

Auteur : Alice Davis • Illustrateur : Denis Martynets

LES VOLEURS D'AMARYNTH



Votre chef s'est fait pincer dans une embuscade rusée tendue par le
gistrat de la ville. Maintenant, c'est à vous, Maîtres Voleurs, de voir qui
gagner le plus de prestige pour devenir le nouveau patron. Vous devrez
voyer des mercenaires pour dérober des trésors, vendre des biens mal
acquis dans le milieu de la pègre et même traiter avec une épouvantable
sédition pour augmenter votre réputation. Certains trésors peuvent aussi

Mise en Place

1 Placez le plateau de jeu au centre de votre aire de jeu.

2 Donnez à chaque joueur un plateau de joueur, un marqueur de Score de sa couleur préférée et 3 jetons Voleur. Chaque joueur place son marqueur de Score sur l'emplacement « 0 » de la piste de Score du plateau de jeu et ses jetons Voleur sur les chaises de son plateau de joueur.

3 Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en une à chaque joueur. Remettez les autres cartes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

4 Mélangez les cartes Lieu et placez la pile face cachée à côté du plateau de jeu pour former la pioche Lieu.
 Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les cartes Lieu avec l'icône ☾ dans le coin supérieur gauche.
 Dans une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes Lieu.

5 Mélangez les cartes Receleur et placez-en 6 faces visibles sur les emplacements à droite du plateau de jeu. Placez le reste face cachée au-dessus des 6 cartes révélées pour former la pioche Receleur.
 Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les cartes Receleur avec l'icône ☾ dans le coin supérieur droit. Dans une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes Receleur.

6 Placez 3 Voleurs par joueur dans la zone Forêt du plateau de jeu pour former la réserve des Voleurs. Remettez tous les Voleurs restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.

7 Placez les jetons Trésor nécessaires dans la zone Ville du plateau de jeu selon le tableau ci-dessous. Remettez tous les jetons Trésor restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.

Joueurs	Trésors	Voleurs
2	5 de chaque type	6
3	7 de chaque type	9
4	9 de chaque type	12
5	11 de chaque type	15

8 Mélangez les tuiles Pouvoir et créez 3 piles de 3 tuiles Pouvoir faces cachées. Placez chaque pile sur un emplacement du plateau de jeu. Retournez ensuite la première tuile de chaque pile face visible. Remettez les tuiles restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

9 Le dernier joueur qui a joué un Voleur dans un autre jeu commence. Ce joueur prend la tuile Sens et la place à côté de son plateau de joueur avec la face (1,3) visible. Vous êtes prêts à jouer.

Matériel



1 Plateau de Jeu



5 Plateaux de Joueur



1 Tuile Sens



10 Cartes Objectif



42 Cartes Receleur



12 Tuiles Pouvoir



30 Voleurs



60 Cartes Lieu

5 Marqueurs de Score
(de 5 couleurs différentes)

55 Jetons Trésor
(11 de chaque type)

S'il vous manque une partie du matériel listé ci-dessus, envoyez un mail à : contact@dailymagicgames.com

Aperçu

types de Trésors. Bouquin, Bijou, Artefact, Fossile et Potion. Chaque icône Trésor représente 1 de ces types.



Bouquin



Bijou



Artefact



Fossile



Potion

Joker : l'icône Joker représente les 5 types de Trésors. Vous pouvez utiliser de ces types de Trésors quand cette icône est présente.

Prestige : la valeur sur cette icône représente le nombre de point(s) de prestige que vous gagnez. Déplacez votre marqueur de Prestige d'autant de point(s) sur la piste de Prestige.

Voleur : vous devez utiliser des voleurs pour réaliser des actions dans les Lieux et acquérir des Trésors. Chaque icône représente 1 Voleur.

Face visible : cela représente une carte Lieu face visible qui est en jeu.

Pioche Lieu : cela représente la pioche Lieu. Quand cette icône est présente, vous tirez/défaussez une carte Lieu de/vers la pioche Lieu.

Receleur (face visible) : cela représente une carte Receleur face visible qui est en jeu soit devant un voleur soit à droite du plateau de jeu.

Pioche Receleur : cela représente la pioche Receleur. Quand cette icône est présente, vous tirez/défaussez une carte Receleur de/vers la pioche Receleur.

