



Oyez !

Comme vous le savez, avant la naissance de nos royaumes, bénis par les dons des 7 vertus des Dieux, le monde était dominé par l'Innomé. Il étendait son emprise et insufflait la corruption dans le cœur de chacun. Seul l'Élu, équipé d'une armure qui le protégeait de son influence, pu le défier et le renverser. L'Innomé fut banni par delà le Vide scellé par magie.

Aujourd'hui les sezeaux s'effritent et le pouvoir du Mal se répand inexorablement à travers le monde. De nouveaux, les hommes se dressent les uns contre les autres portant les germes de la cruauté en leur cœur.

Les Vertus, qui ont été, jadis, notre force, deviennent peu à peu des parodies d'elles même. Si les héros ne parviennent pas à confectionner l'armure de l'Élu et à en vêtir le plus valeureux d'entre eux afin de défaire l'Innomé, tout sera perdu...

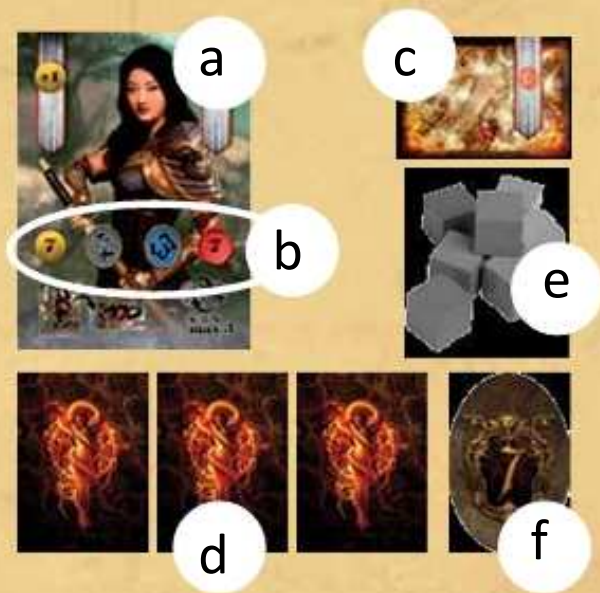
Matériel:

- Plateau de quêtes
- Plateau Taverne
- Plateau Boutique
- Plateau Portail
- Plateau Puissance
- 42 cartes "Don"
- 7 cartes "Artefact"
- 7 cartes "Armure légendaire"
- 14 cartes "Cataclysme"
- 18 cartes "Construction"
(6 Temples, 6 Châteaux, 6 Domaines)
- 6 cartes "Héros"
- 28 cartes "Péché"
- 18 cartes "Trésor"
- 6 carets "Fermeture"
- 24 cartes "Quête"
- 30 cartes "Personnage"
- 36 cartes "Elixir"
- 6 cartes « Trésorerie » / Les cartes "ressources additionnelles"
- 36 cartes "Corruption"
- 14 cartes "L'Innomé"
- 30 marqueurs « Renommé »
- 30 marqueurs "Or"
- 54 marqueurs "Joueur"
(9 dans chacune des 6 couleurs)
- 25 marqueurs « Neutre »

Règles de base :

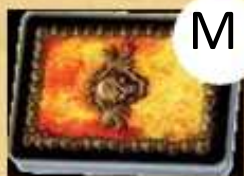
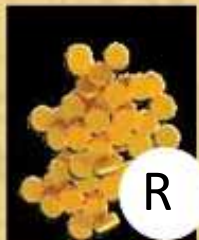
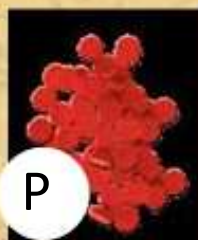
Les règles de base s'appliquent pour le jeu coopératif de 3 à 6 joueurs.

Préparation :



Chaque joueur reçoit :

1. Une carte Héros (a)
2. Le nombre de dons, marqueurs « *Renommé* » et marqueurs « *Or* » représenté sur la carte Héros (b)
3. La carte de ressources additionnelles (c). Chaque marqueur placé sur elle signifie que le joueur possède 5 marqueurs « *Renommé* » ou « *Or* »
4. 3 cartes « *Péché* » (d)
5. 7 marqueurs de la couleur du Héros (Le huitième est placé sur le plateau Puissance) (e)
6. Enfin, le premier joueur reçoit le jeton premier joueur (f)





1. Mélangez les cartes « Personnage » **(A)** et placez les sous le plateau « Taverne » **(B)**. Piochez les 3 premières cartes et placez-les sur les espaces prévus de la Taverne.

