

GNOMES ET ASSOCIÉS

Aide de jeu - Le Nain Braillard

Base Poussières d'étoile Maîtres du monde

Préparation :

Disposer le plateau.

Placer les Composants sur le plateau. Si base, placer 1 Bois sacré que chaque Colline ou Forêt, et 1 Pierre de Lune sur chaque Ruine ou Cercle de prière.

Si ext. Poussières d'étoiles, placer 1 Dé magique sur chaque Colline, Forêt, Ruine ou Cercle de Prière.

Définir le 1er joueur, puis chaque joueur choisit une Guilde et prend le matériel correspondant.

Mode normal : deux figurines soit 1 de chaque type de la Guilde choisie.

Mode difficile : les 4 figurines (en utilisant les bagues grises pour les différencier).

Mode Maîtres du monde : 1 joueur avec 4 figurines et les autres avec 2.

Chaque joueur prend ses figurines et les place sur son repaire.

Blanc : unique et immédiat.

Violet : permanent.

Rouge : jusqu'à la fin du tour en cours.

Bleu : en réaction à l'action d'un joueur adverse.

Mélanger les cartes Action et chaque joueur pioche 5 cartes Action (sauf pour le joueur Maître du monde).

Durée d'effet des cartes Action :

Si Maître du Monde, le joueur Maître du monde mélange son paquet Action Maître du monde et pioche 6 cartes.

Si Licornes, le 1er joueur place 1 Licorne sur chaque Plaine et mélange le paquet de cartes Licorne.

Si Bébés dragons, placer une bague à chaque Dragon et le dernier joueur place un Dragon sur les Plaines.

Distribuer 2 pièces d'or (PO) à chaque figurine.

Tour de jeu :

Activation des Licornes :

Pour chaque Licorne, le 1er joueur pioche une carte Licorne et applique l'effet sur la figurine désignée.

Si terrain, déplacer la figurine vers le terrain le plus proche.

Si Sabot, le 1er joueur lance 2 dés et infliger 1 pion Assommé à chaque autre figurine présente sur la case pour chaque succès.

Activation des Bébés dragons :

Pour chaque Bébé dragon, le dernier joueur pioche une carte Bébé dragon et applique l'effet sur la figurine désignée.

Si terrain autre que Plaine, déplacer la figurine vers le terrain le plus proche contenant un Composant ou un Dé magique.

Dès qu'il est sur la case, transférer immédiatement le Composant ou le Dé magique sur leur fiche; si un Composant disparaît complètement, écarter du jeu une carte Bébé dragon.

Dès qu'un Bébé dragon est sur une case avec au moins une figurine de guilde, il attaque toutes les figurines de guilde avec son Souffle.

Souffle : le dernier joueur lance 2 dés et infliger 1 pion Assommé à chaque figurine ciblée pour chaque succès.

Si Plaine, déplacer la figurine vers la Plaine la plus proche.

Si Souffle, le Bébé dragon attaque toutes les figurines de guilde sur sa case et toutes les cases adjacentes.

L'attaquant désigne une figurine adverse présente sur sa zone.

L'attaquant lance autant de dés que sa compétence Combat et d'ajouts éventuels.

Pour chaque succès, la cible reçoit 1 jeton Assommé.

Attaquer une figurine adverse.

Si la figurine a autant de pions Assommé que de points de vie, elle est retirée du jeu et ses Trésors sont placées sur sa dernière case.

Une Licorne apprivoisée reprend son indépendance et combat immédiatement toutes les figurines présentes sur sa case.

Un Bébé dragon capturé reprend son indépendance et combat immédiatement toutes les figurines présentes sur sa case.

Combat :

Attaquer un Repaire adverse :

L'attaquant désigne le Repaire sur sa case.

L'attaquant lance autant de dés que sa compétence Combat et d'ajouts éventuels.

Si le Repaire est défendu (présence d'une figurine de la même Guilde que le Repaire), lancer des dés rouges.

Si 3 succès, le Repaire est détruit.

Retourner la tuile Repaire.
Placer dessus tous les PO de la Guilde correspondante.

Chaque figurine peut effectuer deux actions au choix : (début...)

Déplacement : déplacer la figurine vers une case adjacente.

Créer un Artéfact avec deux Composants appartenant à la figurine procédant à la Fabrication, ou ne lançant jusqu'à 4 Dés magiques.

Fabrication :

2 Pierres de lune = l'Amulette.

Une fois par tour, elle annule le 1er pion Assommé reçu.

Protège toutes les figurines alliées de la même zone que le porteur (lui compris).

2 Bois sacrés = le Balai Magique : Il augmente tous les déplacements d'une case.

1 Pierre de lune + 1 Bois sacré = le Tromblon : il permet de combattre une figurine adverse présente sur une case adjacente.