Emplacement Action : ce sont les emplacements où vous placez les Voleurs pour activer une Capacité sur une carte Lieu ou Receleur.

Instantané : si cette icône est présente sur une carte Lieu, vous gagnez *immédiatement* la Capacité de cette carte.

Bonus Propriétaire : cela représente le Bonus Propriétaire dans le coin supérieur droit d'une carte Lieu (voir « Bonus Propriétaire » à la page 5).

Adversaire : vous choisissez un adversaire comme cible. Vous pouvez lire « Un adversaire de votre choix ».

Payer : remettez l'objet dessiné à gauche de cette icône dans la réserve pour gagner celui de droite. Vous pouvez lire « Payez pour gagner ».

Prendre : l'objet dessiné à gauche de cette icône est pris à celui de droite. Vous pouvez lire « Prenez X à Y ».

Plus : les objets de chaque côté de la croix sont inclus. Vous pouvez lire « Plus ».

Détruire : choisissez un Trésor d'un autre joueur sur son plateau de joueur et remettez-le dans la réserve. Vous pouvez lire « Défaussez un Trésor ».

Cartes Lieu

Les cartes Lieu représentent les emplacements où un voleur peut dérober des Trésors.



1 Nom

Le nom du lieu.

2 Capacité

Toutes les cartes Lieu ont une Capacité. Si l'icône ⚡ est présente, vous gagnez immédiatement la Capacité de la carte Lieu (il ne devient pas un Emplacement Action disponible pour un Voleur). Si l'icône ◻ est présente, un joueur doit placer un Voleur dessus pour activer la Capacité.

3 Bonus Propriétaire

La plupart des cartes Lieu ont un Bonus Propriétaire dans le coin supérieur droit. Ce sont des Trésors ou des Voleurs que le joueur qui a placé la carte Lieu au-dessus de son plateau de joueur reçoit si un adversaire place un Voleur sur l'Emplacement Action.

4 Types de Lieu

Chaque carte Lieu a un type spécifique de Lieu inscrit en haut à gauche de la carte. Il y a 5 types de Lieux : Village, Vallée des Ombres, Ruines, Sanctuaire et Ville.



Village



Vallée des Ombres



Ruines



Sanctuaire



Ville

5 Icône ☾

Pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes Lieu. Pour une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les cartes Lieu avec l'icône ☾ en haut à gauche des cartes Lieu.



Receleur

Les Receleurs représentent les gens qui cherchent à acheter des Trésors.



1 Désirs

Chaque Receleur veut acheter des Trésors spécifiques comme indiqué à gauche de la carte.

2 Capacité

Chaque Receleur a un Emplacement Action  où un joueur doit placer un Voleur et fournir au Receleur les Trésors qu'il désire pour gagner les points de Prestige indiqués sur la carte.

3 Type de Receleur

Chaque carte Receleur a un type spécifique indiqué en haut à droite de la carte. Il y a 7 types de Receleurs : Noble, Représentant, Collectionneur, Sorcier, Mercenaire, Colporteur et Bricoleur.



Noble Représentant Collectionneur Sorcier Mercenaire Colporteur Bricoleur



À la fin de la partie à 3, 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes Receleur. Pour une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les cartes Receleur avec l'icône  en bas à droite des cartes.

Pouvoir

Les Pouvoirs représentent des incantations à usage unique que le joueur qui vous donne pour lui avoir amené des Trésors. Vous trouverez la description complète avec la description de chaque Capacité dans la section « Clarifications des Tuiles Pouvoir » à la page 14.



Objectif

Chaque carte Objectif représente votre objectif caché pour la partie !

Chaque carte Objectif contient 2 icônes différentes de Type de Lieu.

En fin de la partie, vous gagnez les points de Prestige correspondants au nombre de set(s) que vous avez collecté(s) et qui contiennent ces 2 icônes. Si vous avez 1 set, vous gagnez , si vous en avez 2, vous gagnez , si vous en avez 3, vous gagnez  et si vous en avez 4 ou plus, vous gagnez .



Plateau de Joueur

Chaque joueur possède un plateau de joueur où il stocke ses Trésors, Voleurs, carte Objectif, cartes Lieu et cartes Receleur.



1 Coffres au Trésor

Vous pouvez stocker jusqu'à 8 jetons Trésor sur votre plateau de joueur. À tout moment durant la partie, si vous dépassez cette limite, vous **devez** défausser le Trésor excédentaire de votre choix.

