

LE ROYAUME

MAR
BUS
HKA



L'HISTOIRE

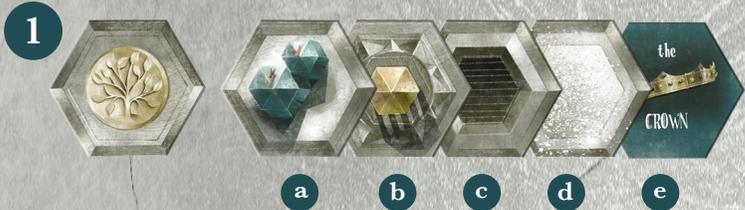
Cette histoire est celle d'un royaume florissant où les gens vivaient en parfaite harmonie. Rien ne pouvait les détourner du droit chemin ; leur sagesse était garante de la paix éternelle. Étant donné que le pouvoir du Sorcier du Chaos était alimenté par la stupidité et la crédulité, il ne pouvait pas prendre cette terre sous son contrôle. Dans un accès de colère incontrôlable, il effaça l'histoire du royaume parfait : images, légendes, tout disparut. Il figea les souvenirs des gens du Royaume dans la mine la plus sombre des Hautes Montagnes, pour que même l'ancien souverain oublie qui il était vraiment. Pendant le sombre règne du Sorcier du Chaos, le monde se transforma en un désert gelé et seule une petite équipe des héros les plus courageux osa se rebeller contre lui, sans grand espoir de succès. Chaque défi terminé, chaque monstre vaincu révélait un souvenir, donnant aux héros de l'espoir et de la force pour de nouvelles batailles. Leur mission : récupérer tous les souvenirs volés dans la Mine des Souvenirs, chasser le sorcier et restaurer les fragments de mémoire. A la fin de l'aventure, le vrai souverain du Royaume sera retrouvé et couronné.

Breve description du jeu : Il s'agit d'un jeu d'aventure, où les joueurs se promènent dans le Royaume et relèvent des défis. Ils reçoivent des points de victoire en résolvant des problèmes et en affrontant des monstres. Chaque défi terminé libère un fragment de mémoire de la Mine des Souvenirs et aide les joueurs à restaurer le Royaume Oublié. Les souvenirs révélés réduisent la difficulté des défis suivants et rapportent des points de victoire supplémentaires aux joueurs. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie devient le souverain du Royaume et remporte la couronne.

Le but du jeu : Les joueurs doivent récupérer tous les souvenirs dans la mine et assembler les villes oubliées sur le plateau pour briser le maléfice.

CONTENU DU JEU

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 54 tuiles, 7 figurines, 64 cartes, 6 marqueurs de score, 1 tourniquet.



7



5



DEROULEMENT DE LA PARTIE

À VOTRE TOUR : Déplacez votre figurine sur le plateau et effectuez une action (a) **OU** placez la/les tuile(s) Mémoire (b) **a., Déplacement :** vous pouvez déplacer votre personnage jusqu'à 3 cases dans n'importe quelle direction des côtés de l'hexagone. Une fois que votre personnage s'arrête, vous perdez les déplacements restants. Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par d'autres joueurs. Pendant la phase de déplacement, vous pouvez utiliser vos cartes Aventure pour relever des défis ou obtenir des avantages.

13

14

Si votre figurine se pose sur...

- une tuile Défi (2) : essayez de réaliser le défi, déplacez votre marqueur de score sur la piste de score en fonction du résultat et votre tour se termine.

- la tuile Temple (1b) : vous pouvez acheter un animal spirituel pour obtenir des points de victoire et votre tour se termine.



15

- la Mine des Souvenirs : vous pouvez échanger vos tuiles « Défi terminé » (2) contre des tuiles Mémoire (3), après quoi votre tour se termine.

Case vide : vous pouvez toujours utiliser vos cartes Aventure et votre tour se termine.

b., Placement d'une ou plusieurs tuiles Mémoire sur le plateau depuis votre stock : Avancez votre marqueur de score sur la piste de score en fonction du résultat et votre tour se termine.

Une fois qu'un joueur a terminé son tour, il doit piocher des cartes Aventure de façon à toujours en avoir 3 en main, faire tourner la flèche du tourniquet et déplacer le Sorcier du Chaos vers la ville indiquée par la flèche (13). Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

TOURNIQUET : Il contient différentes informations : la cité (13) que doit rejoindre le Sorcier du Chaos; **P'étoile** (14) est un succès absolu contre le sorcier et dans la réalisation de défis ; Le pouvoir que vous gagnez temporairement pour votre défi. **La couleur** de la valeur de la tuile Défi indiquée le numéro correspondant sur le tourniquet (15).



