

Broom Service

Que les balais vrombissent et les potions surgissent !

APERÇU DU JEU

Les joueurs deviennent des sorcières, des druides et des cueilleurs, qui produisent de puissantes potions et les livrent à l'aide du Broom Service dans tout le royaume magique. Manche après manche, les rivaux enchantés choisissent quatre de leurs dix cartes Rôle. Sur chaque carte figure une action brave et une action lâche. Les actions braves sont plus intéressantes, mais peuvent être perdues à cause des autres joueurs. Les actions lâches sont moins profitables, mais plus sûres.

Quelles cartes Rôle allez-vous choisir secrètement ? Que vont choisir vos rivaux ? Qui sera brave et qui sera lâche ?

Le vainqueur est le joueur détenant le plus de points de victoire après sept manches.

Manche après manche, choisissez 4 des 10 cartes Rôle.

Choisissez astucieusement l'action brave ou l'action lâche ; l'action brave est plus risquée, mais plus intéressante.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

CONTENU

2 planches :

Pour le jeu de base :

- 24 nuages épais
- 24 baguettes magiques
- 1 résumé

Pour les variantes :

- 15 amulettes
- 17 tuiles Paysage
- 8 nuages d'orage

1 plateau (double face)

60 potions

10 pions

5 marqueurs de points de victoire

60 cartes :

- 5 x 10 cartes Rôle
- 10 cartes Événement

(Avant votre première partie, retirez soigneusement toutes les pièces des 2 planches.)

Les pièces comportant une bordure violette ne sont utiles que pour les variantes, pas pour le jeu de base.



Si vous lisez ces règles pour la première fois, ignorez le texte en gras figurant sur le côté droit de chaque page. Ce texte sert de résumé pour vous rappeler rapidement les règles lors des parties suivantes.

INSTALLATION DU JEU (JEU DE BASE)

Le plateau est placé face visible au centre de la table, avec les deux châteaux portant des bannières rouges visibles (note : les châteaux de l'autre face portent des bannières violettes).



Chaque joueur reçoit :

- 10 cartes Rôle d'une même couleur,
- 2 pions de la même couleur, qu'il place dans les deux régions contenant les châteaux,
- 1 marqueur de points de victoire (PV) de la même couleur, qu'il place sur la case 10 de la piste de score, 
- 1 potion de chaque couleur, et
- 1 ou 2 baguette(s) magique(s) : le joueur le plus âgé est le premier joueur. Le premier joueur et le joueur à sa droite (qui sera le dernier joueur du tour) reçoivent chacun une baguette magique ; tous les autres joueurs reçoivent deux baguettes magiques.

(A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 1 baguette magique.)

Les potions et baguettes magiques restantes (appelées dorénavant « ressources ») sont placées dans une réserve générale à côté du plateau.

Le résumé est disposé entre les joueurs.

Le recto présente une vue générale de chaque manche et tour, et le verso synthétise les PV reçus en fin de partie.



Les 24 nuages épais (avec des étoiles blanches au recto) sont mélangés et placés aléatoirement face visible, à raison d'un nuage dans chaque case correspondante du plateau (18 cases au recto, 19 au verso).



Les 10 cartes Événement sont mélangées. 7 cartes sont empilées face cachée à côté du plateau et les 3 cartes restantes sont remises dans la boîte. La première carte Événement de la pile est dévoilée. L'événement représenté s'applique à la première des sept manches.



INSTALLATION

Placez le plateau recto visible au centre de la table.

Chaque joueur reçoit :

- 10 cartes Rôle
- 2 pions (sur les châteaux)
- 1 marqueur de points de victoire (sur le 10)
- 1 potion de chaque couleur
- 1 ou 2 baguettes magiques

Placez les ressources restantes dans une réserve générale.

Disposez le résumé.

Placez au hasard les nuages épais face visible dans les cases correspondantes.

Créez aléatoirement une pioche avec 7 des 10 cartes Événement ; retournez face visible la première carte.

S'il y a moins de 5 joueurs : mélangez les 10 cartes Rôle d'une couleur non utilisée et empilez-les face cachée à côté des cartes Evénement. Suivant le nombre de joueurs, révélez le nombre suivant de rôles « **maudits** » :

2 joueurs → 3 cartes / 3 joueurs → 2 cartes / 4 joueurs → 1 carte

(Note : le nombre de joueurs + nombre de rôles maudits est toujours de 5 !)