Exemple : David place un Voleur sur une des cartes Lieu d'Alice qui permet à sa propriétaire de gagner un Bonus de 1 . Alice a déjà 8 Trésors sur son plateau. Elle peut choisir de défausser le jeton  qu'elle vient de gagner ou d'en défausser un autre qu'elle possédait déjà pour garder le nouveau.

2 Sièges

Vous pouvez stocker jusqu'à 6 Voleur sur votre plateau de joueur. À tout moment durant la partie ou à la fin du tour, si vous dépassez cette limite, vous **devez** remettre le Voleur excédentaire dans la réserve.

3 Table

C'est l'emplacement pour votre carte Objectif. Vous pouvez regarder cette carte à tout moment. Vous **ne devez pas** la montrer aux autres joueurs avant la fin de la partie.

4 Côté Gauche

À la fin de chaque manche, les cartes Lieu qui sont au-dessus de votre plateau de joueur sont déplacées face cachée à gauche de celui-ci. Vous pouvez les regarder à tout moment mais vous **n'êtes pas** obligé de les montrer aux autres joueurs durant la partie.

5 Côté Droit

À la fin de chaque manche, les cartes Receleur qui sont au-dessus de votre plateau de joueur sont déplacées face cachée à droite de celui-ci. Vous pouvez les regarder à tout moment mais vous **n'êtes pas** obligé de les montrer aux autres joueurs durant la partie.

Limite de la Réserve

La quantité de jetons Voleur et Trésor est limitée durant la partie. Si pendant votre tour ou le tour d'un autre joueur vous devez prendre un jeton Trésor ou Voleur dans la réserve et qu'il n'y en a plus, vous ne gagnez pas le jeton Trésor ou Voleur. Vous pouvez en prendre autant que possible.

Exemple : Alice place un jeton Voleur sur la Boutique de Potions dont la Capacité lui permet de prendre 3 . Il ne reste plus que 2  disponibles dans la réserve, elle ne peut prendre que les 2  restants pour les



Déroulement du jeu

Une partie se joue en 3 manches. Chaque manche comporte 3 phases :

- 1 **Reconnaissance** - acquérir 3 cartes Lieu.
- 2 **Voleurs** - utiliser des Voleurs et des Trésors pour réaliser des actions.
- 3 **Maintenance** - préparer la manche suivante.

Phase Reconnaissance

- 1 Distribuez 4 cartes Lieu face cachée à chaque joueur.
- 2 Chaque joueur choisit simultanément 1 carte Lieu de sa main et passe les cartes restantes face cachée au prochain joueur dans le sens indiqué par la tuile Sens.
- 3 Quand tous les joueurs ont choisi leur carte Lieu, ils la révèlent simultanément et la place au-dessus de leur plateau de joueur. **Note** : nous vous recommandons de placer les cartes avec le texte tourné vers le plateau de jeu pour faciliter la lecture aux autres joueurs.

Important : si vous révèlez une carte Lieu avec un ⚡, vous activez la Capacité de cette carte **immédiatement** et vous la placez face cachée à gauche de votre plateau de joueur.

- 4 Continuez en répétant les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi 3 cartes Lieu. Les cartes Lieu restantes (une par joueur) retournent sous la pioche Lieu. **Dans une partie à 2 joueurs, les cartes non choisies sont placées faces visibles à gauche du plateau de jeu. Si parmi les cartes non choisies certaines comportent l'icône ⚡, défaussez-les sous la pioche Lieu.**

Phase Voleurs

C'est la phase principale du jeu durant laquelle les joueurs font sortir leurs Voleurs et vendent leurs Trésors pour réaliser des actions.

En commençant par le 1^{er} joueur et en poursuivant dans le sens indiqué par la tuile Sens, chaque joueur réalise **une action** à la fois. Un joueur peut réaliser une action disponible ou passer. Toutes les actions sont détaillées dans la section « Actions » de la page 10.



- Activer un Lieu
- Utiliser une tuile Pouvoir
- Voler un Trésor
- Vendre des Trésors
- Livrer un Trésor à la Sorcière
- Recruter un Voleur

Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus réaliser d'actions durant cette manche et les autres joueurs ne peuvent plus vous cibler avec une action. Par exemple, personne ne peut vous prendre un Trésor en utilisant une carte Lieu.

