les Vénérables Gardiens

Les règles sont identiques à la version ci-dessus. Cependant, lorsqu'un joueur a posé son jeton « Indice » sur la carte postale, il déclenche un chrono de 1 minute. Tous les joueurs doivent avoir effectué l'ensemble de leurs actions dans ce laps de temps (mettre son indice et poser ses bateaux). Passé ce délai, plus personne ne peut poser de bateau.

Guardians of Legends

FR

Depuis la nuit des temps, des Gardiens veillent sur les légendes et les mythes de notre monde. Ils dissimulent des indices à travers les âges afin de faire vivre ces légendes dans l'esprit des êtres humains. Aujourd'hui, vous voilà arrivés sur les archipels des Gardiens, là où se trouvent les origines de ce monde, là où naissent les légendes. Partez à l'aventure et tentez de découvrir les trésors des Gardiens de Légendes!

But du jeu :

Amasser rapidement le plus de pièces possible. Vous avez 2 manières d'y arriver : trouver les trésors et les légendes des autres joueurs ; faire découvrir vos propres légendes et trésors aux autres joueurs.

Contenu du coffret de jeu

24	tuiles « Île »	20	jetons « Indice », 4 par joueur
24	cartes « Lieu »	20	pastilles « Feu », 4 par joueur
35	cartes « Carte postale »	100	jetons « Pièce d'or »
15	pions « Bateau d'exploration »	20	jetons « Pièce de légende »
26	cartes « Récompense » (dont 10 cartes « Trésor » et 16 cartes « Légende »)	1	livret de règles du jeu
		1	fiche énigme

Nombre de joueurs: 3 à 5 joueurs Âge: 8 ans et plus Durée: 30 à 45 minutes

(Vous pouvez télécharger gratuitement l'application des Guardians of Legends qui comprend un chrono customisé.)

Mise en place :

- Placez les tuiles « Ile » face visible aléatoirement sur la table afin de créer le plateau de jeu (le plateau prendra la forme que vous souhaitez). La disposition est libre, mais chaque tuile doit toucher au moins 2 autres tuiles.
- Chaque joueur prend une couleur et le matériel correspondant à sa couleur :
 - 4 pions « Bateau d'exploration » (rangez les pions que vous n'utilisez pas)
 - 4 jetons « Indice »
 - 4 pastilles « Feu de position »
- Séparez les cartes « Récompense » en deux tas : cartes « Trésor » et cartes « Légende ». Les cartes « Trésor » représentent toujours un coffre avec une clé. Les cartes « Légende » représentent différents objets.



Lieu :



Tour de jeu :

Un tour de jeu se déroule en 2 phases :

- une phase de fouille ;
- une phase de résolution.

La phase de fouille :

- Au début de cette phase, deux cartes « Carte postale » sont piochées et retournées face visible pour l'ensemble du groupe.
- Ensuite, tous les joueurs placent un jeton « Indice » de leur couleur, de telle manière à pointer l'élément qu'ils souhaitent mettre en évidence sur la carte postale de leur choix. Le but de l'indice est de faire deviner aux autres joueurs sur quelle île est caché leur récompense. Il est interdit de donner d'autres indices par un autre moyen que par son jeton « Indice » sur une carte postale.
- Après avoir placé son jeton « Indice », chaque joueur pose deux pions « Bateau d'exploration » sur les îles de son choix, les voiles de sa couleur visibles. Placez le « Bateau d'exploration » de manière à ne pas cacher les éléments de la tuile « Ile ».



Jeton « Indice ». Ici est entouré en rouge le bout de la flèche « indice » qui permet de pointer un élément sur une carte postale.

Si un « Bateau d'exploration » est déjà présent sur la tuile, placez le vôtre sur le(s) jeton(s) déjà présent(s). Le joueur le plus rapide recevra un plus grand butin.

- Distribuez, au hasard et face cachée, 3 cartes « Lieu » à chaque joueur sans les regarder. Chacun place ensuite, toujours sans la regarder, une carte « Lieu » sur chacune de ses cartes « Récompense ». Chaque joueur dispose donc de 3 tas de cartes distincts, composés de 2 cartes chacun (1 carte « Lieu » + 1 carte « Récompense »). Chaque tas définit les lieux correspondant aux trésors ou légendes associés. Formez une pioche avec les cartes « Lieu » restantes.
- Disposez, face cachée, les cartes postales à proximité, de telle manière à former une pioche.
- Placez à proximité de l'espace de jeu les jetons « Pièce d'or » (pièces jaunes) et « Pièce de légende » (pièces rouges).
- Tous les joueurs prennent en main leur premier tas de cartes (carte « Récompense » + carte « Lieu »). Il s'agira du premier endroit qu'ils devront faire découvrir aux autres joueurs.