2. Mélangez les cartes « Elixir » **(C)** et placez-les à côté du plateau « Boutique » **(D)**. Piochez les 3 premières cartes et placez-les sur les espaces prévus de la Boutique.

3. Mélangez les cartes Châteaux **(E)** et les cartes Domaines **(F)**. Placez les deux premières cartes Châteaux sur le côté du plateau « Taverne ». Placez les deux premières cartes Domaines sous le plateau « Boutique »

4. Mélangez les cartes « Quête » **(G)**. Placez les quêtes face visible sur le plateau de quêtes.

5. Mélangez les cartes « Trésor » **(I)**. Placez deux trésors en face de chaque quête -Face visible sur les deux premières lignes et face cachée sur la troisième (celle du haut)-

6. Placez les cartes Temples **(J)** sur les endroits appropriés du plateau Portail **(K)**

7. Placez la pioche de cartes « Pêché » **(L)**, la pioche de cartes « Cataclysme » **(M)** et la pioche de cartes « Artefact » **(N)** à portée de main, face cachée

8. Triez les cartes « Don » selon leurs types. Formez une réserve avec les marqueurs « Or » **(P)** et « Renommé » **(R)**

9. Placez les marqueurs « Neutre » **(S)** à portée de main

10. Placez les marqueurs Ordre de tour des joueurs sur le plateau Puissance **(T)** en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire. Placez les marqueurs « Joueur » sur le 0 **(U)**



Si, à n'importe quel moment de la partie, la pioche « Personnage » ou « Elixir » est épuisée, mélangez la défausse pour reformer une nouvelle pioche. Ne procédez pas de cette manière pour les quêtes complétées (elles retournent directement dans la boîte). Une nouvelle pioche de cartes « Pêché » ne peut être formée que lorsque il y a exactement 7 cartes dans la défausse de cartes « Pêché » (La défausse ne peut pas être consulté !)

Le jeu :

Une partie est composée d'une série de tour. Chacun d'eux est divisé en deux phases : La **phase de Quête** et la **phase de Regroupement**. A la fin de la phase de Regroupement un nouveau tour commence

La phase de Quête :

Au cours de cette phase, les joueurs vont choisir des actions qu'ils utiliseront pour gagner de la puissance. Lors du premier tour, le premier joueur choisit l'action qu'il va effectuer en premier, puis on tourne dans le sens horaire. Lors des tours suivant, c'est le joueur le plus avancé sur le plateau Puissance qui débutera cette phase. Lorsque tous les joueurs ont effectués une action, le premier joueur recommence en choisissant une deuxième action et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés ou que toutes les quêtes soient complétées.

Les joueurs peuvent choisir une action parmi celle ci dessous :

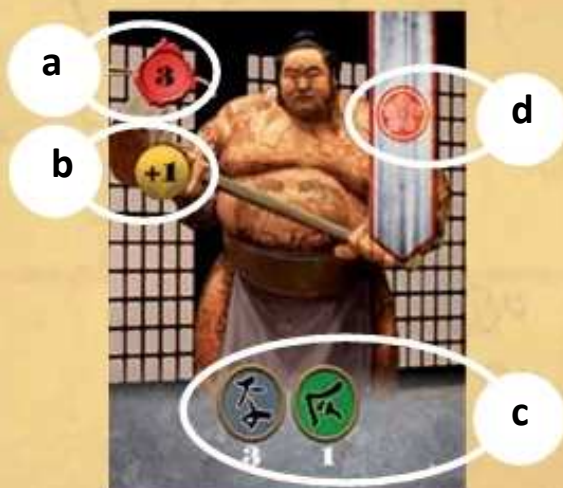
	Recruter un personnage		Acquérir des dons
	Acheter un élixir		Utiliser les compétences du Héros
	Créer un bâtiment		Prendre part à une quête
	Occuper un bâtiment		Acquérir un trésor
	Jouer une carte « Péch�� »		Fermer un portail
	Utiliser un artefact		Passer

Chaque action peut   tre choisie autant de fois que vous le voulez durant la m  me phase de Qu  te.