Vous pouvez réaliser autant d'Actions que vous le souhaitez et dans l'ordre de votre choix tant que vous ne réalisez qu'une action par tour.

La phase Voleurs continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Phase Maintenance

- 1 Chaque joueur récupère les jetons Voleur qui sont sur les cartes Lieu au-dessus de leur plateau de joueur et les place sur les Sièges de son plateau de joueur (maximum 6). Ensuite, chaque joueur prend les cartes Lieu au-dessus de son plateau de jeu et les place faces cachées à gauche de celui-ci. **Dans une partie à 2 joueurs, les jetons Voleur sur les cartes Lieu à gauche du plateau de jeu sont remis dans la réserve et ces cartes Lieu sont remises sous la pioche Lieu.**
- 2 Remettez dans la réserve les jetons Trésor et les Voleur qui sont sur les cartes Receleur au-dessus des plateaux de joueur. Ensuite, chaque joueur prend les cartes Receleur au-dessus de son plateau de joueur et les place faces cachées à droite de celui-ci.
- 3 Remettez dans la réserve les Trésors utilisés pour les tuiles Pouvoir. Retirez la première tuile Pouvoir de chacune des 3 Piles et remettez-les dans la boîte. Révélez ensuite, face visible, la première tuile de chaque pile Pouvoir.
- 4 Remettez dans la réserve les jetons Trésor utilisés pour Livrer un Trésor à la Sorcière.
- 5 Remettez dans la réserve les Voleurs utilisés pour Voler un Trésor.
- 6 Remettez dans la réserve les jetons Trésor utilisés pour Recruter un Voleur.
- 7 Le joueur avec le moins de Prestige sur la piste de Prestige à la fin de la manche reçoit la tuile Sens. Il retourne la tuile Sens et une nouvelle manche commence. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de jetons Trésor et de Voleurs reçoit la tuile Sens. Si l'égalité persiste, le joueur en possession de la tuile Sens choisit à quel joueur à égalité il la donne.

Fin de Partie

La partie se termine à la fin de la 3^{ème} manche. Chaque joueur calcule son score final en suivant les étapes ci-dessous :

- 1 Tous les joueurs révèlent leurs cartes Receleur et comptent le nombre de cartes Receleur de chaque type. Le joueur majoritaire dans chaque type gagne les points de Prestige selon le tableau suivant :

Le plus	3	Le plus	4
Le plus	3	Le plus	5
Le plus	4	Le plus	5
Le plus	4		

En cas d'égalité pour un type, **aucun** joueur ne remporte de points pour ce type.

- 2 Tous les joueurs révèlent leurs cartes Objectif. Les joueurs gagnent des points de Prestige pour chaque set d'icônes indiquées sur sa carte Objectif et présentes sur ses cartes Lieu collectées durant la partie.

3 Ajoutez ces points sur la piste de Prestige.

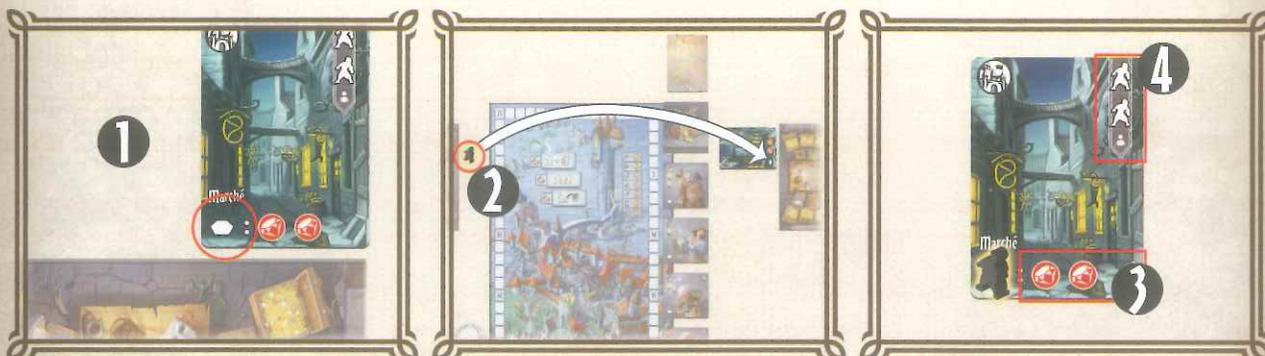
Le joueur qui possède le plus de points Prestige gagne la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de jetons Trésor et de Voleurs gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Activer un Lieu