Les pièces restantes (tuiles Paysage, amulettes, nuages d'orage) ne sont utilisés qu'avec les variantes (vois page 9).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en sept manches. Au début de chaque manche, chaque joueur choisit 4 de ses 10 cartes Rôle. Puis les joueurs s'affrontent tour après tour, rivalisant pour effectuer les actions des cartes Rôle choisies. Après au moins 4 et pas plus de 10 tours, toutes les cartes choisies ont été jouées, la manche se termine et la manche suivante commence...

CHOISIR SES CARTES RÔLE

Au début de chaque manche, tous les joueurs choisissent *simultanément* 4 de leurs 10 cartes Rôle qu'ils utiliseront cette manche (*exception : l'événement « Plus ou Moins » ; voir plus loin*). Chaque joueur prend en main les 4 cartes choisies et les tient cachées des autres joueurs. Les 6 cartes Rôle restantes sont placées face cachée et ne seront pas utilisées cette manche. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes...



QUE LA COMPÉTITION MAGIQUE COMMENCE !

Le premier joueur du tour commence par jouer une de ses quatre cartes Rôle, en la plaçant sur la table et en lisant à haute voix le texte du haut ou le texte du bas de la carte : « *je suis la brave sorcière de la forêt et je voudrais voler vers une forêt adjacente... (etc.)* » ou « *je suis une lâche sorcière de la forêt et... (etc.)* ».

Si le joueur lit le texte du haut, le texte « brave » (bon, mais risqué !), il *revendique* l'action. Puisque l'action peut être « volée » par un autre joueur, il ne l'*effectue* pas encore, mais attend que les autres joueurs aient effectué leurs tours.

Si le joueur lit le texte du bas, le texte « lâche » (moins bon, mais sûr !), il *effectue immédiatement* l'action. (*pour plus de détails sur les différents rôles/actions, voir page 6.*)



A moins de 5 joueurs, mélangez et empilez les 10 cartes Rôle d'une couleur inutilisée à côté de la pioche des cartes Evénement.

A 2, 3 ou 4 joueurs, révélez 3, 2 ou 1 carte(s).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 7 manches. Chaque manche se compose de 4 à 10 tours.

D'abord, tous les joueurs choisissent simultanément 4 de leurs 10 cartes Rôle.

Le premier joueur joue une carte et lit soit le texte « brave » soit le texte « lâche ».

Si le joueur est « brave », l'action ne pourra être effectuée que lorsque tous les autres joueurs auront joué...

Si le joueur est « lâche », il peut immédiatement effectuer l'action.

Lorsque le premier joueur a terminé, le joueur suivant, en sens horaire, doit « servir » la carte Rôle qui a été jouée :

1) S'il *ne possède pas* cette carte Rôle, il ne peut pas la « servir », et dit simplement, « Au suivant ! ». Le tour se poursuit avec le joueur suivant en sens horaire.

2) S'il *possède* cette carte Rôle, il *doit* la poser sur la table et effectuer soit 2a) soit 2b) :

2a) Il lit à haute voix le texte du haut (« *je suis la brave sorcière de la forêt...* ») et s'empare de l'action brave du joueur brave précédent (s'il y en avait un). Le joueur brave précédent est maintenant « hors jeu », et ne bénéficiera pas de ce rôle cette manche - que ce soit l'action brave ou l'action lâche.

Cependant, l'action n'est pas encore sûre pour le nouveau joueur brave, puisqu'il reste d'autres joueurs qui n'ont pas encore joué...

2b) Il lit à haute voix le texte du bas (« *je suis une lâche sorcière de la forêt...* ») et effectue immédiatement cette action.

L'action lâche est toujours plus faible que l'action brave, mais ne peut être volée. Ainsi, l'action lâche peut être effectuée à la suite par plusieurs joueurs.

Après que tous les joueurs, en sens horaire, ont effectué leur tour, le dernier joueur à avoir choisi l'action brave l'effectue alors.