TUILES ET DÉFIS

17 → 15 16

2 3 1 1 3 4

1 1 1

SHIELD POWER SHORT WAY

2+3+1+1+1+3+4=15 ✓

• TUILES SPÉCIALES (1) :

Vous pouvez stationner ou passer sur ces tuiles.

Camp(1a) : Vous devez placer votre figurine sur cette tuile après avoir échoué à un défi.

Temple(1b) : Vous pouvez obtenir un animal spirituel si votre figurine atteint cette tuile.

Couloir secret (1c) : vous pouvez vous rendre n'importe où à partir de cette tuile

Tempête de neige(1d) : dans le cas de pioche d'une carte Tempête de neige, le joueur doit placer cette tuile sur le terrain où se trouve sa figurine, indiquant que l'emplacement et sa figurine sont bloqués pendant un tour. (voir : Cartes Aventure/ Tempête de Neige 20C/24)

Couronne(1e) : Le joueur avec le plus de points de victoire remporte cette tuile.

• TUILES DÉFI (2) :

Vous ne pouvez pas traverser les tuiles Défi ! Si vous passez dessus, vous devez vous arrêter et relever le défi. Le dos des tuiles indique la difficulté du défi. Les tuiles vertes sont plus faciles, tandis que les tuiles gris-bleu sont plus difficiles à accomplir.

RELEVER UN DÉFI (16) :

Lorsque vous atteignez la tuile Défi que vous avez choisie, retournez-la face visible et placez votre figurine dessus. Chaque tuile a une cote de difficulté, indiquée dans un cercle de couleur. C'est le nombre que vous devez éga-

ler ou dépasser. Votre puissance totale se compose de la somme du résultat de la rotation (regardez le champ de couleur correspondant à la couleur de la cote de difficulté du défi sur le tourniquet (17)), de la force de votre animal, des tuiles Défi terminées que vous avez déjà et des cartes Aventure que vous choisissez de défausser (20).

DÉFI TERMINÉ :

Si le total obtenu est égal ou supérieur à celui de la tuile, vous réussissez ! Avancez votre marqueur de score de 5 points de victoire sur la piste de score, que vous ayez terminé des tuiles Défi vertes ou bleues. Prenez la tuile et gardez-la **face visible** devant vous. Vous êtes autorisé à avoir **jusqu'à 3 tuiles** « Défi terminé » à la fois. Vous pourrez retourner une tuile Défi **face cachée** dans la Mine de souvenirs (voir plus loin). **Chaque tuile « Défi terminé » (face visible ou cachée) compte pour +1 point de puissance dans les défis à venir.**

ÉCHEC À UN DÉFI : Si le total de vos points de puissance est inférieur au nombre sur la tuile, vous avez échoué. Laissez la tuile Défi inachevée **face visible** sur le plateau, placez votre figurine sur la tuile Camp et reculez votre marqueur de score de 2 points de victoire sur la piste de score si vous avez perdu sur une tuile verte, ou de 5 points de victoire si vous avez perdu sur une tuile gris-bleu.

DEMANDE D'AIDE

1. Cor
 2. Esprit animal
-



1. Cor (20/B20) : Si le total de vos points de puissance est inférieur au nombre sur la tuile, vous pouvez utiliser votre carte Cor pour demander à un joueur adverse de vous aider. Le joueur choisi ne peut pas le refuser. Il doit placer sa figurine à côté de la vôtre et relever le défi en suivant les règles mentionnées ci-dessus (Faire face à un défi), mais c'est à lui de décider d'utiliser ou non ses cartes aventure. (Si c'est le cas, il peut immédiatement recharger ses cartes après le défi.) La somme de vos points donne le score final. Si vous réussissez, la tuile Défi revient à celui qui a demandé de l'aide et le joueur qui a aidé obtient les 5 points de victoire. Vos deux figurines restent sur cette case. Si vous échouez au défi, vous devez tous les deux suivre les règles de « Echec d'un défi ». (sauf carte Team Up - voir plus loin) N'oubliez pas de remettre vos figurines au camp !

