



Livret de Règles

Contenu

15 cartes Action (format Tarot)

Chacune de ces cartes représente une divinité sous sa forme Lumière (à gauche) et sous sa forme Ténèbres (à droite). Sous chaque divinité se trouve l'action correspondante qui peut être activée par les membres du Clan du joueur. Chaque carte Action peut avoir un nombre maximum de membres de Clan égal au nombre de joueurs : dès que ce nombre est atteint, la carte est *complète*.



5 cartes Temple (petite taille)

Ces cartes contiennent les pistes de score des pouvoirs d'adoration (PA) pour chaque divinité, une piste pour la forme Lumière et une pour la forme Ténèbres. Quand un joueur gagne le premier PA, il doit prendre un de ses membres de Clan pour le placer sur la carte au bon endroit (la valeur du cercle en bas est 1, la valeur de celui du haut est 5). Les améliorations ou pertes de PA sont indiquées en déplaçant les membres de Clan sur la piste correspondante.



Remarque : un joueur peut avoir un membre de Clan sur la piste Lumière et un membre de Clan sur la piste Ténèbres du même Temple et au même moment.

1 carte Cimetière et Manche

Cette carte montre le cimetière avec 5 tombes, ainsi que la Manche en cours (Lumière / Ténèbres). Quand le membre de Clan d'un joueur meurt, il doit être placé sur la carte Cimetière sur une case tombe vide. Au dos de la carte se trouve la configuration pour 3 joueurs.



1 carte Points de victoire (PV)

Cette carte est utilisée pour noter les points de victoire (PV) de chaque joueur.



56 membres de Clan (14 cubes pour chaque couleur)

Les joueurs utilisent les membres de Clan pour réaliser des actions et/ou pour inscrire leurs PA sur les cartes Temple.

16 cubes bois (marron), 16 cubes or (jaune), 16 cubes pierre (gris)

Ce sont les ressources du jeu et elles sont utilisées pour acheter des objets ou pour réaliser des actions.

8 cubes feu follet (bleu)

Ils peuvent être utilisés pour réaliser des actions spécifiques ou pour marquer des PV. Cependant, ils peuvent aussi produire des effets négatifs.

8 disques pour compter les points de victoire (2 de chaque couleur)

Ces disques sont placés sur les cartes PV pour indiquer les PV actuels du joueur. Utilisez le deuxième disque si un joueur dépasse 27 PV.

1 marqueur de premier joueur (jeton massue)

Ce jeton est utilisé pour indiquer le premier joueur actuel.



1 compteur de manche (disque blanc)

Il est placé sur la carte Cimetière et Manche pour indiquer la manche en cours et le type de manche – Lumière (Soleil) ou Ténèbres (Lune).

15 objets (3 de chaque : faucille, rune, feu sacré, dolmen et corne)

Ils représentent les objets du jeu. Chaque objet détient un pouvoir spécial.



4 écrans pour les joueurs

Ils servent à cacher les ressources des joueurs.

Mise en place

Mélangez les **5 cartes Temple** et placez les face visible, au hasard, pour former une colonne sur la table. Mélangez ensuite les cartes Action. Piochez des cartes, l'une après l'autre et placez chaque carte à côté de la carte Temple pour la Divinité correspondante. Quand toutes les cartes sont placées, elles forment une **grille de cartes 5x3**. Cela permet de créer le plateau de jeu, le Village Celte.



Placez la carte Cimetière et Manche à côté du plateau (dans une partie à 3 joueurs, assurez-vous que le côté 5 manches est visible), avec la carte Points de victoire. Placez le disque blanc de manche sur la première case du soleil.



Chaque joueur doit :

- Prendre 10 membres de Clan de sa couleur dans une partie à 4 joueurs, 12 dans une partie à 3 joueurs et 14 à 2 joueurs.

- Placer son compteur de PV sur la case 0 de la carte PV.
- Placer 2 bois, 2 pierres et 2 ors derrière son écran : ces ressources représentent les ressources romaines et elles peuvent être utilisées comme des ressources normales (pour essayer de corrompre les habitants du village.)

Pendant la partie, tous les joueurs doivent garder leurs jetons ressource et leurs feux follets cachés derrière leur écran. Les ressources, feux follets et membres de Clan qui ne sont pas encore placés sur les cartes forment la **réserve** du joueur.