Cette action vous permet de placer un Voleur sur une carte Lieu pour activer la Capacité du Lieu. Pour réaliser cette action, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Sélectionnez une carte Lieu face visible en jeu avec une icône  vide. Dans une partie à 2 joueurs, vous pouvez aussi choisir une des cartes visibles à gauche du plateau de jeu.
- 2 Placez un Voleur de votre plateau de joueur sur l'icône  de la carte Lieu. Les Voleurs restent sur ces emplacements jusqu'à la fin de la manche.
- 3 Activez la Capacité de la carte Lieu.
- 4 Si vous placez le Voleur sur une carte Lieu qui est au-dessus du plateau d'un adversaire, il gagne le Bonus Propriétaire. Vous ne gagnez pas de bonus pour vos propres cartes Lieu.



Exemple : Kira veut plus de . David a la carte Lieu *Marché* qui procure 2 . Elle prend un jeton Voleur de son plateau de joueur et le place sur la carte *Marché* de David. Elle prend en premier les 2  de la réserve. Ensuite, comme Kira a utilisé la carte de David, il gagne le Bonus Propriétaire et prend 2 jetons Voleur de la réserve et les place sur son plateau de joueur. À la fin de la manche, le Voleur que Kira a placé reviendra à David.

Vendre des Trésors

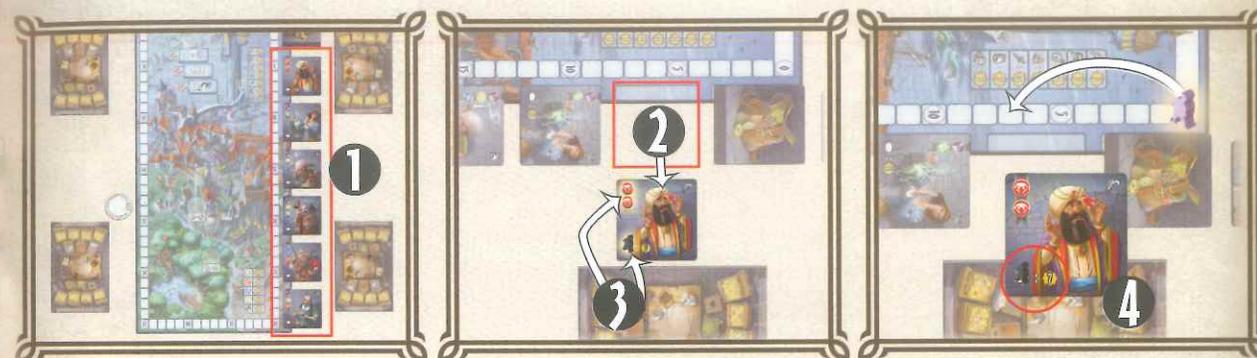
Cette action vous permet de vendre des Trésors à un Receleur.

- 1 Sélectionnez 1 des 6 cartes Receleur face visible à droite du plateau de jeu.
- 2 Prenez la carte Receleur et placez-la au-dessus de votre plateau de joueur. Si vous n'avez pas de Voleur et tous les Trésors nécessaires, vous ne pouvez pas prendre de carte Receleur.
- 3 Placez un Voleur de votre plateau de joueur sur l'icône  de la carte Receleur. Placez tous les trésors Désirés par le Receleur de votre plateau de joueur sur la carte Receleur. Les jetons Trésor et le Voleur restent sur la carte Receleur jusqu'à la fin de la manche.



4 Gagnez immédiatement les points de Prestige indiqués sur la carte Receleur et avancez le marqueur de Score en fonction.

5 Remplacez la carte Receleur que vous avez prise par la première carte de la pioche Receleur, face visible. Si la pioche Receleur est vide, il ne se passe rien.



Exemple : Kira veut une carte Receleur  à droite du plateau de jeu. Le Receleur désire 2  et rapporte . Elle place cette carte au-dessus de son plateau de joueur. Elle place un de ses Voleurs sur l'icône  et 2 jetons  de son plateau de joueur sur la carte Receleur. Elle reçoit  et déplace son Marqueur de Score sur la piste de Prestige.

