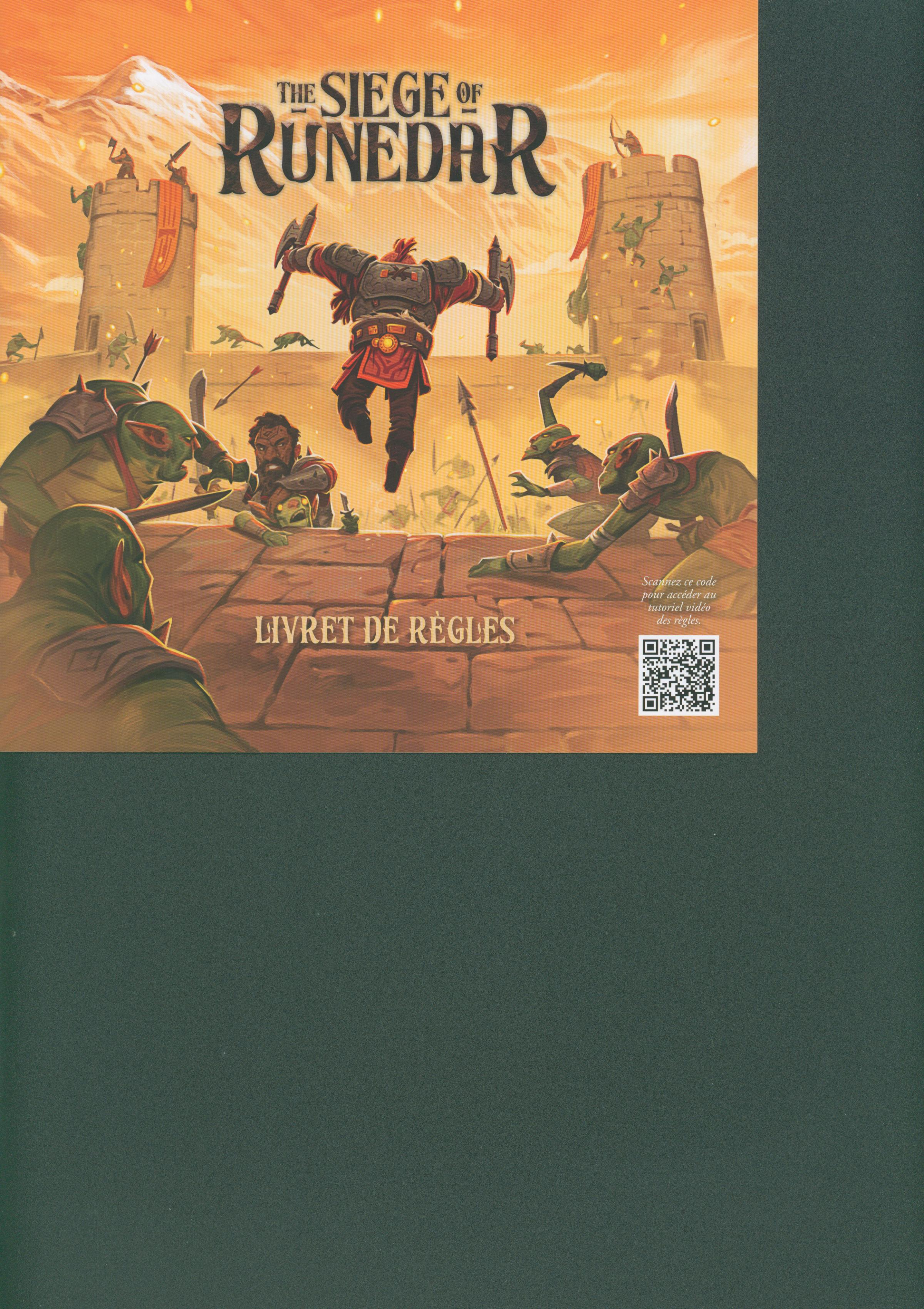


# THE SIEGE OF RUNEDAR



LIVRET DE RÈGLES

Scannez ce code  
pour accéder au  
tutoriel vidéo  
des règles.





25 tuiles Ennemi



x4 x4 x4 x4 x4

20 Gobelins



5 Trolls

4 marqueurs Défausse



1 plateau Amélioration recto verso

62 Ressources et Matériaux



Métal x10

Cuir x10

Bois x10



Pépite d'or x20

Gravats x12

5 Sections de Tunnel



Pavés en bois

10 pions Dégât



1 rouleau de ruban adhésif double face

22 socles en plastique

1 livret de règles



1 notice d'assemblage



1 Feuille de score



5 Dés



1 Coup



Arbalète



2 Coups



3 Coups

# MISE EN PLACE

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



TOUR DU TUNNEL

- R. Montez la Forteresse à l'aide de la notice d'assemblage, puis placez-la au centre de la table afin qu'elle soit bien visible par tous les joueurs.
- B. Placez les ressources dans les Ateliers de la Forteresse : le Bois (x 10) dans la Menuiserie, le Cuir (x 10) dans la Tannerie, le Métal (x 10) dans la Fonderie et les Pépites d'or (x 20) dans la Chambre Centrale.
- C. Triez les tuiles Gobelins en 5 piles selon le chiffre indiqué au dos de chaque tuile. Mélangez chaque pile, puis prenez, sans les regarder, 2 tuiles par pile. Placez ensuite ces 5 paires de tuiles face cachée dans l'emplacement correspondant du Tunnel. Enfin, recouvrez chaque paire de tuiles avec une Section de Tunnel (pavé en bois) et retirez du jeu le reste des tuiles Gobelins.
- D. Triez les cartes Siège selon le chiffre au dos de chaque carte, puis mélangez séparément chaque pile ainsi créée. Formez le paquet Siège en empilant face cachée ces 5 piles : placez la pile 5 en bas du paquet, recouvrez-la avec la pile 4, puis la pile 3 et ainsi de suite, de manière à ce que la pile 1 soit au sommet du paquet.
- E. À côté de la Forteresse, formez une réserve contenant les 10 Orcs, les 2 Gobelins et les 4 Trolls. Placez la Catapulte, la Tour de siège, les 5 Dés et les 10 pions Dégât à proximité.
- F. Mélangez les 5 tuiles Troll et empilez-les face cachée à côté de la Forteresse.
- G. Mélangez les 5 cartes Catapulte et empilez-les face cachée à côté de la Forteresse.
- H. Chaque joueur choisit une silhouette cartonnée de Nain et la place dans la Chambre Centrale de la Forteresse. Prenez ensuite les 12 cartes de départ correspondant à votre personnage (même couleur de fond et même rune dans le coin supérieur droit, **y compris les deux cartes Orc**), ainsi que votre marqueur Défausse. Retirez du jeu les silhouettes, cartes de départ et marqueurs Défausse inutilisés.
- I. Placez le plateau Amélioration sur la table, de manière à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs, mais qu'il ne vous gêne pas. Vous utiliserez le côté du plateau correspondant au nombre de joueurs pour cette partie.

