

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 ★★☆☆ modulaire 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



2-4 GARDIENS OU GARDIENNES
40 MINUTES D'AVENTURE
7 ANS ET +

GARDIENS des SAISONS

APERÇU DU JEU

Gardiens des Saisons est un jeu coopératif composé de plusieurs aventures. Au cours d'une partie, vous jouez une aventure avec ses propres mise en place et conditions de victoire. Chaque aventure est rejouable même si vous l'avez déjà réussie.

LA PETITE HISTOIRE

La paix règne dans le Royaume de Lyfr, et cela grâce aux Gardiens qui veillent sur les habitants.

Dès que quelqu'un a besoin d'aide, les gardiens répondent à l'appel tout en restant prudents, car le Loup rôde et compte bien les capturer.

AVANT VOTRE 1^{RE} PARTIE

ASSEMBLEZ LE PUPITRE

Détachez les pièces du pupitre et assemblez-les selon le schéma ci-dessous. Vous n'aurez pas besoin de le démonter pour le ranger dans la boîte.



COLLEZ LES POCHETTES TRANSPARENTES DANS LE LIVRE DES SAISONS

12 pochettes (3 par double-page) sont à coller dans le livre des saisons sur les emplacements délimités par des pointillés, fente vers le haut. ⚠ **Positionnez bien les pochettes, car vous ne pourrez pas les décoller par la suite.**

PLACEZ LA CARTE MUSÉE DANS L'ENVELOPPE BLEUE

La carte Musée, qui se trouve parmi les cartes *Objet*, est utilisée uniquement dans l'aventure « Le musée des 4 saisons ». Glissez-la dans l'enveloppe bleue.



COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : le mot Gardien(s) et le mot joueur(s) désignent les Gardiennes et les Gardiens, ainsi que les joueuses et les joueurs.

MISE EN PLACE ET CONTENU

1 PUPITRE ET 48 CARTES DÉPLACEMENT

Placez le pupitre près du livre des saisons.

Mélangez les cartes *Déplacement* et placez-les dans la partie droite du pupitre, face avec la flèche visible.

1 PLATEAU-LIVRE

Placez le livre des saisons au centre de la table.

1 PION LOUP

Gardez le pion *Loup* près du livre des saisons. Il sera placé sur le plateau lors du 1^{er} tour de jeu.

4 JETONS SAISON

Mélangez les 4 jetons *Saison* et piochez-en un.

Ce jeton indique la saison à laquelle débute la partie.

Ouvrez le livre des saisons à la saison correspondante.

Les onglets présents au bord des pages vous aideront à trouver une saison rapidement.

12 CARTES OBJET

Mélangez-les et glissez-en une, face cachée, dans chacune des 12 pochettes transparentes du livre des saisons.

4 CARTES GARDIEN ET 4 PIONS GARDIEN

Placez les 4 cartes *Gardien* près du livre des saisons et les 4 pions *Gardien* dans la maison de saison dans laquelle vous commencez la partie. Quel que soit le nombre de joueurs, les 4 Gardiens sont toujours présents.

1 CARTE COFFRE

La carte *Coffre* permet de ranger et de transporter jusqu'à 4 cartes *Objet*. Cette carte est utilisée dans certaines aventures. Suivez les instructions des cartes *Aventure* pour savoir si la carte *Coffre* est utilisée ou non.

90 CARTES AVENTURE

(réparties en 5 aventures, chacune dans une enveloppe colorée)

Sélectionnez une aventure et prenez l'enveloppe de la couleur correspondante.

Vous pouvez jouer les aventures dans l'ordre que vous voulez.

Pour une première partie, l'aventure orange « BAZAR DANS LES SAISONS » est recommandée.

Sortez les cartes *Aventure* de l'enveloppe, lisez la carte **1A** et laissez-vous guider.

Chaque carte comporte un numéro et une lettre **A** (pour le recto) ou **B** (pour le verso).

