

 GERMÁN
P. MILLÁN

 ENRIQUE
FERNÁNDEZ



COVENANT

LE CLAN DES NAINS



LIVRET DE RÈGLES



1 PLATEAU PRINCIPAL



4 PLATEAUX CLAN (1 PAR JOUEUR)



1 MARQUEUR ÈRE



1 SAC

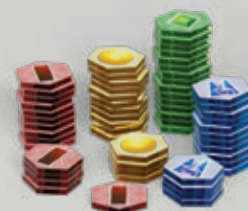


32 PIONS NAIN (8 PAR JOUEUR : 4 DE FORCE 1/2 ET 4 DE FORCE 3/4)

Les ouvriers de votre clan, à affecter à des outils pour déclencher des actions (voir page 8).



36 PIONS ENNEMI



60 JETONS RESSOURCE

(15 de chaque type : Fer, Émeraude, Or et Cristal)



30 JOAUX (15 ARGENTÉS ET 15 DORÉS)

Ils renforcent les actions une fois sertis dans un outil (voir page 11).



30 JETONS BIÈRE (20 JETONS +1 ET 10 JETONS +2)

Ils augmentent la force d'un nain le temps d'une action (voir page 8).



28 ÉCUS DU ROI

Ils rapportent des récompenses au moment où ils sont gagnés et lors de chaque phase du Conseil (voir page 13).



40 MARQUEURS CLAN (10 PAR JOUEUR)

Pour suivre le décompte des points de Gloire, la progression sur les pistes Cour Royale, Prestige Militaire et Exploitation Minière, ainsi que l'avancée des sites de construction.



8 TUILES STOCKAGE (2 PAR JOUEUR)

Elles sont débloquentes durant la partie pour permettre de stocker davantage de ressources.



27 RELIQUES

Des objets pouvant être utilisés au début ou à la fin d'un tour pour gagner une récompense à usage unique. Avoir plusieurs reliques différentes peut faire gagner des points de Gloire à la fin de la partie (voir page 16).



8 TUILES DOUBLE CLÉ (2 PAR JOUEUR)

Lors de la phase du Conseil, vous pouvez conserver dans votre cachot autant de pions Ennemi que le nombre de clés que vous possédez (voir page 20).



3 DÉES ENNEMI



1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



24 OUTILS (5 DE CHACUN DES 4 TYPES PRINCIPAUX + 4 LIVRES)

De nouveaux outils pourront être forgés en cours de partie : ils seront plus puissants que ceux avec lesquels vous commencez (voir page 9).



36 TUILES TRADITION

Chaque fois que leur condition est remplie, ces tuiles rapportent une récompense (voir page 36).



18 TUILES PROJET (6 DE CHAQUE TYPE)

Elles rapportent des points de Gloire à la fin de la phase du Conseil (voir page 38).



60 CHARIOTS (15 PAR JOUEUR)

Ils sont utilisés pour représenter les expéditions de ressources effectuées lors de l'action Transporter (voir page 20).



12 CARTES OUTIL DU CLAN DES ANCIENS (3 DE CHAQUE TYPE)

Pour le mode Solo (voir page 30).



24 TUILES SALLE

Elles sont révélées à mesure que vous explorez la montagne.



10 TUILES RESSOURCES DE DÉPART

Elles indiquent les ressources avec lesquelles les joueurs commencent la partie (voir page 5).



4 BOUCLERS DE CLAN (1 PAR JOUEUR)

Ils rappellent la couleur de chaque joueur et sont retournés lorsque leur propriétaire dépasse 100 points de Gloire.



56 BÂTIMENTS (14 DE CHAQUE COULEUR)

Chaque couleur possède 8 bâtiments de base (4 maisons et 4 ateliers) ainsi que 6 monuments (3 piliers et 3 portes).



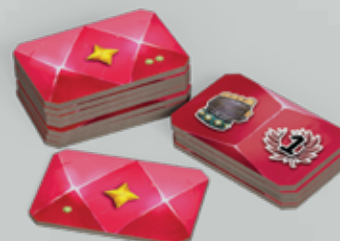
3 TUILES DIFFICULTÉ

Pour le mode Solo (voir page 30).



24 TUILES GRAVATS

Elles octroient des ressources lors de l'action Creuser (voir page 17).



12 TUILES OBJECTIF (6 TUILES OBJECTIF I ET 6 TUILES OBJECTIF II)

Elles représentent les objectifs à atteindre pour gagner des points de Gloire à la fin de la partie (voir page 40).



4 AIDES DE JEU (1 PAR JOUEUR)

Vous y trouverez tous les détails sur les symboles du jeu ainsi que des rappels utiles.



1 PATEAU CLAN DES ANCIENS

Pour le mode Solo (voir page 30).



1 DÉ CLAN DES ANCIENS

Pour le mode Solo (voir page 30).

KARRAK-SÜR-KAZAR, la MONTAGNE SACRÉE, demeure ANCESTRALE DES NAINS depuis la PREMIÈRE ère de la BARBE, EST tombée sous le JOUG DES TÉNÈBRES depuis bien TROP LONGTEMPS. VOILÀ DES SIÈCLES que LEURS INFÂMES CRÉATURES SOUILLENT les SALLES qui ABRITAIENT AUTREFOIS les PLUS NOBLES DES NAINS. CETTE OFFENSE N'a QUE TROP DURÉ. THORJAL, le ROI DES NAINS, a CONVOQUÉ tous les CLANS de SON PEUPLE afin qu'ils S'UNISSENT et REPRENnent POSSESSION de la MONTAGNE. QUI PARMI les CHEFS de CLAN ayant RÉPONdu à SON appel CONTRIBUERA le PLUS à RESTAURER la GRANDEUR PASSÉE du PEUPLE DES NAINS ?

APERÇU

Covenant se joue en une succession de tours repartis sur trois ères. À son tour, un joueur affecte les nains de son clan à différentes tâches. Vos nains et vos outils vous permettent d'effectuer toutes sortes d'actions : creuser la montagne, capturer les ennemis qui l'occupent, transporter des ressources, et bâtir différents types de bâtiments pour restaurer la splendeur et le lustre de la demeure des aïeux.

À la fin de chaque ère, le Conseil se réunit : ce sera l'occasion de gagner diverses récompenses, ainsi que des points de Gloire pour les différents projets que vous aurez réalisés.

Ce cycle se poursuit jusqu'au troisième Conseil, après lequel a lieu le décompte final. À la fin de la partie, le clan ayant cumulé le plus de Gloire remporte à la fois la reconnaissance du grand monarque et une victoire bien méritée.



REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Le long développement de ce jeu n'aurait pas été possible sans la patience, le dévouement et les conseils de Juan Ruiz de la Fuente, Juan Milla, Aida Hernández, Samuel Joany, Alfonso Hernández Haro, Antonio Gámiz et David J. Iglesias. Nous remercions également J. R. R. Tolkien d'avoir créé un univers si fascinant et si inspirant, ainsi que toute l'équipe de Devir d'avoir rendu ce projet possible.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

- 1 Distribuez au hasard une aide de jeu à chaque joueur. L'une d'entre elles dispose d'une étoile  sur la page Symboles : assurez-vous au préalable qu'elle fait partie des aides distribuées. Le joueur qui reçoit cette aide de jeu prend le marqueur Premier Joueur.
- 2 Distribuez aléatoirement 1 plateau Clan à chaque joueur.
Tous les plateaux Clan ont la même structure globale, mais la répartition des symboles dans la zone de la forge est unique à chaque plateau.
- 3 Chaque joueur choisit une couleur, prend le bouclier de la couleur correspondante et le place dans l'emplacement Bouclier de son plateau Clan, face +100 cachée. Ensuite, chaque joueur prend 2 tuiles Stockage et les place dans les emplacements dédiés de son plateau Clan, face Poignée visible.
- 4 Chaque joueur prend les pions en bois de sa couleur :
 - A 8 nains – Laissez les nains de force 3/4 à côté de votre plateau Clan. Placez les nains de force 1/2, force 1 visible, dans votre taverne.
 - B 15 chariots – Laissez-les à côté de votre plateau Clan.
 - C 10 marqueurs Clan – Placez-en 1 au début de chaque piste du plateau principal, à l'exception de la piste Gloire sur le bord extérieur, pour laquelle le marqueur est placé sur la case 5 (voir schéma du plateau principal page suivante). Conservez les marqueurs restants à côté de votre plateau Clan.



- D 4 maisons, 4 ateliers, 3 piliers et 3 portes – Répartissez vos piliers et vos portes sur les emplacements dédiés du plateau principal, en plaçant un monument par site de construction (voir schéma du plateau principal page suivante). Placez ensuite 1 maison et 1 atelier sur chacun des deux emplacements correspondants de votre forge, située sur le côté droit de votre plateau Clan. Placez enfin respectivement 2 maisons et 2 ateliers sur les deux emplacements correspondants chez votre architecte, sur le côté gauche de votre plateau Clan.



- E Placez 2 tuiles Double Clé sur les emplacements correspondants de votre forge.

- 5 À côté du plateau principal, révélez autant de tuiles Ressources de départ, Tradition, Objectif I et Objectif II qu'il y a de joueurs. En commençant par le joueur assis à **droite** du premier joueur et en continuant dans le sens **antihoraire**, chaque joueur choisit à tour de rôle 1 tuile jusqu'à ce que tous les joueurs aient 1 tuile de chaque type : 1 tuile Ressources de départ, 1 tuile Tradition, 1 tuile Objectif I et 1 tuile Objectif II.



Placez les ressources indiquées sur votre tuile Ressources de départ sur les emplacements Stockage de votre plateau Clan. Les jetons Bière sont placés dans votre taverne. Les tuiles Objectif sont placées, face cachée, dans les emplacements dédiés. La tuile Tradition est placée, face visible, dans le premier emplacement Tradition sur la gauche de votre Plateau. Enfin, avancez vos marqueurs sur toutes les pistes correspondantes comme indiqué, en gagnant les avantages octroyés par chaque case que vous atteignez. Une fois terminé, rangez les tuiles Ressources de départ et toutes les tuiles inutilisées dans la boîte.

ARCHITECTE

FORGE



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table sur la face correspondant au nombre de joueurs : 1/2 joueurs ou 3/4 joueurs. Si vous jouez en mode Solo, consultez les règles de mise en place spécifiques présentées page 30. Si vous jouez à 3 joueurs, prenez les chariots de la couleur que vous n'utilisez pas pour recouvrir les emplacements Ressource comportant le symbole 4, situés à droite du trône du Roi et sur certains sites de construction. (Ces chariots ne seront pas pris en compte dans le décompte du trône à la fin de la partie.)

Remarque : Sur sa face 1/2 joueurs, le plateau principal indique des symboles de dés. Ces symboles sont utilisés uniquement en mode Solo. À 2 joueurs, ignorez-les.

- 2 Placez les pions Ennemi dans le sac et mettez-le de côté pour l'instant.

- 3 Mélangez les tuiles Tradition. Retournez-en 4 au hasard et placez-les sur les emplacements correspondants. Avec les tuiles Tradition restantes, formez 2 piles, face cachée, près du plateau.



- 4 Placez le marqueur Ère sur la première case de la piste Ère.



- 5 Mélangez séparément les tuiles Projet en fonction du symbole indiqué à leur verso. Prenez-en 1 de chaque type au hasard et placez-les aléatoirement (sans ordre spécifique) sur les emplacements correspondants du plateau principal, face visible. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.



- 6 Mélangez les tuiles Gravats. Piochez-en 5 au hasard et placez-les sur les emplacements dédiés, face visible. Avec les tuiles Gravats restantes, formez 2 piles, face cachée, près du plateau principal.



- 7 Lancez les 3 dés Ennemi et placez-les sur les emplacements correspondants.

- 8 Mélangez les tuiles Salle. Piochez-en 4 et placez-les aléatoirement, face visible (fond jaune, noir ou turquoise), sur les emplacements Salle de la montagne comportant le symbole . Recouvrez les autres emplacements Salle de la montagne avec des tuiles Salle, face cachée (fond rouge). Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, il vous restera 5 tuiles Salle : rangez-les dans la boîte.



- 9 Sur chaque tuile Salle face visible, placez au hasard autant de pions Ennemi, tirés du sac, qu'il y a de crânes indiqués.



- 10 Mélangez les tuiles Relique. Révélez-en 4 au hasard et placez-les sur les emplacements correspondants. Avec les autres, formez 2 piles, face cachée, près du plateau principal.



- 11 Mélangez les tuiles Outil. Révélez-en 4 au hasard et placez-les sur les emplacements correspondants. Avec les autres, formez 2 piles, face cachée, près du plateau principal.



- 12 Mélangez les écus du Roi. Révélez-en 4 au hasard et placez-les sur les emplacements correspondants. Avec les autres, formez 2 piles, face cachée, près du plateau principal.



- 13 Mélangez séparément les tuiles Joyau selon leur type de sertissage (argenté ou doré). Révélez-en 3 de chaque type et placez-les sur les emplacements correspondants. Avec les tuiles restantes, formez 2 piles, face cachée, près du plateau principal.



- 14 Constituez une réserve commune à côté du plateau contenant les différents jetons Ressource (fer, émeraude, or et cristal), ainsi que les jetons Bière.