(Pour plus de détails sur les différents rôles/actions, voir page 6)

Ce joueur devient le nouveau premier joueur et choisit une des cartes Rôle qui lui restent, la pose face visible sur la table, et lit à haute voix soit le texte du haut, soit le texte du bas de la carte (par exemple : « *Je suis une lâche fée des nuages...* »). Etc.

*Exemple : **Albert** commence la manche et joue la sorcière de la forêt en disant « je suis une lâche sorcière de la forêt... » puis pose la carte devant lui. Ensuite, il déplace un de ses pions vers une forêt adjacente.*

***Bonnie** suit. Puisqu'elle a aussi en mains la sorcière de la forêt, elle doit la poser devant elle. Elle dit : « Je suis la brave sorcière de la forêt... », et doit maintenant attendre de voir ce que les trois autres joueurs vont faire.*

***Carla** a aussi cette carte Rôle en mains et la pose. Elle est confiante et proclame : « Je suis la brave sorcière de la forêt... ». Après cela, **Bonnie** est « hors jeu » ; la sorcière de la forêt est perdue pour elle cette manche.*

***Daniel** et **Emily** suivent. Aucun des deux ne possède la sorcière de la forêt, et chacun d'eux, à son tour, dit : « Au suivant ! »*

*Le tour est terminé. **Carla** est la (dernière) brave sorcière de la forêt, et pose donc un de ses pions dans une forêt adjacente, où elle livre une potion violette à une tour violette, puis reçoit les points de victoire indiqués.*

***Carla** commence le tour suivant en posant une nouvelle carte Rôle et en proclamant : « Je suis un lâche druide de la vallée... ». Elle livre immédiatement une potion à une tour libre de la forêt. **Daniel** dit ensuite, « Au suivant ! » puisqu'il ne possède pas le druide de la vallée... etc.*

A son tour, les joueurs suivants « servent »...

S'ils n'ont pas cette carte Rôle en main :

... en disant « au suivant ! »

S'ils ont la carte Rôle :

... en la posant sur la table et

... en lisant à haute voix le texte « brave » et en attendant la fin de la manche.

... ou en lisant à haute voix le texte « lâche » et en effectuant immédiatement l'action correspondante.

Après que tous les joueurs ont effectué leur tour avec ce rôle, le dernier joueur brave effectue l'action correspondante.

Puis ce joueur joue une nouvelle carte Rôle, etc.



AUTRES RÈGLES IMPORTANTES :

- * Vous pouvez choisir une action même si vous ne voulez/pouvez pas l'effectuer. De même, vous pouvez décider de *ne pas effectuer* une action, même si vous avez la possibilité de la faire (*par exemple, pour conserver des ressources pour un autre rôle ou un événement*).

Pour les sorcières, les règles suivantes s'appliquent : une brave sorcière peut se déplacer vers une région adjacente sans y livrer de potion. Cependant, aucune sorcière ne peut livrer de potion sans s'être déplacée auparavant. Une sorcière peut rester sur place et ne rien faire.

- * Le dernier joueur brave doit commencer un nouveau tour en jouant une nouvelle carte Rôle, même si son action précédente n'a pas été complètement (ou que partiellement) effectuée.
- * Si *tous* les joueurs ont joué une carte Rôle « lâche », le premier joueur du tour précédent commence le suivant.
- * Si le premier joueur n'a plus de carte Rôle, le joueur suivant, en sens horaire, qui en a encore devient le nouveau premier joueur.
- * « Le devoir de servir ! ». Les joueurs doivent suivre s'ils le peuvent ; si un joueur joue une carte Rôle qui a déjà été jouée lors d'un tour précédent de la manche en cours, il doit poser sa carte sans effectuer d'action.

- * Les cartes Rôle jouées doivent être posées en éventail en face de chaque joueur de façon à ce que chacun puisse voir quelles cartes Rôle ont déjà été jouées et combien de cartes il reste à chaque joueur.



- * La règle la plus importante lorsque l'on pose une carte Rôle : avant que ce soit son tour de poser une carte, il est interdit de faire savoir aux autres joueurs si l'on possède ou pas la carte Rôle demandée. *Attendez toujours votre tour avant de dire « au suivant ! » ou « je suis ... ».*
- * Les rôles « **maudits** » sont utilisés pour des parties à 2-4 joueurs. Il est important de prendre en compte soigneusement ces rôles maudits avant de choisir vos quatre cartes Rôle puisqu'un joueur qui pose une carte Rôle maudit perd *immédiatement* trois points de victoire (qu'il ait choisi l'action brave ou lâche, et qu'il ait effectué cette action ou pas !).