2. Animaux spirituels : Un animal spirituel coûte 10 points de victoire. Lorsque votre marqueur de score dépasse cette valeur, vous êtes autorisé à acheter votre animal sur la tuile Temple (1b). Déplacez votre figurine là-bas (en suivant les règles de déplacement), diminuez votre marqueur de score de 10 points de victoire sur la piste de score et retournez votre carte personnage côté animal visible. Désormais, votre animal spirituel augmente votre puissance de 3 points à chaque défi. Avoir un animal spirituel est facultatif.

TUILES MÉMOIRE

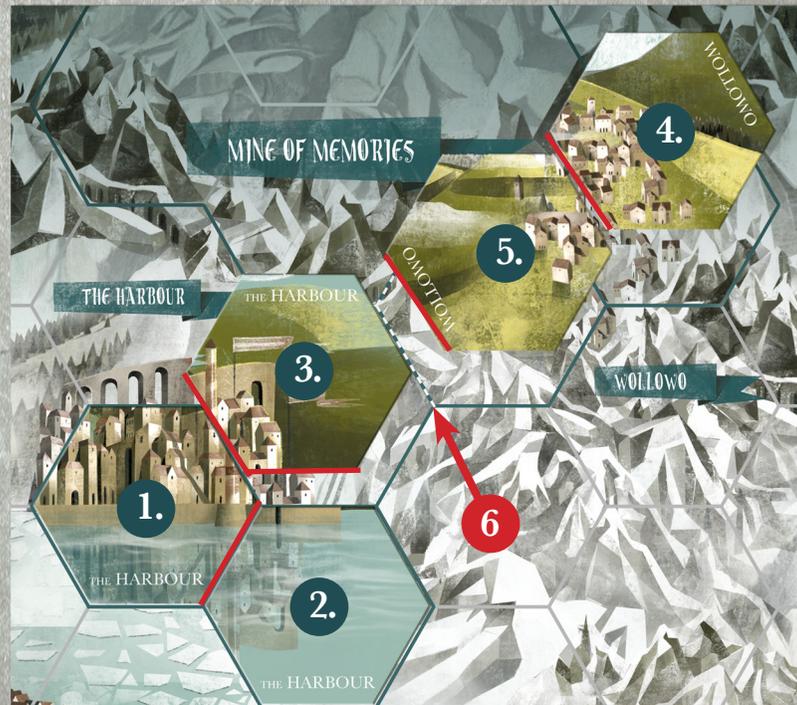
TUILES MÉMOIRE (3) : à la Mine des souvenirs, vous pouvez obtenir autant de tuiles Mémoire que de tuiles Défi terminées que vous avez (1 à 3 tuiles). Retournez la ou les tuile(s) Défi face cachée pour vous rappeler que vous les avez utilisées pour obtenir de la Mémoire. Placez les tuiles Mémoire devant vous face visible au vu de tous les joueurs. Tant qu'elles ne sont pas placées sur le plateau, un autre joueur peut échanger sa tuile avec vous en utilisant la carte Chaman (20/A8) pour avoir plus une ville de plus grande taille et ainsi gagner plus de points de victoire. (Voir Décompte)

PLACEMENT DES TUILES MÉMOIRE : Chaque joueur à son tour peut placer n'importe quel nombre de tuiles Mémoire sur les cases correspondantes du plateau et avancer son marqueur de score sur la piste de score en fonction du résultat. Les limites entre deux villes sont indiquées par un trait épais pointillé. Une tuile Mémoire ne peut pas être placée sur un emplacement contenant une tuile Défi inachevée, une tuile Tempête de neige ou la figure du Sorcier du Chaos. Vous pouvez vous arrêter ou traverser des tuiles Mémoire sur le plateau.

VALEUR DES TUILES MÉMOIRE (18) : Placer une tuile mémoire donne 5 points de victoire au joueur qui la pose sur le plateau. Chaque côté connecté à une autre tuile Mémoire ajoute 1 point de victoire supplémentaire. Cette règle est également valable pour les tuiles des villes adjacentes (18/6). Les tuiles Mémoire peuvent réduire le niveau de difficulté des tuiles Défi. Pour chaque tuile Mémoire connectée à une tuile Défi, le niveau de difficulté de cette dernière diminue de 1 point de puissance. *Exemple : Si 2 tuiles Mémoire sont connectées à une tuile Défi, elles affaiblissent la carte Défi de 2 points de puissance.*

Tuile Palais (3a) : Il s'agit d'une tuile mémoire spéciale dans le jeu, une sorte de « joker joyeux ». Elle peut être connectée à n'importe quelle tuile Mémoire du plateau en dehors des limites de la ville (marquées d'un trait épais bleu ou blanc). Découvrez comment obtenir le plus de points de victoire !