 > 1 joueur ;  > 2 joueurs ;  > 3 joueurs ;  > 4 joueurs

- J. Triez les cartes Amélioration selon la couleur du fond de l'illustration (rouge, gris ou jaune) et mélangez séparément chaque paquet ainsi formé. Placez-les ensuite sur les emplacements correspondants du plateau Amélioration (paquet rouge sur la case rouge, paquet gris sur la case grise et paquet jaune sur la case jaune). Piochez les 5 premières cartes du paquet jaune et placez-les au hasard, face visible, sur les 5 emplacements du plateau Amélioration correspondant au nombre de joueurs.
- K. Placez côte à côte les 5 cartes Mercenaire face visible à côté de la Forteresse.
- L. Enfin, placez dans la Cour de l'Entrée du Tunnel autant de Gravats qu'indiqué ci-dessous, selon le niveau de difficulté souhaité :

6 Gravats - Mode Facile  
 8 Gravats - Mode Normal  
 10 Gravats - Mode Difficile  
 12 Gravats - Mode Épique

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

*Le siège a débuté. Incarnez les nains chargés de défendre les murs de Runedar et le trésor gardé dans la forteresse. Vous devrez affronter des orcs, des gobelins et des trolls, combattre au corps à corps ceux qui parviendront à franchir les murs et abattre à distance ceux qui tenteront de pénétrer dans le bastion. Vous devrez repousser les assaillants assez longtemps pour creuser le tunnel qui vous permettra d'échapper au siège et de sauver le trésor.*

Mélangez chacun vos 12 cartes de départ (10 cartes Outil et Arme, et 2 cartes Orc). Piochez-en deux au hasard et placez-les sans les regarder sous votre marqueur Défausse. Formez un paquet de cartes face cachée avec les 10 autres et placez-le dans votre zone de jeu (devant vous). Piochez ensuite les cinq premières cartes : il s'agit de votre main.

**Vous êtes libres de parler de vos cartes en main à tout moment, mais vous ne pouvez pas les révéler en dehors de votre tour.**

Le plus petit joueur ou la plus petite joueuse joue en premier (ou choisissez un premier joueur au hasard). Vous jouerez ensuite l'un après l'autre dans le sens horaire.

## TOUR DE JEU

Lors de votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- Activez la Tour de siège et/ou la Catapulte si elles se trouvent dans votre zone de jeu.
- Jouez des cartes Orc si vous en avez en main.
- Jouez toutes les cartes Nain que vous avez en main (une action par carte) pour :
  - Vous déplacer
  - Utiliser des ressources
  - Attaquer
  - Creuser
  - Améliorer des cartes
- Remplissez le plateau Amélioration si votre Nain se trouve dans la Chambre Centrale à la fin de votre tour.

### A. ACTIVER LA TOUR DE SIÈGE ET/OU LA CATAPULTE

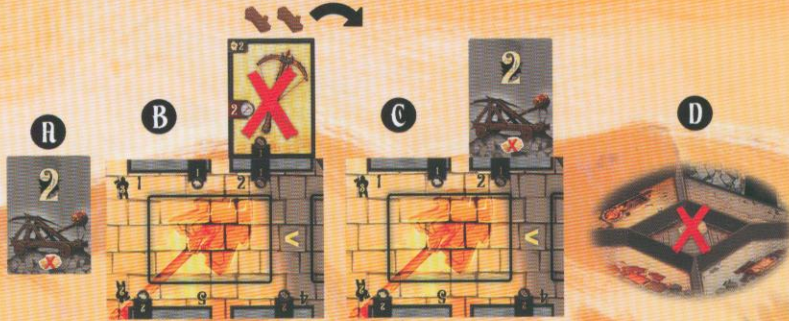
*Les orcs sont agiles et parviennent aisément à escalader les murs de la forteresse. Les trolls, quant à eux, sont incapables de les franchir sans tour de siège. Ne les laissez donc pas approcher celle-ci trop près des murs, vous risqueriez d'avoir des ennuis. Ne perdez pas non plus de vue la catapulte : même d'aussi loin, chaque tir sera dévastateur.*

Vérifiez tout d'abord si la Tour de siège et/ou la Catapulte se trouvent dans votre zone de jeu. Si c'est le cas, vous devez les activer :

- **Activer la Tour de siège** : Révélez la première tuile Troll de la pile et placez-la avec un Troll dans la Cour de l'Entrée du Tunnel, puis placez la Tour de siège dans la réserve. **Si vous révélez la dernière tuile Troll, vous perdez immédiatement la partie et le Trésor.**



- **Activer la Catapulte** : Révélez la première carte du paquet Catapulte et placez-la sur le plateau Amélioration, sur l'emplacement correspondant au chiffre indiqué sur la carte. Cet emplacement est désormais bloqué et le restera jusqu'à la fin de la partie. S'il y a déjà une carte sur cet emplacement, retirez-la du jeu et remettez toutes les ressources posées dessus dans les Ateliers correspondants de la Forteresse. Vous perdez également une Pépite d'or : prenez-la dans la Chambre Centrale et retirez-la du jeu. Enfin, placez la Catapulte dans la réserve. **Si vous révélez la dernière carte Catapulte, vous perdez immédiatement la partie et le Trésor.**



*Après activation de la Catapulte, la carte Catapulte 2 (A) est révélée. La carte Amélioration de l'emplacement 2 est retirée du jeu et tout le Bois posé dessus retourne dans la Menuiserie (B). La carte Catapulte est ensuite placée sur l'emplacement 2, qui ne pourra plus être utilisé au cours de cette partie (C). Enfin, une Pépite d'or de la Chambre Centrale est retirée du jeu (D).*

### B. JOUER DES CARTES ORC

*L'assaut des orcs ne vous offre aucun répit, et vous voyez votre réserve de pépites d'or diminuer à chaque fois qu'une créature parvient à pénétrer dans la chambre centrale.*



Pour cette étape de votre tour, commencez par vérifier si vous avez des cartes Orc dans votre main. Si c'est le cas, vous devez les jouer avant toute autre carte. Jouez-les une par une en les plaçant face visible dans votre zone de jeu. Pour chaque carte Orc jouée, révélez la première carte du paquet Siège et résolvez-la immédiatement. Une fois résolues, les cartes Siège sont retirées du jeu. **Si vous révélez la dernière carte Siège, vous perdez immédiatement la partie et le Trésor.**

## EFFETS DES CARTES SIÈGE



**ORC.** Placez autant d'Orcs qu'indiqué sur la carte. Placez-les à l'extérieur du Mur de la Forteresse montré sur la carte. **Si vous placez la dernière silhouette d'Orc de la réserve, vous perdez immédiatement la partie et le Trésor.**




