

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# — TALES OF — GLORY



 Règles



*Jeunes héros en quête d'aventures, voici venue votre heure de gloire !  
Prenez cette épée et ce bouclier, ces quelques pièces et potions. N'oubliez pas votre livre de magie !  
Les contrées que vous allez traverser sont pleines de créatures à combattre et de trésors à récolter.  
Vous visiterez des lieux fantastiques et ferez des rencontres étonnantes.  
Vous reviendrez en héros, mais seul le plus glorieux entrera dans la légende !*

## But du jeu

Le joueur ayant récolté le plus de points de Prestige (👑) après 10 tours de jeu est déclaré vainqueur.  
Ces 👑 sont gagnés durant les aventures réalisées par les joueurs au cours de la partie.

## Matériel



74 tuiles "Aventure"



1 plateau central recto-verso



5 "Étendards"



18 jetons "Combat" (🛡️)  
18 jetons "Magie" (🔮)



40 cartes de sélection  
(8 par joueur)



2 tuiles "Désaisse"  
recto-verso



4 jetons "Majorité"



1 jeton "Premier Joueur"



35 jetons "Pièce"  
(25 jetons 1, 10 jetons 3)



35 jetons "Potion"  
(25 jetons 1, 10 jetons 3)



85 jetons "points de Prestige"  
(40 jetons 1, 20 jetons 5, 25 jetons 10)



30 jetons "Clé"

## Mise en place

Placez le **plateau central** (1) au milieu de la table de manière à ce qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs, sur la face correspondant au nombre de joueurs (6 emplacements à 2 ou 3 joueurs, 8 emplacements à 4 ou 5 joueurs).

Prenez les **jetons** Potion ( ), Pièce ( ), Clé ( ), Combat ( ), Magie ( ) et points de Prestige ( ) et constituez une réserve (2) commune près du plateau central.



Prenez les 4 **jetons Majorité** (3) et placez-les près du plateau central.

Prenez la tuile défausse correspondant au nombre de joueurs :

- 2 joueurs : tuile "Défaussez 3"
- 3 joueurs : tuile "Défaussez 2"
- 4 joueurs : tuile "Défaussez 1"
- 5 joueurs : tuile "Défaussez 0"

Placez ensuite cette tuile à côté du plateau central, à gauche de l'emplacement numéro 1 (4). Rangez l'autre tuile défausse dans la boîte.

Triez les **tuiles Aventure** pour obtenir 5 piles de tuiles aux dos identiques : Âge 1, 2, 3, Quêtes ( ) et Héros ( ). Lors de votre première partie, écartez les tuiles Quête et remettez-les dans la boîte. Prenez les 4 piles restantes (1 pile par Âge + les tuiles Héros) ; mélangez chacune d'elles, puis placez-les à côté du plateau central (5).

À 2 ou 3 joueurs, écartez aléatoirement 2 tuiles de l'Âge 1 et placez-les dans la défausse (6).



Chaque joueur prend une **tuile Héros** au hasard et la place devant lui pour commencer la construction de sa zone de jeu. Les tuiles Héros restantes peuvent être rangées dans la boîte. Chaque joueur prend également les **cartes de sélection** associées à son héros et un **jeton Étendard**, et les place devant lui. Puis il obtient le **gain indiqué** sur sa tuile Héros (voir liste des gains en page 15) et l'ajoute devant lui (7).

*Par exemple, le héros ci-contre reçoit 7 Potions et 4 Pièces. Le contenu des Coffres n'est pas pris pour l'instant.*



Le **jeton Premier Joueur** est attribué au joueur ayant le prénom le plus chevaleresque (c'est-à-dire le plus long) (8).

Placez une tuile de la pile Âge 1 (5) sur chacun des emplacements du plateau central (1).

Le premier tour de jeu peut alors commencer.