1A BAZAR DANS LES SAISONS

Une couleur et un symbole sont associés à chaque aventure.

BAZAR DANS LES SAISONS ⚙️

L'ENQUÊTE 🔍

L'ANNIVERSAIRE DU LOUP 🐺

LE MUSÉE DES 4 SAISONS 🏠

LES TRÉSORS DU ROYAUME 💎

LE LIVRE DES SAISONS

SAISON

Le livre est composé de 4 doubles-pages, chacune représentant une saison (printemps 🌿, été ☀️, automne 🍁, hiver ❄️).

CASES DU LIVRE DES SAISONS

Le déplacement sur toutes les cases du livre des saisons fonctionne de la même manière. Cependant, certaines cases sont spéciales et ne sont accessibles qu'au Loup ou aux Gardiens.

RACCOURCIS (🚫)

Les raccourcis ne sont pas des cases. Ils permettent de relier deux cases qui ne sont pas côte à côte. Pour emprunter un raccourci, les Gardiens doivent avoir un pouvoir indiquant qu'ils peuvent le faire.

Le Loup ne peut pas emprunter les raccourcis.

CACHETTES (🏠🚫)

Les cachettes 🏠 sont des cases. Il y en a trois dans chaque saison et chacune contient une carte *Objet* (face cachée en début de partie).

Les cachettes 🏠 sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans une cachette 🏠.

Lorsqu'un Gardien accède à une cachette 🏠, les joueurs peuvent consulter la carte *Objet* qui s'y trouve, puis, au choix :

- placer la carte *Objet* sur la carte *Coffre* (si la carte *Coffre* est en jeu),
- échanger la carte *Objet* trouvée dans la cachette 🏠 avec une de celles déjà placées sur la carte *Coffre* (si la carte *Coffre* est en jeu),
- replacer la carte *Objet* face visible dans la cachette 🏠.

MAISON DE SAISON (🏠🚫)

Les maisons de saison sont des cases. Il y en a une dans chaque saison et les pions *Gardien* y sont placés en début de partie. Les maisons sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans une maison de saison.

ROULOTTE DU LOUP (🚶🚫🚶🚫🚶🚫🚶🚫)

Les roulottes sont des cases accessibles uniquement au Loup. Il y en a une dans chaque saison. Si tous les Gardiens sont à l'abri du Loup (dans une cachette 🏠, une maison ou un portail 🌀), celui-ci se déplace vers sa roulotte. Lorsqu'il atteint la case roulotte, il s'y arrête.

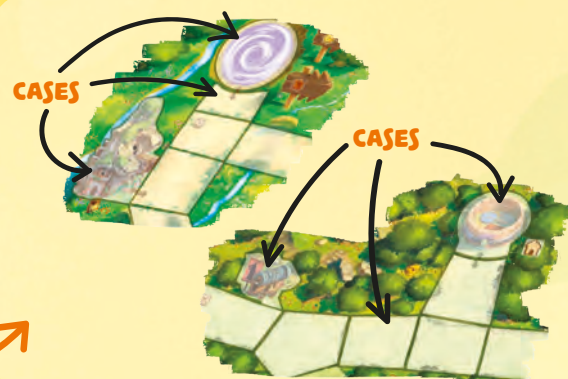
Note : la case roulotte n'est PAS la case devant la roulotte, mais bien la roulotte elle-même.

PORTAILS (🌀🚫)

Les portails 🌀 sont des cases. Ils permettent aux Gardiens de passer d'une saison du livre à une autre. À côté d'un portail 🌀 apparaissent une ou plusieurs pancartes indiquant les saisons auxquelles il permet d'accéder.

Pour passer d'une saison à une autre, tous les Gardiens doivent être dans un ou plusieurs portails 🌀 menant vers la même saison.

Les portails 🌀 sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans un portail 🌀.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les aventures vous amèneront à explorer le Royaume de Lyfr au travers de missions. Vous ferez parfois des rencontres ou serez confrontés à des événements.