**FLÈCHE.** Déplacez tous les Orcs en jeu d'une case vers la Chambre Centrale de la Forteresse. Les Orcs se déplacent de l'extérieur d'un Mur vers ce Mur, d'un Mur vers l'Atelier adjacent (Menuiserie, Tannerie ou Fonderie) ou d'un Atelier vers la Chambre Centrale. Chaque Orc qui parvient à pénétrer dans la Chambre Centrale y vole immédiatement une Pépite d'or : remettez l'Orc dans la réserve et retirez la Pépite d'or du jeu. **Si vous retirez la dernière Pépite d'or du jeu, vous perdez immédiatement la partie.**

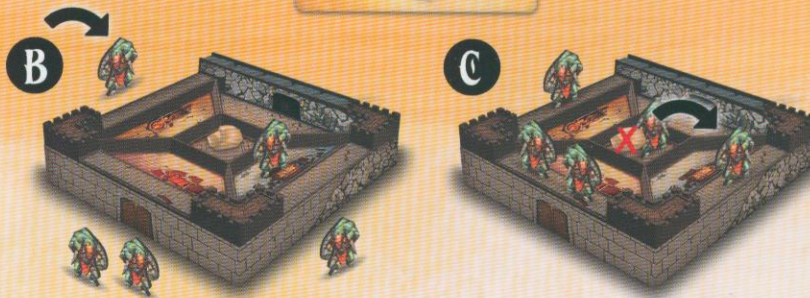


**TOUR DE SIÈGE.** Si la Tour de siège se trouve dans la réserve, placez-la dans votre zone de jeu. Si elle se trouve dans la zone de jeu d'un autre joueur, elle est immédiatement activée, puis retourne dans la réserve (voir ACTIVER LA TOUR DE SIÈGE, p.6).



**CATAPULTE.** Si la Catapulte se trouve dans la réserve, placez-la dans votre zone de jeu. Si elle se trouve dans la zone de jeu d'un autre joueur, elle est immédiatement activée, puis retourne dans la réserve (voir ACTIVER LA CATAPULTE, p.6).

Si une flèche  figure sur une carte Siège en plus d'Orcs, de la Tour de siège ou de la Catapulte, **déplacez toujours les Orcs en dernier.** Afin d'être sûr de n'en oublier aucun, nous vous conseillons de déplacer d'abord les Orcs les plus proches de la Chambre Centrale et de finir par ceux qui en sont le plus loin.



*La carte Siège révélée indique qu'un nouvel Orc arrive à la Forteresse et que tous les Orcs en jeu se déplacent (A). Ajoutez d'abord le nouvel Orc à côté du Mur indiqué (B). L'Orc dans la Menuiserie pénètre ensuite dans la Chambre Centrale et y vole une Pépite d'or. Les Orcs à l'extérieur des Murs grimpent alors sur les Murs, y compris celui qui vient d'être ajouté (C).*

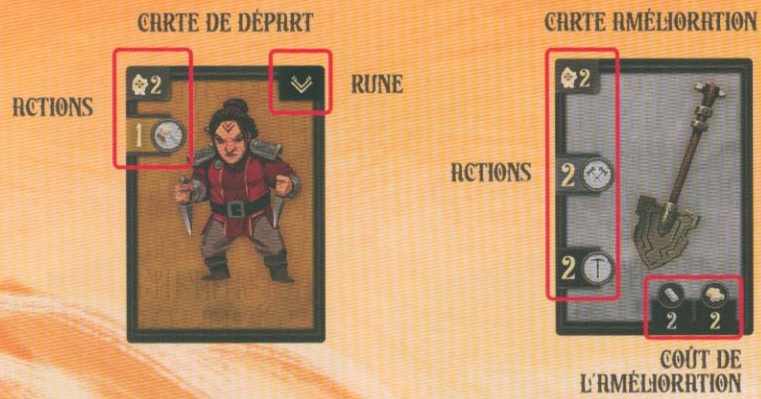
### C. JOUER TOUTES LES CARTES NAIN

*Les nains peuvent se déplacer tout autour de la forteresse pour effectuer différentes tâches. Ils peuvent utiliser des ressources pour améliorer leurs armes et leurs outils, creuser le tunnel qui leur permettra de s'échapper, mais aussi, et surtout, prendre part au combat.*

Après avoir joué toutes les cartes Orc, continuez à jouer le reste des cartes de votre main. Il peut s'agir de cartes de départ ou de cartes Amélioration que vous aurez obtenues au cours de la partie. Jouez-les toutes, en effectuant entièrement l'action de chaque carte avant de passer à la suivante.

**Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action par carte.** Plusieurs actions sont indiquées sur le bord gauche de la carte, mais vous devez choisir laquelle effectuer. Vous pouvez également jouer une carte sans effectuer aucune des actions proposées.

## ACTIONS DES CARTES NAIN



### SE DÉPLACER

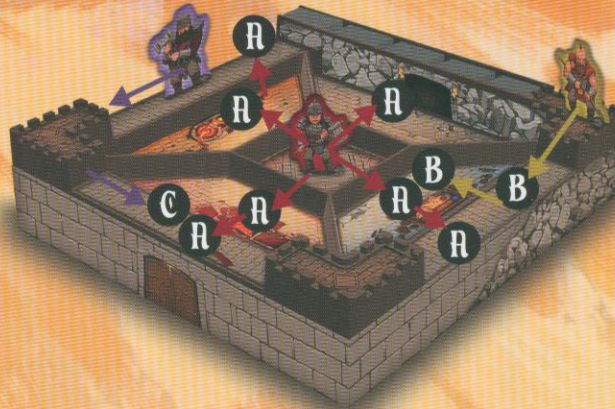
Chaque carte Nain vous permet de vous déplacer dans la forteresse, mais si vous mettez la main sur certaines armes ou outils magiques, votre déplacement sera illimité.



Cases sur lesquelles vous pouvez déplacer votre Nain

**2** Cette action vous permet de déplacer votre Nain de 2 cases maximum. Chaque déplacement se fait toujours d'une case vers une case adjacente. Par exemple, vous pouvez vous déplacer de la Chambre Centrale à la Tannerie ou de la Tannerie au Mur adjacent, mais également d'un Mur à une des Tours adjacentes, d'un Mur à un autre Mur connecté par une Tour, ou encore d'un des Murs vers l'extérieur du même Mur.

- Vous traversez deux cases pour vous déplacer d'un Atelier à une Tour adjacente, et vice-versa : **Vous devez d'abord monter sur le Mur pour ensuite accéder à la Tour, et vous devez descendre de la Tour sur le Mur pour ensuite accéder à l'Atelier.**
- Vous traversez 3 cases pour aller de la Cour de l'Entrée du Tunnel à la Tour du Tunnel : il vous faut d'abord entrer dans la Menuiserie, puis grimper sur un Mur et enfin monter dans la Tour du Tunnel.
- Vous ne vous déplacez que d'une case pour aller d'un Mur à un autre, s'ils sont reliés par une Tour. En effet, vous passez alors à l'intérieur de la Tour pour accéder au deuxième Mur et n'avez donc pas besoin de monter au sommet de la Tour.
- Vous ne vous déplacez que d'une case pour descendre d'un Mur et vous retrouver à l'extérieur de ce même Mur.



