Dice Upon a Time

Adventures in Grimms' tales

Livret de Règles

Un jeu de István Szauer

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu sur la table.
2. Séparez les cartes en plusieurs pioches (Magic items (Objets magiques), Story cards (Cartes Récit), Quest cards (Cartes Quête) classées par valeur, mélangez-les et placez-les faces cachées à côté du plateau du jeu.
3. Placez les jetons à côté du plateau de jeu.
4. Mettez le Dé Serpent à côté du terrier du Serpent.
5. Chaque joueur choisit ou pioche une Carte Personnage, prend sa figurine respective et la place sur la Ville au milieu du plateau de jeu.
6. Chaque joueur choisit une couleur et prend le set de 5 dés.
7. Disposez au hasard faces cachées 6 cartes événements sur les emplacements marqués d'un chiffre romain.
8. Choisissez le joueur qui débutera la partie . Ce joueur prendra le pion du premier joueur.

> **Conseil** *Le premier joueur est celui qui a battu un dragon dernièrement (en ligne ou pas). Dans le cas, où plusieurs joueurs sont ex-aequo, décidez au hasard.*

9. A partir du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche une carte Objet Magique et deux cartes Quête de n'importe quelle valeur de leur choix. (Plus la valeur est importante, plus difficile sont les quêtes).

Les cartes Objet Magique sont toujours cachées des autres joueurs mais les cartes Quête sont disposées faces visibles à côté des cartes Personnage.

2 Cartes Quête (40 cartes)

Cartes Objet Magique (18 cartes)

Cartes Récit (64 cartes)

3 Jetons Lapin (5 pièces)

1

4

1 Dé Serpent

7

Jetons Objet Quête Spéciale
(4 pièces: L'Arbalète des Anges, La Vieille Epée du Vieux Soldat, Les 3 Boucles d'Or du Diable, La Flûte enchantée

Jetons (54 pièces):
Pièce, Pomme, Pain

But du jeu

Le joueur qui collecte le plus de **Points Aventure (AP)** en accomplissant ses **quêtes** sera le vainqueur.

Les Points Aventure sont les valeurs au dos des **cartes Quête**

Exemple d'une mise en place d'un joueur au début de la partie:

5

Cartes Personnage
(9 cartes)

9

6 Dés uniques (5 par joueur)
(25 pièces)

5 Figurines Personnage
(9 pièces)

8

Pion Premier Joueur

Cartes Guide
(2×2 cartes)

Cartes Evénement (12 cartes)

Jetons Tom Pouce
(3 pièces)

Déroulement d'une partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous devez placer un dé, déplacer votre personnage, collecter des ressources, achever des quêtes et obtenir des cartes.

Au début d'un Chapitre

1. Lancez le dé

Au début de chaque chapitre, chaque joueur lance leurs dés et les place à côté de leur carte Personnage sans en changer le résultat; formant ainsi la réserve des dés inutilisés.

Un chapitre se déroule en 5 tours par joueur (1 dé de la réserve placé par tour de jeu).

2. Révélez la prochaine carte Evénement

Le jeu se déroule en 6 tours de chapitres. Au début de chaque chapitre, retournez une carte Evénement face visible. Les cartes Evénement face cachée indiquent le nombre de tours de chapitres restants. **La carte Evénement annule la règle pour le tour donné.**

Conseil — *Pour ceux qui aiment planifier à l'avance, nous vous recommandons de placer la carte Evénement face visible durant la mise en place.*

Déroulement d'un tour de joueur

1. Placez un dé → 2. Effet du dé activé → 3. Mouvement de la figurine → 4. Capacité spéciale du lieu activé → 5. Achèvement d'une ou des quête(s)

Ordre des différentes phases d'un tour de jeu

Conseil — *Se référer au Guide des Cartes pour une explication durant la partie.*

1 Placez un dé

La première action du joueur pendant son tour est de placer un dé de sa réserve sur le plateau de n'importe quel emplacement prévu pour les dés; les Quatre Esprits de la Forêt situés dans les coins du plateau inclus. En plaçant un dé, les joueurs activent un chemin.

Les Dés peuvent tout aussi bien être placés au-dessus des autres.

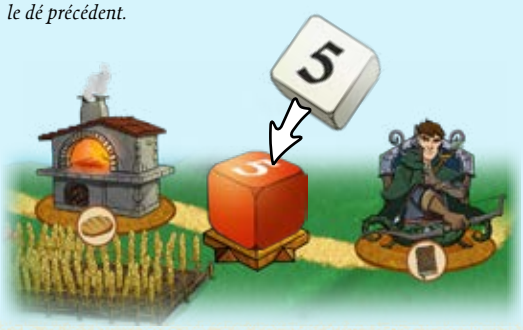
Règles générales sur le placement des dés :

1. Le dé nouvellement placé doit avoir au minimum la valeur (équivalente ou supérieure) indiquée par l'emplacement ou le dé sur lequel on souhaite le placer.
2. Une pile de dé doit avoir au maximum 3 dés.
3. Les faces spéciales des dés ont pour valeur 6. Ce qui veut dire qu'ils peuvent être placés sur un emplacement dont la valeur est de 6 (ou en deçà) ou sur une pile de dé.

Exemple:

Le joueur rouge place un dé de valeur 5 sur un emplacement de dé de valeur 5.

Le joueur blanc place aussi un dé de valeur 5 dessus le dé précédent.



Le joueur vert pose un dé avec une face spéciale sur le sommet de la pile des deux dés précédemment placés. Sachant que la valeur d'une face spéciale vaut 6, le joueur active le chemin.

2 Effet du dé activé

Dans le cas où l'on place une face spéciale d'un dé sur un emplacement (ou sur un autre dé) du plateau pendant son tour, la capacité spéciale de cette face du dé est activée.

Se référer à la section *"Faces spéciales des dés"*, page 7 pour plus de détails.