Notes :

- Perdre des points de victoire (à cause des rôles maudits et/ou de certaines cartes Événement) peut obliger un joueur à déplacer son marqueur de points de victoire en deçà de 0.

- Lorsque la pile de cartes Rôles maudits est épuisée, mélangez les 10 cartes Rôle pour créer une nouvelle pioche.

On peut choisir une action que l'on ne peut pas effectuer. Une action n'a pas besoin d'être effectuée.

Le dernier joueur brave joue toujours la carte Rôle suivante.

Si tous les joueurs ont joué « lâche », le premier joueur du tour précédent joue la première carte du tour suivant.

S'il n'a plus de carte, le premier joueur est le joueur suivant, en sens horaire, ayant encore des cartes.

Les joueurs doivent suivre s'ils le peuvent !

Étalez les cartes jouées en éventail pour se rappeler quels rôles ont déjà été joués.

Attendez toujours votre tour avant de parler !

Jouer un rôle « maudit » coûte toujours 3 points de victoire !

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque plus aucun joueur n'a de cartes. S'il ne reste des cartes qu'à un seul joueur, celui-ci joue seul jusqu'à ce qu'il ait joué toutes ses cartes.

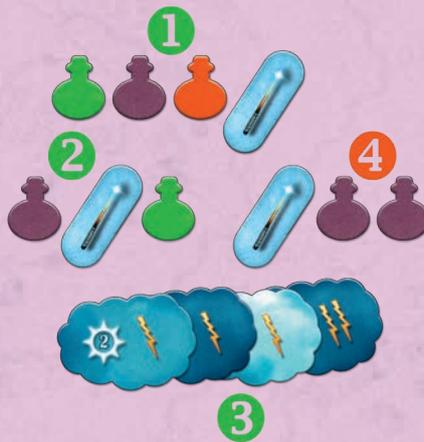
Pour terminer, résolvez l'événement en cours si c'est une carte Événement du type fin de la manche (voir page 8 : « Les événements »).

Ensuite, commencez la manche suivante :

- * Placez la carte Événement suivante face visible au dessus de la précédente.
- * A 2, 3 ou 4 joueurs, placez les 3, 2 ou 1 carte(s) Rôle « maudit(s) » face visible au dessus des précédentes.
- * Les joueurs choisissent à nouveau 4 de leurs 10 cartes Rôle, en mettant de côté pour cette manche les 6 cartes restantes.
- * Le premier joueur de la nouvelle carte Rôle est le dernier joueur brave de la manche précédente (ou le dernier premier joueur s'ils étaient tous lâches lors du dernier tour).

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après sept manches. Chaque joueur reçoit des points de victoire pour les éclairs collectés (voir le verso du résumé) et ses ressources restantes : scorez 4 PV pour un lot de quatre ressources différentes ; scorez 2 PV pour un lot de trois ressources différentes. Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur détenant le plus de ressources. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



En fin de partie, le joueur reçoit
 $4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25$ points de victoire.
Les 3 ressources restantes (4) ne rapportent pas de PV.

LES RÔLES

Cueilleurs : les cueilleurs aident les joueurs à collecter de nouvelles ressources. Les ressources doivent toujours être placées visibles en face de chaque joueur, de façon à pouvoir être facilement comptées par les autres joueurs à tout moment.

Suivant que le rôle est joué bravement ou lâchement, le nombre de ressources collectées de la réserve est de 3 ou 1.

Note : la réserve de potions et de baguettes magiques est supposée illimitée. Utilisez autre chose en remplacement en cas de besoin.



Lorsque toutes les cartes Rôle ont été jouées (et que la carte Événement a été résolue), la manche est terminée.

Préparez la manche suivante :

- dévoilez une nouvelle carte Événement.
- dévoilez de nouveaux rôles « maudits » (pour 2-4 joueurs).
- Chaque joueur choisit à nouveau 4 des ses 10 cartes Rôle.
- Le dernier joueur brave joue la première carte Rôle.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après 7 manches.