LES NAINS ET LEURS OUTILS

Dans les pages suivantes, nous présenterons plus en détail les actions et le déroulement d'une partie de *Covenant*. Mais avant cela, deux éléments méritent d'être expliqués dès à présent : les **outils** et les **nains**. Les nains sont vos ouvriers : en les affectant à des outils spécifiques, vous déterminerez quelles **actions** vous effectuerez, ainsi que la **force** avec laquelle celles-ci seront résolues. Au cours de la partie, vous pouvez fortifier les nains de votre clan, leur forger de nouveaux outils et améliorer ces outils en y sertissant des bijoux.



NAINS

Chaque joueur commence la partie avec 4 nains de force 1 dans sa taverne. Ceux-ci peuvent être améliorés au cours de la partie afin de gagner en force. La force d'un nain indique l'efficacité avec laquelle il effectuera son action lorsqu'il sera affecté à un outil.



Un nain de force 3 affecté à une action Transporter peut transporter jusqu'à 3 ressources.



BIÈRE



Chaque fois qu'un joueur affecte un nain à un outil, il peut dépenser exactement 1 jeton Bière afin d'augmenter temporairement la force de ce nain. Certains jetons octroient +1 de force, d'autres +2.

Les jetons Bière dans votre taverne ne peuvent pas être échangés. Vous ne pouvez pas convertir deux de vos jetons +1 en un seul jeton +2. Vous ne pouvez pas non plus scinder un de vos jetons +2 en deux jetons +1.

Le joueur décide de dépenser un jeton Bière +1 pour son nain de force 3 afin qu'il puisse Transporter 4 ressources au lieu de 3.



Chaque fois que vous rencontrez ce symbole, **gagnez 1 jeton Bière**. Vous pouvez soit prendre un jeton Bière +1 dans la réserve, soit défausser un jeton Bière +1 de votre taverne pour prendre un jeton Bière +2.

FORTIFIER UN NAIN



Ce symbole indique que le joueur actif peut fortifier l'un des nains de son clan (à l'exception du nain actuellement utilisé lors du tour en cours). Fortifier un nain augmente de manière permanente la force du nain de 1. Lorsque vous fortifiez un nain de force 1 ou de force 3, retournez simplement son pion sur son autre face pour le transformer respectivement en nain de force 2 ou de force 4. Lorsque vous fortifiez un nain de force 2, remplacez le pion en question par un pion de force 3 parmi ceux de votre réserve. Les nains ne peuvent pas être fortifiés au-delà d'une force de 4, mais ils peuvent toujours recevoir un jeton Bière, quelle que soit leur force.



OUTILS

Chaque joueur commence la partie avec les 4 outils de départ imprimés sur son plateau Clan :



La PIOCHE

vous permet
d'effectuer l'action
CREUSER
(voir page 17).



La HACHE

vous permet
d'effectuer l'action
COMBATTRE
(voir page 18).



Le COMPAS

vous permet
d'effectuer l'action
BÂTIR
(voir page 22).



Le CHARIOT

vous permet
d'effectuer l'action
TRANSPORTER
(voir page 20).

Au cours de la partie, les joueurs auront l'occasion d'obtenir de nouveaux outils plus performants, y compris celui du cinquième type : le livre.

Le LIVRE vous permet d'effectuer l'action **LIRE**. C'est une action joker, qui s'utilise au choix comme n'importe laquelle des actions précédentes.



Chaque outil indique 4 éléments différents :



- 1 Un symbole Action, qui sera recouvert par le nain affecté à cet outil (voir page 14).
- 2 Le coût requis pour forger cet outil (voir page 10).
- 3 L'illustration de l'outil.
- 4 Un emplacement pour un sertissage (voir page 11).

FORGE

Lorsque vous rencontrez le symbole , vous pouvez forger un nouvel outil. Lorsque vous rencontrez le symbole , vous pouvez sertir un joyau dans un outil déjà forgé.

FORGER UN OUTIL



Cet effet vous permet d'obtenir 1 outil parmi ceux disponibles sur le plateau principal. Vous aurez principalement l'occasion de forger des outils en bâtissant des ateliers (voir page 25). Pour forger un outil, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Défaussez de votre réserve 1 fer ainsi que la ressource indiquée par le coût de l'outil sélectionné (vous défaussez donc 2 ressources au total).
- 2 Sur votre plateau Clan, placez l'outil forgé dans n'importe quel emplacement vide de n'importe quelle colonne de votre forge, sous l'un des outils déjà imprimés (sans que cet outil ne corresponde forcément à l'outil forgé). Votre forge contient 4 colonnes, chacune étant identifiée par une rune : **R, T, F, N**. Vous pouvez placer un maximum de 2 nouveaux outils dans chacune de ces colonnes.



Le joueur bleu a placé 2 outils dans sa colonne T, il ne peut donc plus placer d'outil dans cette colonne.

- 3 Gagnez immédiatement la récompense imprimée sur l'emplacement dans lequel vous venez de placer l'outil. *Tous les plateaux possèdent les mêmes récompenses, mais celles-ci sont réparties dans des colonnes différentes selon les plateaux. Vous trouverez ci-dessous un résumé de ces récompenses. La suite du livret de règles vous donnera plus de détails pour chacune d'entre elles.*

- 1 Fortifiez un nain et placez chez l'architecte la maison et l'atelier présents dans cet emplacement.
- 2 Gagnez 2 jetons Bière et placez chez l'architecte la maison et l'atelier présents dans cet emplacement.
- 3 Gagnez une tuile Double Clé et placez-la au-dessus de votre cachot. Avancez de 2 cases sur la piste Prestige Militaire.
- 4 Gagnez une tuile Double Clé et placez-la au-dessus de votre cachot. Effectuez 2 déplacements ennemis (déplacez 2 ennemis vers une ou plusieurs salles adjacentes ou déplacez 1 ennemi 2 fois). Retirez 1 des 2 tuiles Stockage de votre plateau afin de gagner 2 emplacements de stockage supplémentaires.
- 5 Avancez de 2 cases sur la piste Cour Royale et livrez 1 ressource au trône du Roi selon les règles normales de transport de ressources (voir page 20).
- 6 Avancez de 2 cases sur la piste Exploitation Minière.
- 7 Sertissez 1 joyau en payant le coût normal.
- 8 Défaussez 1 fer et gagnez 1 relique en fonction de votre position sur la piste Exploitation Minière. Retirez 1 des 2 tuiles Stockage de votre plateau afin de gagner 2 emplacements de stockage supplémentaires.

TAVERNE:

Les nains disponibles et votre stock de jetons Bière sont placés dans la taverne

CACHOT:

Les ennemis capturés sont placés dans le cachot

FORGE:

Les outils obtenus sont placés dans la forge



ARCHITECTE: Les bâtiments disponibles à la construction sont placés chez l'architecte

SERTIR UN JOYAU



Cet effet vous permet d'ajouter 1 joyau disponible sur le plateau principal à 1 de vos outils. Pour sertir un joyau dans un outil, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Défaussez la ressource indiquée sur le plateau principal à côté du joyau que vous voulez sertir, puis gagnez immédiatement les points de Gloire suivants :



SERTISSAGES ARGENTÉS

Gagnez immédiatement 3 points de Gloire.



SERTISSAGES DORÉS

Gagnez immédiatement 2 points de Gloire.



Pour sertir l'un ou l'autre des joyaux du milieu, vous devez dépenser 1 or. Vous gagnez immédiatement 2 points de Gloire si vous choisissez le sertissage doré.

- 2 Placez le joyau sur l'outil de votre plateau Clan que vous souhaitez sertir. Cet outil doit disposer d'un emplacement disponible correspondant à la couleur choisie : les sertissages argentés se placent sur des emplacements argentés, les sertissages dorés sur des emplacements dorés.
- 3 Remplacez le joyau que vous venez de prendre par un autre joyau de même couleur de la réserve. Placez-le sur l'emplacement que vous venez de libérer sans décaler les autres joyaux.

CONCEPTS IMPORTANTS



Un chiffre rouge indique le montant que vous devez dépenser d'un certain élément.
Un chiffre noir indique le montant que vous gagnez d'un certain élément.

Tous les effets des différents symboles que vous rencontrerez au cours de votre partie sont rappelés dans les aides de jeu.



Dépensez 2 points de Gloire



Avancez de 2 cases sur la piste Cour Royale

RESSOURCES ET STOCKAGE

Dans *Covenant*, il existe 4 types de ressources.

Chaque fois qu'un joueur gagne une ressource, il doit la stocker sur un emplacement de stockage libre de son plateau Clan. Tous les clans commencent la partie avec 4 emplacements, pouvant chacun stocker 1 ressource. Lorsque vous forgez un nouvel outil et que vous le placez dans l'un des 2 emplacements de votre plateau Clan comportant le symbole , il débloque 1 de vos 2 tuiles Stockage : retirez-la pour bénéficier de 2 nouveaux emplacements de stockage. Si vous gagnez une ressource, mais que vous n'avez pas d'emplacement libre pour la stocker, vous pouvez défausser une ressource actuellement stockée pour la remplacer par la nouvelle.



FER



ÉMERAUDE



OR



CRISTAL



JOKER



PISTES COUR ROYALE, PRESTIGE MILITAIRE ET EXPLOITATION MINIÈRE

Il existe 3 pistes sur lesquelles vous pouvez progresser :



PISTE COUR ROYALE

Elle vous permet de gagner les faveurs de votre souverain, notamment en transportant des ressources.



PISTE PRESTIGE MILITAIRE

Elle vous permet de fortifier les nains de votre clan et de gagner des tuiles Tradition, notamment en capturant des ennemis.



PISTE EXPLOITATION MINIÈRE

Elle vous permet de trouver de puissantes reliques, notamment en creusant dans la montagne.

Lorsqu'un joueur progresse sur l'une de ces pistes, il avance son marqueur correspondant et gagne les récompenses indiquées sur chaque case qu'il atteint ou traverse.



Le joueur bleu gagne 2 de prestige militaire, il avance donc son marqueur de 2 cases sur cette piste. Il dépasse une case lui permettant de fortifier un nain, ce qu'il fait immédiatement.

SUCCÈS



À mesure que vous avancez sur les pistes Cour Royale, Prestige Militaire et Exploitation Minière, vos marqueurs atteignent des cases comportant un symbole étoilé. Ce symbole représente un succès : plus vous avancez sur une piste, plus votre clan accomplit de succès. Chaque piste peut accorder jusqu'à 4 succès, vous permettant donc d'atteindre un maximum de 12 succès si vous parvenez à avancer suffisamment sur les 3 pistes. À la fin de la partie, en fonction du nombre de succès que vous avez atteints, vous gagnez des points de Gloire pour les tuiles Objectif choisies en début de partie (voir page 27).



TRADITIONS



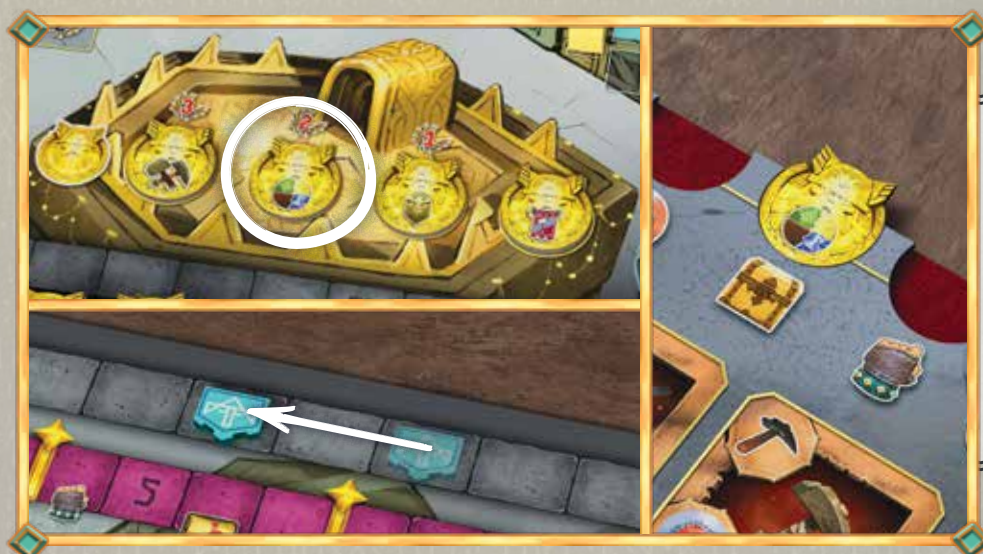
Ces tuiles octroient de puissants bonus qui s'activent chaque fois que vous remplissez la condition indiquée. (Voir page 36 pour plus de détails.)

ÉCUS DU ROI

GAGNER UN ÉCU DU ROI



Chaque fois que vous rencontrez ce symbole, choisissez 1 des écus disponibles sur le plateau principal (certains ont un coût en points de Gloire qui doit être payé) et placez-le dans un emplacement disponible en haut à droite de votre plateau Clan. Vous gagnez alors la récompense indiquée **sous l'emplacement** dans lequel vous avez placé l'écu (et **non** celle indiquée sur l'écu lui-même). Si vous n'avez plus d'emplacement libre (parce que vous avez déjà 6 écus sur votre plateau), vous pouvez placer le nouvel écu en défaussant l'un de ceux que vous avez déjà, et ainsi gagner à nouveau la récompense de cet emplacement.