3 Mouvement de la figurine

Le joueur peut déplacer son personnage sur une position adjacente si le chemin a été activé en plaçant un dé sur l'emplacement prévu. Normalement, un dé peut être placé par tour; ainsi un chemin peut être activé et permettre un déplacement.

Exemple:

Le petit chaperon rouge se trouve dans la Ville. Elle positionne un dé d'une valeur de 3 sur le chemin de la Vieille Dame. Maintenant, elle a activé le chemin et peut se déplacer vers la zone de la Vieille Dame.

Vous pouvez placer un dé sur n'importe quel emplacement de dé du plateau de jeu (par ex : bloquer le chemin d'un adversaire) mais votre personnage peut se déplacer vers une position adjacente seulement dans le cas où vous avez activé le chemin en plaçant un dé sur l'emplacement.

Dans le cas où vous souhaiteriez utiliser un chemin déjà activé par un dé lors d'un de vos précédents tours, ce dernier doit à nouveau être activé par un dé de votre réserve.

4 Capacité spéciale du lieu activé

Dès qu'un joueur arrive sur un lieu avec une capacité spéciale, il l'active.

Se référer à "Lieux sur le plateau de jeu", page 6 pour plus de détails.

5 Achèvement d'une ou des quête(s)

Dans la dernière phase du tour, le joueur peut terminer une quête si les critères sont remplis.

Important:

Les critères requis ne peuvent être combinés. Un jeton Ressource ne peut seulement être utilisé que pour une seule quête.

Passez votre tour

Il peut arriver que le joueur soit bloqué ou ne puisse pas se déplacer avec ses plus basses valeurs de dés.

Les joueurs peuvent choisir de passer alors leur tour à n'importe quel moment, quand ils ne peuvent pas ou ne souhaitent pas placer un dé sur le plateau. En faisant cela, ils abandonnent les tours à venir pour ce chapitre.

Conseil

Au lieu de passer, il est préférable d'utiliser les capacités disponibles des Esprits de la Forêt (si il y en a) pour obtenir des avantages pour le prochain chapitre.

Se référer à „Esprits de la Forêt", page 8 pour plus de détails.

Fin d'un Chapitre

Un chapitre se termine quand les joueurs ont utilisé tous leurs dés ou passer leur tour.

Note

Certaines zones et certaines cartes peuvent donner aux joueurs des dés supplémentaires ou donner l'opportunité de réutiliser leurs dés ou donner la possibilité de se déplacer sans placer un dé. Ceci peut arriver quand un joueur a épuisé tous ses dés alors que les autres en ont toujours.

Les joueurs récupèrent leurs dés du plateau de jeu dans l'ordre suivant:

1. **Vérifiez les zones des Esprits de la Forêt:**

   Prenez le dé Serpent, le jeton Lapin, passez le pion Premier Joueur, prenez et mettez les dés qui ont été mis dans la zone du Renard.

   Si personne n'a gagné la récompense de la zone du Lapin, le pion du Premier Joueur reste avec le joueur qui a précédemment débuté le dernier chapitre.

2. Récupérez tous les dés restants du plateau.

3. Retournez les cartes Personnage avec leurs capacités faces visibles (si utilisée).

Exemple:

Les Quêtes :
"Amenez 2 pommes à l'Eglise" et "Défaussez-vous de 2 pommes" ne peuvent être combinées.
Si vous avez seulement 2 pommes, vous pouvez soit vous en débarrasser pour obtenir les 2 Points Aventure (AP) de la quête ou les ramenez à l'Eglise pour obtenir les 3 Points Aventure de l'autre quête.

Lieux dans le jeu

Ville

La ville est la zone de départ du jeu. Quand on arrive dans cette zone plus tard dans le jeu, soit par un déplacement normal soit par l'effet d'une carte, le joueur peut piocher une carte Quête.

Roi

Dans cette zone, vous pouvez piocher 3 cartes Quête (de n'importe quel paquet et dans n'importe quelles combinaisons), gardez-en une et remettez les deux autres à la fin de leur paquet respectif.

Fée

Dans la zone de la Fée, vous pouvez prendre un des jetons „Ressource" de votre choix : une pièce d'or, une miche de pain ou une pomme.

Note *La Fée et le Roi sont tous les deux des lieux puissants mais vous ne pouvez y accéder qu'avec une valeur de dé de 6. De plus, tous les deux sont des impasses. Malgré l'attraction de ces lieux, le risque de rester bloqué dû aux règles de placements des dés est grand.*

Les zones de ressources:
Pièces d'or, Miche de Pain, Pomme

En arrivant dans ces zones, vous pouvez prendre un jeton de la réserve. Ces jetons sont principalement utilisés pour achever les quêtes. Le nombre de jetons n'est pas limité. Dans la cas inédit où il n'y en a plus, remplacez-les par autre chose.

Conseil *Cela vaut la peine de garder des jetons qui semblent inutiles à un moment donné de notre voyage, car vous ne pouvez jamais savoir ce que réserve la prochaine carte Quête que vous piocherez.*

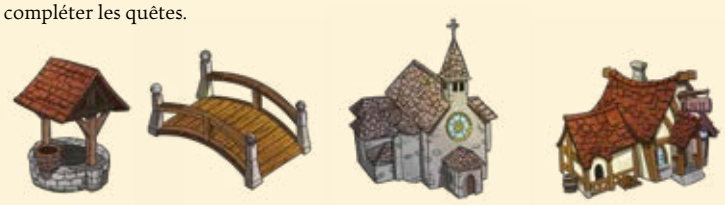
Personnages secondaires:
Chasseur, Vieille Dame, Bûcheron, Soldat

Quand on arrive sur une de ces zones, le joueur doit immédiatement piocher une carte Récit.

Rappel : Vous ne pouvez achever n'importe quelle quête avant de piocher une carte Récit puisque la capacité spéciale des lieux (4ème phase) a la priorité sur l'achèvement d'une quête (5ème phase).