Scorez les points de victoire additionnels pour les nuages collectés et les ressources restantes.

Le joueur détenant le plus de PV l'emporte.



Sorcières : les sorcières (braves ou lâches) aident les joueurs à déplacer leurs pions sur le plateau. Les sorcières braves livrent en plus des potions aux tours, permettant aux joueurs de gagner des points de victoire.

Druides : les druides (braves ou lâches) aident les joueurs à livrer des potions aux tours afin de gagner des points de victoire. Les druides braves reçoivent 3 points de victoire supplémentaires.

Livrer des potions en tant que sorcière brave

* D'abord, le joueur déplace un de ses pions vers une région voisine dont le type de paysage correspond à la sorcière jouée. Cette région peut déjà contenir un ou plusieurs autres pions, mais ne peut pas contenir de nuages (voir plus loin : « Les nuages »).

* Ensuite, le joueur choisit une de ses potions à livrer dans la nouvelle région, à une tour ronde vide de la même couleur. S'il n'y a pas de tour correspondante, il ne peut pas livrer de potion.

Si une flèche pointe vers la tour, la potion est placée sur la tour, et celle-ci est « occupée ».



* Enfin, le joueur avance son marqueur de points de victoire du nombre de cases figurant sur la tour livrée. Si une ou deux baguettes magiques y figurent aussi, le joueur reçoit ce nombre de baguettes magiques de la réserve générale.

La tour est maintenant « occupée » et ne peut plus recevoir de potions.

A la place d'une tour ronde, un joueur peut aussi livrer une potion à une tour carrée (si disponible). Dans ce cas, la potion n'est pas livrée à la tour, mais à la réserve générale. Les tours carrées peuvent être livrées plusieurs fois ; ainsi, elles sont toujours ouvertes pendant toute la partie ! Lorsqu'il livre une tour carrée, un joueur reçoit aussi les points de victoire figurant à côté de la tour. Chaque joueur ne peut livrer qu'une seule potion par rôle à une tour carrée.

Si une flèche pointe vers l'extérieur de la tour, la potion est livrée à la réserve générale, et la tour peut à nouveau être livrée.



Livrer des potion en tant que druide

Pour qu'un druide (brave ou lâche) livre une potion, les mêmes règles s'appliquent avec les exceptions suivantes : aucun pion n'est déplacé, mais au moins un des pions du joueur doit déjà se trouver dans la région correspondante.

En tant que druide brave, un joueur reçoit 3 points de victoire en plus de ceux figurant sur la tour livrée. Ces points de victoire supplémentaires ne peuvent être reçus que si le joueur livre réellement la potion ; être juste « brave » ne suffit pas !



Le site d'une tour dépend de la région en contact avec ses murs. Ainsi, ces 4 tours peuvent recevoir des potions de pions situés dans les régions suivantes : la tour violette de gauche – forêt, colline ou prairie (plusieurs fois, 4 PV à chaque fois) ; la tour violette centrale – colline ou prairie (une seule fois, 6 PV) ; la tour orange du haut – uniquement colline (une seule fois, 5 PV) ; la tour violette du bas – uniquement prairie (une seule fois, 3 PV + 1 baguette magique).



Livrer des potions (sorcières) :

- Déplacez un pion vers une région adjacente.
- Placez la potion sur une tour de la même couleur.
- Avancez votre marqueur de PV en conséquence ; ajoutez éventuellement 1-2 baguettes magiques.

Une tour occupée ne peut plus recevoir de potion.

Une tour carrée accepte toujours une potion (celles-ci sont placées dans la réserve générale).

Livrer des potions (druides) :



- Si un pion du joueur se trouve déjà dans la région correspondante, livrez une potion à une tour (ou à la réserve générale).
- Avancez votre marqueur de points de victoire de 3 points supplémentaires si « brave ».

LES NUAGES

Aucun pion ne peut être déplacé sur ou à travers une région maritime ou terrestre contenant une ou plusieurs tuiles Nuage. Le joueur doit d'abord essayer de les chasser avec l'aide de la **fée des nuages**. Notez que les éclairs figurant sur les nuages « détruits » (chassés) rapportent des points de victoire en fin de partie (*voir le verso du résumé*).