Le joueur bleu a gagné un écu du Roi. Il choisit l'écu coûtant 2 points de Gloire, et recule donc de 2 cases son marqueur sur la piste Gloire. Ensuite, il place l'écu dans l'emplacement vide de son plateau Clan permettant de gagner immédiatement une tuile Relique.

ACTIVER LES ÉCUS DU ROI PENDANT LE CONSEIL



Pendant la phase du Conseil (voir page 26), les écus du Roi présents sur votre plateau Clan vous octroient les récompenses indiquées **sur chacun d'eux** (et non celles des emplacements dans lesquels ils sont posés). Si vous gagnez un écu pendant le Conseil, vous ne recevez pas la récompense de l'écu gagné (vous recevez néanmoins la récompense de son emplacement, comme d'habitude lorsque vous placez un écu).

DÉROULEMENT



La partie se déroule en 3 ères. À chaque ère, chaque joueur jouera 4 tours. Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. L'ère se termine par une phase du Conseil (voir page 26), que tous les joueurs résolvent en même temps. Lorsqu'une ère est terminée, la suivante commence.



La partie se termine à l'issue du Conseil de la troisième ère.



TOURS D'UN CLAN

À tour de rôle, chaque joueur joue son tour individuellement. À votre tour, vous devez prendre 1 des nains disponibles dans votre taverne et l'affecter à l'un de vos outils afin d'effectuer une action. Cette étape est **obligatoire** : si vous avez au moins un nain dans votre taverne au début de votre tour, vous devez l'affecter à un outil. Pour effectuer un tour, résolvez les étapes suivantes :

Facultatif : Au début de votre tour, vous pouvez utiliser une relique (voir page 16).

1

Choisissez 1 nain disponible parmi ceux dans votre taverne et affectez-le à l'un des outils disponibles de votre forge (c'est-à-dire un outil auquel aucun nain n'est déjà affecté). Placez le nain sur l'emplacement en haut à gauche de l'outil en vous assurant qu'il recouvre le symbole Action (pioche, hache, compas, chariot ou livre).

Le joueur bleu choisit un nain disponible de force 2 et l'affecte à une hache disponible : il place son pion de sorte à bien recouvrir le symbole Hache.



2

Si vous le souhaitez, avant d'effectuer l'action, vous pouvez dépenser 1 jeton Bière pour augmenter temporairement la force du nain affecté jusqu'à la fin du tour en cours. Le jeton Bière peut avoir une valeur de +1 ou +2. Posez le jeton Bière à côté du nain pour rappeler aux autres joueurs que sa force est augmentée temporairement. Vous le défausserez à la fin du tour dans la réserve générale.

Le joueur bleu place un jeton Bière +2 à côté du nain affecté à la hache. Ainsi, ce nain, qui a normalement une force de 2, aura une force de 4 pendant ce tour.





Utilisez l'outil. Chaque outil peut octroyer jusqu'à deux effets. Vous pouvez appliquer les deux effets dans l'ordre de votre choix, mais vous devez appliquer le premier effet choisi en totalité avant de passer au second. Les outils octroient deux types d'effets :



ACTION. Chaque outil permet au joueur d'effectuer l'une des quatre actions du jeu (Creuser, Combattre, Bâtir ou Transporter) en utilisant la force du nain qui lui est affecté (voir page 16).



SERTISSAGE. Un joyau serti dans un outil génère un effet supplémentaire qui ne dépend pas de la force du nain. Si l'action de l'outil choisi est utilisée pour serti un joyau dans cet outil, ce nouveau sertissage **peut** être utilisé pendant le tour en cours.



Le joueur bleu a affecté son nain à une hache sertie. Il peut, dans l'ordre de son choix, effectuer une action Combattre de force 4, et bénéficier de l'effet du sertissage.



Si, lors d'un tour ultérieur, le joueur affecte un nain à une pioche qui n'a pas de sertissage, mais qu'il sertit cette pioche en utilisant l'action de son tour, il peut alors activer l'effet du joyau qu'il vient de serti.

Facultatif : À la fin de votre tour, si vous n'avez pas utilisé de relique au début de celui-ci, vous pouvez en utiliser une maintenant, à condition de ne pas avoir obtenu la relique en question durant le tour en cours (voir page 16).

Lorsque ces étapes sont terminées, défaussez tout jeton Bière utilisé de votre plateau Clan. Renouvelez les tuiles sur le plateau principal si nécessaire (voir ci-dessous). Le joueur suivant pourra ensuite effectuer son tour. Les joueurs enchaînent ainsi les tours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun nain dans leur taverne. Une fois que tous les joueurs ont accompli quatre tours, l'ère se conclut par la phase du Conseil. À l'issue du troisième Conseil, la partie est terminée.

RENOUVELER LES TUILES SUR LE PLATEAU PRINCIPAL

À la fin de chaque tour, vérifiez s'il y a des emplacements laissés vides sur le plateau principal, auquel cas de nouvelles tuiles doivent être placées. Si les emplacements vides sont situés sur des zones disposant de flèches, les tuiles de cette zone doivent d'abord être décalées dans le sens des flèches afin de combler les emplacements vides. La majorité des tuiles doivent ainsi être décalées avant le renouvellement des tuiles. Seules les tuiles **Outil** et **Joyau** font **exception à cette règle** : puisqu'il n'y a pas de flèches dans leur zone respective, elles ne sont pas décalées lors de leur renouvellement.



À la fin du tour du joueur bleu, il y a 2 emplacements vides dans la zone Exploitation Minière. Toutes les tuiles sont décalées vers la droite pour combler les emplacements vides, laissant 2 emplacements à gauche à remplir avec des tuiles provenant de la réserve.

RELIQUES



Au cours de la partie, les joueurs peuvent gagner des tuiles Relique représentant de puissants artefacts à usage unique, forgés par les nains qui habitaient jadis la montagne.

Si vous le souhaitez, **mais uniquement** au tout début ou à la toute fin de votre tour, vous pouvez utiliser 1 de vos reliques. Pour utiliser une relique, faites-la pivoter à 90° afin d'indiquer qu'elle a été utilisée, tout en demeurant visible par tous les joueurs pour le reste de la partie. Chaque relique ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie et vous ne pouvez utiliser qu'une seule relique par tour. **De plus, il est impossible d'utiliser une relique au cours du tour où elle a été gagnée.**

Chaque relique dispose d'une illustration représentant son type **1** et d'un effet **2** (référez-vous à l'aide de jeu pour comprendre chacun de ces effets). Un petit chiffre **3** indique également le nombre total de reliques de ce type présentes dans le jeu.



Chaque fois que vous rencontrez ce symbole, gagnez 1 tuile Relique parmi celles situées avant ou au niveau de la case qu'occupe votre marqueur sur la piste Exploitation Minière.

Les tuiles Reliques gagnées sont placées à côté de votre plateau Clan.

À la fin de la partie, les joueurs qui auront forgé des outils dans la colonne dédiée aux reliques (voir page 28) gagneront des points de Gloire en fonction du **nombre de types de reliques** différents qu'ils détiendront.



Le joueur bleu peut utiliser 1 des 2 reliques qu'il possède avant ou après avoir affecté un nain à un outil. S'il le fait, il doit faire pivoter la relique à 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée : il la conserve ensuite ainsi, bien en vue, jusqu'à la fin de la partie.

ACTIONS DE BASE

Chaque outil auquel vous affectez un nain vous permet d'effectuer une action. La puissance de cette action dépend de la force du nain et de l'éventuel jeton Bière qui l'accompagne.

Effectuez l'action correspondant à l'outil auquel vous avez affecté votre nain et bénéficiez de l'effet de l'éventuel joyau serti dans l'outil. Appliquez ces effets dans l'ordre de votre choix.

Il existe 4 actions de base dans le jeu : Creuser, Combattre, Transporter et Bâtir. Une cinquième action joker existe également : Lire.



LIRE



Le GRAND LIVRE de la Barbe est un registre de l'ensemble des découvertes, entreprises, pactes, contrats et griefs du clan au travers de sa longue histoire.

L'action Lire vous permet d'effectuer l'action de base de votre choix (Creuser, Combattre, Bâtir ou Transporter) en utilisant la force du nain affecté.



CREUSER



IL EST À LA FOIS PASSIONNANT ET TERRIFIANT D'OUVRIR DE NOUVEAUX TUNNELS DANS LA MONTAGNE. UN ÉLAN DE JOIE ET DE FIERTÉ SE FAIT TOUJOURS RESSENTIR LORSQU'ON REDÉCOUVRE LES SALLES DE SES ANCÊTRES, MAIS ON NE SAIT JAMAIS CE QUI PEUT S'Y CACHER AUJOURD'HUI.

La force du nain affecté à une pioche indique le nombre de tuiles Gravats que vous pouvez retirer de la zone Exploitation Minière (voir page 7) du plateau principal. Retirer une tuile Gravats vous permet de gagner immédiatement la ressource indiquée sur la tuile. Vous choisissez les tuiles Gravats que vous voulez retirer de la zone. Comme indiqué sur le plateau, 2 points de force sont nécessaires pour retirer la tuile Gravats la plus à gauche.



Une fois les ressources gagnées, défaussez les tuiles choisies. Les ressources gagnées doivent être stockées comme expliqué dans la section *Ressources et stockage* (voir page 12).

Le joueur bleu affecte un nain de force 3 à une pioche. Il choisit 3 tuiles Gravats qui rapportent respectivement 1 fer, 1 fer et 1 or. Il stocke ces ressources et défausse les 3 tuiles Gravats.



Lorsque vous défaussez les tuiles Gravats, vous gagnez une récompense supplémentaire :

Si vous avez défaussé 1 ou 2 tuiles Gravats, avancez de 1 case sur la piste Exploitation Minière.



Si vous avez défaussé 3 ou 4 tuiles Gravats, avancez de 2 cases sur la piste Exploitation Minière.

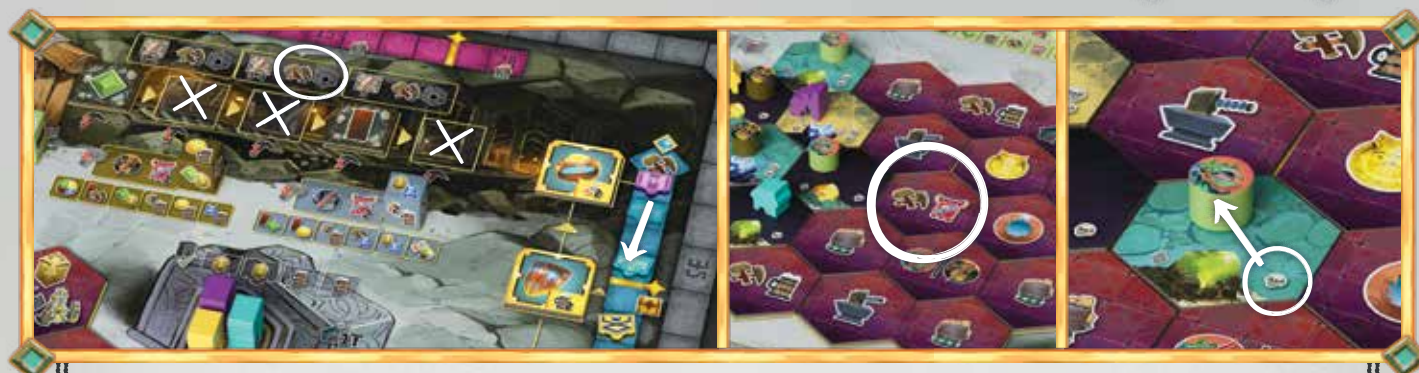
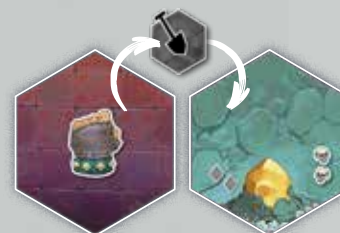


Si vous avez défaussé 5 tuiles Gravats, avancez de 3 cases sur la piste Exploitation Minière.



Une fois les récompenses des tuiles Gravats gagnées, résolvez les étapes ci-dessous pour révéler **une seule** tuile Salle (et ce quel que soit le nombre de tuiles Gravats défaussées) :

- 1 Choisissez une tuile Salle qui est actuellement face cachée (elle indique une récompense, et a un fond de couleur rouge) et qui est adjacente à une tuile déjà face visible (c'est-à-dire à une salle déjà révélée).
- 2 Gagnez la récompense indiquée sur la tuile choisie.
- 3 Retournez la tuile face visible et placez-y autant de pions Ennemi qu'il y a de crânes indiqués sur sa nouvelle face. Les ennemis sont piochés au hasard dans le sac.



Le joueur bleu a défaussé 3 tuiles Gravats : il avance donc de 2 cases sur la piste Exploitation Minière. Il doit maintenant retourner 1 tuile Salle. Il aimerait choisir celle qui lui rapporte un écu du Roi en récompense, mais cette tuile n'est adjacente à aucune tuile déjà révélée. Il choisit donc à la place une tuile qui lui permet d'avancer d'une case sur la piste Exploitation Minière et d'une case sur la piste Prestige Militaire. Après avoir gagné cette récompense, il révèle la tuile et place 1 ennemi dessus, car elle indique 1 crâne.