Bâtiments:
Puits, Pont, Eglise, Auberge

Ces lieux n'ont pas d'effets spéciaux. Les joueurs déposeront leurs ressources pour compléter les quêtes.



Autres lieux:
Nuages, Enfer, Grande Mer, Grandes Montagnes

Ces zones n'ont pas de capacités ou d'effets. Les joueurs les visiteront pour achever les quêtes.

Zones de Coursier

Quand on arrive dans une de ces zones, le joueur peut immédiatement atterrir sur une autre zone de Coursier.

L'avantage est de pouvoir se déplacer rapidement en rejoignant une autre zone de Coursier proche de celle que l'on veut atteindre.

Zone des Objets Magiques

Quand on arrive dans cette zone, le joueur peut immédiatement piocher une carte Objet Magique.

Faces spéciales des dés

Si vous avez la chance, après lancement de vos dés au début d'un chapitre, d'obtenir des dés avec leurs faces spéciales, vous pouvez utiliser leurs capacités au cours de vos aventures. La valeur des faces spéciales est de 6.

Quand le joueur place une face spéciale de dé sur un emplacement du plateau de jeu (ou sur un autre dé) lors d'une action normale de placement de dé, la face spéciale du dé s'active immédiatement.

Valeurs normales

Chaque ensemble de dés a un dé n'ayant pas de faces spéciales mais certaines faces de fortes valeurs apparaissent sur le dé plus d'une fois.

Face Objet Magique

Quand on active cette face, vous pouvez immédiatement piocher une carte Objet Magique.

Face Carte Récit

Quand on active cette face, vous devez immédiatement piocher une carte Récit.

Important: *Si un joueur active un dé avec la face carte Récit et se déplace vers une zone où une seconde carte Récit est à piocher, tirez les 2 cartes séparément l'une après l'autre. Il est possible que la première carte tirée à cause d'un dé envoie le personnage vers un autre endroit. Dans ce cas, la seconde carte Récit ne doit pas être piochée car le personnage s'est égaré et n'est pas arrivé dans la zone d'origine de la carte Récit. (Se référer à "L'ordre du tour d'un joueur)*

Face Interdiction

Les autres joueurs ne peuvent placer leur dé Interdiction que sur un dé Interdiction.

Les joueurs peuvent annuler leur propre dé Interdiction avec seulement un dé de valeur 6.

Face Jeton doublé

Si vous activez un dé avec cette face spéciale et qu'après un déplacement, vous souhaitez prendre un jeton, vous prenez un jeton supplémentaire du même type.

Cette face est valide seulement pour prendre des jetons et non des cartes. (Vous ne pouvez pas piocher 2 cartes Quête, Objet Magique ou carte Récit).

Dans la zone Fée, vous pouvez piocher 2 jetons identiques (L'effet doublant vous permet de piocher 2 jetons mais ils ne peuvent pas être de types différents).

Esprits de la Forêt

Si vous restez bloqué durant le jeu ou si vous désirez seulement obtenir des avantages spéciaux, vous pouvez vous tourner vers les Esprits de la Forêt pour de l'aide. Les quatre animaux aux quatre coins du plateau de jeu symbolisent les sorts que les personnages peuvent lancer. Les joueurs peuvent placer des dés sur les emplacements (comme n'importe quel autre zone de placement) de ces zones pendant leur tour de jeu.

Sachant que les zones des Esprits de la Forêt ont la plus petite valeur (1), n'importe quel dé peut être placé là.La plupart des valeurs basses des dés seront utilisés ici.
Les faces spéciales des dés sont activées ici quand elles sont placées sur un emplacement par le joueur lors de son tour. (Ce qui veut dire que les dés spéciaux rejetés des autres joueurs dans la tanière du Loup ne sont pas activés; seulement ceux du joueur dont c'est le tour).

Le Lapin

Joueur débutant + déplacement gratuit

Le nombre maximum de dés dans cette zone est de 3; ainsi une pile de dés peut être construite ici comme sur les emplacements du plateau.

Le joueur dont le dé est au sommet de cette pile (ou si c'est le seul dé dans cette zone) récupère à la fin du chapitre les 2 récompenses de la zone du Lapin:

- **1ère récompense:** Le vainqueur de cette zone sera le premier joueur pour le chapitre suivant.
- **2ème récompense:** Le vainqueur peut prendre un jeton Lapin. Il peut l'utiliser pour se déplacer vers une zone adjacente à la sienne sans placement de dé.

Le jeton Lapin est équivalent à un placement de dé. Après utilisation, le jeton doit être remis dans la réserve; ne pas le placer sur le plateau de jeu. Quand il est utilisé, le joueur n'utilise pas un dé supplémentaire pendant son tour.

Le jeton Lapin peut être utilisé pour passer à travers un chemin qui contient déjà 3 dés dans son emplacement ou un dé Interdiction.

Le Loup

Engloûtit les dés

A l'inverse des autres Esprits de la Forêt, la tanière du Loup est activée dès qu'un joueur place un dé dans cette zone (et non à la fin du chapitre pour les autres).

Quand le joueur active la tanière du Loup en plaçant un dé sur l'emplacement, tous les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre placent un de leur dé non utilisé dans cette zone.

Cette zone peut être activée une fois par chapitre même si des emplacements de dés sont rendus libres par certains effets (par ex : récupérer un dé utilisé) La pile de dé ne peut pas être construite ici.

Si le joueur place un dé avec une face spéciale sur l'emplacement de la tanière du Loup, la capacité de ce dé est activée. Les dés non utilisés des autres joueurs ne le sont pas.

Le Serpent

+1 dé Serpent (à moins qu'il ne vous glisse des mains)

Le nombre maximum de dés dans cette zone est de 3; ainsi une pile de dés peut être construite ici comme sur les emplacements du plateau.

