

MANCHE (une partie se déroule en 4 Manches)

Chaque joueur/joueuse effectue un **Tour** dans le sens horaire. On continue à jouer tour par tour jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

DEBUT DU TOUR

Déplacez votre Aventurier sur une des trois actions (*le Coût doit être payé en plaçant les éléments requis sur l'action*).

Vous pouvez passer (*plus d'action pendant cette Manche*) si vous le souhaitez (obligatoire si vous ne pouvez plus payer le coût).

Important !

- ✓ A tout moment, vous pouvez échanger n'importe quelle combinaison de 2 Ressources contre 1 Ressource d'un autre type.
- ✓ Lorsqu'on prend une carte de l'offre *Dragons* ou *Cavernes*, l'offre n'est renouvelée qu'à la fin du tour en cours.

EXCAVER

(ajoutez une Caverne)

- Choisissez l'espace vide le plus à gauche dans une de vos Cavernes.
- **Coût : 1 Pièce (+ 1 Œuf si 3^e colonne ou +2 Œufs si 4^e colonne)**
- Placez une carte *Caverne* de votre main dans l'espace vide.
- Activez l'effet *Pose* de la carte jouée et l'effet *Couvert* éventuel de l'espace recouvert (4^e colonne).


**ATTIRER**

(ajoutez un Dragon)

- Choisissez un Dragon de votre main.
- **Coût : 1 Pièce + Ressources requises de la carte (en haut à gauche).**
- Placez la carte *Dragon* dans une Caverne excavée et vide la plus à gauche et correspondant à son habitat.
Note : vous ne pouvez pas remplacer un Dragon déjà présent (sauf si spécifié).
- Activez l'effet *Pose* éventuel de la carte jouée.

**EXPLORER**

(activez une Caverne)

- Choisissez une Caverne.
- **Coût : 1 Pièce (+1 Œuf si 2^e Exploration lors de la Manche ou +2 Œufs si 3^e Exploration).**
- Déplacez votre Aventurier de gauche à droite en résolvant chaque effet *Activation* (plateau ou carte  *Dragon*).
- Lorsqu'il arrive devant un Sens interdit, retournez l'Aventurier au camp.

FIN DU TOUR

Défaussez jusqu'à avoir au maximum 9 Pièces, 9 Cartes et 9 Ressources (*Viande, Lait, Or, Cristal*).


Le joueur suivant effectue son tour.

Si tous les joueurs ont passé, fin de la Manche.

EFFETSPose (*Excaver/Attirer*)Activation (*Explorer*)Une fois par Manche (*en fin de manche*)Fin de partie (*PV Score final*)Carte *Dragon* / Caverne

Note : les effets sont facultatifs

FIN D'UNE MANCHE

- Chaque joueur/joueuse défausse ses Pièces/Œufs de ses **Coûts** payés.
- Les capacités *Une fois par Manche* des Dragons en jeu se déclenchent (dans l'ordre du tour). 
- Calcul du Score d'Objectif de Manche : chacun place un marqueur *Joueur* sur le plateau *Objectif*, selon son classement.
- Déplacer le marqueur *Manche* d'une case à droite. A la fin de la 4^e Manche, calculer le Score final (voir *Fin de Partie*).

Nouvelle Manche :

- Renouveler les offres *Dragons* et *Cavernes*.
- Chacun gagne 6 Pièces et 1 Œuf (*ajoutés aux Pièces et Œufs conservés de la manche précédente*).
- Le marqueur 1^{er} *Joueur* passe au suivant.

AUTOMA : NOUVELLE MANCHE (partie Solo)

L'Automa récupère 1 marqueur *Joueur* du plateau *Objectifs* et le place à côté du plateau *Guilde*.

Mélanger les 8 cartes *Décision* et mettre de côté 1 carte, sans la regarder.

ICÔNES

Aucun Coût en Ressource



N'importe quelle Ressource



Guilde Draconique

Action Gagner/Piocher/Révéler une carte

Gagner signifie prendre une carte de l'offre ou piocher la 1^{ère} carte sur la pile. Si l'effet précise *Depuis le plateau Cartes*, alors vous ne pouvez pas piocher.

Piocher signifie que vous ne pouvez pas choisir une carte visible dans l'offre (pioche obligatoire).

Révéler signifie que vous devez montrer à tout le monde la 1^{ère} carte sur la pile (puis suivre les instructions de l'effet).