Créez la réserve du jeu en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs :	ressources : 6 bois, 6 ors, 6 pierres, 6 feux follets, 2 objets de chaque sorte (2 faucilles, 2 runes, 2 feux sacrés, 2 dolmens, 2 cornes).
3 joueurs :	ressources : 7 bois, 7 ors, 7 pierres, 7 feux follets, 2 objets de chaque sorte
4 joueurs :	ressources : 8 bois, 8 ors, 8 pierres, 8 feux follets, 3 objets de chaque sorte.

Choisissez **au hasard le premier joueur** et donnez-lui le marqueur de premier joueur (la massue en bois) qui devra être visible par tous les joueurs.

Si vous jouez votre première partie, vous pouvez utiliser la mise en place facile (voir P19) ; sinon, suivez cette procédure : en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place 1 membre de Clan sur la case « active » (là où se trouve l'illustration) d'une carte Action de son choix. Ce processus est répété jusqu'à ce que les joueurs aient placé un certain nombre de membres de Clan sur les cartes Action (4/3/2 membres de Clan à 2/3/4 joueurs).

Vous pouvez choisir de les placer sur une carte Action qui n'est pas complète, même si un autre membre de Clan (le vôtre ou celui d'un adversaire) est déjà présent.

Quand un joueur place son **premier** membre de Clan sur une carte, il reçoit **2 pouvoirs d'adoration (PA)** sur la carte Temple associée (au choix Lumière ou Ténèbres). Tous les autres membres placés sur une carte Action pendant la phase de mise en place ne donneront que 1 PA. Plus tard, pendant la partie, quand un joueur met un nouveau membre de Clan en jeu, il ne donnera plus de PA.

EXEMPLE 1



Le joueur rouge place son premier membre de Clan sur une carte Action en relation avec Sirona, il reçoit donc immédiatement 2 PA sur la carte Temple correspondante : il choisit la piste lumière. Le score de PA est indiqué en plaçant un autre membre de Clan venant de la réserve du joueur sur la piste de PA correspondante de la carte Temple

Principes du jeu

Samhain se joue en un certain nombre de manches qui dépend du nombre de joueurs : 6-5-4 manches pour 2-3-4 joueurs.

En fonction de la manche en cours, les joueurs vont réaliser des actions Lumière ou Ténèbres : les manches impaires (1-3-5) sont des manches Lumière (représentées par le Soleil sur la carte Cimetièrre et Manche), alors que les manches paires (2-4-6) sont des manches

Ténèbres (représentées par la Lune sur la carte Cimetière et Manche)
Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs peuvent réaliser les deux types d'action (Lumière et Ténèbres) pendant la manche 5.

Chaque manche est constituée de 2 phases :

1. Phase d'Action
2. Phase de fin de manche

1. Phase d'Action

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, tous les joueurs **doivent** réaliser **UNE** des actions suivantes :

- **Déplacement et activation.** Déplacer (ou non) et utiliser un membre de Clan qui n'est pas épuisé pour activer une carte d'Action.
- **Développement du Clan.** Augmenter le nombre de membres de Clan actifs.

Points multiples (PM): cela permet aux joueurs d'ajouter des membres de Clan sur le plateau et/ou de faire des actions spéciales. 1 PM peut être gagné en payant 1 ressource (bois, pierre ou or), en réduisant les PA sur un Temple de 1 ou en perdant 1 point de victoire (PV).

Par exemple, un joueur peut obtenir 1 PM en payant 1 ressource bois et 2 autres PM en perdant 2 PV.

Un joueur peut atteindre zéro (0) dans une de ces catégories, mais il ne peut jamais passer en dessous de zéro. Remarque : payer avec le dernier point d'une carte Temple aura pour effet de renvoyer le membre de Clan dans la réserve de son propriétaire.