Le joueur dont le dé est au sommet de cette pile (ou si c'est le seul dé dans cette zone) récupère à la fin du chapitre la récompense du terrier du Serpent : le dé Serpent.

Le dé Serpent: Le vainqueur peut l'ajouter à sa réserve de dés pour le **prochain chapitre.**

Si un résultat de:

Le dé Serpent peut être utilisé comme n'importe quel autre dé. C'est un grand avantage car le joueur aura une action supplémentaire comparé aux autres joueurs. A la fin du chapitre, remettez le dé dans sa zone.

Le joueur perd le dé et le replace dans la zone du Serpent.

Du pain ou une pomme, le joueur récupère un jeton respectif de la réserve.

Ensuite, le dé est remis dans la zone du Serpent.

Le Renard

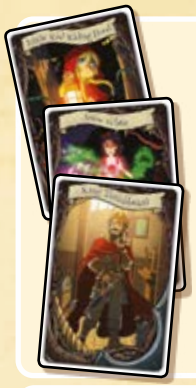
Le filou sournois

Un dé peut être placé dans chacun des deux emplacements de la zone du Renard. Aucune pile ne peut être construite ici.

A la fin de chaque chapitre, les joueurs récupèrent tous les dés (même ceux de la tanière du Renard). Ces derniers ne seront pas lancés pour le début d'un nouveau chapitre mais leur(s) face(s) sera (ont) choisi par le joueur.

Conseil *Ne mélangez pas les dés récupérés de la tanière du Renard au tour précédent avec les autres. Il est facile de les oublier et de les lancer ensemble avec les autres.*

Types de Cartes



Carte Personnage

Les joueurs choisissent (ou piochent) leur Personnage durant la mise en place du jeu.

Certaines capacités des Personnages peuvent être activées une fois par Chapitre. Quand l'une d'entre elles est utilisée, tournez la carte Personnage (pour indiquer qu'elle a déjà été jouée) jusqu'à ce que débute un nouveau chapitre.

Les Capacités des cartes Personnage sont listées dans la partie Annexe, page 12.

Conseil *Les Capacités des Personnages sont optionnelles. Nous vous recommandons de les ignorer lors de la première partie ou lors de parties avec les enfants.*

Note *La puissance de ces capacités est très dépendante de la situation. Il y aura certaines parties où ces capacités seront à peine utilisées alors que d'autres le seront plus souvent et que d'autres, pensant être déséquilibrées, trouveront leur utilité durant le cours de la partie.*

Cartes Quête

Le but de ce jeu est de collecter le plus de Points Aventure (APs). La plupart de ces points provienne des cartes Quête. Celles-ci sont les cartes Quête Principale. Les quêtes principales doivent être séparées en 3 paquets et rangées en suivant le numéro au dos de la carte (2-4) lors de la mise en place du jeu.

Chaque fois qu'un joueur pioche une carte Quête, il décide de la piocher dans n'importe quel paquet (2, 3 ou 4). Les Quêtes les plus faciles à achever ont pour valeur 2 et les plus dures, 4.

Les cartes Quête des joueurs sont toujours faces visibles. Chaque fois qu'un joueur pioche une carte Quête (au début ou durant le jeu), il la dispose face visible, proche de la carte de son personnage. Cela signifie que la carte Quête est active.

Quand on complète une quête, on la retourne face cachée; elle devient inactive et permettra de récupérer les Points Aventure à la fin du jeu.

La limite de cartes Quête actives est de 4 par joueur. Les Quêtes secondaires ne sont pas limitées. (Se référer à la section *"Cartes Récit"* à la page 10)

Il y a 4 types de quêtes dans ce jeu:

- Visiter un lieu indiqué sur la carte.
- Collecter des ressources et les amener à l'endroit spécifié par la carte.
- Collecter puis (n'importe où sur le plateau de jeu) défausser les ressources collectées (notifiées par la carte) dans la réserve (défausse).
- Récupérer un objet spécial d'une quête d'un endroit pour l'amener à un autre spécifié par la carte.

Quelques cartes Quête nécessitent des objets spéciaux. Ces objets peuvent être collectés seulement par les possesseurs des cartes Quête quand ils visitent le lieu spécifié sur la carte donnée.

Les principales Quêtes actives incomplètes n'ont aucun effet négatif à la fin du jeu.

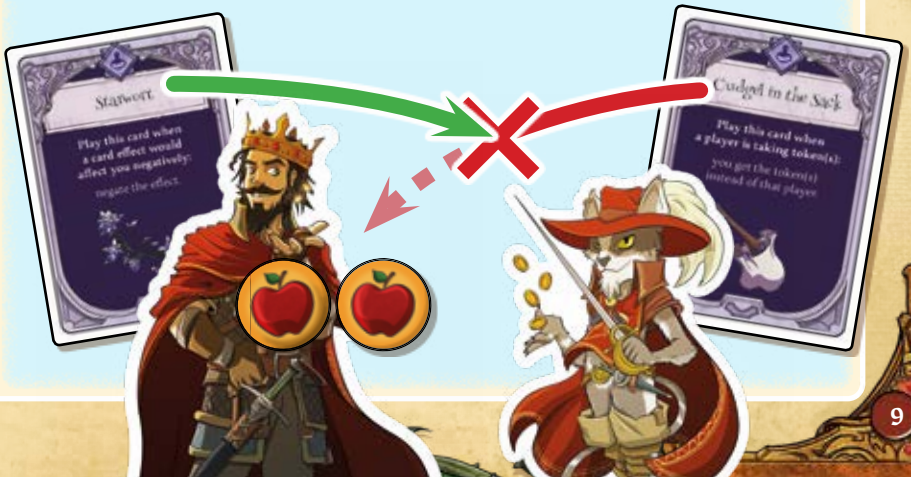
Cartes Objet Magique

Ces cartes sont gardées secrètes.
Elles peuvent être obtenues en activant soit un dé ayant la face spéciale Objet Magique dans la zone Objet Magique du plateau de jeu.
Ces cartes peuvent être activées à la fois pendant son tour ou pendant celui des autres joueurs; mais seulement quand l'événement décrit sur la carte est déclenché.
Les cartes Objet Magique ne peuvent être activées qu'une seule fois.
Les cartes Objet Magique activées et défaussées vont toutes dans une même pile de défausse qui peut être mélangée à nouveau quand la pioche est vide.