Les Gardiens sont joués de manière collective et aucun n'est attribué à un joueur en particulier.

Si chaque aventure est différente, vous devez respecter les règles communes qui suivent. Toutefois, quand une carte *Aventure* vous indique une règle exceptionnelle, vous devez appliquer cette dernière plutôt que la règle commune.

Lors d'une partie, les tours de jeu se succèdent comme indiqué ci-dessous :

TOUR DE JEU

1 TOURNEZ UNE CARTE DÉPLACEMENT

Prenez la première carte *Déplacement* dans la partie droite du pupitre, tournez-la et placez-la dans la partie gauche du pupitre.

L'association de ces deux cartes *Déplacement* (gauche et droite) indique l'ordre d'activation des personnages et leurs actions.



CETTE PARTIE DE LA CARTE INDIQUE QUELLE EST L'ACTION DU LOUP POUR CE TOUR.



CETTE PARTIE INDIQUE L'ORDRE D'ACTIVATION DES GARDIENS AINSI QUE LE TYPE D'ACTION QU'ILS PEUVENT EFFECTUER.

TYPES D'ACTIONS DES CARTES DÉPLACEMENT

- à Lors de son activation, le Loup **doit** être déplacé de la valeur indiquée. Le Gardien **peut** être déplacé d'un nombre de cases allant de 0 à la valeur indiquée.
- Le Loup ou le Gardien ne peut pas être activé lors de ce tour.
- Le Gardien peut être placé directement dans le portail de votre choix.
- Le Gardien peut être placé directement dans la cachette de votre choix.

2 ACTIVEZ LE LOUP

Le loup est toujours le premier à être activé lors d'un tour.

Si vous commencez la partie ou si les Gardiens viennent d'arriver dans une saison, le Loup n'est pas sur le livre des saisons.

Regardez la valeur affichée sur la carte *Déplacement* de gauche, sous le Loup, et placez le pion *Loup* sur la case du livre des saisons ayant la même valeur.

Lorsqu'il vient d'être placé, le Loup ne se déplace pas.

Si le Loup était déjà sur le livre des saisons, il est activé. Il doit se déplacer du nombre **exact** de cases indiqué par la carte *Déplacement*. Si la carte *Déplacement* affiche un ✕, le Loup n'est pas activé ce tour.

EXEMPLE

La partie commence, le **LOUP** n'est pas encore sur le livre des saisons. Placez-le grâce au 5 affichée sur la carte *Déplacement* et sur le livre des saisons.



Quelques règles à respecter lors du déplacement du Loup :

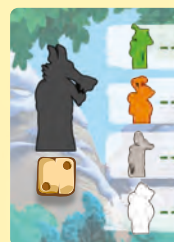
- Le Loup se déplace toujours vers le Gardien le plus proche (comptez les cases si nécessaire).
- Si plusieurs Gardiens sont à la même distance, choisissez le Gardien vers lequel le Loup se déplace.

EXEMPLE

Le **LOUP** est à 3 cases de **SAM** et de **PECK**.

Ce sont les joueurs qui décident vers quel Gardien se dirige le **LOUP**.

Ils choisissent de déplacer le **LOUP** vers **SAM**.



RENCONTRE AVEC UN OU PLUSIEURS GARDIENS

Si le Loup se déplace sur une case où se trouve un ou plusieurs Gardiens, **il les capture**.

Le déplacement du Loup est interrompu et son activation s'achève sur cette case. Les pions du ou des Gardiens concernés sont retirés du jeu.

Note : les Gardiens peuvent se déplacer sur la case où se trouve le Loup. Cependant, s'ils le font ils seront capturés par le Loup.

EXEMPLE

Lors de son activation, le **LOUP** doit se déplacer de 4 cases. **SAM** est le Gardien le plus proche, le **LOUP** se dirige vers lui. Lors de son déplacement, il arrive sur la même case que **SAM** : le **LOUP** rencontre **SAM**.