- **Passer** (ne peut être réalisé que quand tous les membres de Clan d'un joueur sont épuisés). *Remarque : Quand tous les joueurs passent à la suite, la manche se termine.*

Déplacement et activation

Le joueur choisit un de ses membres de Clan qui n'est pas épuisé et qui est déjà sur le plateau de jeu pour réaliser les deux sous-actions ci-dessous (dans l'ordre suivant) :

1. **Déplacement** (optionnel) : le joueur déplace le membre de Clan choisi sur une carte Action adjacente. Les déplacements en diagonale sont interdits. *Remarque : le joueur ne peut pas déplacer un membre de Clan sur une carte Action complète.*
2. **Activation** (obligatoire) : le joueur réalise l'action associée à la carte Action où se trouve le membre de Clan choisi.

En commençant par le joueur actif et dans le sens horaire, **tous les joueurs** qui ont un membre de Clan qui n'est pas épuisé sur une carte Action activée doivent réaliser l'action en fonction de la manche en cours (Lumière ou Ténèbres). Ils peuvent aussi choisir de dépenser **1 PM** pour réaliser l'action opposée de cette manche (c'est-à-dire l'action Lumière pendant une manche Ténèbres et vice-versa).

Quand un joueur ne peut pas réaliser l'action qui est activée (parce qu'il ne remplit pas les conditions requises ou parce que les bénéfices de l'action ne sont pas encore disponibles), **il doit alors prendre un jeton feu follet de la réserve quand il le peut au lieu de réaliser une action.** *Remarque : un joueur ne peut pas volontairement choisir de prendre un jeton feu follet au lieu de réaliser une action qu'il peut réaliser.*

Quand l'activation est terminée, tous les membres de Clan impliqués sont épuisés. Pour indiquer qu'un membre de Clan est épuisé, placez-le dans la zone épuisé (le demi-cercle) de la carte Action. Les membres de Clan épuisés qui sont déjà sur la même carte sont ignorés.

EXEMPLE 2



Dans une partie à 3 joueurs, le joueur rouge active la carte ci-dessus. Il choisit l'action Lumière (à gauche), il dépense 1 pierre et 1 or et prend 1 dolmen disponible. Les joueurs violet et vert doivent aussi réaliser une action : le joueur violet, deuxième dans l'ordre du tour, dépense 1 pierre et 1 or pour prendre le deuxième et dernier dolmen. Le joueur vert ne peut pas réaliser l'action Lumière, car il ne reste plus de dolmen. Au lieu de cela, il prend un jeton feu follet.

Le joueur vert pourrait aussi payer 1 PM pour réaliser l'action Ténèbres et échanger la position d'un de ses membres de Clan avec le membre d'un Clan d'un autre joueur gagnant ainsi un feu follet et 1 PV.

Si un joueur a 2 membres de Clan ou plus sur la même carte, il **doit** activer autant d'actions (identiques ou différentes) qu'il y a de membres de son Clan sur la carte. Si le joueur choisit de répéter la même action, il gagne un bonus +1 sur l'action suivante : il peut gagner 1 ressource supplémentaire, 1 PA ou 1 PV (en fonction du bénéfice de l'action) ou bien une baisse de 1 en ressource, PA ou PV (en fonction du coût de l'action) pour le paiement des conditions

de l'action. *Remarque : un joueur prend toujours un feu follet pour chaque action qu'il ne peut pas réaliser.*

S'il y a plusieurs joueurs sur la même carte, le joueur actif termine toutes ses activations et ensuite c'est au joueur suivant (dans l'ordre du tour) de réaliser ses activations.

EXEMPLE 3



Le joueur vert active la carte ci-dessus et réalise l'action Lumière. Il dépense 3 pierres et reçoit 3 PV. Ensuite, le joueur rouge doit réaliser deux activations puisqu'il a deux membres de Clan sur cette carte. Tout d'abord, il choisit d'activer l'action Lumière : il dépense 3 ressources de la même sorte pour recevoir 3 PV. Ensuite, pour le deuxième membre de Clan, il choisit de répéter l'action Lumière pour gagner le bonus +1. Il peut maintenant choisir de dépenser 2 ressources pour gagner 3 PV ou dépenser 3 ressources pour gagner 4 PV (sinon il doit prendre 1 feu follet pour chaque action qu'il a choisie et qu'il ne peut pas réaliser).

Développement du Clan

Le joueur actif place 1 membre de Clan de sa réserve sur le plateau en dépensant $X+1$ PM, où X est égal au nombre de membres de Clan qu'il a déjà sur le plateau. Le nouveau membre du Clan est épuisé et il peut être placé sur une carte qui n'est pas complète et qui est adjacente (pas en diagonale) à une carte Action où le joueur a déjà placé un membre de Clan. Par exemple, le quatrième membre de Clan coûte 4 PM ($3+1$).