Une description détaillée de ces cartes se trouve dans l'Annexe.

Exemple:

Le Roi Barbabec pourrait prendre deux pommes mais le Chat Botté joue un Objet Magique "Massue dans le sac" pour les lui ravir mais le Roi riposte avec un Objet Magique "Plante".



Cartes Récit

Quand vous activez une face spéciale Carte Récit d'un dé ou une zone d'un personnage secondaire, vous devez piocher une carte Récit et la lire à haute voix. Il y a 5 types de cartes Récit de trois couleurs dans le paquet :Cartes de Chance et Cartes de Quêtes Secondaires (Vertes), Cartes de Malchance et Cartes de Malédiction (Rouges) et les Cartes Mini Quête (Bleues).

Les informations de tous ces types de cartes sont disponibles pour tous les joueurs. Les Quêtes Secondaires sont disposées faces visibles à côté des cartes Quête actives.

Note

Ceux qui ne supportent pas le facteur chance dans le jeu peuvent retirer le paquet de Cartes Récit. Le jeu peut se dérouler normalement sans ce paquet de cartes. Dans ce cas, la face spéciale Récit du dé équivaut à un 6 et les zones des personnages secondaires deviennent des zones normales sans capacité particulière.

Les cartes normales, de Chance et de Malchance:

Les cartes normales, de Chance et de Malchance ont un effet immédiat. Après avoir déclenché l'effet, remettez les dans la défausse commune.

Si le joueur actif pioche une carte de Malchance, il doit choisir parmi deux effets négatifs. Dans le cas seulement où un effet est possible, cet effet est donc choisi. Si aucun de ces effets ne peut arriver, la carte est défaussée sans pouvoir accomplir aucun de ces deux effets. Après avoir déclenché l'effet, remettez-les dans la défausse commune.

Il y a plusieurs cartes Malchance qui n'ont pas d'effet négatif sur le joueur mais qui récompensent les adversaires. Le joueur décide donc de la récompense à attribuer aux autres joueurs.

Conseil

Vous choisissez: "Chaque adversaire obtient une pièce d'or" - OU - "Chaque adversaire obtient une pomme." Dans un cas comme celui-ci, il est bon de déterminer quelle récompense permettrait aux adversaires de terminer ou de terminer plus rapidement leur Quête active.

Exemple de cartes de Chance:
"Vous obtenez une pomme"

Exemple de cartes de Malchance:
"Défaussez-vous d'un jeton"
- OU -
"Défaussez-vous d'une carte Objet Magique inutilisée."

Si le joueur n'a pas de jetons mais des cartes Objet Magique inutilisées, il choisira le dernier effet.

Cartes de quêtes secondaries et de maledicition:

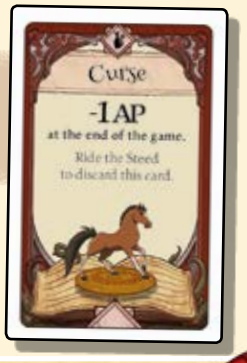
Les quêtes secondaires vertes ou de malédiction piochées sont placées faces visibles devant le joueur. Elles peuvent influencer le nombre de points Aventure à la fin du jeu.

Les Quêtes secondaires vertes donnent des Points Aventure bonus si les conditions sont remplies à la fin du jeu.

Les Cartes de Malédiction coûteront des Points Aventure à la fin du jeu. Toutefois, vous pouvez les éliminer en accomplissant ce qui est requis sur ces cartes.

Exemple d'une quête secondaire verte:
"...si vous êtes dans la Ville à la fin du jeu"

Exemple d'une malédiction:
"Chevauchez l'étalon pour défausser cette carte"



Les mini quêtes bleues:

Les mini quêtes bleues ne donnent aucun Point Aventure mais quelques récompenses. Elles sont disposées faces visibles à côté de la carte Quête active. Vous pouvez décider plus tard si oui ou non vous voulez les résoudre.

Certaines d'entre elles ont pour condition de visiter des lieux du jeu. Cela signifie que si le joueur s'arrête à cet endroit plus tard dans la partie, il peut compléter sa mini quête et obtenir la récompense.Les cartes Récit activées et défaussées vont toutes dans la pile de défausse qui peut être mélangée à nouveau une fois que la pioche est vide.

Conseil

"Défaussez 1 jeton.
Récompense: Piochez
une carte Quête."

Ceci peut être un déplacement utile ou permis mais quelques fois, il n'est pas intéressant de compléter la mini quête de suite. Elle peut être mise de côté et résolue plus tard.

Les cartes Récit activées et défaussées vont toutes dans la pile de défausse qui peut être mélangée à nouveau une fois que la pioche est vide.

Fin de partie - Compter les points

Le jeu se termine après 6 chapitres (quand il n'y a plus de cartes Evénement à retourner faces visibles). Maintenant le comptage des points commence.

1. Tous les joueurs comptent leurs Points Aventure (AP) au dos de leurs cartes Quête achevées.
2. Comptabilisez tous les AP positifs des Quêtes Secondaires résolues et les AP négatifs des cartes de Malédiction restantes.

Le joueur qui collecte le plus de AP gagne.

Si il y a égalité, le vainqueur est celui qui peut tuer le plus de mouches d'un coup.

Chers joueurs,

Maintenant que vous connaissez les règles, vous êtes prêts pour partir à l'Aventure dans le monde des Contes des Frères Grimm. Si des questions venaient à poindre le bout de leur nez, reportez-vous à la partie Annexe du livret de règles.