Le **Nain Rouge**, qui se trouve actuellement dans la Chambre Centrale, peut se déplacer d'une case pour aller dans la Cour de l'Entrée du Tunnel ou dans un des Ateliers, puis d'une autre case pour grimper de cet Atelier sur le Mur adjacent (A). Le **Nain Jaune** doit se déplacer de deux cases pour aller de la Tour à la Menuiserie : il descend d'abord sur le Mur puis entre dans la Menuiserie (B). Le **Nain Violet** ne se déplace que d'une case pour aller du Mur au Mur adjacent, car il n'a pas besoin de grimper sur la Tour pour atteindre le deuxième Mur (C).



Les cartes Outil ou Arme Magique **∞** vous permettent de déplacer votre Nain sur n'importe quelle case de la Forteresse **avant** d'effectuer une des actions de la carte. Ce sont les seules cartes qui vous permettent d'effectuer deux actions : vous déplacer, plus une autre action de la carte.



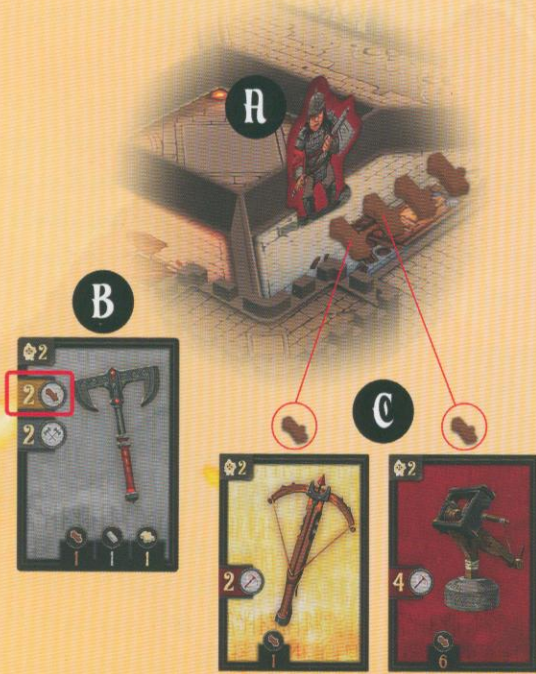
## UTILISER DES RESSOURCES

**1** Vous pouvez effectuer cette action si votre Nain se trouve dans l'Atelier correspondant à la ressource indiquée par l'icône sur la carte et **qu'il n'y a pas d'Orcs dans l'Atelier**. Vous pouvez alors utiliser le nombre de ressources indiqué sur la carte : le bois s'utilise dans la Menuiserie, le cuir dans la Tannerie et le Métal dans la Fonderie. Prenez le nombre de ressources indiqué et placez-les sur le plateau Amélioration, sur une ou plusieurs cartes nécessitant ces ressources (voir AMÉLIORER DES CARTES, p.11).

**1** Cette action vous permet d'utiliser le nombre indiqué de n'importe quelle ressource (Bois, Cuir ou Métal) dans l'Atelier correspondant.

- Si les cartes du plateau Amélioration requièrent moins de ressources que ce que vous pouvez obtenir, ne prenez que celles dont vous avez besoin. Vous ne pouvez jamais stocker des ressources pour les utiliser plus tard.
- Vous ne pouvez pas placer sur une carte du plateau Amélioration plus de ressources d'un type que ce qui y est indiqué.
- S'il n'y a pas assez de ressources dans l'Atelier dans lequel vous effectuez l'action, vous ne pouvez prendre que le nombre de ressources disponibles.

*Comme il n'y a pas d'ennemis dans la Menuiserie, le Nain qui s'y trouve peut utiliser du Bois (A). Le joueur joue une carte qui lui permet d'obtenir 2 Bois (B). Il décide de répartir les 2 Bois sur deux cartes différentes du plateau Amélioration (C).*



Certains Gobelins acceptent de vous laisser tranquilles si vous leur donnez des ressources. Lorsque vous utilisez des ressources, vous pouvez en distribuer à cet effet (voir GOBELINS, p.13).

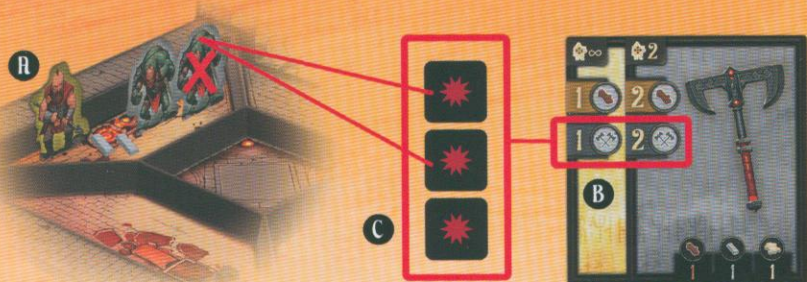
## ATTAQUER

*Les Nains encore à Runedar sont peu nombreux, mais ils sont suffisamment obstinés et coriaces pour venir facilement à bout des orcs qu'ils croisent. Attention, ce n'est pas une raison pour baisser la garde : s'ils sont trop nombreux à entrer dans la forteresse, vous pourriez bientôt ne plus avoir d'or à défendre...*

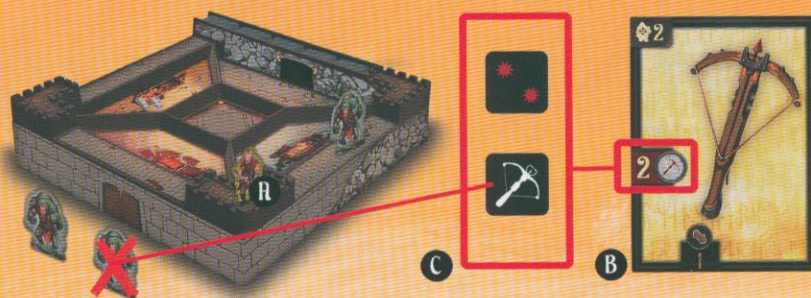
Vous devez normalement jouer les cartes une par une, mais les attaques au corps à corps et à distance fonctionnent différemment. **Lorsque vous effectuez une de ces actions, vous pouvez jouer plusieurs cartes de votre main en même temps pour obtenir plus de Dés. Vous ne pouvez jamais utiliser plus de cinq Dés. Cette action vous permet également d'attaquer des Gobelins et des Trolls (voir p.13).**

**1** **Attaque au corps à corps.** Vous pouvez effectuer une attaque au corps si votre Nain se trouve dans la même case qu'un Orc. Pour ce faire, prenez autant de Dés qu'indiqué sur les cartes et lancez-les. Lors d'une attaque au corps à corps, sur les Dés **ne tenez compte que des Coups. 2 Coups infligent 1 dégât à un Orc et 1 dégât suffit à vaincre un Orc.** Vous pouvez vaincre plus d'un Orc avec le même jet de Dés s'ils sont dans la même case et que vous obtenez suffisamment de Coups, et ce indépendamment de leur répartition sur les Dés. Les Coups excédentaires sont perdus et non infligés. Mettez les Orcs vaincus dans la réserve.