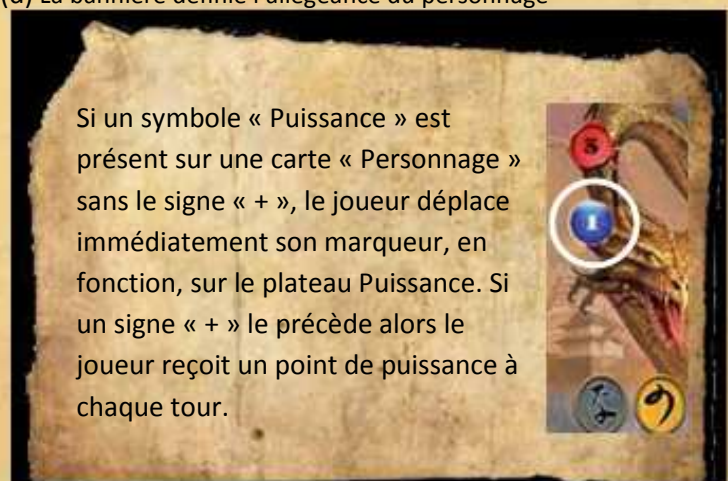
Recruter un personnage :

Le joueur choisissant cette action peut recruter un des personnages face visible pr  sent    la taverne en en payant le coup (en haut    gauche de la carte personnage) avec vos marqueurs « Renomm   ». Le joueur s'empare alors du personnage et le pose devant lui. Cet alli   permettra d'acqu  rir des dons ainsi que certain revenu.

Un personnage achet   est imm  diatement remplac   par un personnage provenant de la pioche « Personnage »



- (a) Prix d'achat (en marqueur « Renomm   ») du personnage
- (b) Revenu que vous recevez tant que vous poss  dez le personnage
- (c) Dons que le personnage peut accorder
- (d) La bann  re d  finie l'all  geance du personnage



Acheter un élixir :

Le joueur choisit une des cartes « Elixir » face visible présente à la Boutique, en payant autant d'Or que le coût indiqué, et la place devant lui. A partir de cet instant et à tout moment le joueur peut défausser l'élixir pour recevoir les dons qu'il accorde. Le joueur peut alors prendre les cartes « Don » appropriés ou directement les utiliser (sans prendre les cartes « Don »).

Rappel : Vous pouvez défausser un élixir à tout moment, cela ne compte pas comme une action.

L'Elixir acheté est immédiatement remplacé par un nouvel élixir provenant de la pioche « Elixir »



(a) Prix d'achat (en marqueur « Or ») de l'élixir

(b) Don que l'élixir accorde

(c) Si vous contrôlez le nombre indiqué de personnage de la couleur représentée (y compris votre héros), l'élixir produira ce nombre de dons. Si vous remplissez toutes les exigences de la carte « Elixir » vous pourrez utiliser l'option que vous désirerez lors de la défausse de la carte.

Créer un bâtiment :

Le joueur choisit un des bâtiments face visible (Château, temple ou domaine), en payant autant d'Or que le coût indiqué, et le place devant lui. A partir de cet instant le bâtiment rapportera à son possesseur les revenus représentés sur la carte.

Les bâtiments sont de trois types :



Château

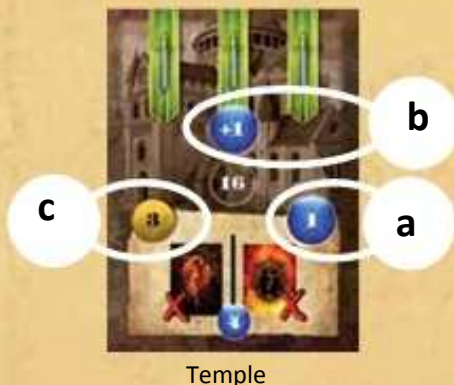
Domaine

(a) Ce que le bâtiment produit lors de la phase de Regroupement

(b) Si vous contrôlez le nombre indiqué de personnage de la couleur représentée (y compris votre héros), la production augmente (le nouveau chiffre remplace (a), il ne s'additionne pas).

(c) Nombre de bâtiment de ce type (Important en cas de Cataclysme)

Les châteaux et les domaines peuvent être défaussés à tout moment pour recevoir autant de marqueurs « Or » ou « Renommé » que la production habituelle du bâtiment. Vous pouvez récupérer les marqueurs ou payer le coût d'une carte comme si vous veniez de défausser le nombre adéquat de marqueurs. Si le prix est plus faible que le taux de production du bâtiment, l'excès d'Or ou de renommé est perdu.