Agréable voyage plein d'aventures magiques.

Devenez des Légendes.

Annexe

Combinaisons de cartes

Il peut arriver que certains effets en déclenchent d'autres. Dans ces cas là, vous devez suivre l'ordre d'activation.

Exemple 1:

Blanche-neige a une miche de pain et veut se déplacer vers la zone du Chasseur pour achever sa quête : "Donnez une miche de pain au Chasseur". Elle place le dé avec la face carte Récit, pioche une carte Récit qui dit qu'elle doit immédiatement aller à la Grande Mer ou dans les Grandes Montagnes.

Elle ne peut pas finir sa quête ici donc elle joue une carte Objet Magique qui annule l'effet de la carte Récit.

En arrivant chez le Chasseur comme çà, l'effet de cette zone est activé : elle pioche une deuxième carte Récit qui lui fait perdre la seule miche de pain qu'elle avait amenée pour le Chasseur. Blanche-neige est malchanceuse aujourd'hui.

Exemple 2:

La Belle aux bois dormant place un dé à face jeton doublé et arrive dans la zone des pommes.

A la place de prendre 1 pomme, elle en prend 2 mais joue aussi une carte Objet Magique qui rajoute une pomme supplémentaire : 2 à 3.

Le chat botté a attendu la fin de l'action de la Belle aux bois dormant pour lui ravir les 3 pommes nouvellement acquises par une carte Objet Magique.

Variantes

Mode coopératif

But du jeu

Dans ce mode de jeu, les joueurs travaillent ensemble pour collecter le plus de Points Aventure avant la fin du 6ème chapitre. Quand un joueur résout une quête, il retourne la carte face cachée.

Modifications de la mise en place

Disposez toutes les cartes Quête faces visibles l'une à côté de l'autre.
Elles doivent être vues de tous les joueurs.

Modifications des règles

- Au début du jeu, les joueurs ne piochent pas de cartes Quête car elles sont disponibles pour tous.
- Les capacités de certains personnages (ex : Tom Pouce) ne sont pas utiles dans ce mode de jeu. Vous pouvez vous passer de les choisir.
- Certaines cartes Récit et Objet Magique ne sont pas valables dans ce mode de jeu (ex : "Piochez une carte Quête"). Quand vous piochez une telle carte, les joueurs décident d'en piocher une nouvelle à la place.
- Les effets positifs de certains éléments et cartes peuvent devenir négatifs et vice et versa (en comparaison avec le mode normal).

Conseil *"Vous décidez que chaque autre joueur obtient une pomme OU chaque autre joueur peut obtenir une miche de pain" devient positif dans ce mode, tandis que les dés Interdiction (X) qui bloquent les autres joueurs doivent être choisis avec soin quand et où les utiliser pour faire le moins de mal possible.*

Conseil *Pour rendre le jeu plus stimulant, nous vous recommandons d'exclure les cartes Objet Magique et Récit à 5 joueurs.*

Quand vous piochez une carte de Malédiction, une carte Quête Secondaire ou une carte Mini Quête, mettez-là à côté des cartes Quête. Elles seront à résoudre pour tous les joueurs. Les cartes Récit ayant des Points Aventure positifs ou négatifs (Cartes de Malédiction et Quête Secondaire) devront aussi être prises en compte lors du décompte final des points.

La fin du jeu

La partie se termine après le chapitre VI. Les Points Aventure sont comptabilisés (les quêtes et quêtes secondaires résolues et les malédictions non résolues). Le tableau ci-dessous résume les niveaux de résolution.

2 joueurs	3 joueurs	4 -5 joueurs	
0-30 AP	**0-45 AP**	**0-60 AP**	Ce niveau équivaut au travail de la méchante belle-soeur de Cendrillon.
30+ AP	**45+ AP**	**60+ AP**	Vous avez essayé mais ce n'est pas suffisant pour devenir des héros.
40+ AP	**60+ AP**	**80+ AP**	Dame Hiver pourrait être fière de vous si vous aviez fait mieux.
50+ AP	**75+ AP**	**100+ AP**	Bon travail! Votre aventure se transmettra de génération en génération.
60+ AP	**90+ AP**	**116+ AP**	Bienvenu à la fin de votre histoire! Vous avez réussi à résoudre toutes les quêtes! Mais... Pouvez-vous les accomplir en un temps plus réduit, la prochaine fois?

Pas la réussite que vous espériez? Prenez votre courage à deux mains et recommencez à nouveau!

Jeu pacifique ou jouer avec les autres?

A vous de voir. Le jeu vous offre les deux possibilités: vivre et laisser vivre (ou aider vos amis) ou utiliser vos dés et objets magiques pour empêcher de jouer vos adversaires

Mode débutant / Version indépendante de la langue

Vous pouvez faire des parties de ce jeu sans aucune connaissance de l'Anglais. Ce mode de jeu est recommandé pour ceux qui éprouvent des difficultés à comprendre et/ou à lire l'Anglais; en particulier pour les enfants. Si le groupe choisit de jouer avec ce mode de jeu, retirez du jeu les cartes Récit et Objet Magique.

Dans ce cas, les faces spéciales des dés associées à ces cartes ont une valeur normale de 6. Les zones des personnages secondaires ainsi que celle des objets magiques deviennent des zones du jeu sans aucune capacité particulière.

La seule zone de texte en anglais restante est celle qui décrit les capacités spéciales des cartes Personnage. Les capacités des personnages sont aussi optionnelles.

Tous les éléments du jeu de base ont des icônes qui permettent de jouer sans besoin de lire.

Variante 2 joueurs

Le mode 2 joueurs se joue avec les mêmes règles que précédemment à l'exception d'une chose : la hauteur maximale d'une pile de dés est de 2 (dans tous les emplacements du jeu; les zones du Lapin et du Serpent inclues).