SECTEURS ET PRÉSENCE DES CLANS

À mesure que vous ouvrirez des passages dans la montagne et que vous révélez de nouvelles salles, vous découvrirez que celles-ci existent en 3 couleurs différentes : jaune, noir et turquoise. Chaque groupe de tuiles adjacentes de même couleur forme un **secteur**. Un secteur peut être composé d'une seule tuile ou de plusieurs tuiles. Un joueur est présent dans un secteur dès qu'il possède un bâtiment dans celui-ci.



Dans cette configuration de salles, 4 secteurs différents ont été formés jusqu'à présent.

COMBATTRE

LES PUISSANCES MALÉFIQUES ONT FAIT DÉFERLER LEURS SERVITEURS DANS NOTRE MONTAGNE afin d'y répandre leur poison. NUL NAIN NE CONNAÎTRA LE REPOS TANT QUE CETTE INFLUENCE diabolique n'aura pas été éradiquée.

La force du nain affecté à une hache indique le nombre d'ennemis qu'il peut capturer. La montagne a été envahie et dévastée par 3 types d'ennemis différents, et chacun nécessite une force différente pour être capturé. Vous pouvez répartir la force totale de votre nain pour capturer plusieurs ennemis, qu'ils soient présents dans la même salle ou dans des salles différentes.

GOBELINS		Petits et espiègles, mais cela ne les rend pas moins fiers. Leur grand nombre en fait des adversaires dangereux.	
ORCS		Forts, robustes et infatigables.	
TROLLS		Des créatures redoutables dont la peau est dure comme la pierre. Ce sont les plus terribles rivaux des nains.	



Le joueur bleu affecte un nain de force 3 à une hache et ajoute un jeton Bière +1. Cela lui permet de capturer au choix 4 gobelins ; 2 orcs ; 1 orc et 2 gobelins ; ou 1 troll et 1 goblin.



Après avoir capturé des ennemis, avancez sur la piste Prestige Militaire comme suit :

GOBELINS



Pour chaque groupe de **2 gobelins** capturés, avancez de **1 case** sur la piste Prestige Militaire.



ORCS



Pour **chaque orc** capturé, avancez de **1 case** sur la piste Prestige Militaire.



TROLLS



Pour **chaque troll** capturé, avancez de **2 cases** sur la piste Prestige Militaire.



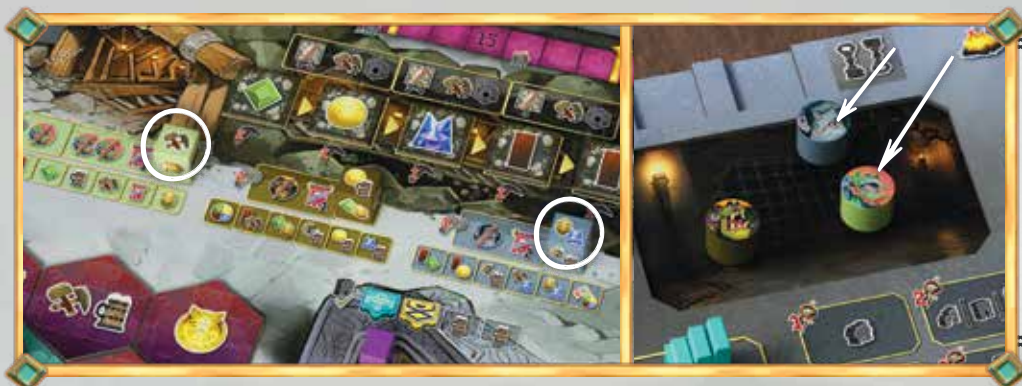
Enfin, recevez une récompense pour chaque type d'ennemi capturé, en fonction de ce qu'indique le dé correspondant. Vous ne gagnez **la récompense** d'un dé qu'**une seule fois** pour chaque **type** d'ennemi capturé lors d'un combat, quel que soit le nombre d'ennemis de ce type capturés. Si vous avez capturé plusieurs types d'ennemis, vous gagnez les récompenses correspondantes dans l'ordre de votre choix.

Le joueur bleu a capturé 1 troll et 1 goblin : il avance donc de 2 cases sur la piste Prestige Militaire pour le troll. S'il avait capturé un deuxième goblin, il aurait avancé d'une case supplémentaire. Après avoir capturé les ennemis, le joueur bleu gagne les récompenses indiquées sur les dés correspondants.



Une fois la récompense d'un dé gagnée, relancez le dé pour renouveler la récompense qui sera accordée la prochaine fois qu'un joueur capturera un ennemi de ce type. Si vous décidez de ne pas gagner la récompense, quelle qu'en soit la raison, ne relancez pas le dé.

Enfin, placez tous les ennemis capturés dans le cachot de votre plateau Clan (voir *Ennemis et cachot*, page suivante).



Le joueur bleu gagne la récompense du dé gris (car il a capturé au moins 1 troll), ainsi que la récompense du dé vert (car il a capturé au moins 1 goblin). Comme il n'a capturé aucun orc, il ne gagne pas la récompense du dé marron. Pour chaque récompense gagnée, il lance ensuite le dé correspondant (sans toucher de nouvelles récompenses). Il termine son action Combattre en plaçant les ennemis capturés dans son cachot.

ENNEMIS ET CACHOT



Cette tuile vous rapporte deux clés.

Les ennemis présents dans votre cachot vous rapportent des points de Gloire lors de la phase du Conseil (voir page 26). Le **nombre** d'ennemis que vous pouvez détenir dans votre cachot pendant la phase du Conseil - et par conséquent le nombre de points qu'ils vous rapportent - dépend du nombre de **clés** dont vous disposez.

Par défaut, vous pouvez garder prisonniers 2 ennemis de n'importe quel type dans votre cachot. Vous pourrez par la suite garder 1 ennemi supplémentaire de n'importe quel type pour chaque clé que vous gagnerez. Vous pouvez gagner des clés en plaçant un outil que vous avez forgé dans l'un des

emplacements qui en octroient en récompense.

Si vous vous retrouvez avec plus d'ennemis que de clés, vous devrez choisir quels ennemis relâcher durant la phase du Conseil et défausser les pions correspondants.

À la fin de la partie, les joueurs qui auront forgé des outils dans la colonne dédiée aux ennemis (voir page 28) gagneront des points de Gloire en fonction du **nombre d'ennemis** qu'ils auront dans leur cachot.



DÉPLACEMENTS ENNEMIS



Ce symbole vous permet de déplacer des ennemis vers une salle adjacente déjà révélée. Aucun ennemi ne peut être déplacé vers une salle qui n'est pas révélée. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 ennemis dans une même salle.



TRANSPORTER

La restauration des grands monuments bâtis par les premiers nains n'est pas une tâche aisée et elle nécessite des ressources spécifiques. Cependant, transporter ces ressources sans incident peut s'avérer plus compliqué qu'il n'y paraît à première vue.

La force du nain affecté à un chariot indique le nombre de ressources pouvant être transportées depuis votre plateau Clan vers un seul et même site de construction du plateau principal.

Dans ces sites de construction, les joueurs peuvent restaurer les robustes piliers et les portes colossales qui soutiennent le cœur de la montagne. Ces monuments sont en effet des bâtiments spéciaux qui nécessitent une grande quantité de matériaux : avant de pouvoir bâtir un monument (avec l'action Bâtir), vous devez d'abord apporter le nombre de ressources indiqué sur son site de construction afin de l'obtenir, et de le rendre disponible chez votre architecte.

Il existe 3 sites dédiés aux piliers et 3 sites dédiés aux portes, chaque site indiquant le nombre de ressources qu'un joueur doit y livrer afin d'obtenir son bâtiment (1, 2 ou 3 ressources). Chaque site peut être utilisé par tous les clans, et chaque clan peut donc obtenir un total de 3 piliers et 3 portes (un pour chaque site). Transporter des ressources avec cette action vous fera gagner des points de Gloire. Une fois la livraison d'un joueur effectuée en totalité, le monument de sa couleur lui deviendra disponible : il ne pourra alors plus livrer de ressources à ce site de construction.

1

Choisissez 1 des 6 **sites de construction** sur le plateau principal. Il n'est pas possible de choisir un site dont vous avez déjà obtenu le monument. Lorsque vous effectuez l'action Transporter, **vous ne pouvez livrer des ressources qu'à un seul site** : il n'est pas possible de répartir la livraison entre plusieurs sites.





Pour obtenir ce pilier, un joueur doit y livrer un total d'exactly 3 ressources. Le joueur bleu a déjà un chariot de sa couleur sur ce site, puisqu'il y a livré une ressource au tour précédent. Il peut donc encore choisir ce site et y transporter jusqu'à 2 ressources pour atteindre les 3 ressources requises.

2

La force du nain détermine le nombre de ressources que vous pouvez transporter de vos emplacements de stockage vers le site de construction. Ces ressources doivent correspondre aux emplacements disponibles du site de construction, c'est-à-dire aux emplacements qui ne sont pas recouverts par un chariot. Vous ne pouvez pas livrer d'autres ressources que celles correspondant aux emplacements disponibles (ni pour rappel livrer davantage de ressources que le nombre de ressources requises par joueur, ni livrer de ressources à plusieurs sites de construction en même temps). En revanche, si votre nain a encore de la force après avoir effectué son action Transporter, il peut effectuer une livraison au trône du Roi (voir page suivante). Pour chaque ressource livrée, défaussez la ressource correspondante et recouvrez l'emplacement correspondant avec un chariot de votre couleur. Après la livraison, vous gagnez la **récompense** suivante pour chaque ressource livrée :



Le joueur bleu choisit le site nécessitant 3 ressources et où il dispose déjà d'un chariot. Le nain utilisé pour l'action a une force de 3. Cela signifie qu'une fois les 2 ressources manquantes transportées ici, il pourra livrer 1 ressource au trône du Roi. Le joueur bleu défausse 1 cristal et 1 fer, car il y a des emplacements disponibles nécessitant ces ressources. Il recouvre ces emplacements avec des chariots bleus et gagne 3 points de Gloire au total (1 point pour le fer et 2 points pour le cristal).

3

Lorsque vous avez livré le nombre requis de ressources à un site de construction (et qu'il y a donc autant de chariots de votre couleur sur ce site), le monument de ce site devient disponible : prenez le monument de votre couleur et placez-le chez l'architecte de votre plateau Clan.

4

Enfin, placez un de vos marqueurs Clan sur l'un des emplacements vides au sommet du site de construction, afin d'indiquer que vous avez terminé les livraisons pour ce site et que vous ne pouvez plus y effectuer d'action Transporter. Vous gagnez alors la récompense indiquée sur cet emplacement. Il existe deux types de récompenses :

◆ **AVANCER SUR LA PISTE COUR ROYALE :**



◆ **GAGNER UN JETON BIÈRE :**



Le joueur bleu a livré les 3 ressources requises par le site de construction qu'il a choisi. Il prend donc le pilier bleu de ce site et le place chez l'architecte de son plateau Clan. Puis, il recouvre d'un marqueur Clan l'emplacement libre du site lui permettant d'avancer de 2 cases sur la piste Cour Royale, et applique immédiatement cet effet. Le joueur bleu dispose désormais d'un pilier, qu'il pourra bâtir lors d'un tour ultérieur avec l'action adéquate.

À la fin de la partie, les joueurs qui auront forgé des outils dans la colonne dédiée aux monuments (voir page 29) gagneront des points de Gloire en fonction du nombre de portes et de piliers qu'ils auront obtenus depuis les différents sites de construction.

LE TRÔNE DE THORJAL, LE ROI DES NAINS



Le roi Thorjal a entrepris la construction d'un trône grandiose : il s'agit d'une noble tâche à laquelle tous les clans peuvent participer.

La construction du trône du Roi suit globalement les mêmes règles que l'action Transporter : les joueurs peuvent défausser les ressources nécessaires pour le trône et placer des chariots de leur couleur sur les emplacements correspondants afin de gagner des points de Gloire en fonction des ressources livrées. Les ressources peuvent être transportées vers le trône du Roi de deux manières différentes :

- ◆ Lorsque vous effectuez une action Transporter vers un site de construction (pour lequel vous n'avez pas encore livré le nombre de ressources requises), si votre nain dispose d'un excédent de force après y avoir livré toutes les ressources qu'il pouvait, vous pouvez utiliser cet excédent de force pour livrer autant de ressources au trône du Roi.

Le joueur bleu affecte un nain avec une force de 4 à un chariot. Il choisit le site d'une porte où il lui reste 2 ressources à livrer. Une fois celles-ci livrées, il lui reste encore 2 points de force, ce qui lui permet d'effectuer 2 livraisons au trône du Roi.
En revanche, il n'aurait pas pu pas livrer une seule ressource au site afin de livrer 3 ressources au trône du Roi, et encore moins livrer 4 ressources directement au trône, car il doit en priorité livrer ses ressources au site choisi.