Utiliser une tuile Pouvoir

Cette action vous permet d'utiliser l'effet d'une tuile Pouvoir.

- 1 Sélectionnez 1 des 3 tuiles Pouvoirs face visible où il n'y a pas encore de jeton Trésor à sa gauche.
- 2 Placez un Trésor sur l'emplacement à gauche de la tuile Pouvoir. Le jeton Trésor reste sur cet emplacement jusqu'à la fin de la manche.
- 3 Réalisez l'effet de la tuile Pouvoir. Une liste complète des tuiles Pouvoir avec leur effets se trouve dans la partie « Clarification des tuiles Pouvoir » à la page 14.



Exemple : David veut utiliser la tuile Pouvoir qui lui donne . Il n'y a pas de Trésor à gauche de cette tuile Pouvoir. Il prend un trésor  de son plateau de joueur et le place à gauche de la tuile Pouvoir. Il gagne immédiatement  et déplace son Marqueur de Score sur la piste de Prestige.

Trésor à la Sorcière

Cette action vous permet de vendre un Trésor à la Sorcière pour gagner du Prestige.

Positionnez 1 des 5 emplacements Trésor dans le coin inférieur droit du plateau de jeu et assurez-vous qu'il n'y a pas encore de jeton Trésor.

Prenez un jeton Trésor correspondant sur l'emplacement à gauche des points de Prestige. Le jeton Trésor reste sur cet emplacement jusqu'à la fin de la manche.

Prenez les points de Prestige indiqués et avancez le marqueur de Score.



Exemple : Kira veut livrer un trésor à la Sorcière. Elle voit que l'emplacement 10 est libre. Elle prend alors un jeton Trésor 10 sur son plateau de joueur et le place sur l'emplacement avec l'icône 10. Elle gagne 4 et déplace son Marqueur de Score.

Recruter un Voleur

Cette action vous permet d'échanger 2 Voleurs pour 1 jeton Trésor de votre choix. Cet emplacement peut contenir plus de 2 Voleurs.

Prenez 2 Voleurs de votre plateau de joueur et placez-les sur l'emplacement 1 du plateau de jeu. Les Voleurs restent sur cet emplacement jusqu'à la fin de la manche.

Prenez n'importe quel jeton Trésor dans la réserve.



Exemple : David prend 2 Voleurs de son plateau de joueur et les place sur l'emplacement 1 du plateau de jeu. Il prend 1 jeton Trésor 10 de la réserve.