**1** Équivaut à 2 Coups dans une attaque au corps à corps, sans jet de Dés.



Le Nain dans la Fonderie ne peut pas utiliser de Métal, car deux Orcs sont parvenus à y pénétrer. Il doit d'abord les éliminer avant de pouvoir fondre du Métal (A). Vous jouez deux cartes de votre main pour les combattre au corps à corps et lancez 3 Dés (B). Le jet de Dés inflige 3 Coups, ce qui vous permet de vaincre un Orc. Le Coup excédentaire est perdu (C).



Le Nain dans la Tour peut attaquer l'Orc qui se trouve sur le Mur, ou les deux Orcs à l'extérieur du Mur (A). Comme les cartes jouées vous permettent de lancer deux Dés, vous choisissez la deuxième option et visez l'extérieur. Vous lancez les Dés et n'obtenez qu'une Arbalète (B), vous n'êtes donc parvenu à vaincre qu'un des Orcs de la zone visée, que vous mettez dans la réserve (C).

**1** **Attaque à distance.** Vous pouvez effectuer une attaque à distance si votre Nain se trouve au sommet d'une des trois Tours de la Forteresse. Choisissez d'abord ce que vous visez :

- La Catapulte ou la Tour de siège si elles sont dans la zone de jeu d'un joueur (y compris vous-même).
- Les Murs adjacents à la Tour sur laquelle se trouve votre Nain, ou l'extérieur d'un de ces Murs.

Prenez ensuite autant de Dés qu'indiqué sur les cartes et lancez-les. Lors d'une attaque à distance, sur les Dés **ne tenez compte que des Arbalètes. Chaque Arbalète inflige 1 Dégât.**

- Si vous avez visé la Catapulte ou la Tour de siège, 1 Dégât suffit à les vaincre. Mettez alors la silhouette cartonnée dans la réserve.
- Si vous avez visé un Mur ou l'extérieur d'un Mur, vous pouvez vaincre un Orc qui s'y trouve avec 1 Dégât. Vous pouvez vaincre plusieurs Orcs lors du même jet de Dés, s'ils se trouvent dans la case que vous avez visée et que vous obtenez suffisamment d'Arbalètes. Mettez les Orcs vaincus dans la réserve.

Lors d'une attaque à distance, vous ne pouvez pas viser les Ateliers, même si (comme nous le verrons plus tard) vous pouvez attaquer à distance la Cour de l'Entrée du Tunnel depuis la Tour du Tunnel (voir TROLLS ET GOBELINS, p.13).

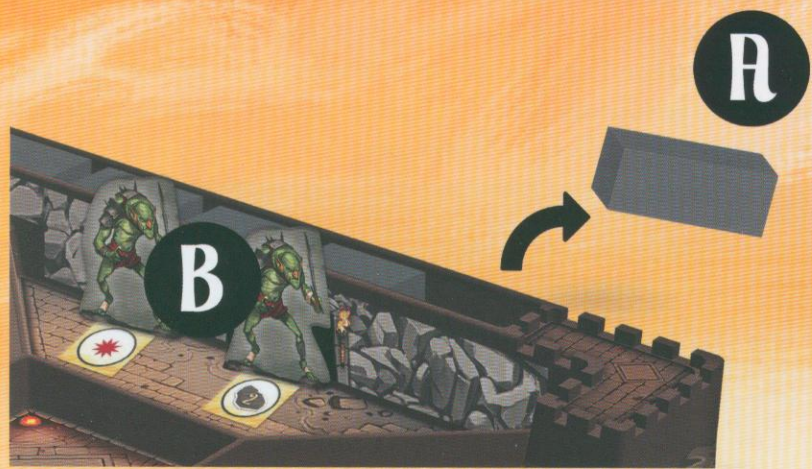
## CREUSER

Bien que creuser le tunnel soit une tâche des plus ingrates, c'est au bout du compte votre seule chance de vous enfuir. Mais n'oubliez pas que chaque section de tunnel déblayée permettra aux gobelins qui vivent sous la montagne de pénétrer dans la forteresse. Et ils ne vous laisseront pas passer sans combattre.

**1** Vous pouvez effectuer cette action si votre Nain est dans la Cour de l'Entrée du Tunnel et qu'il n'y a pas d'ennemis sur cette case (Gobelin ou Troll). Retirez autant de Gravats qu'indiqué sur la carte et mettez-les dans la réserve. Vous ne pouvez bien sûr pas retirer plus de Gravats qu'il n'en reste dans la Cour.

**Section de Tunnel Déblayée :** Dès que vous avez retiré le dernier morceau de Gravats de la Cour de l'Entrée du Tunnel, prenez la Section de Tunnel la plus proche de la Tour du Tunnel et retirez-la du jeu. Vous révélez ainsi deux tuiles Gobelin que vous devez placer face visible avec deux silhouettes cartonnées de Gobelin dans la Cour de l'Entrée du Tunnel.

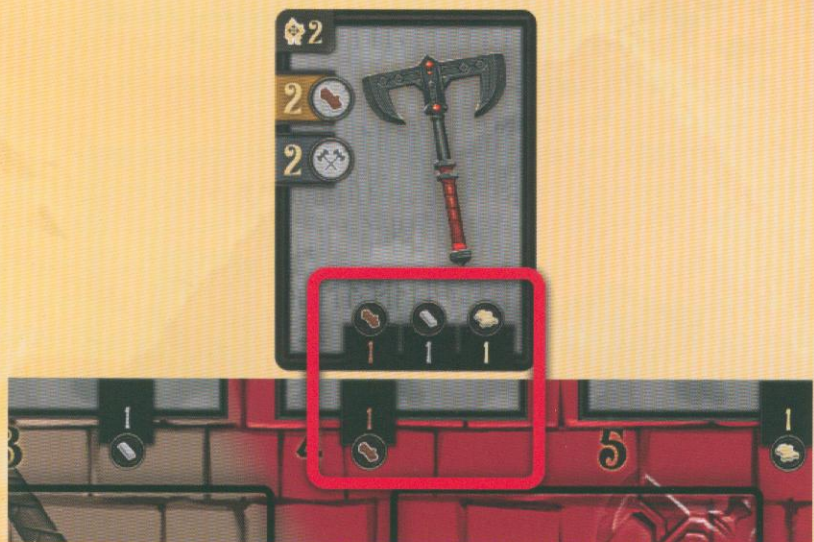
Vous devez éliminer les deux Gobelins pour pouvoir creuser la Section suivante (voir GOBELINS, p.13). Dès que vous êtes parvenus à vaincre les Gobelins, placez dans la Cour le nombre de Gravats correspondant au niveau de difficulté choisi (6, 8, 10 ou 12). Vous pouvez alors commencer à creuser la Section suivante du Tunnel.