Résoudre l'effet de ce symbole permet de transporter des ressources directement vers le trône du Roi. Ce symbole apparaît notamment dans l'un des emplacements de votre forge, sur votre plateau Clan. Vous pouvez livrer autant de ressources que le nombre indiqué sur le symbole Chariot (dans l'exemple ci-contre, jusqu'à 2 ressources). Cette récompense ne vous permet pas de livrer des ressources aux sites de construction.

Si tous les emplacements du trône du Roi sont occupés par des chariots, aucune autre ressource ne peut plus y être transportée. À la fin de la partie, les clans qui auront le plus de chariots sur le trône du Roi gagneront des points de Gloire (voir page 27).



BÂTIR



EN MATIÈRE D'ARCHITECTURE, TRÈS PEU DE CRÉATURES DANS CE MONDE PEUVENT RIVALISER AVEC LES NAINS. NOS ARCHITECTES, NOS INGÉNIEURS ET NOS ARTISANS SONT SANS AUCUN DOUTE LES PLUS HABILES QUI SOIENT.

La force du nain affecté à un compas indique le type de bâtiment que vous pouvez bâtir ce tour-ci. Il existe 4 types de bâtiments :

MAISONS

Des maisons accueillantes où les nains se reposent et vivent.

ATELIERS

Le martèlement de l'acier contre les enclumes résonne à l'intérieur des ateliers. C'est ici que les nains forgent de puissants outils et taillent leurs gemmes magiques.

PORTES

Ces portes imposantes séparent les différents quartiers de la cité des nains. Elles sont ornées des symboles et des armoiries des clans qui y vivent.

PILIER

Des colonnes impressionnantes qui soutiennent le poids de la montagne et sur lesquelles sont gravées des runes racontant l'histoire du peuple nain.

Lorsque vous effectuez l'action Bâtir, vous devez choisir 1 option dans la liste suivante. Chaque option nécessite un minimum de force pour pouvoir être sélectionnée. De plus, vous ne pouvez bâtir que des bâtiments présents chez l'**architecte** de votre plateau Clan. Si vous choisissez une option qui nécessite moins de force que celle dont vous disposez, la force inutilisée est perdue. Si l'option vous permet de bâtir plusieurs bâtiments, vous pouvez les bâtir dans l'ordre de votre choix.

FORCE REQUISE



BÂTIMENTS



Le joueur bleu affecte un nain de force 4 à un compas, ce qui lui permet de bâtir un atelier, ainsi qu'un pilier ou une porte. Cependant, il décide de bâtir plutôt une maison et un atelier, ce qu'il aurait pu faire avec seulement 3 points de force. Le point de force excédentaire est perdu.



Lorsque vous bâtissez un bâtiment, prenez l'élément correspondant chez votre architecte et placez-le sur l'une des salles révélées (face visible), qu'il y ait ou non des ennemis présents dans cette salle. Une fois qu'un bâtiment a été placé, vous ne pouvez ni le remplacer par un autre type ni le déplacer. Chaque type de bâtiment est placé d'une manière différente :

BÂTIMENTS DE BASE : MAISONS ET ATELIERS



Ces **bâtiments de base** peuvent être placés directement sur une tuile Salle sur laquelle il reste un emplacement disponible. Chaque tuile peut accueillir soit 1 bâtiment (◆), soit 2 bâtiments (◆◆). Vous ne pouvez pas placer un bâtiment dans une salle où il n'y a plus d'emplacement disponible. De plus, chaque joueur ne peut avoir que **1 seul bâtiment de base sur chaque tuile Salle**.

Chaque joueur commence la partie avec 2 maisons et 2 ateliers chez l'architecte de son plateau Clan. Il peut y ajouter des maisons et des ateliers supplémentaires en forgeant des outils et en les plaçant dans les emplacements débloquant de nouveaux bâtiments.



Cette salle peut accueillir jusqu'à 2 bâtiments de base (maisons et ateliers).



MONUMENTS : PILIERS ET PORTES

Au début de la partie, les joueurs ne possèdent aucun monument chez leur architecte. Ces monuments ne peuvent être acquis que grâce à l'action Transporter. Une fois obtenus et bâtis, les monuments sont placés à la jonction entre les tuiles Salle :



PILIERS : Ils sont bâtis à l'endroit où les pointes de 3 salles révélées se rejoignent (il n'est pas possible de les placer si l'une des trois tuiles est face cachée) et **doivent toujours être séparés des autres piliers** par au moins deux segments (autrement dit, deux piliers ne peuvent pas être adjacents).



Le joueur bleu peut bâtir un pilier aux endroits marqués d'une coche verte.



PORTES : Elles sont bâties le long des bords reliant deux salles adjacentes toutes les deux révélées, à condition **qu'il n'y ait pas déjà une porte** bâtie n'importe où dans l'une de ces deux salles.



Le joueur bleu peut bâtir une porte aux endroits marqués d'une coche verte.

Pendant la phase du Conseil, les bâtiments peuvent rapporter des points de Gloire en fonction des tuiles Projet actives (voir page 26).

À la fin de la partie, les joueurs qui auront forgé des outils dans la colonne dédiée à l'ensemble des bâtiments (voir page 29) gagneront des points de Gloire en fonction **du nombre de secteurs dans lesquels ils sont présents**, c'est-à-dire dans lesquels ils possèdent au moins un bâtiment (voir page 18).

RÉCOMPENSES DES BÂTIMENTS

Après avoir placé un bâtiment, vous gagnez immédiatement une récompense qui dépend à la fois du type de bâtiment placé et du type de **filon de ressource** présent dans la salle où il est bâti. Chaque salle contient un type de ressource spécifique, et chaque type de bâtiment exploite ces ressources de différentes manières. Les portes et les piliers étant bâtis sur plusieurs salles, ils rapportent les récompenses des différentes salles qu'ils touchent.

LORSQUE VOUS BÂTISSEZ UNE MAISON, VOUS GAGNEZ UNE RESSOURCE



LORSQUE VOUS BÂTISSEZ UN ATELIER, VOUS AMÉLIOREZ VOTRE FORGE



LORSQUE VOUS BÂTISSEZ UNE PORTE, VOUS GAGNEZ DES POINTS DE GLOIRE



LORSQUE VOUS BÂTISSEZ UN PILIER, VOUS AVANCEZ DE 1 CASE SUR UNE PISTE



Lorsque vous placez une porte entre une salle contenant un filon d'émeraude et une salle contenant un filon d'or, vous gagnez 3 points de gloire au total.



Lorsque vous placez un pilier au croisement de 2 salles contenant des filons d'émeraude et de 1 salle contenant un filon de cristal, vous avancez de 2 cases sur la piste Exploitation Minière et de 1 case sur la piste Cour Royale.

PHASE DU CONSEIL

LES GRANDS CHEFS DES DIFFÉRENTS CLANS SE RÉUNISSENT AUTOUR DU FEU POUR INFORMER LE ROI DE LEURS PROGRÈS, CHANTER LEURS EXPLOITS ET PLANIFIER LEURS FUTURES ENTREPRISES.

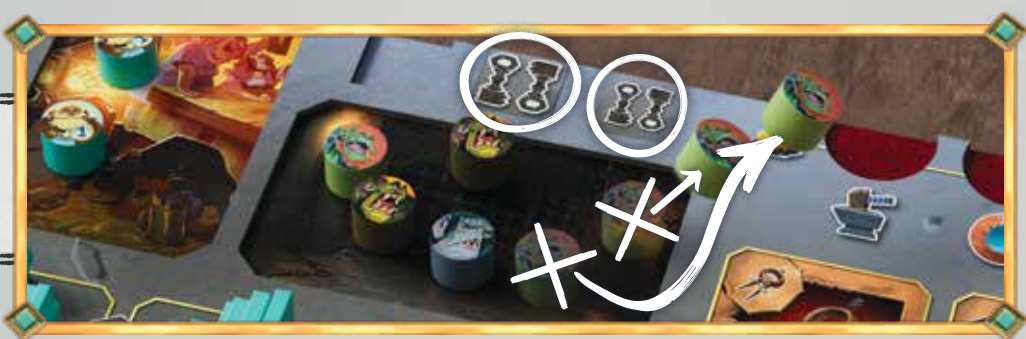


Si au début de son tour, le premier joueur a affecté ses 4 nains à des outils, alors **la phase du Conseil** commence. À ce stade, les tavernes de tous les joueurs doivent être vides.

Au début du Conseil, le premier joueur avance d'une case le marqueur Ère et tous les joueurs effectuent les étapes suivantes dans l'ordre :

- ◆ **Simultanément**, tous les joueurs renvoient dans leur taverne les 4 nains qu'ils ont affectés à des outils, sans modifier leur force actuelle. Ils sont à nouveau disponibles.
- ◆ **Dans l'ordre du tour**, chaque joueur gagne toutes les récompenses indiquées sur les écus du Roi (voir page 13) qu'il possède sur son plateau Clan. Une fois les récompenses des écus gagnées, chacun reçoit ensuite les récompenses de ses tuiles Tradition s'activant durant la phase du Conseil (voir page 36 : tuiles 6, 12, 16, 17, 19, 21 et 36).
Rappel : La récompense indiquée sous l'emplacement où un écu du Roi a été placé n'est gagnée qu'au moment où l'écu y a été placé, et non lors de la phase du Conseil. En revanche, si un joueur gagne un écu du Roi pendant la phase du Conseil, il reçoit la récompense de l'emplacement où il place cet écu, mais il ne reçoit pas la récompense indiquée sur l'écu lui-même.
- ◆ **Simultanément**, les joueurs vérifient combien d'ennemis ils peuvent détenir dans leur cachot. Chaque clé qu'ils possèdent leur permet de garder prisonnier 1 pion Ennemi de n'importe quel type dans leur cachot. Les joueurs doivent remettre dans le sac tous les ennemis qu'ils ne peuvent pas détenir. Ces monstres s'échappent et retournent se cacher dans la montagne !

Le joueur bleu possède 4 clés et un total de 6 ennemis dans son cachot. Il remet 2 ennemis de son choix dans le sac.



- ◆ **Simultanément**, les joueurs gagnent des points de Gloire en fonction des ennemis prisonniers dans leur cachot :



- ◆ **Dans l'ordre du tour**, les joueurs gagnent des points de Gloire en fonction de la tuile Projet qui se trouve juste à droite du marqueur Ère et de toutes les tuiles qui la précèdent. (Voir page 38 pour le détail de chaque tuile Projet.)



À la fin du deuxième Conseil, les joueurs décomptent la première et la deuxième tuile Projet.

Enfin, si le marqueur Ère n'a pas encore atteint la dernière case, le premier joueur commence la prochaine ère en effectuant un nouveau tour. Le marqueur Premier Joueur n'est pas transmis à un autre joueur au préalable.

Si le marqueur Ère a atteint la dernière case, la partie est terminée et les joueurs procèdent au décompte final.



La partie se termine lorsque le marqueur Ère atteint la dernière case, à la fin du troisième Conseil. Des points de Gloire sont alors attribués pour les éléments suivants :

LE TRÔNE DU ROI

Le joueur ayant le plus de chariots sur le trône du Roi gagne 6 points de Gloire. Le deuxième joueur en gagne 3, et le troisième en gagne 1. À 4 joueurs, le quatrième joueur ne remporte aucun point. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de chariots sur les emplacements du niveau supérieur gagne les points. Si l'égalité persiste, regardez le niveau suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit résolue. Si l'égalité persiste à tous les niveaux, les deux joueurs gagnent alors tous les points attribués pour la place disputée. La place suivante n'est pas sautée et peut toujours rapporter des points. Vous devez avoir placé au moins 1 chariot sur le trône du Roi pour pouvoir y gagner des points.



Le 4^e joueur ne peut remporter 1 point qu'en cas d'égalité.

Les joueurs bleu et rouge ont chacun 3 chariots sur le trône du Roi. Le joueur jaune en a 2 et le violet n'en a aucun. Le bleu et le rouge ont chacun 1 chariot au niveau supérieur (emplacements avec du cristal) ①, ils vérifient donc le niveau suivant (emplacements avec de l'or). Le bleu a 2 chariots ② et le rouge en a 1 ③. Le bleu gagne donc 6 points, le rouge 3 points et le jaune 1 point.



OBJECTIFS

Chaque joueur vérifie le nombre de succès qu'il a obtenus sur les pistes Cour Royale, Prestige Militaire et Exploitation Minière. S'il en a obtenu au moins 4, il peut révéler au choix 1 de ses deux tuiles Objectif. S'il en a obtenu au moins 8, il peut révéler ses 2 tuiles. Les joueurs gagnent tous les points de Gloire octroyés par les tuiles Objectif qu'ils ont révélées. Ces tuiles sont détaillées en page 40.



SUCCÈS

S'ils ont obtenu plus de 8 succès, les joueurs gagnent des points de Gloire supplémentaires.

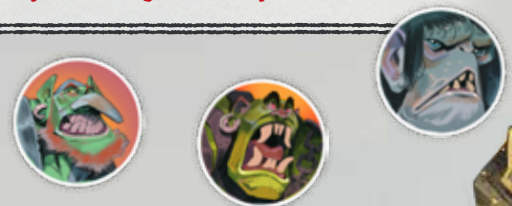


ENNEMIS AU CŒUR DE LA MONTAGNE

Chaque joueur perd 2 points de Gloire pour chaque tuile Salle sur laquelle il est présent (c'est-à-dire contenant au moins 1 bâtiment de sa couleur) et où se trouve au moins 1 ennemi. La présence de plusieurs ennemis dans une seule et même salle ne fait pas perdre de points supplémentaires. N'oubliez pas qu'un pilier touche 3 salles et qu'une porte en touche 2 : ces monuments peuvent donc vous faire perdre respectivement jusqu'à 6 et 4 points de Gloire.