Si usage des Dés magiques, voir tableau de l'ext. Poussières Magiques.

Défausser les Composants ou les Dés magiques lancés (qu'ils soient tous consommés ou pas).

Larcin :

Le voleur désigne une cible adverse présente sur sa zone.

Le voleur lance autant de dés que sa compétence Larcin et d'ajouts éventuels.

Si le Repaire est défendu (présence d'une figurine de la même Guilde que le Repaire), lancer des dés rouges.

Pour chaque succès, le voleur peut prendre 1 Trésor de la cible.

Activation des figurines de Guildes : selon l'ordre du tour (sauf si Maître du monde, chaque joueur active une figurine n'ayant pas été activée durant ce tour. (début...))

Activation des figurines de Guildes : selon l'ordre du tour (sauf si Maître du monde, chaque joueur active une figurine n'ayant pas été activée durant ce tour. (début...))	Chaque figurine peut effectuer deux actions au choix : (début...)	Transfert : Soit prendre tout ou une partie des éléments sur sa zone. Soit déposer tout ou une partie des éléments sur sa zone (PO; Artéfacts; Composants; Dés magiques)	Si Repaire, tout est transféré dans la Coffre de guilde.
		Échange avec une Licorne sur sa case : Soit donner tout ou une partie des éléments à une figurine alliée sur sa zone (PO; Artéfacts; Composants; Dés magiques)	Si don d'un Composant ou d'un Dé magique, la figurine défausse 1 pion Assommé. Si don d'un Artéfact, la figurine gagne 4 PO.
		Approivoiser une Licorne : tenter un Larcin et obtenir 3 succès en un seul jet.	Si réussite, prendre immédiatement le cadeau de son choix (voir ci-dessus).
		Voler la Licorne apprivoisée d'une autre Guilde : si la Licorne n'est pas dans le Trésor de guilde, tenter un Larcin et prendre la Licorne si 2 réussites en un seul jet.	
		Capter un Bébé dragon : tenter un Larcin et obtenir 3 succès en un seul jet.	Si mode de jeu non coopératif, le Bébé dragon est placé sur la fiche de la figurine qui l'a capturé.
		Assommer un Bébé dragon : procéder à un combat avec un malus de -1 succès, et réussite dès que 3 pions Assommé sont présents sur sa fiche.	Tous ses Trésors sont placés sur sa dernière case. Si mode de jeu non coopératif, la figurine qui l'a assommé reçoit 3 PO.
		Voler le Bébé dragon capturé d'une autre Guilde (si mode de jeu non coopératif) : si le Bébé dragon n'est pas dans le Trésor de guilde, tenter un Larcin et prendre le Bébé dragon si 2 réussites en un seul jet.	
		Quand la figurine a terminé ses actions, déposer un pion Activé sur son portrait de la Fiche de guilde.	
		Un joueur ne peut pas passer volontairement s'il peut activer une figurine.	
		Si Maître du monde, après l'activation d'une figurine d'un autre joueur et avant de passer au joueur suivant, le joueur Maître du monde peut soit jouer jusqu'à 2 figurines, soit passer.	
Quand chaque joueur a activé une figurine ou passé, procéder à un nouveau tour d'activation.			
Fin du tour : Les joueurs effectuent chaque étape suivante, selon l'ordre du tour :	Défausse les cartes jouées et encore en jeu pendant ce tour (sauf cartes permanentes).		
	Transfert les PO des figurines vers le Repaire de la fiche de guilde.		
	Pioche 5 cartes Action, ne garder que 5 cartes Action en main et défausser le surplus.		
	Peut placer sur le Repaire de sa fiche de guilde une figurine éliminée lors du tour précédent.	Si plus de Repaire, placer la figurine sur une case Plaine ou sur la même case qu'une autre figurine alliée.	
	Déplacer les Licornes apprivoisées ce tour-ci dans le Trésor de guilde.		
	Déplacer les Bébés dragons capturés ce tour-ci dans le Trésor de guilde.		
Passer le jeton 1er joueur au voisin de gauche (sauf si le joueur est le Maître du monde).			

Fin de partie :	
Dès qu'une Guilde a rempli l'Objectif de fin de partie (en fonction du nombre de joueurs ou de l'objectif le plus fort pour le Maître du monde).	
Dès qu'une Guilde a rempli l'Objectif de fin de partie (en fonction du nombre de joueurs ou de l'objectif le plus fort pour le Maître du monde).	
Le 1er joueur à atteindre son objectif gagne 5 PO.	
Chaque Artéfact rapporte 3 PO.	
Chaque Licorne apprivoisée rapporte 5 PO.	
Chaque Bébé dragon capturée rapporte 5 PO (si mode de jeu non coopératif).	
Chaque Guilde compte les PO en sa possession.	