18



Exemple de DECOMPTE des tuiles Mémoire si elles sont placées dans l'ordre suivant :

1.=5p

2.=5+1p

3.=5+2p

4.=5p

5.=5+2p

LE SORCIER DU CHAOS



La flèche du tourniquet indique les déplacements du sorcier. Une fois qu'un joueur a terminé son tour, il doit faire tourner la flèche et déplacer la figurine du Sorcier du Chaos vers la ville où pointe la flèche. Comme la plupart des villes se composent de deux cases ou plus, il se rendra de préférence sur une tuile Défi. S'il n'y a pas de tuile Défi, alors il se placera sur un champ vide.

- Le Sorcier augmente la difficulté des tuiles Challenge de 2 points sur chaque case adjacente (figure 19).
- Si le Sorcier se trouve sur une tuile Défi (19a), il doit d'abord être vaincu (on peut aussi attendre qu'il parte), après quoi le joueur peut relever le défi.
- **Le Sorcier ne peut pas se déplacer sur un terrain occupé par la tempête de neige ou une tuile Mémoire. S'il ne peut pas bouger, il doit rester à son emplacement.**
- Si le Sorcier atterrit sur la Mine des souvenirs, personne ne peut obtenir de tuiles Mémoire tant qu'il s'y trouve. Vous devez le vaincre ou attendre qu'il parte.
- Si le Sorcier se rend dans une ville où un ou

plusieurs joueurs sont présents, il attaque le ou les joueurs et le combat commence immédiatement même si ce n'est pas leur tour de jeu.

Le niveau de difficulté du sorcier est de 25 points de puissance. Si vous êtes attaqué, vous devez faire tourner le tourniquet. Votre puissance totale se compose du résultat de la rotation (regardez le champ **violet** sur le tourniquet), de la force de votre animal spirituel, des tuiles « Défi terminé » et des cartes Aventure que vous choisissez de défausser. Si le total obtenu est égal ou supérieur à 25, vous êtes vainqueur ! Remettez le Sorcier vaincu à sa position de départ (7a). Avancez votre marqueur de score de 5 points de victoire. Si vous échouez, reculez votre marqueur de score de 5 points de victoire **et** placez votre figurine sur la tuile camp.

Si plusieurs joueurs se trouvent ensemble sur le terrain où atterrit le Sorcier, les points de pouvoir des joueurs seront additionnés et ils gagneront ou perdront ensemble selon les règles ci-dessus. **Toutes les cartes Amitié (20/B) peuvent être utilisées pour combattre !** À la fin du combat, tous les joueurs attaqués doivent compléter leur main et le jeu reprend dans l'ordre d'origine.

LES CARTES AVENTURE

20

1 the MAGICIAN

2 LUCK

3 the PROPHET

4 INVISIBILITY

5 MERCHANT

6 MERCHANT

7 FOX

8 SAMAN

9 the STORYTELLER

10 MINER

11 MINER

12 MINER

13 POWER

14 POWER

20 MAGIC HORN

21 TEAM UP

22 TEAM UP

23 TEAM UP

15 the GENERAL

16 SHORT WAY

17 magical SWORD

18 magical SHIELD

19 magical BOW

24 SNOWSTORM

25 KHANOS

26 CURSE
CAW CHANGE

27 CURSE
WEALTHINESS

28 CURSE
WISDOM

A

B

C

Vous disposez de 3 cartes Aventure et vous pouvez les utiliser à votre tour de jeu si vous choisissez l'action de déplacement. Gardez-les devant vous clairement visibles par tous les joueurs. Si vous n'êtes pas satisfait de vos cartes, vous pouvez toutes les défausser et en acheter 3 autres. **Dans ce cas ou bien vous perdez votre tour, ou bien vous perdez 5 points de victoire.**

• **CARTES D'AIDE (20/A)** : Vous pouvez les conserver et les utiliser plus tard pour un avantage unique. Défaussez les cartes aventure utilisées. Si la pioche d'origine est épuisée, mélangez la défausse et remettez-la en jeu.

Magicienne (A1) : choisissez une carte Aventure dans la défausse !

Potion de chance (A2) : Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur du segment où la flèche du tourniquet s'est arrêtée, sans tenir compte de la couleur de la cote de difficulté de la tuile Défi.

Prophète (A3) : Vous pouvez retourner n'importe quelle tuile Défi sans avoir à y déplacer votre figurine et faire face au défi immédiatement.