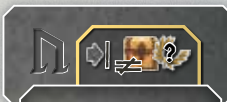
Le joueur bleu est présent dans 3 salles avec au moins 1 pion Ennemi : ①, ② et ④. Il perd donc 6 points de Gloire. Le joueur jaune est également présent dans 3 salles avec des ennemis : ①, ② et ③. Il perd donc également 6 points de Gloire.





OUTILS

Chaque colonne d'un plateau Clan dans laquelle de nouveaux outils ont été forgés octroie un bonus de score à la fin de la partie. Chaque colonne peut contenir au maximum 2 nouveaux outils, et les outils de départ imprimés sur le plateau Clan ne sont pas pris en compte pour ce bonus. Les bonus pour les colonnes d'outils sont les suivants :



Pour chaque type de relique différent que vous possédez (que vous l'ayez utilisée ou non), vous gagnez autant de points de Gloire que le nombre d'outils forgés dans cette colonne (soit un maximum de 2 points de Gloire par relique différente). Vous pouvez reconnaître les reliques à leur illustration. Il existe 6 types de reliques différents (voir page 16).



Le joueur bleu a 4 reliques, dont 3 sont différentes. Il a forgé 1 outil dans la colonne , il gagne donc $3 \times 1 = 3$ points de Gloire.



Chaque ennemi (quel que soit son type) emprisonné dans votre cachot vous rapporte autant de points de Gloire que le nombre d'outils forgés dans cette colonne (soit un maximum de 2 points de Gloire par ennemi).



Le joueur bleu a 4 ennemis dans son cachot. Il a forgé 2 outils dans la colonne , il gagne donc $4 \times 2 = 8$ points de Gloire.



Chaque secteur (voir page 18) dans lequel vous êtes présent (c'est-à-dire dans lequel vous avez au moins 1 bâtiment) vous rapporte autant de points de Gloire que le nombre d'outils forgés dans cette colonne (soit un maximum de 2 points de Gloire par secteur dans lequel vous êtes présent). N'oubliez pas qu'un pilier et une porte vous permettent d'être présent respectivement dans 3 et 2 secteurs différents.



Le joueur bleu est présent dans 6 secteurs différents : les secteurs 2, 3, 4, 5, 6 et 7.
Il a forgé 2 outils dans la colonne T, il gagne donc $6 \times 2 = 12$ points de Gloire.



Chaque monument (pilier ou porte) que vous avez obtenu d'un site de construction (que vous ayez par la suite bâti ou non ce monument) vous rapporte autant de points de Gloire que le nombre d'outils forgés dans cette colonne (soit un maximum de 2 points de Gloire par monument).



Le joueur bleu a 1 porte chez son architecte et a bâti 2 piliers dans les salles de la montagne.
Il a forgé 2 outils dans la colonne P, il gagne donc $3 \times 2 = 6$ points de Gloire.



JETONS BIÈRE ET RESSOURCES

Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque combinaison de 3 éléments (jetons Bière et/ou Ressource) que vous possédez.

Le joueur bleu termine la partie avec un jeton Bière +2, un jeton Bière +1 et 4 ressources (1 fer, 1 or et 2 cristaux).

Au total, il dispose de 7 éléments (le jeton Bière +2 vaut pour 2 jetons Bière), ce qui lui rapporte 2 points de Gloire.



Après avoir additionné tous ces points, le joueur ayant cumulé le plus de points de Gloire remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur concerné ayant obtenu le plus de succès est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire autour d'une corne de bière de la cuvée des nains !

Pour le glossaire complet des tuiles Joyau, Tradition, Projet et Objectif, consultez les pages 35 à 40.



LE CLAN DES ANCIENS N'EST PAS RÉPUTÉ POUR SA DOCILITÉ. CE GROUPE DE VIEUX NAINS NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE ! VOUS NE POUVEZ PAS LES LAISSER ABATTRE LE FOUET DU DÉSHONNEUR SUR LES BANNIÈRES DE VOTRE CLAN !

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place normale d'une partie pour 2 joueurs. Préparez votre plateau Clan normalement, à une exception près :



Révélez 2 tuiles de départ, 2 tuiles Tradition, 2 tuiles Objectif I et 2 tuiles Objectif II. Choisissez 1 tuile de chaque type et rangez les autres dans la boîte.

Préparez le Clan des Anciens comme suit :

- 1 Placez le plateau Clan des Anciens à côté de votre plateau Clan.
- 2 Choisissez une tuile Difficulté et insérez-la dans le plateau Clan des Anciens. Cette tuile permet d'ajuster le nombre de points de Gloire que le Clan des Anciens gagne à la fin de la partie. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la difficulté normale (voir page 34).
- 3 Prenez les cartes Outil du Clan des Anciens et triez-les en 4 paquets en fonction de leur type. Mélangez ensuite chaque paquet séparément, face cachée, et piochez au hasard 1 pioche, 1 hache, 1 chariot et 1 compas, afin de former un paquet contenant 4 outils différents. Mélangez ce paquet **Outils Disponibles** et placez-le à gauche du plateau Clan des Anciens : il contient les outils de départ du Clan des Anciens. Vous ne devez jamais le consulter !
- 4 Mélangez les cartes restantes (2 cartes de chaque type), face cachée, pour former le paquet **Forge du Clan des Anciens**. Mélangez ce paquet, puis placez-le, en le faisant pivoter à 90°, au-dessus du plateau Clan des Anciens : il contient les outils que le Clan des Anciens pourra forger au cours de la partie. Vous ne devez jamais le consulter non plus ! Lorsque le Clan des Anciens forge un outil, il le pioche dans ce paquet (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, page 33).

- 5 Attribuez une couleur de joueur au Clan des Anciens et placez :
 - A Toutes ses maisons et tous ses ateliers sur les emplacements correspondants de son plateau.
 - B Ses piliers et ses portes sur les emplacements des sites de construction du plateau principal (à côté des vôtres).
 - C Sur le plateau principal, un de ses marqueurs sur la case 5 de la piste Gloire, et un autre sur la case de départ de chacune des 3 autres pistes.
 - D Tous ses chariots et marqueurs restants près du plateau : ils seront utilisés pour transporter les ressources vers les sites de construction et le trône du Roi.

Remarque : Le Clan des Anciens joue sans ses pions Nain. Rangez-les dans la boîte.

- 6 Enfin, prenez le marqueur Premier Joueur : c'est vous qui déclencherez les phases du Conseil.



DÉROULEMENT

La partie se déroule selon les règles normales, à l'exception des ajustements ci-dessous.

DÉCISIONS DU CLAN DES ANCIENS

Sur le plateau principal, des valeurs de dés sont indiquées à côté de certains types de tuiles, des 6 sites de construction et des 5 rangées de salles de la montagne. Ces valeurs déterminent les **choix** que le Clan des Anciens fait pendant son tour lorsqu'il agit dans ces zones. Ainsi, lorsque vous voyez le mot « **choisir** » (ou tout autre synonyme ou dérivé), cela indique que le Clan des Anciens doit lancer son dé :

- ◆ Lorsque le Clan des Anciens doit choisir une tuile Gravats, une tuile Tradition, un sertissage ou un écu du Roi :

Le Clan des Anciens lance le dé et prend la tuile qui se trouve sur l'emplacement indiqué par le dé.

- ◆ Lorsque le Clan des Anciens doit choisir un site de construction :

Le Clan des Anciens lance le dé jusqu'à ce qu'il indique un site où aucun chariot de sa couleur n'a encore été placé.

- ◆ Lorsque le Clan des Anciens doit choisir une rangée de salles de la montagne :

Que ce soit pour placer un bâtiment, révéler une salle ou capturer des ennemis, le Clan des Anciens lance le dé et choisit la rangée indiquée par le dé.



TOUR DU CLAN DES ANCIENS

Lorsque c'est au tour du Clan des Anciens, procédez de la manière suivante :

- 1 Révélez le premier outil disponible situé à gauche du plateau Clan des Anciens. Placez cette carte, face visible, à droite du plateau Clan des Anciens : il s'agit du paquet **Outils Défaussés**. Si le Clan des Anciens n'a plus d'outils disponibles, mélangez tous les outils défaussés pour créer un nouveau paquet Outils Disponibles et replacez-le face cachée à gauche du plateau Clan des Anciens.
- 2 Effectuez ensuite les actions indiquées sur l'outil révélé en suivant strictement les 4 étapes indiquées, dans l'ordre, de haut en bas (voir *Actions des outils*, ci-dessous).
- 3 Le Clan des Anciens termine son tour.



ACTIONS DES OUTILS

Pendant son tour, le Clan des Anciens effectue les actions indiquées sur la carte Outil révélée. Il est important de noter que tous les outils du même type permettent d'effectuer les 3 mêmes actions. Une fois ces 3 actions résolues, seule la récompense offerte par la carte varie. Cela signifie qu'il y a toujours 4 étapes à suivre pour chaque outil.

Voici les actions de chaque outil, ainsi que la récompense offerte après leurs actions :



PIOCHE
CREUSER



HACHE
COMBATTRE



CHARIOT
TRANSPORTER



COMPAS
BÂTIR

PIOCHE – CREUSER



- ◆ Tout d'abord, lancez le dé autant de fois que nécessaire pour **choisir** 2 tuiles Gravats différentes parmi celles présentes sur le plateau principal. Ces 2 tuiles sont défaussées : **le Clan des Anciens ne gagne jamais de ressources**.
- ◆ Ensuite, le Clan des Anciens avance de 2 cases sur la piste Exploitation Minière. Il gagne également une relique (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, plus loin).
- ◆ Il **choisit** ensuite une rangée dans les salles de la montagne et révèle la première tuile Salle face cachée disponible dans cette rangée, en partant de la gauche. Si toutes les salles de cette rangée ont déjà été révélées, le Clan des Anciens choisit une autre rangée. Une fois la tuile choisie, sa récompense est gagnée, la salle est révélée et le nombre d'ennemis indiqué est placé dans cette salle.
- ◆ Enfin, le Clan des Anciens gagne une récompense (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, plus loin).



HACHE – COMBATTRE



- ◆ Tout d'abord, le Clan des Anciens **choisit** une rangée dans les salles de la montagne. La rangée choisie doit contenir, dans l'ordre de préférence : au moins 1 troll ; au moins 1 orc et 1 goblin ; ou au moins 2 gobelins.
- ◆ En commençant par la salle à l'extrême gauche de la rangée, le Clan des Anciens capture 1 troll. S'il n'y a pas de troll dans la rangée choisie, il capture le premier orc et le premier goblin présents. S'il n'y a pas d'orc, il capture les 2 premiers gobelins présents. Les ennemis capturés sont placés dans le cachot de son plateau.
- ◆ S'il n'y a aucune rangée parmi les salles de la montagne contenant soit un troll, soit un orc et un goblin, soit deux gobelins, le Clan des Anciens gagne 4 points de Gloire à la place.
- ◆ Ensuite, le Clan des Anciens gagne les récompenses correspondant aux ennemis capturés. N'oubliez pas qu'il ne gagne jamais de ressources (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, plus loin).
- ◆ Enfin, il gagne une récompense (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, plus loin).



CHARIOT – TRANSPORTER

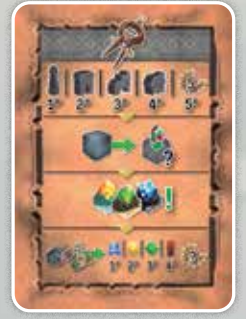


- ◆ Tout d'abord, le Clan des Anciens **choisit** un site de construction auquel il n'a pas encore livré de ressources.
- ◆ Après avoir choisi le site, il recouvre avec des chariots de sa couleur autant d'emplacements que le nombre total de livraisons requises pour ce site (1, 2 ou 3). Il recouvre en priorité les emplacements avec du cristal, puis ceux avec de l'or, puis ceux avec de l'émeraude, et enfin ceux avec du fer. Il place 1 chariot sur chaque emplacement et gagne les points de Gloire habituels pour la livraison des ressources. N'oubliez pas que le Clan des Anciens ne gagne jamais de ressources et n'a donc pas besoin d'en défausser pour effectuer des livraisons vers les sites de construction.
- ◆ Le Clan des Anciens reçoit ensuite le pilier ou la porte qu'il vient d'achever, puis place ce monument sur son plateau. Il place ensuite un de ses marqueurs Clan sur l'emplacement disponible le plus à gauche du site de construction, progressant ainsi sur la piste Cour Royale.
- ◆ Enfin, il gagne une récompense (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, plus loin).