Le **LOUP** arrête son déplacement sur la case de **SAM** et le capture. L'activation du Loup s'achève.



Si d'autres Gardiens avaient été sur la même case que Sam, ils auraient été capturés eux aussi !



À L'ABRI DU LOUP

Si tous les Gardiens sont dans un portail (🌀), une cachette (🏠) ou une maison de saison, ils sont **à l'abri du Loup**, car ce dernier ne peut pas accéder à ces cases.

Lorsque le Loup n'a plus de Gardien vers lequel se déplacer, il se dirige vers sa roulotte.

Lorsqu'il atteint la case roulotte, il y reste.

Dès qu'un ou plusieurs Gardiens ne sont plus **à l'abri**, le Loup se dirige de nouveau vers le Gardien le plus proche.



EXEMPLE

Tous les Gardiens sont **à l'abri** : **PECK** est dans la maison de saison, **MERYL** est dans un portail (🌀) et **MICHA** est dans une cachette (🏠). Lors de son activation, le **LOUP** se dirige vers la roulotte.

3 ACTIVEZ LES GARDIENS

Les joueurs activent les Gardiens les uns après les autres dans l'ordre indiqué par les deux cartes *Déplacement* du tour, qui précisent également le type d'actions des Gardiens ainsi que le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir pendant leur activation. Ils peuvent se déplacer comme ils le souhaitent tant qu'ils respectent ce qui est indiqué sur les cartes *Déplacement*. Les joueurs ne sont jamais obligés d'activer un Gardien.



CHANGER DE SAISON

Lorsque tous les Gardiens sont dans un ou plusieurs portails  menant à **une même saison**, ils peuvent changer de saison, ce qui termine le tour. Le Loup est alors retiré du livre des saisons et les joueurs tournent les pages pour atteindre la nouvelle saison. Les Gardiens ne bougent pas, ils sont déjà en place sur la nouvelle saison. Les joueurs commencent un nouveau tour : ils tournent une carte *Déplacement* qui permet de placer le Loup sur cette nouvelle saison.



Une fois que Loup et Gardiens ont accompli leurs actions, un nouveau tour commence.

EXEMPLE D'UN TOUR

Cartes *Déplacement* du tour :



Ce tour, le **LOUP** n'est pas activé (X). C'est maintenant aux Gardiens de jouer.

Situation en début de tour :



MERYL est le premier Gardien activé. Son déplacement est de 5 cases maximum. Les joueurs décident d'utiliser le raccourci, grâce au pouvoir de **MERYL**, qui accède à la cachette .



C'est la première fois de la partie qu'un Gardien atteint cette cachette , aussi les joueurs dévoilent la carte *Objet* qui s'y trouve. Malheureusement, elle n'est pas utile pour la mission et est replacée face visible dans la pochette.

Ensuite, dans l'ordre d'activation :

PECK ne peut se déplacer que d'une case. Heureusement, les joueurs peuvent déplacer ce Gardien dans la maison de saison et le mettre à l'**abri du Loup**. 

SAM ayant été capturé par le **LOUP** lors d'un tour précédent, il n'est plus activé pour le reste de la partie.

MICHA peut se déplacer jusqu'à 5 cases. Pour être à l'**abri du Loup**, les joueurs décident de déplacer **MICHA** vers le portail  le plus proche. En se déplaçant de 3 cases, **MICHA** accède au portail  et y termine son activation.

Situation à la fin du tour :



Parfois, il y a beaucoup de missions à accomplir en même temps. Si vous ne savez plus très bien ce que vous devez faire, n'hésitez pas à poser la question suivante à haute voix lorsque vous commencez un tour : « Que devons-nous faire lors de ce tour ? »

FIN DE PARTIE

La partie peut s'achever de trois manières :

- Il n'y a plus de cartes dans la partie droite du pupitre : **la partie est perdue.**
- Tous les Gardiens ont été capturés par le Loup : **la partie est perdue.**
- Les cartes *Aventure* vous indiquent que la partie est terminée : **victoire ou défaite selon ce qui est écrit.**

RANGER UNE AVENTURE

Lorsque vous avez terminé une aventure, veillez à la ranger dans l'enveloppe correspondante. Vous pourrez la rejouer.