Si le membre de Clan supplémentaire est aussi l'unique membre de Clan de ce joueur, il peut le placer sur une carte Action de son choix. Si le joueur n'a plus de membre de Clan dans sa réserve, alors il ne peut pas choisir cette action.

Remarque : les membres de Clan sur la carte Cimetière et sur les cartes Temple ne sont pas considérés comme étant en jeu lorsque vous calculez le coût d'un nouveau membre de Clan.

Passer

Quand un joueur choisit de passer, il passe simplement son tour. Un joueur ne peut passer qu'une fois que tous ses membres de Clan en jeu sont épuisés. *Remarque : si un joueur choisit de passer, il peut réaliser des actions plus tard lors des tours suivants de la même manche si la manche n'est pas terminée.*

2. Phase de fin de manche

Quand tous les joueurs ont tour à tour passé, la manche se termine immédiatement. Les joueurs réalisent maintenant les sous-actions suivantes dans cet ordre :

- Gagner des PV grâce à des PA
- Avancer le compteur de manches
- Passer le jeton de premier joueur
- Réactiver les membres de Clan
- Réactiver les objets

Gagner des PV grâce à des PA

Les joueurs vérifient leurs PA sur la piste de chaque carte Temple (piste Lumière pour les manches impaires et piste Ténèbres pour les manches paires). Pour tous les Temples, le joueur qui a le plus de PA sur la piste concernée gagne 1 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs à

égalité gagnent 1 PV. Après le décompte des points, les membres de Clan gardent leur position sur les pistes.

Pendant la manche 5 d'une partie à 3 joueurs, les PA seront vérifiés pour les deux pistes indépendamment.

Avancer le compteur de manche

Le premier joueur avance le compteur de manche pour commencer la manche suivante. La partie se termine si la manche qui vient de se terminer était la dernière (voir Fin de la partie).

Passer le jeton de premier joueur

Le joueur qui a le jeton de premier joueur le passe dans le sens horaire.

Réactiver les membres de Clan

Tous les membres de Clan épuisés sont déplacés sur la case active de la carte où ils se trouvent pour pouvoir être à nouveau joués dans la prochaine manche.

Réactiver les objets

Tous les objets utilisés sont remis droit pour pouvoir être à nouveau utilisés lors de la prochaine manche.

Événements spéciaux

Feu Follet

Un joueur prend un feu follet quand il est incapable de réaliser une action pendant l'activation, quand il gagne des PA et qu'il n'a pas de membre de Clan dans sa réserve pour le placer sur une carte Temple, ou bien quand il a déjà 5 PA (il ne peut pas volontairement renoncer à gagner des PA).

Quand le dernier feu follet de la réserve a été pris par un joueur, il y a une pause dans la manche et un événement feu follet commence immédiatement. Quand cela se produit, le joueur (ou les joueurs s'il y a égalité) qui a récupéré le plus de feux follets doit sacrifier un ses membres de Clan qui est sur le plateau ou sur une carte Temple pour le placer dans le Cimetière. Ensuite, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, tous les joueurs remettent leurs feux follets dans la réserve en payant 1 PM pour chaque jeton rendu. Si un joueur ne peut pas payer en PM (ou bien s'il n'a pas de PV, de PA ou de ressources), il remet simplement ses feux follets dans la réserve.

Remarque : l'événement feu follet met en pause toutes les actions. Les actions restantes seront terminées après la fin de l'événement feu follet.

Cimetière

Quand un membre de Clan est sacrifié ou tué (de n'importe quelle manière), il est placé par son propriétaire sur une case tombe vide sur le Cimetière. Le cimetière a autant de cases tombe disponibles qu'il y a de joueurs +1. *Par exemple, il y a 5 cases tombe disponibles dans une partie à 4 joueurs.*

Vous pouvez utiliser le compteur de PV d'un joueur qui ne joue pas pour recouvrir les cases tombe inutilisées.

Quand toutes les cases tombe disponibles sont occupées par des membres de Clan, le Cimetière est complet et tous les membres de Clan sur le Cimetière sont remis dans les réserves respectives de leur propriétaire.