Pour chasser un nuage, les conditions suivantes doivent être remplies :

- * Le joueur doit poser la carte Rôle Fée des nuages et posséder au moins un pion dans une région adjacente au nuage à chasser.
- * Le joueur doit remettre dans la réserve générale le nombre de baguettes magiques correspondant au nombre d'étoiles figurant sur le nuage.

Le joueur conserve ensuite le nuage « détruit » (visible des autres joueurs). En tant que brave fée des nuages, le joueur reçoit aussi 3 points de victoire supplémentaires. *Le joueur ne reçoit ces 3 points supplémentaires que si le nuage a été chassé ; être juste « brave » ne suffit pas.*

LES ÉVÉNEMENTS

Il y a 10 événements différents, et un seul est joué par manche. Des 10 cartes, une est active avant de choisir les rôles, trois sont actives pendant la manche, et six sont actives en fin de manche. Les cartes parlent d'elles-mêmes, avec les clarifications suivantes :

« Plus ou moins ? »

Les joueurs choisissent 1 à 5 carte(s) Rôle (*en se cachant des autres joueurs*), puis dévoilent simultanément le nombre de cartes Rôle choisies et reçoivent ou perdent le nombre correspondant de points de victoire. La manche commence ensuite normalement.

« Marché noir » & « Distillerie clandestine »

Un joueur peut choisir d'effectuer l'action ou de profiter de la carte Événement à *chaque fois* qu'il joue un rôle lâche.

« Lieux dangereux »

Exemple : les 2 pions de Daniel sont en forêt. Il perd 2 points de victoire. Les pions d'Emily sont dans une prairie et une forêt. Elle perd 4 points de victoire.

« Lieux protégés »

Exemple : les 2 pions de Daniel sont sur une colline et une montagne. Il ne perd ni ne gagne de point de victoire. Les pions d'Emily sont dans une prairie et une forêt. Elle gagne 2 points de victoire.

LES NUAGES



Pour chasser un nuage :

- Posez la fée des nuages.
- Ayez un pion adjacent au nuage.
- Remettez dans la réserve générale le nombre de baguettes magiques nécessaires.
- Exposez le nuage face visible.
- Recevez + 3 points de victoire si la fée des nuages est brave.

LES ÉVÉNEMENTS

... sont actifs avant, pendant ou en fin de manche.



« L'avantage »

Chaque joueur annonce le nombre de ressources qu'il détient. Puis chaque joueur cache simultanément dans son poing, au dessus de la table, le nombre de ressources de son choix. Les poings sont ouverts simultanément et les nombres de ressources comparés.

« Les mains vides »

Les ressources sont conservées par les joueurs.

« La totale ! »

Chaque joueur ne peut livrer qu'au maximum *un set* de ressources.

« Rassemblement »

Les 2 pions d'un joueur doivent être dans le même *type* de région, mais pas forcément dans la même région.

VARIANTES

Essayez les variantes suivantes, qui peuvent se combiner entre elles ! Introduisez les nuages d'orage (avec une petite étoile bleue au recto), les tuiles Paysage et les amulettes, ainsi que le verso du plateau de jeu.

LES NUAGES D'ORAGE



... peuvent être utilisés avec les 2 faces du plateau. Au départ, mélangez les nuages d'orage avec les nuages épais. Puis, comme d'habitude, placez au hasard une tuile Nuage dans chaque région correspondante. Remettez les nuages restants dans la boîte.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser moins de nuages épais, pour augmenter la probabilité de placer des nuages d'orage sur le plateau.



(2x) Si ce nuage est sur le plateau, chaque joueur reçoit 2 points de victoire supplémentaires lorsqu'il livre une potion avec un pion adjacent à ce nuage. Si les 2 nuages de ce type sont *adjacents* au pion qui livre la potion, 4 points de victoire supplémentaires sont ajoutés.

Si Daniel, par exemple, a un pion dans une région adjacente à ces 2 nuages et, en tant que druide brave, livre une tour du type 2 PV + 1 baguette magique, il reçoit $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ points de victoire + 1 baguette magique. .

C'est le seul nuage d'orage qui est toujours actif tant qu'il est *posé sur le plateau*. Tous les autres nuages d'orage ne sont actifs *qu'une seule fois*, au moment où ils sont *chassés*.