Tous les effets qui modifient les piles de dés par un ajout ou un retrait doivent être calculés en fonction du nombre maximal 2.

Modes de jeu court et extra long

Vous pouvez réduire le temps de jeu en jouant à la version courte du jeu : seulement 3 chapitres.

Pour ceux qui ne veulent pas finir le jeu, nous vous présentons une version extra longue, qui dure jusqu'à la fin du chapitre dans lequel la dernière carte de quête est piochée. Le décompte des points se fait juste après. L'utilisation des cartes Evénement dans ce jeu est facultatif.

Explications des cartes

Liste des Objets Magiques avec leurs explications

„Petite-table-sois-mise" (La petite table)

La règle du jeton doublé s'applique: les 3 jetons doivent être du même type.

La cape d'invisibilité

L'effet de cette carte s'active une seule fois, même si la seconde carte est aussi une carte de Malchance.

La branche de noisetier

Cette carte peut être utilisée non seulement quand on visite une zone de ressources mais chaque fois qu'on obtient un ou plusieurs jetons quelqu'en soit la source.

La balle dorée

Cette carte peut être jouée contre n'importe quel effet négatif; causé par un joueur ou non.

Cette carte n'a aucun effet si la perte de jetons est une décision du joueur lui-même (ex : résoudre une quête).

L'esprit de la bouteille

Si vous jouez cette carte quand un joueur obtient plus d'une carte ou quand plusieurs joueurs piochent des cartes en même temps, vous pouvez ramasser toutes ces cartes.

La merveilleuse pelote de laine

Après avoir relancé les dés, le joueur peut choisir lequel placer sur le plateau.

Le cheval doré

Après être arrivé à côté d'un autre joueur, la capacité du lieu peut être activée.

Le Roi Barbabec peut activer sa capacité spéciale à son arrivée.

Le serpent blanc

Le joueur qui a obtenu un jeton après avoir lancé le dé Serpent le garde.

Vous pouvez aussi jouer cette carte pour vous-même (Vous relancez le dé Serpent tout en gardant le jeton gagné auparavant).

Plante

Cette capacité peut être utilisée pour se défendre contre n'importe quel autre effet de cartes qui pourrait directement vous affecter. Elle ne peut pas être utilisée contre un personnage ou des capacités de lieux mais contre une carte de Malédiction.

La lumière bleue

Vous pouvez aussi choisir le dé Serpent si vous l'avez placé sur le plateau.

Le Miroir Magique

Si vous jouez cette carte quand un autre joueur obtient plus d'une carte ou quand plus d'un joueur pioche une carte au même moment, vous pouvez collecter toutes ces cartes. Souvenez-vous que vous ne pouvez garder que 4 quêtes actives : vous devez choisir quelles cartes éliminer pour n'en garder que 4.

Les bottes de 7 lieux

Cette carte annule tous les dés; même un dé Interdiction.

L'anneau maudit

Grâce à cette carte, vous pouvez donner une carte de Malédiction obtenue plus tôt.

La boule de cristal

L'effet de cette carte se termine à la fin de l'action

Chapeau des souhaits

Le Roi Barbabec ne peut pas utiliser sa capacité quand cette carte est jouée.

Les Haricots magiques

Dans le mode 2 joueurs (où les piles de dés sont de 2 max), cette carte permet de placer un 3ème dé sur une pile de 2.

Pour poser ce dé, vous devez suivre les règles de placement des dés: une valeur de dé équivalente ou plus élevée.

La massue dans le sac

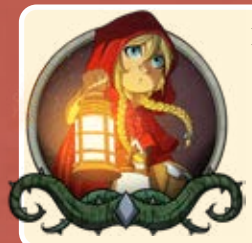
Si vous jouez cette carte quand un joueur obtient plus d'un jeton ou quand plus d'un joueur récupère des jetons au même moment, vous pouvez collecter tous ces jetons.

L'oiseau doré

Cette carte doit être jouée de suite après le lancé de dé. Elle ne peut pas être jouée pour un lancé de dé précédent. Par exemple: si vous obtenez en lançant les dés 1 ou 2 au début de votre tour, et que vous piochez cette carte durant ce tour, vous pourrez l'utiliser au tour suivant si vous obtenez 1 ou 2.

La carte peut être jouée après un lancé normal de dé au début d'un chapitre ou durant un chapitre quand certains effets autorisent une relance de dé.

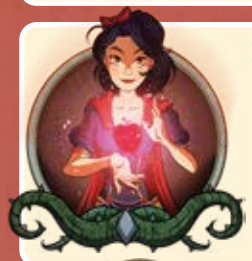
Liste des personnages et de leurs capacités



Le petit chaperon rouge

Sa capacité peut être utilisée que pour des déplacements.

Sa capacité n'a aucun effet sur le dé Interdiction.



Blanche-Neige

Sa capacité s'active aussi quand on pioche un Objet Magique issu de l'effet d'une carte.

Tom Pouce

Sa capacité peut s'utiliser seulement 3 fois dans la partie. 3 jetons spéciaux "Tom Pouce" permettront de suivre l'utilisation de ce pouvoir sur toute la partie en défaussant un jeton à chaque utilisation.

Dans la version courte du jeu, il n'y aura que 2 jetons. Dans la version longue, les joueurs se mettront d'accord sur le nombre de fois que l'on peut utiliser ces jetons.

Dans le mode coopératif, ces jetons ne seront pas utilisés.

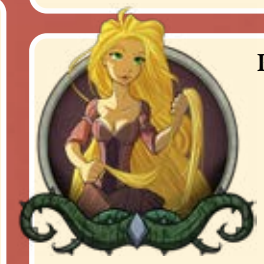
Le chat botté

Il peut aussi activer sa capacité quand une quête est achevée.

Son pouvoir est déclenché une fois par chapitre; un seul jeton peut donc être converti.