Temple

(a) Vous recevez un point de puissance au moment de l'achat

(b) Si vous contrôlez 3 personnage de la couleur représentée (y compris votre héros), le temple vous donne un point de puissance à chaque phase de regroupement

(c) Nombre de bâtiment de ce type (Important en cas de Cataclysme)

Vous ne pouvez pas défausser un temple pour immédiatement recevoir des points de puissance.

Après avoir acheter un château ou un domaine, une nouvelle carte est piochée (dans la pioche appropriée) afin de le remplacer. Lors de l'achat d'un temple, il n'est pas remplacé.

Actionner un bâtiment :

Chaque bâtiment possède une capacité que vous pouvez utiliser si vous le contrôlez, mais ceci seulement si il est occupé. Pour occuper un bâtiment vous devez payer le nombre de point de puissance signifié sur la carte en déplaçant en conséquence votre marqueur sur le plateau Puissance. Vous devez ensuite placer un de vos marqueurs sur la carte bâtiment.

Les capacités des temples fonctionnent jusqu'à la fin du tour. Les capacités des autres bâtiments ont un effet immédiat. Vous pouvez défausser votre marqueur à tout moment pour utiliser ces capacités.

Rappel : *Occuper un bâtiment (placer un marqueur sur un bâtiment) compte comme une action. Par contre, utiliser la capacité du bâtiment (défausser le marqueur posé sur le bâtiment) ne compte pas comme une action !*

Jouer une carte « Péch   » :

Un joueur peut jouer une carte « P       » s'il en a dans sa main. Chaque carte poss  de deux fonctions : Lorsqu'une telle carte est jou  e, le joueur d  cide quelle fonction il utilise puis la carte est d  fauss  e. Lorsqu'une septi  me carte est mise dans la d  fausse, la carte du dessus de la pioche Cataclysm   (cf Cataclysm   p.9) est d  voil  e et imm  diatement jou  e. Ensuite, m  langez la pioche et la d  fausse des cartes « P       » pour cr  er une nouvelle pioche.



Utiliser un artefact :

Un joueur peut d  fausser un artefact qu'il poss  de afin d'actionner son effet.

Rappel : *D  fausser un artefact est une action, contrairement au fait de d  fausser une carte « Elixir » ou « B  timent »*



Acqu  rir des dons :

Un joueur peut activer un personnage (en le tournant de 90 degr  ) pour r  cup  rer les dons associ  s au personnage dans la r  serve. Si un personnage est tourn      180 degr   (donc, si le joueur l'a utilis   deux fois pour r  cup  rer des dons) il est imm  diatement d  fauss  . Vous recevez tout de m  me les dons associ  s au personnage avant de le d  fausser.

Un personnage activ   ne peut retourner    sa position initiale qu'avec les cartes « P       » !!

Rappel : *Le nombre de don est limit  . Si un type de don contient moins de carte que ce que devrait recevoir le joueur, il recevra seulement les cartes restantes (Si il ne reste aucune carte d'un type il ne recevra aucun don de ce type !)*

Utiliser les comp  tences du H  ros :

Il est possible d'incliner son H  ros de 90   pour   changer 1, 2 ou 3 de ses dons pour autant de dons (de type diff  rent) provenant de la r  serve g  n  rale ou de la r  serve des autres joueurs. Contrairement aux autres personnages, les H  ros reviennent    leur position initiale    la fin de chaque tour. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes « P       » pour revenir    la position initiale de votre H  ros. Lorsque le H  ros est tourn      90   cette comp  tence devient inactive.



- (a) La banni  re d  finie l'all  geance du H  ros
- (b) Ressources de d  part
- (c) Ressources re    es    chaque tour
- (d) Comp  tence du H  ros

Prendre part à une quête :

Chaque carte « Quête » comporte certaines conditions qu'il faut remplir pour réussir la quête. En utilisant cette action, le joueur choisit une des conditions, défausse les cartes « Don », les marqueurs « Or » ou « Renommé » demandés par la condition. Il pourra alors placer un de ses marqueurs « Joueur » sur cette condition. Aucun autre joueur ne pourra compléter cette condition. Lorsque toutes les conditions sur les cartes « Quête » de la ligne du bas sont occupées (par des marqueurs « Joueur » ou « Neutre »), la quête est terminée (cf Quêtes accomplies p.9) Vous ne pouvez pas placer de marqueurs sur les quêtes de la troisième ligne.