COMPAS - BÂTIR



- ◆ Tout d'abord, le Clan des Anciens détermine quel bâtiment, parmi ceux disponibles sur son plateau, il va bâtir. Il bâtit en priorité un pilier. Si aucun pilier n'est disponible, il bâtit une porte. Si aucune porte n'est disponible, il bâtit un atelier. Si aucun atelier n'est disponible, il bâtit une maison. S'il n'y a aucun bâtiment disponible sur son plateau, le Clan des Anciens gagne 5 points de Gloire à la place.
- ◆ Ensuite, il **choisit** dans quelle salle bâtir le bâtiment sélectionné. Selon le bâtiment à placer, il existe différentes façons de procéder :



S'IL S'AGIT D'UN PILIER : Lancez le dé pour **choisir** 1 des 6 salles indiquées sur le diagramme du plateau Clan des Anciens. Si cette salle n'a pas encore été révélée, le Clan des Anciens doit relancer le dé. Une fois qu'une salle révélée a été choisie, placez le pilier au niveau de la première jonction (dans le sens horaire, comme indiqué sur le diagramme du plateau Clan des Anciens) qui relie deux autres salles révélées et qui ne contient pas déjà de pilier. Ainsi, le pilier sera placé en contact avec trois salles révélées (comme d'habitude). **Ce pilier peut être bâti à côté d'un autre pilier** (ignorez la règle de distance minimale).



S'IL S'AGIT D'UNE PORTE : Lancez le dé pour **choisir** l'une des 6 salles indiquées sur le diagramme du plateau Clan des Anciens. Si cette salle n'a pas encore été révélée, le Clan des Anciens doit relancer le dé. Une fois qu'une salle révélée a été choisie, placez la porte sur le premier bord (dans le sens horaire, comme indiqué sur le diagramme du plateau Clan des Anciens) qui relie une autre salle révélée et qui ne contient pas déjà de porte. Ainsi, la porte est placée en contact avec 2 salles visibles (comme d'habitude). **Cette porte peut toucher une salle qui est en contact avec une autre porte** (ignorez la règle d'une seule porte par salle).



S'IL S'AGIT D'UN ATELIER OU D'UNE MAISON : Lancez le dé pour **choisir** une rangée de salles de la montagne comprenant une salle avec au moins 1 emplacement disponible pour la maison ou l'atelier (comme toujours). Le Clan des Anciens place ensuite la maison ou l'atelier dans la première salle à gauche ayant un emplacement disponible. **Le Clan des Anciens peut avoir deux bâtiments de base (maison ou atelier) dans la même Salle** (ignorez la règle d'un seul bâtiment par joueur).

- ◆ Ensuite, il gagne les récompenses correspondant au bâtiment qu'il vient de bâtir et aux filons de ressources dans les salles concernées, conformément aux règles normales :
 - Il avance sur les pistes s'il place un pilier.
 - Il gagne des points de Gloire s'il place une porte.
 - Il forge un outil et/ou sertit un joyau s'il place un atelier.
 - Il ne reçoit rien s'il place une maison (puisque le Clan des Anciens ne reçoit jamais de ressources).
 - Pour plus de détails, voir *Récompenses du Clan des Anciens*, ci-dessous.
- ◆ Enfin, il gagne une récompense (voir *Récompenses du Clan des Anciens*, ci-dessous).

RÉCOMPENSES DU CLAN DES ANCIENS

Pendant son tour, le Clan des Anciens gagne des récompenses selon les règles normales. Par exemple, s'il révèle une tuile Salle, il gagne la récompense indiquée au verso. S'il capture un ennemi, il avance sur la piste Prestige Militaire et reçoit la récompense indiquée sur le dé correspondant. De même, lorsqu'il avance sur une piste et atteint une case avec une récompense, il gagne cette dernière.

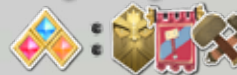
Voici les étapes spécifiques à suivre en fonction de la récompense gagnée :



Lorsqu'il gagne une ressource de n'importe quel type : le Clan des Anciens ne gagne rien.



Lorsqu'il avance sur une piste : il avance d'autant de cases que le nombre indiqué. S'il atteint des cases qui lui octroient des tuiles ou lui permettent de fortifier un nain, il les reçoit comme expliqué plus loin.



Lorsqu'il avance sur une piste de son choix : il avance d'une case sur **chacune** des trois pistes.



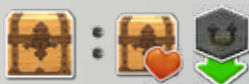
Lorsqu'il gagne un jeton Bière ou qu'il peut fortifier un nain : il gagne 1 point de Gloire à la place.



Lorsqu'il forge un outil : il prend la première carte du paquet Forge du Clan des Anciens et la place sous le paquet Outils Disponibles (à gauche de son plateau). Si le paquet Outils Disponibles est vide, il y place quand même l'outil forgé, créant ainsi un paquet Outils Disponibles composé d'une seule carte. S'il n'y a plus d'outils dans sa forge, il ne fait rien.



Lorsqu'il gagne une tuile Tradition, un écu du Roi ou un sertissage : il le **choisit** en utilisant son dé. Il ignore toute perte éventuelle de points de Gloire indiquée par l'emplacement révélé pour tout écu du Roi ou toute tuile Tradition qu'il gagne. Il ignore également tout gain de points de Gloire suite au sertissage des joyaux. Ensuite, il place la tuile gagnée dans la zone de stockage de son plateau (voir *Stockage du Clan des Anciens*, ci-dessous).



Lorsqu'il gagne une tuile Relique : il gagne la première tuile Relique, en partant du haut, d'un type que vous (le joueur) n'avez pas encore gagné. Si vous possédez déjà une relique de chaque type disponible, le Clan des Anciens gagne celle qui se trouve le plus haut.



Lorsqu'une récompense lui permet d'effectuer une livraison directement au trône du Roi : il recouvre avec ses chariots autant d'emplacements de livraison que la récompense le lui permet, en recouvrant par ordre de priorité le cristal, l'or, l'émeraude et enfin le fer. Le Clan des Anciens place un chariot sur chaque emplacement et gagne les points de Gloire habituels pour la livraison des ressources. N'oubliez pas que le Clan des Anciens ne gagne jamais de ressources et n'a donc pas besoin d'en défausser pour participer à la construction du trône du Roi.



Lorsqu'il doit capturer un goblin ou un orc : il **choisit** une rangée parmi les salles de la montagne contenant au moins 1 orc. S'il n'y a pas d'orc, il **choisit** une rangée avec au moins 1 goblin. En commençant par la salle à l'extrême gauche dans la rangée sélectionnée, il capture le premier ennemi ciblé qu'il rencontre. Après quoi, il gagne les récompenses habituelles pour avoir capturé des ennemis. Dans le cas rare où il n'y aurait aucun ennemi dans aucune salle, le Clan des Anciens ne fait rien.



Lorsqu'il doit placer une maison ou un atelier : il agit exactement comme spécifié pour l'action Bâtir, mais en plaçant exactement 1 maison ou 1 atelier (selon ce qu'indique la récompense). Comme toujours, s'il place un atelier, il gagne la récompense pour le filon de ressource selon l'emplacement du bâtiment (il ne gagne rien s'il bâtit une maison, puisqu'il ne gagne jamais de ressources).

STOCKAGE DU CLAN DES ANCIENS

À mesure que la partie progresse, le Clan des Anciens accumule des tuiles Tradition, des sertissages, des reliques et des écus du Roi en les plaçant dans sa zone de stockage. À la fin de la partie, le Clan des Anciens gagne des points de Gloire en fonction du nombre de tuiles qu'il possède (quel que soit leur type), selon le niveau de difficulté de la partie jouée.



PHASE DU CONSEIL

Lors de cette phase, le Clan des Anciens gagne des points de Gloire pour les éléments suivants :

- ◆ 1 point de Gloire pour chaque groupe de 2 gobelins, pour chaque orc et pour chaque troll dans son cachot. Le Clan des Anciens dispose d'un nombre infini de clés, il ne défausse donc jamais d'ennemis au cours de cette phase.
- ◆ 1 point de Gloire pour chaque bâtiment qu'il possède dans les salles de la montagne lors de la 1^{re} et de la 2^e phase du Conseil ; et 2 points de Gloire lors de la 3^e phase du Conseil.



DÉCOMPTE FINAL

Le Conseil gagne des points de Gloire à la fin de la partie selon le niveau de difficulté choisi, comme indiqué par la tuile Difficulté sur son plateau :

- ◆ 1 point de Gloire (normal) / 1 point de Gloire (difficile) / 2 points de Gloire (expert) pour chaque tuile Relique, chaque tuile Tradition, chaque sertissage et chaque écu du Roi dans sa zone de stockage.
- ◆ 1 point de Gloire (normal) / 2 points de Gloire (difficile) / 2 points de Gloire (expert) pour chaque succès atteint sur les 3 pistes et pour chaque outil dans ses paquets Outils Disponibles et Outils Défaussés. Les outils n'ayant pas encore été forgés par le Clan des Anciens et étant toujours situés au-dessus de son plateau ne sont pas pris en compte.
- ◆ Des points de Gloire pour ses chariots sur le trône du Roi, conformément aux règles normales : 6 points de Gloire s'il est celui qui a le plus de chariots, 3 points de Gloire si vous en avez plus que lui, ou aucun point de Gloire s'il n'a placé aucun chariot sur le trône du Roi. En cas d'égalité, suivez les règles normales.





JOYAUX



Les nains peuvent sertir des bijoux dans leurs outils. Chaque outil peut recevoir un seul sertissage de la couleur correspondante. Les effets des sertissages sont toujours facultatifs et sont utilisés pendant le tour du clan, avant ou après avoir effectué l'action de l'outil. La plupart des effets des sertissages reprennent des symboles communs à l'ensemble des règles de jeu. Les quelques effets spécifiques des sertissages sont décrits ci-dessous :



Augmentez de +1 la force du nain affecté à cet outil jusqu'à la fin du tour.



Capturez 1 goblin et gagnez la récompense du dé vert, puis placez-le dans le cachot de votre plateau Clan.



Capturez 1 orc ou 1 goblin et gagnez la récompense du dé marron ou du dé vert, selon l'ennemi capturé, puis placez-le dans votre cachot. De plus, s'il s'agissait d'un orc, avancez de 1 case sur la piste Prestige Militaire.



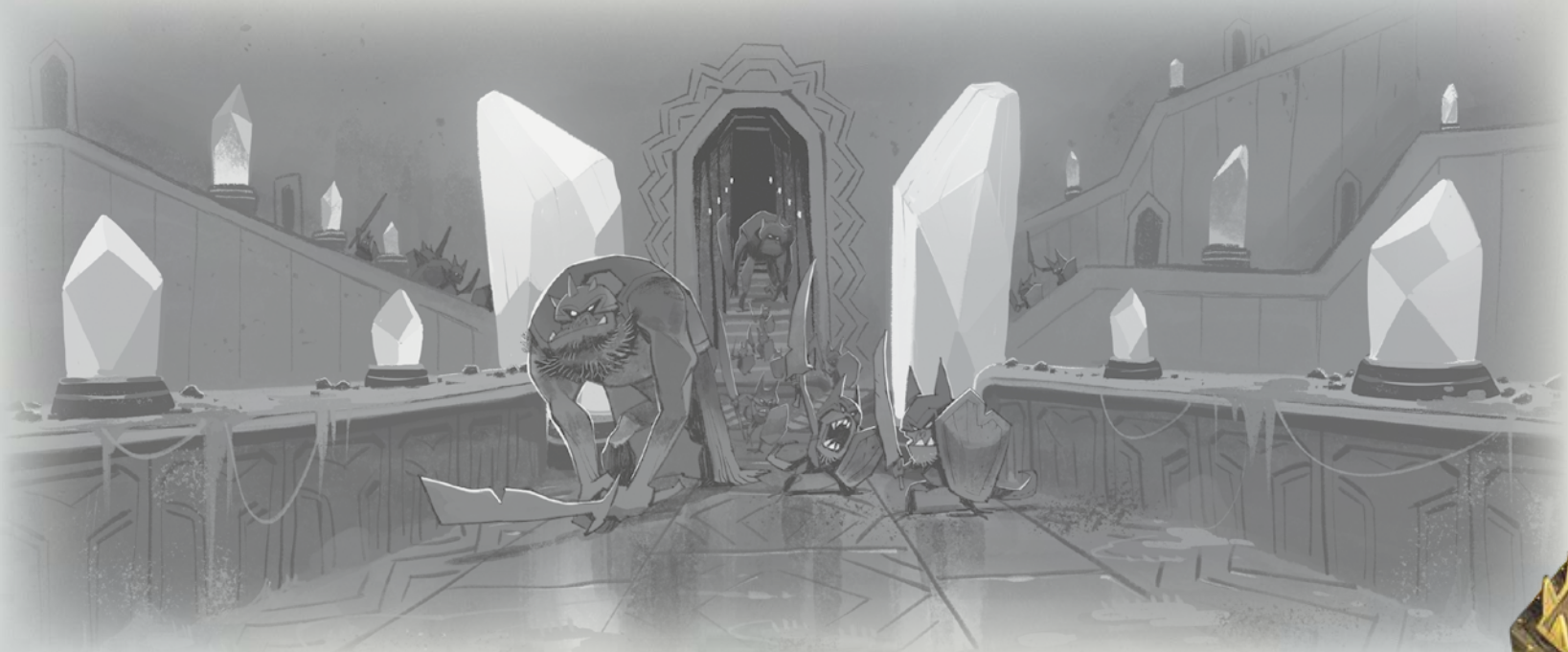
Livrez 1 ressource à un site de construction selon les règles de l'action Transporter (voir page 20).