Une fois que chaque joueur a posé ses deux jetons « Bateau d'exploration », la phase de fouille est terminée. Vous ne devez pas attendre que chaque joueur ait placé son « Indice ». Dès que votre jeton « Indice » est placé, vous pouvez passer à la phase suivante.

Des croix correspondant aux couleurs des autres joueurs se trouvent en dessous de chaque jeton « Bateau d'exploration ». Il faut positionner son jeton « Bateau d'exploration » en tenant compte de la couleur du joueur dont vous cherchez l'île. (Exemple : ici, le joueur bleu cherche l'île du joueur rouge.)

La phase de résolution :

- Les jetons « Bateau d'exploration » sont retournés pour dévoiler les propositions de chaque joueur. Attention à garder l'ordre dans lequel les jetons ont été placés.
- On regarde pour chacun des jetons posés si au moins un joueur a trouvé l'île. Dans ce cas, le Gardien dévoile la carte « Lieu » correspondante et le trésor caché dessus.
- On distribue les pièces correspondant au trésor présent sur l'île.

Possibilités :

Lorsque c'est un trésor qui a été découvert :

- Si l'emplacement est correct : le joueur le plus rapide ayant trouvé le lieu en premier remporte 2 jetons « Pièce d'or ». Les autres joueurs ayant trouvé l'île reçoivent 1 « Pièce d'or ».
- Le joueur qui a fait deviner son lieu remporte 2 jetons « Pièce d'or » et 1 « Pièce d'or » supplémentaire si plus d'un joueur a trouvé le lieu.



Lorsque c'est une légende qui a été découverte :

- On distribue les jetons « Pièce d'or » de la même manière que dans le cas de la découverte d'un trésor.
- Les joueurs ayant participé à la découverte de cette légende reçoivent une « Pièce de légende » (celui qui l'a fait deviner ainsi que celui [ou ceux] qui l'a [l'ont] découverte).
- Il ne faut pas tenir compte du pouvoir des Légendes dans la version de base.

	Trésor	Légende
Explorateur	2 (et 1 pour les autres joueurs)	+1
Gardien	2 (ou 3 si plusieurs joueurs ont trouvé l'île)	+1

Le joueur qui fait deviner son île est appelé le Gardien. Le joueur qui cherche une île est appelé l'Explorateur.

À noter que lorsqu'une proposition est incorrecte, mais que la bonne île se trouve sur une des cases attenantes, le Gardien dépose une pastille « Feu de position » sur l'île qui vient d'être explorée pour indiquer aux autres joueurs qu'ils sont proches d'un trésor.



Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, les joueurs dont le trésor ou la légende ont été devinés reprennent leur(s) jeton(s) « Indice » et défaussent leur carte « Lieu » qui a été trouvée. S'ils ont fait deviner toutes leurs cartes « Lieu », ils piochent une nouvelle carte « Lieu » et « Récompense ».

Ensuite, les tuiles « Ile » du plateau de jeu qui ont été trouvées sont retournées face cachée.



Une nouvelle carte postale est alors tirée au sort et placée à côté de la précédente.

Il ne peut y avoir plus de 3 cartes postales retournées en même temps. Lorsqu'on arrive à ce nombre, la carte la plus ancienne est mise de côté avant d'être remplacée par une nouvelle carte postale. S'il reste des indices sur ces cartes, ils sont redonnés au joueur.



Fin de partie :

La partie s'arrête lorsqu'à la fin de la phase de résolution, un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) au moins atteint le score de 12 pièces. On comptabilise le nombre total de jetons « Pièce d'or » et « Pièce de légende » pour déterminer le score. (Les pièces jaunes et rouges valent le même nombre de points.)

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces au total.
En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons « Pièce de légende » qui remporte la partie.
Si une égalité persiste, il y a ex aequo entre les joueurs ayant le meilleur score.

Niveaux :

Le jeu est évolutif et s'intensifie en fonction de la sagacité des joueurs. Au fur et à mesure des parties, vous pourrez passer de niveau en niveau. Chaque niveau comprend les règles précédentes et en ajoute de nouvelles.

Niveau 1 : Les Veilleurs :

Il s'agit des règles de base.

Niveau 2 : Les Sentinelles :

Lorsqu'une île a été trouvée, vous ne pouvez plus la retourner. Vous ne pouvez plus poser de pastille « Feu » pour les îles attenantes.