(2x) Le joueur qui chasse ce nuage peut *immédiatement* déplacer un de ses pions vers une région adjacente, comme s'il avait posé la sorcière lâche correspondante.



LES NUAGES D'ORAGE

... sont mélangés avec les nuages épais en début de partie puis posés au hasard, comme d'habitude.

Ce nuage rapporte + 2 points de victoire si le pion qui livre est dans une région adjacente.

Déplacez un pion vers une région adjacente.



(1x) Le joueur qui chasse ce nuage peut *immédiatement* livrer une potion, avec *un de ses 2 pions*, comme s'il avait joué le druide lâche correspondant.



(3x) Le joueur qui chasse ce nuage, reçoit immédiatement le nombre de points de victoire correspondant *s'il possède au moins autant de potions de la couleur figurant sur le nuage, c'est-à-dire au moins 3 potions orange, 4 violettes ou 4 vertes (respectivement).*

Ces potions *ne sont pas* remises dans la réserve générale, mais conservées par le joueur !

Si un joueur ne possède pas le minimum requis de potions lorsqu'il chasse ce nuage, il reçoit la tuile Nuage, mais pas les points de victoire.

LES TUILES MONTAGNE ET LES AMULETTES



... peuvent être utilisées avec le recto du plateau et *doivent* être utilisées avec le verso. Les cinq tuiles Montagne sont mélangées en début de partie puis une tuile est placée au hasard face visible dans la case correspondante de chacune des trois régions de montagne. Toute tour recouverte perd ses fonctions. Les deux tuiles Montagne restantes sont remises dans la boîte.

Chaque joueur place une amulette de sa couleur à côté de chaque tuile Montagne.

Lorsqu'un joueur déplace un pion vers une de ces régions de montagne, il doit – *dans l'ordre de son choix* – effectuer les actions suivantes :

- * récupérer son amulette de la région de montagne et la conserver, visible des autres joueurs. Elle lui rapportera des points de victoire en fin de partie : une amulette = 4 points de victoire, deux amulettes = 9 points de victoire, les trois amulettes = 15 points de victoire (*voir verso du résumé*).
- * utiliser la fonction *complète* de la tuile Montagne (*voir plus loin*), *sans la retirer*. Si un joueur ne souhaite pas utiliser la tuile, sa fonction expire aussitôt pour ce joueur, c'est-à-dire qu'il ne pourra pas l'utiliser lors d'un tour ultérieur (*son amulette aura déjà été récupérée!*)
- * en tant que brave sorcière de la montagne, y livrer une potion, si souhaité.

Les tuiles individuelles signifient :



Le joueur reçoit une potion de chaque couleur de la réserve générale. *Une de ces 3 nouvelles potions peut être livrée aussitôt, en tant que brave sorcière de la montagne.*



Le joueur reçoit deux baguettes magiques de la réserve générale.

Livrez une potion.

Recevez le nombre correspondant de points de victoire, si vous possédez les potions requises.

LES TUILES MONTAGNE

... *peuvent* être utilisées avec le recto du plateau et *doivent* être utilisées avec le verso du plateau.

Placez trois tuiles au hasard, face visible dans les cases Montagne correspondantes, ainsi qu'une amulette de chaque joueur.

Celui qui se déplace vers une de ces cases Montagne :

- **... récupère son amulette : en fin de partie 1, 2 ou 3 amulettes rapportent 4, 9 ou 15 PV.**
- **... utilise la tuile Montagne (mais n'y est pas obligé).**
- **... livre une potion, en tant que brave sorcière de la montagne.**

+ 1 potion de chaque couleur

+ 2 baguettes magiques



Avec *un de ses 2 pions*, le joueur livre tout type de potion, comme s'il utilisait le druide lâche correspondant.

Note : livrer une tour carrée est autorisé.



Le joueur peut effectuer deux déplacements avec le même pion ou un déplacement avec chacun de ses 2 pions, comme s'il avait posé la sorcière lâche correspondante.



Le joueur peut chasser toute tuile Nuage adjacente à un de ses deux pions, comme s'il avait posé la lâche fée des nuages.

LES TUILES FORÊT



... *doivent* être utilisées avec le verso du plateau. Les six tuiles sont mélangées en début de partie puis posées aléatoirement face visible dans chaque case figurant dans les quatre régions de forêt. Les deux tuiles Forêt restantes sont remises dans la boîte.