Bâissez 1 maison disponible en suivant les règles normales de l'action Bâtir (voir page 23).



Sertissez 1 joyau selon les règles normales (voir page 11).



TRADITIONS

LA CULTURE NAIN VÈNÈRE LES TRADITIONS MILLÉNAIRES DE SES ANCÊTRES ET LES CLANS S'EFFORCENT D'HONORER CEUX QUI LES ONT PRÉCÉDÉS.

Vous commencez la partie avec 1 tuile Tradition. Lorsque vous en remplissez la condition indiquée à gauche, vous gagnez le bonus indiqué à droite.



Chaque fois que vous rencontrez ce symbole, choisissez 1 des tuiles Tradition disponibles sur le plateau principal (certaines ont un coût en points de Gloire qui doit être payé) et placez-la dans l'un des emplacements prévus à cet effet sur votre plateau Clan.

Les tuiles Tradition sont détaillées ci-dessous. Reportez-vous au numéro de la tuile pour en connaître le bonus et les conditions requises :



Ces 4 traditions fonctionnent de la même manière, mais chacune s'applique à un outil différent. Lorsque vous affectez un nain à une pioche, un chariot, une hache ou un compas, il gagne un bonus de +1 de force pour l'action de base de cet outil. Ce bonus n'est pas activé si le nain est affecté à un livre.



Lorsque vous transportez du fer ou des émeraudes, vous gagnez 2 points de Gloire (au lieu de 1 point de Gloire) pour chaque fer ou émeraude que vous livrez.



Pendant la phase du Conseil, après avoir vérifié combien d'ennemis vous pouvez garder prisonniers, vous gagnez 2 points de Gloire supplémentaires pour chaque groupe composé d'un gobelin, d'un orc et d'un troll emprisonnés dans votre cachot.



Lorsque vous révélez une salle, si vous découvrez un filon d'émeraude, vous gagnez 1 point de Gloire, et si vous découvrez un filon d'or ou de cristal, vous gagnez 2 points de Gloire.



Lorsque vous révélez une salle, si vous découvrez respectivement un filon d'émeraude, d'or ou de cristal, vous avancez d'une case sur la piste Exploitation Minière, Prestige Militaire ou Cour Royale.



Lorsque vous sertissez un joyau, effectuez immédiatement l'action indiquée sur le sertissage s'il est argenté, ou gagnez 1 point de Gloire supplémentaire s'il est doré.



Chaque fois que vous gagnez la récompense d'un des 3 dés Ennemi, vous pouvez choisir la récompense de n'importe laquelle de ses faces. Ensuite, lancez le dé normalement.



Vos nains n'ont besoin que d'une force de 2 pour capturer un troll (au lieu de 3).



À chaque phase du Conseil, vous pouvez effectuer une livraison au trône du Roi conformément aux règles normales.



Chaque fois que vous forgez un outil, avancez d'une case sur l'une des trois pistes de votre choix.



Chaque fois que vous gagnez une relique, vous pouvez obtenir celle que vous préférez parmi les reliques disponibles, quelle que soit votre position sur la piste Exploitation Minière.



Chaque fois que vous atteignez un succès sur l'une des 3 pistes, vous gagnez 1 jeton Bière.



À chaque phase du Conseil, vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque pilier et chaque porte que vous possédez (qu'ils soient chez votre architecte ou que vous les ayez bâtis sur le plateau principal).



À chaque phase du Conseil, choisissez un écu du Roi parmi ceux disponibles sur le plateau principal, et bénéficiez de la récompense indiquée dessus (sans en payer l'éventuel coût). L'écu choisi reste sur le plateau.



Chaque fois que vous obtenez une porte ou un pilier (en livrant le nombre de ressources requises à un site de construction), vous gagnez 1 jeton Bière et avancez de 1 case sur la piste Cour Royale, en plus de la récompense choisie.



À chaque phase du Conseil, vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque relique que vous possédez, que vous l'ayez utilisée ou non.



Lorsque vous activez une relique (au début ou à la fin de votre tour), vous pouvez effectuer l'action de n'importe laquelle des reliques visibles sur le plateau principal à la place de celle de votre relique. Votre propre relique reste utilisée (vous la pivotez), et la relique choisie reste sur le plateau, sans être elle-même pivotée.



À chaque phase du Conseil, vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque groupe de 2 bâtiments que vous avez bâtis dans les salles de la montagne, tous types confondus.



Lors du décompte final, vous disposez de 2 succès supplémentaires. Ces succès ne sont pas pris en compte pour l'activation des tuiles Tradition 15 et 23.



Chaque fois que vous atteignez un succès sur l'une des 3 pistes, vous gagnez 1 point de Gloire.



Vous disposez désormais d'une clé et d'un emplacement de stockage supplémentaire. Cette clé et cet emplacement de stockage sont pris en compte pour les tuiles Objectif liées aux clés et aux emplacements de stockage.



Lorsque vous bâtissez une maison ou un atelier, vous pouvez les placer dans une salle où vous avez déjà un de ces deux bâtiments, à condition qu'il reste un emplacement disponible.



Lors du décompte final, au lieu de perdre 2 points de Gloire pour chaque salle où vous êtes présent et contenant au moins 1 ennemi, vous n'en perdez que 1.



Vous gagnez 1 jeton Bière chaque fois que vous bâtissez un atelier dans une salle de la montagne.



Vous ignorez les coûts en points de Gloire lorsque vous gagnez des écus du Roi et des tuiles Tradition.



Lorsque vous bâtissez une maison dans une salle de la montagne, vous pouvez retirer 1 ennemi de votre choix de cette salle et le placer dans votre cachot. Vous ne gagnez pas les avantages habituels accordés pour avoir capturé des ennemis (vous n'avancez pas sur la piste Prestige Militaire et vous ne recevez pas la récompense du dé correspondant).



Lors du décompte final, cette tuile compte comme une relique d'un type que vous ne possédez pas. Il peut même s'agir d'un septième type de relique différent. Cette relique est prise en compte pour l'activation de la tuile Tradition 19.



Chaque clé vous permet de détenir 2 gobelins dans votre cachot pendant la phase du Conseil (au lieu de 1 seul par clé).



Vous pouvez bâtir des piliers adjacents à d'autres piliers.



Vous pouvez bâtir une porte dans une salle en contenant déjà une, quel qu'en soit son propriétaire.



Lorsque vous bâtissez un pilier, vous pouvez effectuer deux déplacements ennemis (il ne peut jamais y avoir plus de 3 ennemis dans une salle).



Lorsque vous bâtissez une porte, vous pouvez fortifier l'un de vos nains, selon les règles normales.



À chaque phase du Conseil, vous gagnez 1 point de Gloire et vous pouvez effectuer 1 déplacement ennemi (il ne peut jamais y avoir plus de 3 ennemis dans une salle).

PROJETS



À la fin de chaque phase du Conseil, chaque joueur gagne des points de Gloire en fonction de la tuile Projet située à côté du marqueur Ère, ainsi que de toutes celles qui la précèdent (voir *Phase du Conseil*, page 26). Chaque tuile Projet indique un critère de construction. Pour chaque bâtiment que vous possédez dans les salles de la montagne qui répond à ce critère, vous gagnez les points de Gloire indiqués.

MAISONS ET ATELIERS SITUÉS DANS LES SALLES : COULEURS ET FILONS



Cette tuile rapporte 1 point de Gloire pour chaque atelier situé dans une salle contenant un filon de cristal. Le joueur bleu possède 2 ateliers dans de telles salles. Il gagne donc 2 points de Gloire.



Cette même tuile rapporte 2 points de Gloire pour chaque maison située dans une salle jaune. Le joueur bleu possède 3 maisons dans de telles salles. Il gagne donc 6 points de Gloire.

PORTES ET PILIERS SITUÉS DANS LES SALLES : COULEURS ET FILONS



Gagnez les récompenses octroyées par toutes les salles que touchent vos monuments.



Cette tuile rapporte 2 points de Gloire pour chaque salle contenant un filon de cristal dans laquelle vous avez un pilier. Le joueur bleu a 1 pilier dans 2 salles de ce type et 1 autre pilier dans 1 salle de ce type. Il gagne donc 6 points de Gloire.



Cette tuile rapporte respectivement 2 points de Gloire et 1 point de Gloire pour chaque salle noire et chaque salle turquoise dans laquelle vous avez une porte. Le joueur bleu a 2 portes, l'une se trouve entre 2 salles noires et l'autre entre une salle jaune et une salle turquoise. Il gagne donc 5 points de Gloire.

PROJETS SPÉCIAUX



Choisissez 1 de vos portes : vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque salle faisant partie des secteurs en contact avec cette porte.

Le joueur bleu a une porte qui touche un secteur jaune composé de 3 salles ① et un secteur turquoise composé de 4 salles ②. Il gagne donc 7 points de Gloire.



Choisissez 1 de vos piliers : vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque salle faisant partie des secteurs en contact avec ce pilier.

Le joueur bleu a un pilier qui touche un secteur jaune composé de 1 salle ①, un secteur turquoise composé de 3 salles ② et un secteur noir composé de 4 salles ③. Il gagne donc 8 points de Gloire.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque type de bâtiment différent que vous avez bâti dans les salles de la montagne.

Le joueur bleu a bâti 3 maisons, 4 ateliers, 2 piliers et 2 portes. Il gagne donc 8 points de Gloire pour avoir bâti 4 types de bâtiments.



Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque salle dans laquelle vous avez au moins 1 bâtiment et qui ne contient pas d'ennemi.

Le joueur bleu est présent dans 6 salles, dont 2 contiennent au moins 1 ennemi. Il gagne donc 4 points de Gloire pour les 4 salles sans ennemi.



Choisissez 1 de vos piliers : vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque maison et chaque atelier appartenant à n'importe quel joueur et se trouvant dans les 3 salles en contact avec le pilier choisi.

Le joueur bleu a un pilier qui touche 3 salles comprenant au total 2 maisons et 4 ateliers. Il gagne donc 6 points de Gloire.



Chacun de vos ateliers vous rapporte 1 point de Gloire pour chaque maison appartenant à n'importe quel joueur et se trouvant dans une salle adjacente à celle de l'atelier. Les maisons situées dans la même salle que l'atelier ne comptent pas.

Le joueur bleu possède 3 ateliers. Le premier a 4 maisons dans des salles adjacentes. Le deuxième a 2 maisons dans des salles adjacentes. Le troisième a 3 maisons dans des salles adjacentes. Il gagne donc 9 points de Gloire.



OBJECTIFS

LES ANCIENS DU CLAN ÉDICTENT DES RÈGLES QUE NOUS DEVONS RESPECTER
AFIN DE RENDRE HOMMAGE À NOS ANCÊTRES.



Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 tuiles Objectif qui peuvent lui rapporter des points de Gloire à la fin de la partie. Ces tuiles restent secrètes des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie, mais chaque joueur peut évidemment consulter ses propres tuiles à tout moment.

Pour pouvoir révéler une tuile et la décompter en fin de partie, un joueur doit avoir atteint au moins 4 succès sur l'ensemble de ses trois pistes Cour Royale, Prestige Militaire et Exploitation Minière. Pour pouvoir révéler et décompter sa deuxième tuile Objectif, un joueur doit avoir atteint au moins 8 succès.

Le joueur bleu a atteint 2 succès sur la piste Prestige Militaire, 1 succès sur la piste Exploitation Minière et 1 dernier sur la piste Cour Royale. Avec ces 4 succès, il peut révéler 1 de ses 2 tuiles Objectif.



Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque outil que vous possédez, y compris les 4 outils de départ.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque outil que vous avez serti.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque pilier ou porte que vous possédez (que vous les ayez bâtis ou non).



Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque bâtiment que vous avez bâti dans les salles de la montagne.



Vous gagnez 3 points de Gloire pour chaque pilier que vous avez bâti dans les salles de la montagne.



Vous gagnez 3 points de Gloire pour chaque porte que vous avez bâtie dans les salles de la montagne.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque écu du Roi que vous possédez.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque tuile Tradition que vous possédez, y compris celle de départ.



Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque point de force que vous possédez parmi tous vos nains combinés.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque clé que vous possédez dans votre cachot, y compris les 2 clés de départ et celle octroyée par la tuile Tradition 24.



Vous gagnez 1 point de Gloire pour chaque emplacement de stockage dont vous disposez (qu'ils soient utilisés ou non), y compris les 4 emplacements de départ et celui octroyé par la tuile Tradition 24.



Vous gagnez 2 points de Gloire pour chaque type de relique différent que vous possédez (utilisée ou non).



CRÉDITS

AUTEUR : Germán P. Millán

ILLUSTRATIONS : Enrique Fernández

ÉDITEUR : David Esbrí

RENDUS 3D : David González

GRAPHISME ET MISE EN PAGE :

Diego San Martín et Meeple Foundry

IELLO POUR LA VERSION FRANÇAISE

CHEF DE PROJET : Guillaume Dejonghe

TRADUCTEUR : MeepleRules.fr

CORRECTEUR : Robin Leplumey

GRAPHISTE : Doriane Frache



www.devirgames.com



iello.fr