Vous ne pouvez prendre part qu'aux quêtes présentes sur les deux lignes du bas du plateau. Vous devez d'abord terminer les quêtes de la ligne du bas. Il doit rester, au moins, une condition de libre sur chacune des cartes « Quête » de la ligne 2, elles ne pourront être terminées que lorsqu'elles se trouveront sur la ligne du bas.

Exemple : Si cette carte se trouve dans la ligne du milieu, le joueur ne peut remplir qu'une seule des deux conditions restantes (en payant les dons représentés (c)). Lorsqu'il aura payé les dons nécessaires et placé un de ses marqueurs « Joueur », aucun joueur ne pourra remplir la dernière condition tant que la quête n'aura pas été déplacée dans la ligne du bas.



a

(a) Conditions

b

(b) Prix



c

Rappel : Il est possible de défausser des cartes « Elixir » ou « Bâtiment » afin de payer les dons, l'or ou la renommé nécessaire à remplir la condition

Acquérir un trésor :

Un joueur possédant un marqueur sur une carte « Quête » peut décider de le défausser pour recevoir un des trésors disponibles dans ladite quête. Le marqueur « Joueur » ainsi défaussé est remplacé par un marqueur « Neutre ». Le joueur prend donc une des cartes face visible correspondante à la quête (a) ou prend la première carte de la pioche « Trésor »



a

Fermer un portail :

Le joueur peut choisir un portail et essayer de le fermer. Pour réussir cela, le joueur doit défausser les 7 dons représentés sur le portail en question. Le joueur place ensuite un de ses marqueurs « Joueur » dessus.

IMPORTANT : Lorsque vous essayez de fermer un portail, vous ne pouvez pas utiliser d'élixirs, de châteaux ou de domaines !

Passer :

Un joueur peut décider de ne faire aucune action. Il ne perd pas la possibilité de faire une action plus tard lors de cette phase (au moment où ce sera de nouveau son tour).

Phase de Regroupement :

Les étapes de cette phase se résolvent dans l'ordre suivant :

1. Marquer des points

Au début de la phase de Regroupement, les joueurs remplissant certaines conditions vont marquer des points. Chacune des conditions suivantes rapportent 1 point de puissance.

- a) Le joueur possédant le plus d'Elixirs
- b) Le joueur possédant le plus de personnages
- c) Le joueur possédant le plus de bâtiments
- d) Le joueur possédant le plus de cartes « Don »
- e) Le joueur possédant le plus de marqueurs « Renommé »
- f) Le joueur possédant le plus de marqueurs « Or »
- g) Le joueur possédant le plus de personnages de chaque couleur (incluant le Héros)

S'il y a égalité, aucun joueur ne reçoit de point de puissance.

Puis, les joueurs perdent 1 point de puissance pour chaque carte « Pêché » qu'il a en main.

2. Piocher des cartes « Pêché »

En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur pioche autant de cartes « Pêché » pour en avoir 3 en main. Vous devez piocher au moins une carte « Pêché » ! Si, après avoir pioché, un joueur possède plus de 3 cartes « Pêché » il se défausse pour en garder 3. Si, de cette manière, une 7^{ème} carte est mise dans la défausse de carte « Pêché », un Cataclysme doit être résolu (cf p.9)

3. Repos des Héros

Un joueur ayant utilisé la compétence spéciale de son Héros ce tour-ci le replace dans sa position initiale. La compétence spéciale pourra être utilisée au prochain tour.

4. Production

Chaque joueur calcule la production de Renommé et d'Or de son Héros, de ses personnages et de ses bâtiments, il prend ensuite le nombre de marqueurs approprié.

Les marqueurs sur les portails, les bâtiments et les personnages peuvent rapporter des points de puissance lors de cette étape (Un personnage incliné rapportera tout de même les ressources représentées).

5. Préparer la pioche Trésor

Les cartes « Trésor » défaussées sont mélangées avec la pioche « Trésor » pour former une nouvelle pioche. Elles seront donc de nouveau disponibles au prochain tour.

6. Défausser les marqueurs des bâtiments

Les joueurs doivent défausser leurs marqueurs présents sur leurs bâtiments s'ils n'ont pas utilisés l'action du bâtiment.