Actions spéciales

Action des objets

Certaines cartes Action permettent aux joueurs d'obtenir des objets. Quand un joueur prend un objet, il doit le placer droit devant lui et il

peut l'utiliser une fois par manche. Pour se souvenir de ceci, le joueur allonge l'objet quand il l'a utilisé. Il y a 5 objets différents :

- **Dolmen** : il vous permet d'éviter de réaliser l'action de la carte quand un membre de Clan que vous possédez est activé par vous-même ou un adversaire.
- **Corne** : elle vous permet de déplacer un de vos membres de Clan sur une case adjacente. Ce déplacement peut concerner un membre de Clan épuisé et il peut être utilisé pour se déplacer en diagonale. Cela ne compte pas comme votre action de déplacement normale, mais il doit être fait pendant votre tour.
- **Rune** : elle vous permet de gagner 1 ressource de n'importe quelle sorte (pierre, or ou bois) pendant votre tour s'il y en a dans la réserve générale.
- **Faucille** : elle vous permet de convertir 1 PM en 1 PM de n'importe quelle sorte pendant votre tour. *Par exemple, vous pouvez convertir 1 ressource en 1 PV, ou 1 PV en 1 PA sur une carte Temple.*

- RÈGLES OPTIONNELLES POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS -

Action spéciale de contrepartie

Quand un joueur adverse réalise une action sur une carte où vous n'avez pas de membre de Clan, il est possible de copier cette action pendant son tour. Pour ce faire, vous devez dépenser 1 PM et passer en position épuisée 1 de vos membres de Clan qui n'est pas épuisé et qui est déjà sur une carte Action. Si vous n'avez pas de membre de Clan sur le plateau, vous ne pouvez pas réaliser de contrepartie. Si plusieurs joueurs sont capables ou veulent avoir la contrepartie de la même action, ils doivent respecter l'ordre du tour de jeu.

- **Feu sacré** : il rend un de vos feux follets inoffensif lorsque se produit un événement feu follet ainsi que pendant le décompte final des points. (Ce feu follet ne compte plus dans le total de ce joueur pour déterminer qui doit sacrifier un membre de Clan et vous pouvez remettre le jeton feu follet dans la réserve générale sans payer 1 PM).

Fin de la partie

Quand la dernière manche est terminée, la partie est aussi terminée. Tous les joueurs doivent maintenant révéler les ressources derrière leur écran. Au début de la partie, chaque joueur commence avec deux ressources romaines de chaque sorte. Le joueur (ou les joueurs) qui a dépensé ses ressources romaines ou à qui il ne reste pas ses six ressources romaines de départ est corrompu et il perd immédiatement 1 PV pour chaque ressource romaine dépensée.

Tous les joueurs gagnent et perdent ensuite des PV de la manière suivante :

- +1 PV pour chaque série de 2 ressources non romaines dans leur réserve
- -1 PV pour chaque jeton feu follet dans leur réserve

Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a le plus de membres de Clan sur le plateau remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le moins de jetons feu follet dans sa réserve l'emporte.

S'il y a encore égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Les cartes Action en détail :