Recruter un Voleur

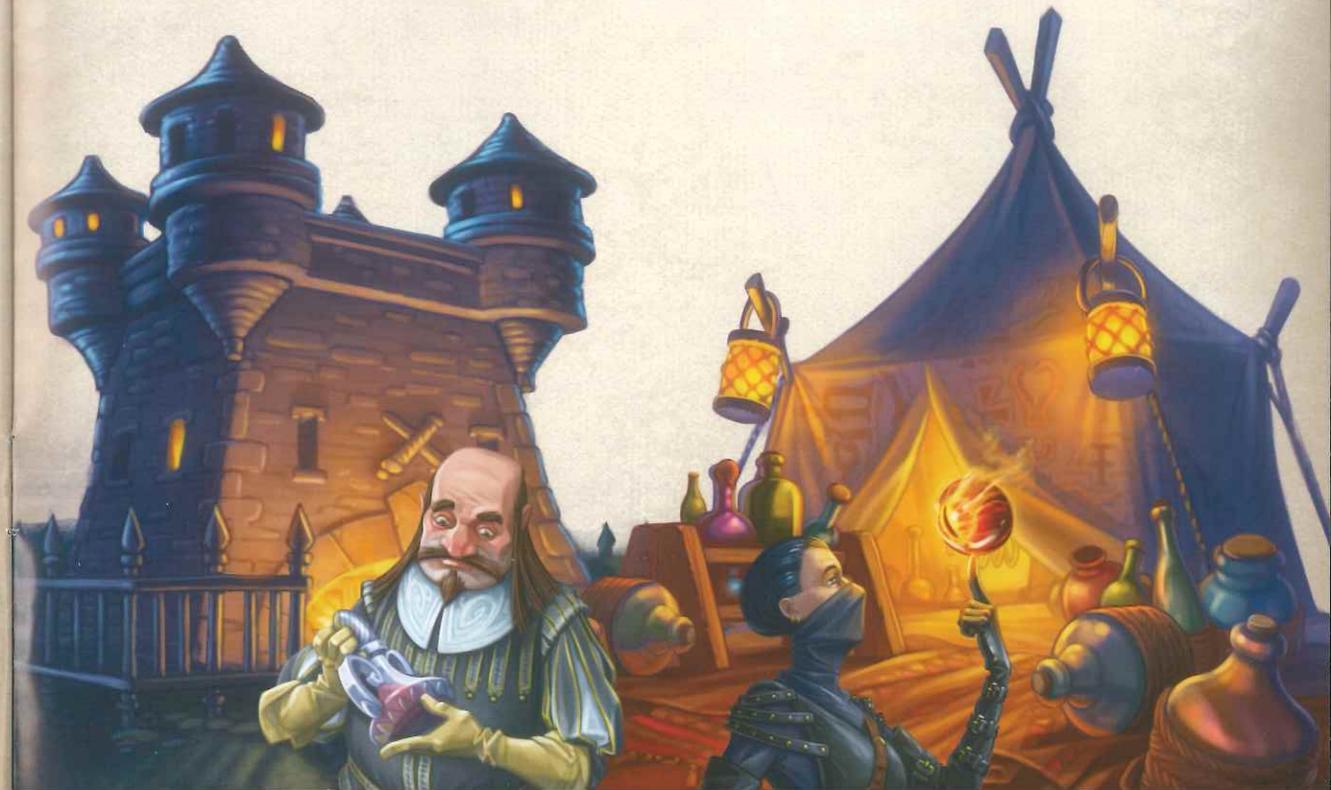
Cette action vous permet d'échanger 2 Trésors de votre choix contre 1 Voleur. Cet emplacement peut contenir plus de 2 jetons Trésor.

1 Prenez 2 jetons Trésor de votre plateau de joueur et placez-les sur l'emplacement au-dessus de l'icône 1 du plateau de jeu. Les jetons Trésor restent à cet emplacement jusqu'à la fin de la manche.

2 Prenez 1 Voleur dans la réserve.



Exemple : Kira prend 1 10 et 1 20 de son plateau de joueur et les place sur l'emplacement au-dessus de l'icône 1 du plateau de jeu. Elle prend ensuite 1 jeton Voleur dans la réserve.



Clarifications des tuiles Pouvoir



Prenez un Voleur sur une carte Lieu et placez-le sur votre plateau de joueur. Remettez ensuite cette carte Lieu sur la pioche Lieu.



Prenez 1 Voleur dans la réserve. Placez-le sur l'icône  d'une carte Lieu déjà occupée par un voleur pour effectuer l'action « Activer un Lieu » ou « Vendre des Trésors ». Si vous placez ce voleur sur une carte Receleur devant un adversaire, vous **ne devez pas** prendre la carte Lieu de cet adversaire.



Réalisez 2 fois de suite une action « Activer un Lieu » ou « Vendre des Trésors ». Vous pouvez choisir deux fois la même action ou deux différentes.



Prenez 3 cartes Receleur de la droite du plateau de jeu sous les cartes Lieu et remplacez-les par 3 nouvelles cartes Receleur tirées de la pioche Receleur. Vous pouvez également réaliser l'action « Activer un Lieu » ou « Vendre des Trésors ».



Gagnez 3 points de Prestige.



Prenez 1 jeton Trésor dans la réserve.



Tirez une carte Lieu de la pioche Lieu et placez-la face visible au-dessus de votre plateau de joueur. Vous pouvez ensuite « Activer un Lieu » ou « Vendre des Trésors ».



Échangez 2 Voleurs de votre plateau de joueur contre 2 jetons Trésor de la réserve.



Déplacez 1 Voleur d'une carte Lieu vers une autre carte Lieu pour activer la Capacité de cette carte. Récupérez ensuite le Voleur que vous avez déplacé pour le mettre sur votre plateau de joueur.



Échangez une carte Lieu avec un adversaire. Si les cartes Lieu échangées ont un Voleur dessus, il reste sur ces cartes Lieu.



Réalisez une action « Activer un Lieu ». Si la carte Lieu est devant un adversaire, vous gagnez le Bonus Propriétaire à sa place. Si elle est devant vous, vous gagnez aussi le Bonus Propriétaire.