7. 1^{er} joueur et Ordre du tour

Le marqueur « 1^{er} joueur » est donné au joueur ayant le moins de points de puissance (en cas d'égalité, il est donné au joueur le plus proche du précédent 1^{er} joueur, en sens horaire). Ce joueur devient alors le nouveau 1^{er} joueur. Les marqueurs des autres joueurs sont ensuite placés dans l'ordre croissant des nombres de points de puissance possédés (le joueur avec le plus de points de puissance jouera en dernier)

Un nouveau tour commence !

Cataclysmes :

Lorsqu'une 7^{ème} carte « Péch   » est mise dans la d  fausse (peut importe qu'elle ait   t   jou   ou d  fauss   lors de la phase de Regroupement) ou qu'une qu  te est accomplie, le jeu est arr  t   et la carte du dessus de la pioche « Cataclysm   » est retourn  e et r  solue. La d  fausse de cartes « P  ch   » est ensuite m  lang  e avec sa pioche, puis le jeu reprend l   o   il s'  tait arr  t  .



Si le cataclysm   cible un b  timent qui n'est pas encore pr  sent sur le jeu, la pioche « B  timent » est inspect  e et la carte appropri  e est d  fauss  e, puis la pioche est m  lang  e.



Ce symbole indique la fermeture d'un espace de la Taverne ou de la Boutique. La carte sur cet espace est imm  diatement d  fauss  e et une carte « Fermeture » est pos  e sur l'espace appropri  . D  s lors, plus personne ne pourra utiliser cet espace (Aucun personnage ou   lixir n'appara  tra dessus)



Carte « Fermeture »

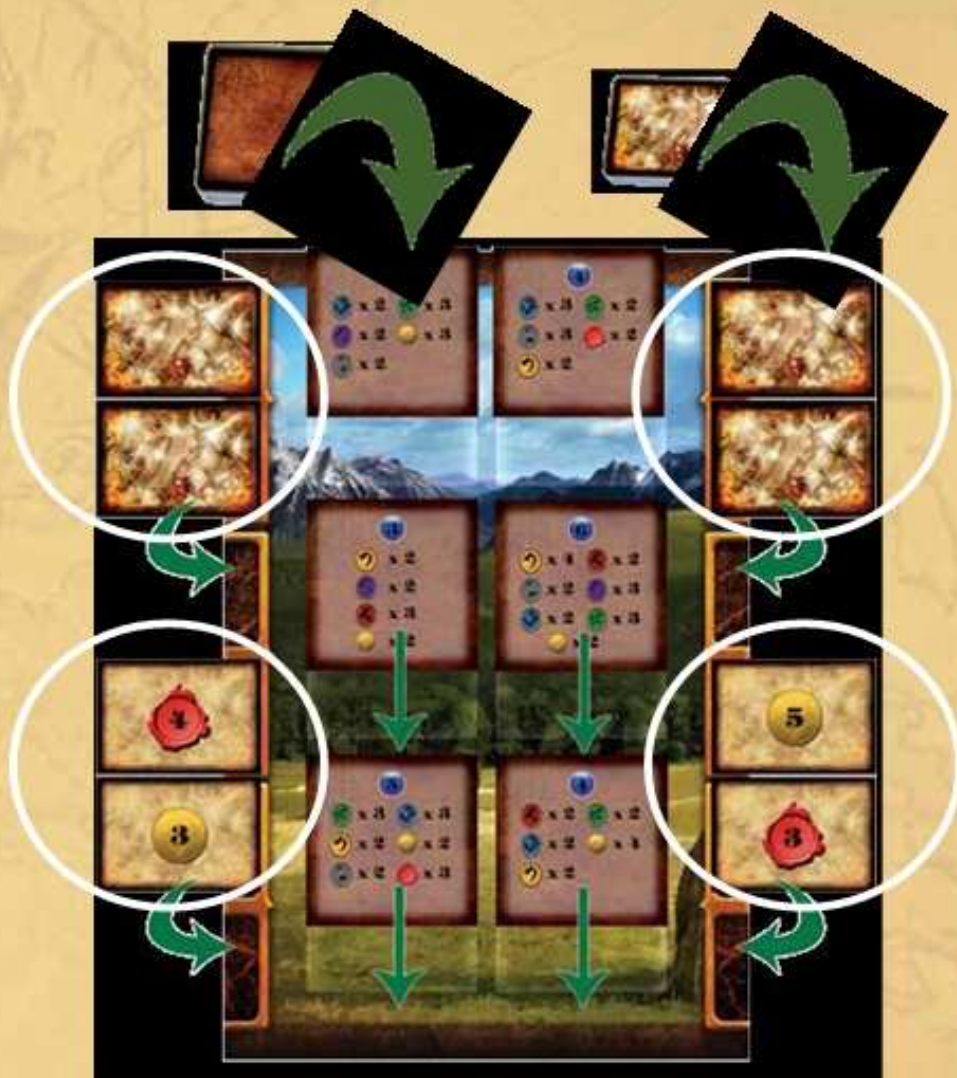
Qu  tes accomplies:

Lorsque les conditions des 2 cartes « Qu  te » de la ligne du bas sont remplies (Tous les espaces sont recouverts par des marqueurs « Joueur » ou « Neutre »), le jeu est arr  t   afin que les deux qu  tes soient r  solues imm  diatement. L'ordre dans lequel ces 2 qu  tes vont   tre r  solues est choisi par le 1^{er} joueur. La 1^{  re} carte doit   tre enti  rement compl  t  e avant de commencer    r  soudre la 2^{  me} carte « Qu  te ».

Le joueur ayant le plus de marqueurs sur la carte « Qu  te » r  coit le nombre de points de puissance repr  sent  . Dans le cas d'une   galit  , les joueurs concern  s re  oivent la moiti   de la r  compense (arrondie    l'inf  rieur). Ensuite, toutes les cartes de la pioche « Tr  sor » sont r  v  l  es et plac  es pr  s de la carte « Qu  te » formant ainsi les r  compenses de la qu  te. Les joueurs choisissent alors des tr  sors : Un pour chaque marqueur de leur couleur pr  sent sur la carte « Qu  te ». Chaque joueur, en suivant l'ordre du jeu, prend une carte « Tr  sor », puis un second tour est effectu  , et ainsi de suite jusqu'   ce que tous les joueurs aient autant de tr  sors que de marqueurs de leur couleur sur la carte « Qu  te ».

Si un joueur choisi un artefact comme tr  sor, il doit piocher une carte « Artefact » au hasard et la placer devant lui, face cach  e. Pour finir, tous les joueurs r  cup  rent leurs marqueurs et la carte « Qu  te est d  fauss  e.

Lorsque la 2^{  me} qu  te de la ligne du bas est r  solue, les joueurs re  oivent une pi  ce de l'armure l  gendaire, puis la 1^{  re} carte de la pioche « Cataclysm   » est r  v  l  e et r  solue imm  diatement. Ensuite, les deux cartes « Qu  te » (et leurs tr  sors) pr  sentes sur la ligne du milieu sont d  plac  es sur la ligne du bas. Les cartes de la ligne du haut sont d  plac  es sur la ligne du milieu avec leurs tr  sors (que l'on retourne face visible). La ligne du haut est compl  t  e par 2 nouvelles cartes « Qu  te » et 4 nouvelles cartes Tr  sor (face cach  e)



Ceci termine la phase de Quête, vous pouvez alors passer à la phase de Regroupement.

Fin du jeu :

La fin du jeu intervient lorsque l'un de ces trois choses arrive :

- 1) Les joueurs collectent les 7 pièces de l'armure légendaire et un joueur a au moins 30 points de puissance, ce joueur est alors déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs dépassent les 30 points, celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur.
- 2) Lorsque le 14^{ème} Cataclysme est résolu, le tour en cours continue jusqu'à la prochaine phase de Regroupement. Si aucun joueur ne remplit les conditions énoncées en 1), le jeu se termine avec la victoire de l'Innomé !
- 3) Les joueurs ferment le dernier portail. Le joueur ayant le plus contribué à la fermeture des portails (Il possède plus de marqueurs « Joueur » de sa couleur que les autres joueurs sur le plateau Portail) est déclaré vainqueur. Dans le cas d'une égalité, le vainqueur est le joueur concerné ayant le plus de points de puissance.

Règles avancées : La chute des Héros

Dans les règles avancées, un joueur peut recevoir des cartes « Corruption ». S'il en reçoit 7, ce joueur bascule du côté sombre. La carte de son Héros doit être retournée du côté « Evil ». A partir de cet instant, son but est de faire échouer les autres Héros. Tout ses marqueurs sur les cartes « Quête » et les portails sont défaussés (Un Héros corrompu ne peut plus prendre part à la fermeture des portails ou à l'accomplissement des quêtes.