Le Roi Barbabec

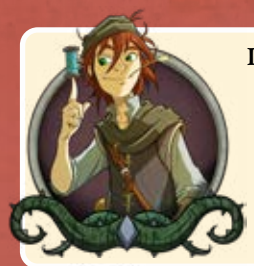
Quand vous visitez le Coursier pour une quête, il active son pouvoir après avoir résolu sa quête.



Raiponce

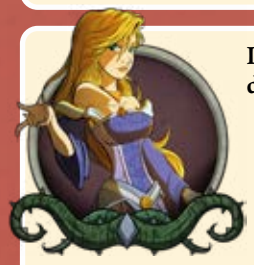
Sa capacité peut être utilisée au début d'un chapitre quand tous les joueurs lancent leurs dés.

Cette capacité s'utilise une fois par chapitre.
Un seul dé peut être relancé une seule fois; même si les valeurs de dé sont de 1 ou 2, ou si la relance du dé donne le même résultat que précédemment.



Le brave petit tailleur

Son pouvoir n'a aucun effet sur le dé Interdiction.



La Belle aux bois dormants

Si vous utilisez des faces spéciales de dés pour son pouvoir, ils ne s'activent pas car c'est une action de défausse; pas un placement de dé normal.

Les musiciens de Brême

Dans le mode 2 joueurs (où les piles de dés ne sont au maximum que de 2), ce pouvoir autorise le joueur à pouvoir poser un 3ème dé sur une pile de 2.

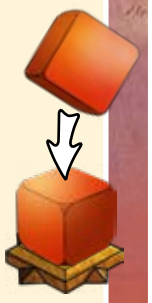
Questions fréquemment posées

Si vous vous sentez perdu dans les règles ou que vous trouvez un point de règles pas clair, vous pouvez vérifier la FAQ sur le site *koronaboardgames.com*

- Dois-je prendre un jeton Lapin ou le dé Serpent immédiatement après avoir placé un dé dans une de leur zone? Puis-je disposer du dé immédiatement après l'avoir placé dans la tanière du Renard?

- Ces trois Esprits de la Forêt donnent leurs récompenses seulement à la fin du chapitre. Le jeton Lapin et le dé Serpent vont aux joueurs qui ont remporté l'enchère: dernier joueur avant la fin du chapitre à avoir positionné le dé au sommet de la pile (ou être le seul en avoir mis un). Le dé mis dans la tanière du Renard ne peut être mis à disposition seulement au début du chapitre suivant quand on lance les autres dés.

- Si je veux prendre un chemin où mon dé est au sommet d'une pile, dois-je mettre un autre dé au sommet de la pile? (par ex: je veux revenir dans une zone précédente)?



- Oui. Chaque mouvement est précédé d'un placement de dé. Vous pouvez vous déplacer seulement si vous activez un chemin.

"Si vous avez des dés sur au moins 2 zones des Esprits de la Forêt à la fin du jeu."

- Si un autre joueur a activé la tanière du Loup et que je perds le dé ici, est-ce que le dé perdu dans la tanière du Loup compte ici.

- Oui. La manière dont vos dés sont allés là n'est pas importante; la seule chose qui compte est qu'ils sont dans les différentes zones des Esprits de la Forêt.

Résumé du déroulement d'une partie

1. Au début d'un chapitre, chacun lance ses dés.
2. Le joueur débutant la partie commence son tour: il place son dé sur un chemin en suivant les règles de placement des dés.
3. Si il obtient un dé avec une face spéciale, il active l'effet.
4. Ensuite, le joueur actif se déplace vers une zone adjacente via le chemin activé.
5. Si la destination a une capacité, il active son effet. Ensuite le joueur peut compléter ses quêtes si les conditions sont remplies.
6. Après cela, le joueur suivant prend le relais. Le chapitre se termine quand tous les joueurs ont utilisé leurs dés disponibles ou passés leur tour.
7. Ensuite chacun reprend ses dés et un nouveau chapitre débute.

Conseil

Il peut y avoir plus d'une figurine dans cette zone au même moment. On appelle çà, la Rencontre dans le jeu. Quand deux joueurs ou plus se rencontrent (leurs figurines sont dans la même zone) ils peuvent s'échanger des jetons de Ressource, des cartes Quêtes actives (cartes Quêtes secondaires et mini quêtes inclues), des cartes Objet Magique.

Merci aux Backers:

Kickstarter est comme le magasin du souffleur de verre. Beaucoup de beaux et brillants personnages en verre naissent et sont mis sur les étagères tous les jours. Il en existe de plus grands et de plus petits, incassables et fragiles, fins et ciselés. Mais lequel sera retiré du rayon par le client qui entre dans la boutique? Cela dépend uniquement de la personne.

Le sens de la vie d'une telle figure de verre est d'être acheté, ramené à la maison et mis sur l'étagère parmi vos favoris. Vous, nos chers Backers, vous avez sorti ce jeu du magasin, vous avez donc donné un sens à son existence.

Cette pensée en dit plus que n'importe quel merci.

Un grand merci à mes merveilleux coéquipiers pour leur excellent travail:

Balazs Lenhardt, car si Korona Games n'existait pas, je ne pourrais pas écrire ces mots ici. Notre équipe d'artistes qui a créé un univers visuel très cool: les graphistes Tosin Matteo et Balazs Gracza et le sculpteur 3D Daniel Latzkovits. La relecture de Kenneth Seech était inestimable.

Un merci spécial à Andrea Lorincz, avec qui nous considérons ce jeu comme un enfant à part entière; Je me suis tourné vers elle pour la première fois chaque fois que je me perdais dans la sombre forêt du monde de Grimm.

The Team:

Game Designer: Istvan Szauer
Artwork: Tosin Matteo
Translation: Andrea Lorincz
Layout: Balázs Gracza
3D modeller: Daniel Latzkovits
Coordinator: Balázs Lenhardt

French translation: Olivier Caralp

KORONA GAMES

/KoronaGames

www.koronagames.com