Nous vous conseillons de ranger les cartes dans l'ordre croissant, face **A** visible.



Pensez à bien ranger toutes les cartes *Aventure*, y compris les pouvoirs que vous avez glissés sous les cartes *Gardien*.

POUVOIRS DES GARDIENS

Chaque Gardien dispose d'un pouvoir de base inscrit sur sa carte *Gardien*. Au gré des aventures, les Gardiens peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs. Glissez la carte présentant le nouveau pouvoir sous la carte du Gardien concerné en laissant apparaître le nouveau pouvoir.

Un pouvoir peut être utilisé uniquement lors de l'activation d'un Gardien. Un pouvoir ne peut pas être utilisé lorsque les cartes *Déplacement* indiquent un  pour le Gardien concerné.

Voici quelques précisions concernant les pouvoirs. Si vous ne voulez pas en gâcher la découverte, ne lisez que les parties concernant les pouvoirs que vous connaissez déjà.



MERYL



Meryl peut consulter l'objet d'une cachette de son choix avant de se déplacer. 

Uniquement lors de la saison en cours et la carte *Objet* est remplacée face cachée.



Meryl peut sauter par-dessus le Loup lors de ses déplacements.

Si Meryl utilise ce pouvoir, ne comptez pas la case sur laquelle se trouve le Loup lors du déplacement. Meryl ne peut pas être capturé(e) en sautant par-dessus le Loup.



SAM



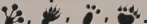
Sam peut rejoindre la cachette de son choix AU LIEU de se déplacer. 

Ce pouvoir ne peut pas être appliqué quand les cartes *Déplacement* indiquent un  pour Sam.



PECK



Peck peut utiliser tous les raccourcis 

Peck peut utiliser les raccourcis de toutes les saisons.



MICHA



Micha peut porter un autre Gardien pendant son déplacement. Micha peut porter un Gardien présent sur sa case OU rejoindre un autre Gardien puis le porter. Lorsque Micha porte un Gardien, déplacez puis terminez le déplacement des deux pions en même temps.

Micha peut se déplacer dans un sens pour rejoindre un Gardien puis se déplacer dans l'autre sens (en portant ce Gardien).



Le Loup a peur de Micha. Lorsqu'il se déplace, le Loup n'est plus attiré par Micha. De plus, le Loup ne peut pas se déplacer ou s'arrêter sur une case occupée par Micha. Micha ne peut pas aller sur une case occupée par le Loup.

Le Loup ne peut donc plus capturer Micha lorsque ce pouvoir est en jeu. Cependant, Micha ne peut pas se déplacer sur une case où se trouve le Loup.

AUTRES POUVOIRS



Ce Gardien peut aller dans la cachette de son choix au lieu de se déplacer. 

Ce pouvoir ne peut pas être appliqué si carte *Déplacement* indique un  pour ce Gardien.



Ce Gardien peut emprunter les raccourcis de l'hiver 

Ce pouvoir peut être donné à n'importe quel Gardien, excepté Micha.



Ce Gardien peut utiliser tous les raccourcis 

Ce Gardien peut utiliser les raccourcis de toutes les saisons.

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » Marie et Wilfried Fort, Aline Vidberg et les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Remerciements des auteurs :

Merci à nos enfants, Alicia, Robin et Emy, ainsi qu'à tous les élèves des écoles de St Pompon et St Martial, particulièrement Ashlinn, Paul, Manon G et Manon B-L. Merci à Wilfried et Léa qui, tout au long du projet, nous ont permis d'être impliqués dans le développement du jeu. Anaïs et Julien.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :   