Après avoir retiré le dernier morceau de Gravats qu'il restait dans la Cour de l'Entrée du Tunnel en effectuant l'action Creuser, ce joueur peut déblayer une nouvelle section du Tunnel (A). Cette section révèle 2 tuiles Gobelins, qui sont alors placées face visible avec 2 silhouettes cartonnées de Gobelins dans la Cour de l'Entrée du Tunnel (B). Tant que ces Gobelins ne sont pas vaincus, les joueurs ne peuvent pas placer les Gravats de la Section suivante, et ne peuvent donc pas commencer à déblayer celle-ci avec l'action Creuser.

### AMÉLIORER DES CARTES

Les armes et les outils dont les nains disposent pour le moment ne leur permettront pas de défendre la forteresse suffisamment longtemps pour s'enfuir : ils vont devoir consacrer du temps et des ressources à l'amélioration de leur arsenal.

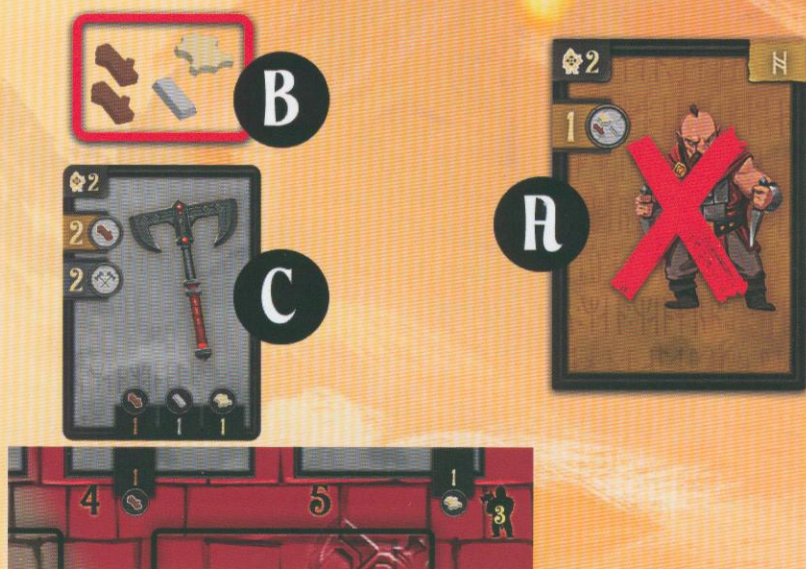


Pour qu'une carte du plateau Amélioration devienne disponible, toutes les ressources nécessaires doivent être placées dessus. Il s'agit des ressources indiquées sur le bord inférieur de la carte, plus celles indiquées dans l'emplacement où se trouve la carte.

Dans l'exemple précédent, il faudrait 2 Bois, 1 Métal et 1 Cuir pour que cette amélioration soit disponible.

Les ressources nécessaires à l'amélioration d'une carte peuvent être rassemblées en plusieurs tours et par plusieurs joueurs. Une fois les ressources rassemblées, la carte devient disponible et n'importe quel joueur peut l'ajouter à son paquet **lors de son tour**. Il n'y a pas de limite au nombre de tours durant lesquels une carte peut rester sur le plateau Amélioration.

**Prendre une carte du plateau Amélioration :** À tout moment lors de votre tour, vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes disponibles du plateau Amélioration (toutes les ressources requises doivent être posées dessus). **Pour prendre une carte disponible sur le plateau Amélioration, vous devez d'abord retirer du jeu une carte de votre main que vous n'avez pas encore jouée. Il ne peut jamais s'agir d'une carte Orc.** Votre paquet est donc toujours constitué de 12 cartes : 10 Armes et Outils, et 2 Orcs. Lorsque vous prenez une carte du plateau Amélioration, remettez les ressources posées sur la carte dans les Ateliers correspondants. Une fois que vous avez obtenu une carte du plateau Amélioration, elle rejoint votre main et **vous devrez la jouer lors du tour où vous l'avez obtenue.**



À votre tour, vous décidez de prendre la carte Hache qui est disponible. Retirez d'abord du jeu une des cartes de votre main (A). Remettez ensuite les ressources posées sur la carte Hache dans les Ateliers (B). Enfin, prenez la carte Hache et ajoutez-la à votre main (C). Comme toute autre carte de votre main, vous jouerez cette carte Hache lors de ce tour.

## D. REMPLIR LE PLATEAU AMÉLIORATION

Si votre Nain se trouve dans la Chambre Centrale de la Forteresse à la fin de votre tour, vous pouvez remplir les emplacements vides du plateau Amélioration, **dans n'importe quel ordre**, avec les nouvelles cartes de votre choix. N'oubliez pas que les Armes et Outils du paquet Rouge sont beaucoup plus puissants, mais demandent plus de ressources, que les cartes du paquet Gris sont un peu moins puissantes et demandent un peu moins de ressources, et que celles du paquet Jaune sont les plus faibles, mais aussi celles nécessitant le moins de ressources.

Avant de remplir les emplacements vides, vous pouvez prendre les cartes de votre choix sur le plateau (avec ou sans ressources) et les retirer du jeu pour faire de la place pour de nouvelles cartes. Si des ressources sont posées sur ces cartes, remettez-les toutes dans les Ateliers correspondants.

## FIN DU TOUR



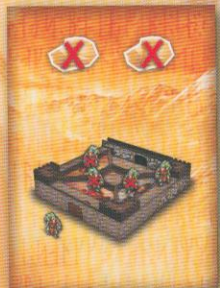
À la fin de votre tour, empilez les 5 cartes que vous venez de jouer et placez-les face cachée sous votre marqueur Défausse. S'il reste encore 5 cartes dans votre paquet, prenez-les immédiatement, ce sera votre main de cartes pour le prochain tour. S'il n'y a plus de cartes dans votre paquet, c'est-à-dire que vos 12 cartes sont sous votre marqueur Défausse, effectuez la même opération qu'en début de partie : mélangez les 12 cartes, placez-en 2 au hasard sous votre marqueur Défausse sans les regarder, formez un paquet avec les 10 cartes restantes et piochez-en 5. Ce sera votre main pour le prochain tour. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.

## MERCENAIRES

*Dans les moments difficiles, vous pouvez compter sur l'aide des Mercenaires de la forêt. Attention, ce ne sont ni vos amis ni vos alliés, et leurs services ne sont pas gratuits.*

**Activer des cartes Mercenaire :** À tout moment lors de votre tour, vous pouvez activer une ou plusieurs cartes Mercenaire. Pour cela, retirez de la Chambre Centrale autant de **Pépites d'or qu'indiqué par la carte activée**. Chaque carte Mercenaire ne peut être activée qu'une seule fois. Retournez-la après utilisation.