Invisibilité (A4) : Après avoir échoué à un défi, vous devez retourner au camp MAIS vous ne perdrez pas de points de victoire !

Marchands (A5-6) : vous permettent d'acheter 1 tuile Mémoire pour 5 points de victoire à la mine, sans avoir à vous y rendre ni avoir de tuile Défi terminée.

Renard (A7) : Vous avez gagné 5 points de victoire !

Chaman (A8) : vous permet d'échanger une de vos tuiles Mémoire avec une autre du stock d'un joueur adverse. Le titulaire de la carte Shaman décide quelles tuiles il souhaite échanger.

Conteur (A9) : vous permet de déplacer une tuile « Défi inachevé » d'une ville vers une case vide d'une

autre ville.

Mineurs (A10-11-12) : vous aide à obtenir pour vos Défis accomplis des tuiles Mémoire à la mine sans avoir à vous y rendre.

Puissance (A13-14) : la chèvre vous donne 2 points de puissance, le bison 4 points de puissance dans un défi.

Général (A15) : vous remportez immédiatement le défi et obtenez la tuile Défi en utilisant cette carte. Cette carte est également valable dans la bataille contre le sorcier.

Raccourci (A16) : vous pouvez déplacer votre figurine sur n'importe quelle case.

Épée (A17) : ajoute 3 points de puissance uniquement aux chiffres jaunes que vous obtenez avec le tourniquet.

Bouclier (A18) : ajoute 3 points de puissance uniquement aux nombres verts que vous obtenez avec le tourniquet.

Arc (A19) : ajoute 5 points de puissance uniquement aux numéros violets que vous obtenez avec le tourniquet.





• **CARTES D'AMITIÉ (20B) :**

Cor (B20) : vous pouvez demander à un joueur adverse de vous aider dans un défi ou une bataille contre le Sorcier (cf le chapitre sur les cartes de demande d'aide).

Coopération (B21-22-23) : chacun des joueurs utilisant cette carte pour participer à un défi obtient 5 points de victoire pour un défi réussi. Si le défi échoue, personne ne perd de points (mais tous retournent au camp).

Dans les deux cas, en cas de victoire la tuile Défi revient au joueur qui a lancé l'action.

• **CARTES MALEFIQUES (C) :** Ne les gardez pas, utilisez-les immédiatement ! Une fois que vous avez appliqué l'effet de la carte piochée (si c'est possible) mettez-la sur la défausse et piochez une nouvelle carte Aventure. (*Rappelez-vous que vous devez toujours avoir 3 cartes Aventure en main*).

Tempête de neige (C24) : si vous piochez cette carte, vous devez placer la tuile tempête de neige sur la case où se trouve votre figurine (sauf si c'est

une tuile mémoire). La tempête de neige bloque tous les joueurs se trouvant sur cette case. Le ou les joueurs qui sont piégés par la tempête de neige doivent sauter leur tour (une fois par joueur) et ils ne peuvent pas aider les autres joueurs jusqu'à ce que la tempête soit terminée. Au tour suivant, la tuile Tempête de neige doit être retirée du terrain et remplacée à son emplacement d'origine au bas du plateau.

Chaos (C25) : Le Sorcier vous attaque ! Placez sa figurine à côté de la vôtre et combattez !

Malédiction - Changeur de jeu (C26) : Cette malédiction n'est valable que sur les tuiles Défi face visible de votre stock. Remettez une de vos tuiles « Défi terminé » sur le plateau. Placez-la face visible sur n'importe quelle case vide de votre choix.

Malédiction - Solitude (C27) : défaussez toutes vos cartes Amitié (B) et prenez un nombre équivalent de cartes Aventure de la pioche !

Malédiction - Amnésie (C28) : défaussez toutes vos cartes et piochez-en de nouvelles à la place !

LA FIN DU JEU : Si la pile des tuiles Mémoire est épuisée dans la Mine des Mémoires, retirez la figurine du Sorcier du plateau, il perd tout son pouvoir ! Les joueurs doivent alors terminer leur tour un par un : placez toutes leurs tuiles Mémoire sur le plateau à leur tour et avancez leur marqueur de score en fonction du résultat. Si un joueur a une carte renard, il peut le poser pour obtenir des points ! Si un joueur passe la 100ème case sur la piste de score, continuez à partir de 1 (ce qui signifie 101). Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur et obtient la couronne.



MAR
BUS
HKA

MARBUSHKA.COM