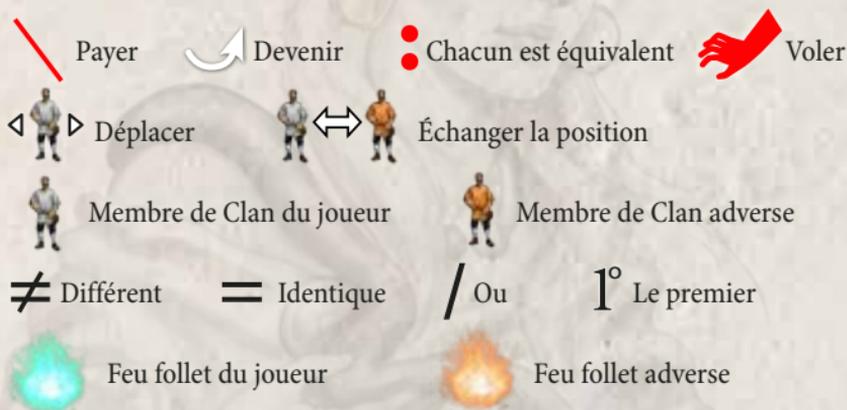
1. Gagnez 1 PA sur la piste Lumière de Cernunnos et 1 bois de la réserve.
2. Gagnez 1 PA sur la piste Ténèbres de Cernunnos, 2 bois et 1 feu follet de la réserve.
3. Payez 1 pierre et 1 bois pour gagner 1 faucille. S'il ne reste pas de faucille dans la réserve, gagnez 1 feu follet.
4. Donnez 1 de vos feux follets à un adversaire et gagnez 1 PV.
5. Payez 3 ressources de la même sorte pour gagner 3 PV.
6. Payez 3 feux follets pour tuer un membre de Clan adverse.
7. Gagnez 1 PA sur la piste Lumière de Sirona et déplacez 1 de vos membres de Clan (actif ou épuisé) sur une carte adjacente (mais pas en diagonale). Déplacer un membre de Clan épuisé signifie le placer sur la zone épuisé de la nouvelle carte.
8. Gagnez 1 PA sur la piste Ténèbres de Sirona, gagnez 1 feu follet et déplacez 2 de vos membres de Clan (actifs ou épuisés) sur une carte adjacente (mais pas en diagonale). Cette action peut être utilisée pour déplacer 2 membres de Clan différents une fois chacun, ou le même membre de Clan deux fois.
9. Sacrifiez le membre de Clan réalisant l'action, placez-le dans le cimetière et gagnez une rune. S'il ne reste pas de rune dans la réserve, gagnez 1 feu follet.
10. Payez 2 ressources différentes et gagnez 2 feux follets de la réserve pour voler 1 objet à un adversaire. Réactivez l'objet (s'il avait été utilisé).
11. Remettez un de vos membres de Clan dans le Cimetière sur la zone épuisé d'une carte Action et gagnez 0 PV, ou remettez un membre de Clan adverse dans le cimetière sur la zone épuisé d'une carte Action et gagnez 2 PV.
12. Gagnez 2/3/5 PV si vous avez 3/4/5 objets différents.

13. Gagnez 1 PA sur la piste Lumière de Sucello et 1 or de la réserve.
14. Gagnez 1 PA sur la piste Ténèbres de Sucello, 2 ors et 1 feu follet de la réserve.
15. Payez 1 or et 1 bois pour gagner 1 corne. S'il ne reste plus de corne dans la réserve, gagnez 1 feu follet.
16. Placez 1 membre de Clan adverse dans la zone épuisé de la carte où il se trouve, gagnez 1 feu follet et 1 PV.
17. Gagnez 2 PV pour chaque paire du même objet que vous avez.
18. Payez 2 ressources différentes pour tuer un membre de Clan adverse et gagnez 1 PV.
19. Gagnez 1 PA sur la piste Lumière de Morrigan et une ressource de votre choix.
20. Gagnez 1 PA sur la piste Ténèbres de Morrigan, 1 PA sur un Temple de votre choix et 1 feu follet. Cette action peut être utilisée pour gagner 2 PA sur la piste Ténèbres de Morrigan.
21. Payez 2 de vos PA sur un Temple et gagnez un feu sacré. S'il ne reste pas de feu sacré dans la réserve, gagnez 1 feu follet.
22. Choisissez une piste sur une carte Temple : un adversaire de votre choix perd 1 PA sur cette piste. Vous gagnez 1 feu follet de la réserve et 1 PV.
23. Sacrifiez le membre de Clan réalisant cette action (placez-le dans le Cimetière) pour tuer un membre de Clan adverse et gagnez 2 PV. Si le membre de Clan adverse tué est sur cette carte, il ne peut pas réaliser d'action et il est immédiatement déplacé sur le Cimetière. (Vous ne pouvez pas réaliser cette action s'il n'y a que 1 tombe libre dans le Cimetière.)
24. À chaque fois que vous êtes en tête (mais pas à égalité) sur les pistes PA des Temples, vous gagnez 1 PV.
25. Gagnez 1 PA sur la piste Lumière de Belanos et 1 pierre de la réserve.
26. Gagnez 1 PA sur la piste Ténèbres de Belanos, 2 pierres et 1 feu

follet de la réserve.