Prenez 3 Voleurs dans la réserve.

Clarification des Cartes



Hutte de Sorcière

Prenez un Trésor sur le plateau de jeu d'un adversaire et remettez-le dans la réserve.



Gilde

Prenez un Voleur sur le plateau de joueur d'un adversaire et placez-le sur votre plateau de joueur.



Laboratoire

Échangez 1 jeton Trésor de votre plateau de joueur contre 2 jetons Trésor de la réserve.



Douane

Prenez un Trésor sur le plateau de joueur d'un adversaire et placez-le sur votre plateau de joueur.

Crédits

Auteur : Alice Davis

Illustrateur : Denis Martynets

Développement du jeu : Daily Magic Games

Conception Graphique: Dylan Aldaine

Éditeurs : Sarah Sharp, Sarah Bolland

Traduction française : Jean Dorthe

Testeur Principal du Jeu : Matt Jacobs

Remerciement Spécial à tous les Testeurs qui nous ont aidés à créer un meilleur jeu !



Guide de Jeu Rapide

Mise en Place : placez le plateau de jeu au centre de la table et 3 Voleurs par joueur dans la zone Forêt. Placez les jetons Trésor requis dans la zone Ville (voir page 3). Mélangez les tuiles Pouvoir. Créez 3 piles avec 3 tuiles Pouvoir chacune. Placez-les sur les emplacements disponibles du plateau de jeu. Retournez face visible la première tuile de chaque pile. Donnez à chaque joueur un plateau de joueur, le marqueur de Score (à placer sur le 0 de la piste de score) et 3 Voleurs (à placer sur les chaises). Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en 1 à chaque joueur (à placer sur sa table).

Mélangez les cartes Lieu pour former la pioche Lieu. Mélangez les cartes Receleur pour former la pioche Receleur et placez 6 cartes sur les emplacements face visible. Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que les cartes avec la . Dans une partie de 3, 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes.

Choisissez un premier joueur qui prend la tuile Sens et la place avec la face (1,3) visible.

Déroulement du jeu : une partie se joue en 3 manches divisées en 3 phases :

❶ **Phase Reconnaissance** - Distribuez 4 cartes Lieu à chaque joueur qui en choisit 1 et passe le reste à son voisin dans le sens indiqué par la tuile Sens. Tous les joueurs révèlent la carte qu'ils ont choisie. Si elle a l'icône , sa Capacité est activée immédiatement. Continuez à choisir et passer les cartes jusqu'à que tous les joueurs aient acquis 3 cartes Lieu.

❷ **Phase Voleurs** - En commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens de la tuile Sens, chaque joueur réalise **1 action** à la fois parmi les actions ci-dessous (ou passe) :

- Activer un Lieu
- Utiliser une tuile Pouvoir
- Voler un Trésor
- Vendre des Trésors
- Livrer un Trésor à la Sorcière
- Recruter un Voleur

Quand vous avez passé, vous ne pouvez plus faire d'action ni être ciblé pour cette manche.

❸ **Phase Maintenance** - Les Voleurs sur les cartes Lieu sont placés sur votre plateau de joueur et les cartes sont placées à gauche de votre plateau de joueur. Les jetons Trésor et les Voleurs sur les cartes Receleur retournent dans la réserve et les cartes vont à droite de votre plateau de joueur. Les jetons Trésor et les Voleurs utilisés sur le plateau de jeu retournent dans la réserve. Passez la tuile Sens au joueur qui a le moins de Prestige (si égalité, voir page 9).

Fin de partie et Score : la partie se termine à la fin de la 3^{ème} manche. Chaque joueur calcule son score final en suivant les étapes ci-dessous :

❶ Les joueurs révèlent leurs cartes Receleur et comptent le nombre de cartes Receleur de chaque type. Pour chaque type, le joueur majoritaire gagne les points de Prestige indiqués sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, personne ne gagne de points de Prestige.

❷ Tous les joueurs révèlent leur carte Objectif. Chacun gagne des points de Prestige pour chaque set d'icônes indiquées sur sa carte Objectif et présentes sur ses cartes Lieu.

❸ Quand tous les points de Prestige ont été attribués et reportés sur la piste de Prestige, le joueur qui en possède le plus gagne la partie !! (En cas d'égalité, voir à la page 9.)