MISE EN PLACE

1. Guilde, Offres et Objectifs


- Choisir au hasard une des quatre tuiles *Guilde Draconique* et la placer au centre du plateau *Guilde* (côté selon nombre de joueurs).
- Mélanger les cartes *Dragon* et placer les 3 premières de la pile dans l'offre du plateau *Cartes*.
- Mélanger les cartes *Caverne* et placer les 3 premières de la pile dans l'offre du plateau *Cartes*.
- Mélanger les tuiles *Objectif* et en placer 4 au hasard sur le plateau *Objectif*.
Placer le marqueur *Manche* sur la case *Manche 1*.
- Créer les réserves de Pièces, Œufs et Ressources (*Viande, Lait, Or, Cristal*).

2. Plateau Joueur

- Chacun prend 1 plateau et les éléments *Joueur* d'une couleur (1 Aventurier, 8 cubes, 1 marqueur *Guilde*).
- Chacun prend 6 Pièces et 1 Œuf de la réserve et les place dans son aire de jeu (Œuf dans un nid sur son plateau).
- Chacun pioche 3 cartes de la pile *Dragons* et 3 cartes de la pile *Cavernes* puis défausse 2 cartes au choix.
- Chacun choisit 3 Ressources (*Viande, Lait, Or, Cristal*), dans n'importe quelle combinaison souhaitée.
- Chacun place son Aventurier dans son camp (case sur son plateau).
- Chacun place son marqueur *Guilde* sur la case *Départ* du plateau *Guilde*.

FIN DE PARTIE (Calcul du Score final)

Chacun additionne ses Points de Victoire :

- Marqueurs sur la Guilde Draconique (Effets *Fin de partie*).
- Valeur PV de ses Dragons en jeu, face visible (pas en main ni glissés).
- Capacité *Fin de Partie* de ses Dragons en jeu (pas en main ni glissés). 
- Œufs : +1 PV par Œuf en jeu (*plateau et Dragons*). *
- Ressources et Pièces : +1 PV par Ressource stockée en jeu ou Pièce possédée et inutilisée. *
- Cartes glissées : +1 PV par carte glissée. *
- Objectifs : +X PV selon son classement pour chaque objectif (*les joueurs à égalité gagnent chacun le score indiqué*).
- Groupes : +1 PV par groupe de 4 éléments en main ou en réserve (*cartes Dragon/Caverne ou Ressources*).

* Sauf indication contraire

AUTOMA (Partie Solo)

Mise en place (comme pour une partie à 2 joueurs, avec les modifications suivantes) :

- Un objectif *Place sur Guilde* est remplacé par une autre tuile.
- Il place 1 marqueur *Guilde* sur la case *Départ* du plateau *Guilde* et 1 marqueur *Joueur* à côté de ce plateau.
- Il place 1 marqueur *Joueur* entre chaque espace *Manche* du plateau *Objectif* et les 4 marqueurs restants à côté du plateau *Objectif*.
- Préparer la pile des cartes *Décision* selon la difficulté voulue puis la mélanger.
Ensuite mettre de côté 1 carte de la pile, sans la regarder.

L'Automa joue toujours en deuxième.

Règles spéciales

L'Automa n'a pas de plateau *Joueur* et ne gagne jamais de Pièce, Œuf ou Ressource.

Il ne paye jamais les coûts requis pour faire ses actions.

Si l'action du joueur implique les autres joueurs, l'Automa participe de la manière indiquée par l'action. Mais si un effet déclenché par le joueur fait gagner quelque chose aux autres, l'Automa ne gagne rien.

Si vous gagnez un Dragon demandant de comparer votre situation à celle de votre voisin, défaussez-le et piochez une nouvelle carte.

Tour de l'Automa

- Si la pile *Décision* est vide, il passe son tour. Sinon, il pioche une carte *Décision*.
- Si la pile est vide après avoir pioché et que l'icône *Passer* est sur la carte, il passe son tour.
Sinon, il effectue chaque action sur la carte de haut en bas.

Renouveler Offre | Ajuster Objectif
(remplacer les 3 cartes) | (Ajouter/Retirez 1 Pièce)

Avancer sur la piste *Guilde*
(selon N° de manche)

Mode Ravel : Avancer selon le nombre de la caverne +/- excavée

Effets si l'espace marron est atteint
(N° de la carte *Dragon/Caverne* prise par l'Automa,
N° de ligne *Guilde* avec case vide pour placer 1 marqueur *Automa*)

Score des OBJECTIFS DE MANCHE pour l'Automa

Valeur de base (indiquée en bas de la tuile selon le numéro de manche)
+ nombre de Pièces sur la tuile.

SCORE FINAL AUTOMA

- +7 PV par carte *Dragon* (+8 au Niveau 3).
 - +2 PV par carte *Caverne*.
 - +X PV selon le classement *Objectifs Manches*.
 - +1 PV pour chaque étape atteinte du marqueur *Guilde* après l'espace marron précédent.
 - Mode Ravel : PV de la *Guilde* (gains fixes).
- En cas d'égalité de Score, vous gagnez !