27. Payez 1 pierre et 1 or pour gagner un dolmen. S'il ne reste plus de dolmen dans la réserve, gagnez 1 feu follet.
28. Échangez la position d'un de vos membres de Clan (épuisé ou non) avec celle d'un membre de Clan adverse (épuisé ou pas), gagnez 1 feu follet et 1 PV.
29. Payez 1 pierre, 1 or et 1 bois et gagnez 3 PV.
30. Payez 2 feux follets pour gagner 2 PV.

Symboles des cartes Action



Première mise en place / partie facile

Placez les cartes Action avec les nombres suivants : 1-2, 3-4, 5-6 dans la première rangée, 7-8, 9-10, 11-12 dans la deuxième rangée, etc. Placez les cartes Temple correspondantes à gauche de chaque rangée. Ensuite :

Pour une partie à 4 joueurs :

- Le joueur A place ses membres de Clan sur les cartes Action avec les nombres 25-26 et 1-2.

- Le joueur B place ses membres de Clan sur les cartes Action avec les nombres 13-14 et 27-28.
- Le joueur C sur les cartes 19-20 et 5-6.
- Le joueur D sur les cartes 1-2 et 15-16. Conseil : lors de son premier tour, il gagne 1 bois et 1 PA sur la piste Lumière de Cerunnos et lors de son deuxième tour il dépense 1 or et 1 bois pour prendre une corne.

Pour une partie à 3 joueurs :

Faites la mise en place des joueurs A-B-C comme pour une partie à 4 joueurs, jouez ensuite le troisième membre de Clan de manière à ce que :

- Le joueur A le place sur la carte Action avec les nombres 3-4.
- Le joueur B le place sur la 25-26.
- Le joueur C le place sur la 19-20. Conseil : lors de son premier tour, il peut réaliser l'action 19 deux fois et gagner 2 PA sur la piste Lumière de Morrigan et 3 pierres, par exemple (2+1 bonus) et lors de son deuxième tour il peut dépenser ces 3 ressources identiques pour gagner 3 PV.

Pour une partie à 2 joueurs :

Faites la mise en place des joueurs A-B comme pour une partie à 3 joueurs, jouez ensuite le quatrième membre de Clan de manière à ce que :

- Le joueur A le place sur la carte Action avec les nombres 9-10.
- Le joueur B le place sur la carte 21-22. Conseil : lors de son premier tour, il gagne 1 or et 1 PA, lors de son deuxième tour il gagne 1 pierre et 1 PA, lors de son troisième tour il dépense une pierre et 1 or pour prendre 1 dolmen et lors de son quatrième tour, il dépense 2 PA sur la piste Lumière de Belanos pour prendre 1 feu sacré.

Crédits

Auteurs : Mauro et Alessandro Chiabotto

Correction & Développement : Michele Quondam

Illustrations : Fabio Porfidia

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon Constant,
Christophe Fergeau

Remerciements particuliers à Merilù sans qui ce jeu ne se serait jamais fait, à Francesco « Wilson » pour son amitié, son enthousiasme et son soutien pendant le développement de ce projet. Nos sincères remerciements à nos testeurs historiques Davide, Didier, Patrick et Joël. Nous tenons aussi à remercier tous les amis d'Aosta Iacta Est, les testeurs d'Ideag, les joueurs de Jolly Joker et à tous ceux qui ont rendu ce jeu possible.

Remerciements particuliers à : Federico Sonzogni, Luigi De Feo, Mattia Porrozzì, Rick Rezinaz, Richard Stout, aux associations Orizzonte degli Eventi, Arcadia, Tana dei Goblin Venezia, Bandus! Attivazioni Ludiche Maremma, Dadodadodici, Terre Ludiche, Torre d'Avorio, GamesOverBoard, In Ludo Veritas, Compagnia del foresto et à tous les testeurs qui ont aidé Giochix pendant le développement du jeu. Un grand remerciement à tous les participants des campagnes de Giochistarter.it et Kickstarter, plus particulièrement aux « meneurs ».

The logo for 'giochix.it' features the text 'giochix.it' in a bold, lowercase, sans-serif font. The letters are white with a thick red outline. The dot on the 'i' is a solid red circle. The background of the logo is a dark red, rounded rectangular shape.

Inmedia Srl. Tous droits réservés

1.29B