Un joueur qui déplace un pion vers une de ces régions de forêt prend la tuile Forêt du plateau et la conserve devant lui, visible de chaque joueur. Lors d'un tour *ultérieur*, ce joueur pourra l'utiliser *une seule fois*, puis la défausser face cachée à côté du plateau. Un joueur ne peut utiliser au maximum *qu'une seule tuile Forêt* par carte Rôle et *une seule tuile* « carte +1 » en début de manche.

Les tuiles individuelles signifient :



(2x) Tout joueur qui joue un rôle lâche et utilise une de ces tuiles est autorisé à effectuer l'action brave à la place de l'action lâche. Vis à vis des autres règles, le joueur demeure lâche. *Ainsi, le joueur n'usurpe pas le joueur brave actuel ni ne devient le premier joueur du tour suivant.*

Lors de l'événement « Haut les cœurs ! », le premier joueur d'une carte Rôle ne peut éviter l'obligation de jouer « brave » en utilisant cette tuile.



(2x) Tout joueur qui utilise cette tuile en début de manche peut conserver une carte Rôle supplémentaire.

Cette tuile peut être utilisée avec l'événement « Plus ou moins » même après que tous les autres joueurs ont dévoilé la taille de leur main ;

la carte supplémentaire n'est pas prise en compte lorsque l'on score les points de victoire pour cet événement.



(2x) Tout joueur qui joue une carte Rôle lâchement et utilise cette tuile reçoit 5 points de victoire *au lieu* d'effectuer l'action.

Si cette tuile est utilisée pendant les événements « Marché noir » ou « Distillerie clandestine », le joueur ne reçoit que 5 points de victoire

(et pas + 3 autres points de victoire ou + une ressource).

Livrer 1 potion

2 mouvements de pion
(par le même ou pour des pions différents)

Chasser 1 nuage

LES TUILES FORET

... *doivent* être utilisées avec le verso du plateau.

Placez quatre tuiles au hasard face visible dans les forêts correspondantes.

Le joueur qui se déplace vers une de ces forêts commence par prendre la tuile.

Jouez lâchement, mais effectuez l'action brave.

+ 1 carte en main

+ 5 points de victoire au lieu de l'action lâche



LES TUILES COLLINE



... doivent être utilisées avec le verso du plateau. Les six tuiles sont mélangées en début de partie puis posées aléatoirement face visible dans chaque case figurant dans les quatre régions de colline. Les deux tuiles Colline restantes sont remises dans la boîte.

Les tuiles individuelles signifient :



(5x) Tout joueur qui déplace un pion vers une de ces régions de colline déclenche la caractéristique « balai turbo », en projetant *immédiatement* son pion vers un des 2 cercles de pierres figurant sur la tuile.

Dans la nouvelle région, le joueur peut livrer une potion, s'il agit en tant que brave sorcière de la colline.

Note : il est possible que le cercle de pierres « B » ne soit pas accessible, ou que vous ne puissiez plus quitter cette île après votre arrivée. Il n'est jamais possible de quitter l'île avec le cercle de pierres « D ».



(1x) Dans cette région aucun « balai turbo » n'est déclenché, mais un joueur peut livrer une potion orange à la réserve générale pour 7 points de victoire s'il joue en tant que brave sorcière de la colline, comme si la tour était représentée sur le plateau (*voir page 7*). Les mêmes règles s'appliquent si un joueur y livre une potion en tant que druide du pic.

LES TUILES COLLINE

... doivent être utilisées avec le verso du plateau.

Placez au hasard quatre tuiles face visible dans les collines correspondantes.

Déplacez immédiatement un pion vers un des deux cercles de pierres indiqués (et livrez une potion, si vous jouez une brave sorcière de la colline).

Livrez une potion orange pour 7 points de victoire (à la réserve générale).



Les auteurs et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leurs louables efforts, en particulier Michael Ganter, Gerhard Heinze, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz, Julian Steindorfer et Stefan Widerin ainsi que les groupes de Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf et Vienna.

Vous avez des commentaires, critiques ou questions sur ce jeu ?
Ecrivez-nous :

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister
© 2015 Ravensburger Spieleverlag



233156