Cartes « Corruption » :

Les cartes « Corruption » sont reçues lors de la phase de Regroupement, une pour chaque carte « Péch   » que le joueur a en main (   la place de perdre des points, selon les r  gles de base). Le joueur peut choisir de faire les actions suivantes : Payer un marqueur « Or », « Renomm   » et perdre un point de puissance, pour d  fausser une carte « Corruption ».

IMPORTANT : Un joueur ne peut choisir,    la place, de perdre des points. Si vous choisissez de jouer avec les r  gles avanc  es, les cartes « Corruption » remplacent la perte des points lors de l  tape *Piocher des cartes « P  ch   »*



Jouer avec le H  ros corrompu :

Les tours du H  ros corrompu se jouent comme avant, avec les exceptions suivantes :

Un H  ros corrompu ne peut plus participer aux qu  tes. Si un autre joueur d  cide de prendre une carte « Tr  sor », son montant en Or, Renomm   ou Puissance (en fonction du tr  sor choisit) est r  duite du nombre de H  ros corrompu pr  sent autour de la table et chacun de ces H  ros corrompus re  oit une unit   de la ressource concern  e. Les H  ros corrompus ne re  oivent pas de tr  sor lorsqu  une qu  te est accomplie et ils ne b  n  ficient pas des artefacts.

Un H  ros corrompu ne peut pas tenter de fermer un portail

A la fin de son tour, il doit d  fausser tout les dons en sa possession, mais il ne subit pas les cons  quences des cartes « P  ch   » en main.

Le H  ros corrompu peut choisir de faire l  action suivante : D  fausser un marqueur « Or », « Renomm   » et perdre 1 point de puissance, pour d  fausser une carte « Corruption ». Si, d  s lors, il poss  de moins de 7 cartes « Corruption » il retourne alors du c  t   du bien : Sa carte « H  ros » est retourn   et il redevient sujet aux r  gles g  n  rales concernant les joueurs non-corrompus.

Les H  ros corrompus gagnent, si le 14^{  me} Cataclysme est r  solu et que les autres joueurs n  ont pas remplis leurs conditions de victoire.

Fin du jeu alternative :

Si tous les joueurs sont corrompus, le jeu est termin  . La victoire est partag  e par tous les joueurs corrompus except   celui qui est pass   du c  t   sombre en dernier.

R  gles avanc  es : Jouer l  Innom  

Un joueur peut prendre part    la partie en jouant l  Innom  . Il re  oit le paquet action « l  Innom   ». A chaque fois qu  un joueur choisit une action lors de la phase de Qu  te, l  Innom   peut choisir une de ses cartes et imm  diatement en appliquer les r  sultats (la carte jou  e est ensuite d  fauss  e). Lorsque l  Innom   joue sa derni  re carte, les cartes d  fauss  es retournent dans sa main et il peut, d  s lors, les r  utiliser. L  Innom   g  re aussi la partie : C  est lui qui pioche et place les cartes devant remplacer celles qui ont   t   achet  e, il d  place les carte « Qu  te », distribue les cartes « P  ch   », etc. etc.

Jeu    2 joueurs :

Lors d  une partie avec seulement 2 joueurs la pr  paration est un peu diff  rente : Il y a seulement une carte « Qu  te » et 2 tr  sors sur chaque ligne du plateau de qu  tes. Une qu  te est consid  r  e accomplie lorsque les conditions de cette seule carte « Qu  te » sont remplies.

Credits

Game design: Marcin Podsiadło

Illustrations: Tomasz Tworek

Graphic design & layout: Agnieszka Bała

English version: Krzysztof Zięba

Production: Marcin Podsiadło

Playtesting: Agnieszka Bała, Laura Gyabronka-Pasek, Julia Janikowska, Britta Stöckmann, Mariola Wilk-Książd, Katarzyna Zagórny, Monika Zuber, Dominik Chlebowski, Łukasz Czosnowski, Ireneusz Dzięgiel, Marek Gieroń, Michał Karcz, Stanisław Koniarek, Mariusz Kościerza, Zbigniew Książd, Tomasz Z. Majkowski, Janusz Pasek, Sebastian Pietraszko, Aleksander Rybowski, Arkadiusz Słowik, Łukasz Szklany, Michał Walczak-Ślusarczyk,

Copyright © 2009 Wolf Fang P.H www.wolffang.pl. All rights reserved.

Traduit par Corentin LEBRAT (Akashinai)