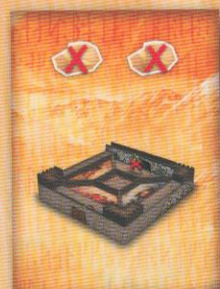
Vous pouvez activer une carte Mercenaire à tout moment lors de votre tour, même au milieu d'une action. Vous pouvez par exemple activer la carte Mercenaire qui élimine tous les Orcs dans les Ateliers après avoir révélé une carte Siège qui fait avancer les Orcs, mais avant de les déplacer. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer seulement certains Orcs, activer la carte Mercenaire, puis déplacer le reste des Orcs. **Les actions fournies par les Mercenaires sont indépendantes, elles ne sont associées à aucun Nain, et ne nécessitent pas que vous jouiez de cartes supplémentaires pour prendre effet.**



Élimine tous les **Orcs** dans les Ateliers (Menuiserie, Tannerie et Fonderie).



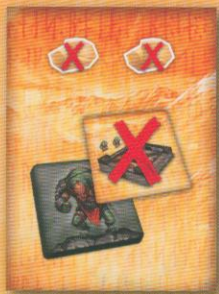
Élimine un **Troll** dans la Cour de l'Entrée du Tunnel.



Élimine un **Gobelin** dans la Cour de l'Entrée du Tunnel.



Ne révélez pas de carte Catapulte lorsque la Catapulte est activée. Renvoyez la Catapulte dans la réserve.



Annule les effets de la carte Siège que vous venez de révéler.

## TROLLS & GOBELINS

*Les trolls et les gobelins qui pénètrent dans la forteresse filent se poster à l'entrée du tunnel pour vous bloquer le passage et vous empêcher de continuer à le creuser. Les trolls ont beau être maladroits, ils sont durs à abattre. Vous devrez redoubler d'efforts pour les vaincre. Les gobelins, pour leur part, sont bien plus avides. Vous devrez en combattre certains, mais la plupart sont prêts à négocier, et vous laisseront tranquilles si vous acceptez leur proposition.*

**TROLLS** : Nous savons déjà qu'un Troll entre en scène dès lors que la Tour de siège est activée. Piochez alors une tuile Troll au hasard et placez-la avec une silhouette cartonnée de Troll dans la Cour de l'Entrée du Tunnel. Plusieurs Trolls peuvent se trouver en même temps dans la Cour de l'Entrée du Tunnel.



Chaque tuile Troll comporte un certain nombre de cercles, qui correspond au nombre de dégâts que vous devez infliger au Troll pour le vaincre. Dans chaque cercle est indiqué le nombre de Coups nécessaires pour infliger un dégât (dans l'illustration ci-dessus, la tuile indique que vous devez infliger 3 dégâts de 2 Coups chacun). Vous devez recouvrir tous ces cercles de pions Dégât pour vaincre le Troll. Lorsqu'il est vaincu, remettez le Troll dans la réserve et retirez la tuile du jeu.

**Pour infliger 1 dégât à un Troll lors d'une attaque au corps à corps**, votre Nain doit se trouver dans la même case que le Troll et vous devez **obtenir lors de votre jet de Dés autant de Coups qu'indiqué dans le cercle de la tuile Troll**. Vous pouvez infliger plusieurs dégâts lors du même jet de Dés si vous obtenez suffisamment de Coups. Pour chaque dégât infligé, recouvrez un cercle avec un pion Dégât. Les Coups excédentaires sont perdus et non infligés.

**Pour infliger 1 Dégât à un Troll lors d'une attaque à distance**, votre Nain doit se trouver **dans la Tour du Tunnel** et vous devez obtenir au moins une Arbalète dans votre jet de Dés. **Chaque Arbalète obtenue inflige 1 Dégât**. Vous pouvez infliger plusieurs dégâts lors du même jet de Dés si vous obtenez suffisamment d'Arbalètes. Pour chaque dégât infligé, recouvrez un cercle avec un pion Dégât.

**GOBELINS** : Nous savons déjà que deux Gobelins vous attendent à la fin de chaque Section du Tunnel et que vous devez les vaincre tous les deux pour continuer à creuser. Chaque tuile Gobelin comporte un cercle qui indique comment le vaincre. Lorsqu'un Gobelin est vaincu, remettez sa silhouette cartonnée dans la réserve et retirez sa tuile du jeu.

*Certains Gobelins sont prêts à baisser les armes et à négocier : les cercles sur leurs tuiles indiquent des ressources (Bois, Cuir, Métal). Pour vous débarrasser de ces Gobelins, vous devez utiliser ces ressources dans les Ateliers correspondants : placez-les à côté de la tuile du Gobelin. Dès que vous êtes parvenus à obtenir toutes les ressources nécessaires, renvoyez le Gobelin dans la réserve, retirez la tuile du jeu et remettez les ressources dans leurs Ateliers respectifs.*



Pour chaque ressource (Bois, Cuir, Métal), donnez-en autant qu'indiqué.



Donnez autant de ressources de votre choix (Bois, Cuir, Métal) qu'indiqué. Vous pouvez donner des ressources différentes.

*Certains Gobelins vont vous demander de déblayer un certain nombre de Gravats qui les gênent et vous laisseront tranquilles dès que ce sera fait.*



Ajoutez autant de Gravats qu'indiqué à côté de la Tuile Gobelin correspondante. Pour vous débarrasser de ces Gobelins, vous devez retirer tous les Gravats en effectuant l'action Creuser. Ces Gravats ne font partie d'aucune Section du Tunnel, vous pouvez donc Creuser pour les déblayer même si des Trolls ou des Gobelins se trouvent sur la même case.

Enfin, vous tomberez aussi sur des Gobelins plus agressifs uniquement intéressés par vos pépites d'or et vous n'aurez d'autre choix que de les combattre.

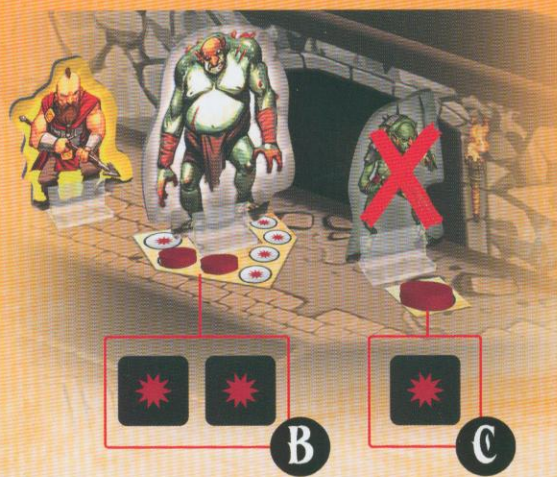


Si des symboles Coup figurent sur une tuile Gobelins, vous devez vaincre ce Gobelins, comme pour les Trolls, à l'aide d'une attaque au corps à corps ou à distance.

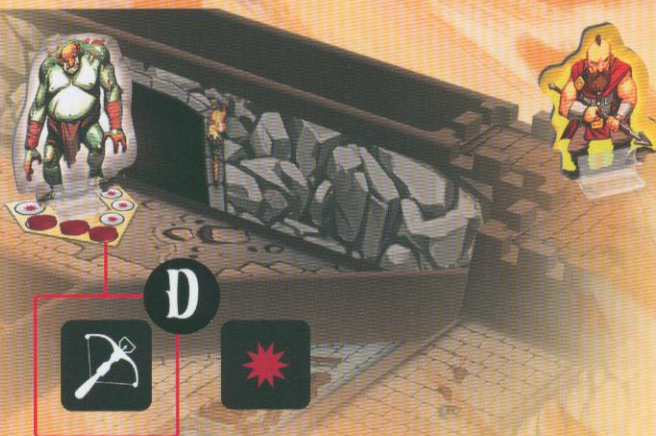
Si plusieurs Gobelins et Trolls que vous devez combattre se trouvent dans la Cour de l'Entrée du Tunnel, vous pouvez les attaquer dans l'ordre de votre choix.

Lorsque vous lancez les Dés, vous attaquez une zone et non un ennemi spécifique ; vous pouvez donc décider après votre jet de Dés à quel(s) ennemi(s) infliger les Dégâts obtenus. Vous pouvez attaquer plusieurs ennemis grâce au même jet de Dés.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas creuser de Section de Tunnel tant qu'il y a des Trolls ou des Gobelins dans la Cour.



Vous obtenez 3 Coups dans ce jet de Dés, et décidez d'infliger 2 Dégâts au Troll avec 2 Coups (B) et 1 Dégât au Gobelins avec le Coup restant. Un Dégât (cercle) d'un Coup suffisait à vaincre ce Gobelins, vous l'avez donc éliminé (C).



Au tour suivant, vous parvenez à grimper en haut de la Tour du Tunnel pour attaquer la Cour de l'Entrée du Tunnel à distance avec deux Dés. Vous obtenez 1 Arbalète et infligez donc 1 Dégât au Troll qui s'y trouve (D).



Votre Nain dans la Cour de l'Entrée du Tunnel attaque au corps à corps le Troll et le Gobelins qui s'y trouvent avec 3 Dés (A).

## FIN DE LA PARTIE

### VICTOIRE OU DÉFAITE ?

Vous êtes parvenus à dégager la dernière pierre et apercevez enfin la lumière au bout du Tunnel, mais la victoire n'est pas encore acquise. Malheureusement, vous devrez relever un dernier défi.

**VICTOIRE.** Lorsque vous retirez la dernière Section de Tunnel, vous découvrez deux derniers Gobelins qui vous attendent à la sortie.

Et ils sont particulièrement féroces ! Vous devez vaincre ces derniers Gobelins si vous ne voulez pas perdre ce qu'il reste de votre trésor et vos chances de remporter la partie par la même occasion. Inscrivez votre victoire dans les Chroniques de Runedar pour que les générations futures se souviennent de vous et de vos actes héroïques. La reconnaissance que vous recevrez sera proportionnelle à la quantité d'or sauvée.

**DÉFAITE.** Vous perdez immédiatement la partie et le Trésor si vous :

- Révélez la dernière carte Siège
- Révélez la dernière carte Catapulte
- Révélez la dernière tuile Troll
- Mettez le dernier Orc de la réserve en jeu
- Perdez toutes les Pépites d'or

Même si vous n'êtes pas parvenus à repousser l'assaut de vos ennemis, votre bravoure ne sera pas oubliée. Vous aussi méritez d'apparaître dans les Chroniques de Runedar. La reconnaissance que vous recevrez sera proportionnelle au nombre de Gobelins vaincus.

## QUELQUES CONSEILS

*The Siege of Runedar* est un jeu coopératif. Appliquez ces quelques conseils pour une coopération fructueuse.

- Il est primordial que vous planifiez et coordonniez vos actions tous ensemble.
- Lors de votre tour, les autres joueurs peuvent vous donner leur avis ou conseil, mais la décision finale vous reviendra toujours.
- N'attendez pas pour remplacer certaines de vos cartes de départ par des cartes plus puissantes. Essayez d'améliorer les paquets des différents joueurs de manière équilibrée pour qu'aucun d'entre vous ne se retrouve avec un paquet plus faible que les autres.
- Selon votre situation, certaines cartes du plateau Amélioration vous seront plus utiles que d'autres ; n'hésitez pas à défausser les moins intéressantes pour faire de la place pour d'autres cartes qui vont serviront plus.
- Vous n'avez pas beaucoup de temps et la défaite vous guette à chaque coin de la Forteresse, mais il n'y a qu'une façon de remporter la partie, alors creusez, creusez, creusez !

## PARTIE SOLO

Si vous osez relever ce défi avec votre hache pour seule compagne, vous devrez jouer chaque tour, l'un après l'autre, avec un seul Nain et un seul paquet de cartes. La mise en place et les règles sont les mêmes que lors d'une partie classique à l'exception des modifications suivantes concernant la Catapulte et la Tour de siège :

- Lorsque vous révéléz une carte Siège indiquant la Catapulte ou la Tour de siège, placez la silhouette cartonnée correspondante dans votre zone de jeu, comme d'habitude, **mais en la couchant**.
- Si au début de votre prochain tour, la Catapulte et/ou la Tour de siège est encore dans votre zone de jeu, **redressez la silhouette cartonnée, mais ne l'activez pas**.
- Si au début du tour suivant, la Catapulte et/ou la Tour de siège est toujours debout dans votre zone de jeu, **activez-la**.
- Ainsi, vous avez deux chances (deux tours) pour éliminer la Catapulte et/ou la Tour de siège avant qu'elle ne s'active.

Si vous révéléz une carte Siège indiquant la Catapulte ou la Tour de siège et que celle-ci se trouve déjà dans votre zone de jeu, **qu'elle soit debout ou couchée, activez-la immédiatement**.

## CRÉDITS

**Auteur :** Reiner Knizia

**Illustrations :** Andrew Bosley

**Infographie :** David Prieto

**Développement et règles du jeu :** Juan Luque & Rafael Sáiz

**Adaptation française par** EDGE STUDIO

**Traduction :** Thaïs Aulnette

**Responsable de localisation :** Shan Deraze

Reiner Knizia souhaite remercier toutes les personnes ayant contribué au développement de ce jeu, avec une mention spéciale pour : Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer et Peter Wimmer. Un immense merci à Philipp Winter pour tout son travail sur les mécaniques de jeu. Ludonova souhaite remercier Paco Cantarero, Alberto Martínez, Antonio Varela et David Ferrero pour leur aide lors des sessions test du jeu.

©Dr. Reiner Knizia, 2021. Tous droits réservés.

©Ludonova S.L., 2021. Tous droits réservés.

San Pablo 22 – Cordoue – Espagne

[ludonova.com](http://ludonova.com) – [asmodee-experts.fr](http://asmodee-experts.fr)

**EDGE**  
S T U D I O



*Scannez ce code pour accéder  
au tutoriel vidéo des règles.*