# Tour de jeu

Un tour de jeu est composé des étapes suivantes :

## 1) Obtenir une tuile

- a. Sélection
- b. Prise
- c. Rattrapage
- d. Changement de premier joueur

## 2) Jouer une tuile

- a. Paiement
- b. Placement
- c. Gain

## 3) Préparation du tour suivant

### 1 - Obtenir une tuile

**a) Sélection :** simultanément, chaque joueur choisit secrètement la tuile Aventure qu'il souhaite obtenir sur le plateau central. Pour cela, le joueur pose face cachée la carte de sélection correspondant à l'emplacement de son choix.

**b) Prise de tuile :** lorsque tous les joueurs ont choisi, toutes les cartes de sélection sont révélées simultanément. Chaque joueur, en commençant par celui ayant le jeton Premier Joueur, et dans l'ordre des aiguilles d'une montre, prend la tuile qu'il a choisie (s'il le peut) et récupère sa carte de sélection.

**c) Rattrapage :** il peut arriver que la tuile choisie par un joueur ne soit plus disponible parce qu'elle a été prise par un autre joueur plus tôt dans le tour. Les joueurs n'ayant pas pu prendre la tuile qu'ils ont choisie participent à un tour de rattrapage : chacun d'eux, en suivant l'ordre du tour en cours, prend une des tuiles encore disponibles.



### Exemple

L'ordre du tour est le suivant : Alice Bob Charlie Dan. À l'aide de leurs cartes de sélection, ils choisissent respectivement les tuiles suivantes : 3, 3, 4, 3. Dans l'ordre du tour, Alice prend la tuile 3, Bob ne peut pas prendre la tuile 3 qu'il avait choisie, Charlie prend la tuile 4 et Dan ne peut pas prendre la tuile 3 qu'il avait choisie. Lors du tour de rattrapage, Bob joue en premier (en respectant l'ordre du tour) et prend la tuile 2. Puis Dan prend la tuile 7.

**d) Changement de premier joueur :** le jeton Premier Joueur change de main. **On ne peut pas rester premier joueur lors de cette étape.** Le joueur qui a pris la tuile sur l'emplacement ayant le plus petit numéro récupère le jeton Premier Joueur, peu importe la carte qu'il avait jouée. S'il avait déjà le jeton Premier Joueur, c'est le joueur ayant pris la tuile sur le second plus petit numéro qui l'obtient.

### Exemple

Alice a le jeton Premier Joueur. Alice, Bob, Charlie et Dan ont respectivement pris les tuiles placées sur les emplacements suivants : 1, 8, 5, 3 (Dan a pris sa tuile lors du rattrapage). Parmi ces tuiles, c'est Alice qui a pris la tuile sur l'emplacement ayant le plus petit numéro (1), cependant elle possède déjà le jeton Premier Joueur. C'est Dan qui a pris la tuile sur l'emplacement ayant le second plus petit numéro (3). Alice lui donne donc le jeton Premier Joueur.



## Description d'une tuile aventure

Il y a 4 types de tuiles Aventure :



## 2 - Jouer une tuile

Ensuite chaque joueur, en commençant par celui qui a le jeton Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, peut jouer la tuile qu'il a prise. Jouer une tuile consiste à payer le coût de celle-ci, la placer dans sa zone de jeu, puis bénéficier de son gain. Les joueurs peuvent décider d'effectuer cette étape simultanément s'ils ne souhaitent pas attendre de voir ce que font les autres joueurs.

### a) Paiement du coût de la tuile

Quand un joueur prend sa tuile, il doit payer son coût pour pouvoir la jouer. Celui-ci est sur le fanion situé en haut à gauche de la tuile. Si aucun fanion n'est présent à cet endroit, la tuile est gratuite. Le coût d'une tuile est constitué de points de Combat (🛡️), de points de Magie (🔮), de Pièces (👉) ou de Potions (🧪), ou d'une combinaison de deux de ces éléments.

Pour payer un coût en Pièces (👉) ou en Potions (🧪), le joueur doit en avoir suffisamment dans sa réserve personnelle et remettre la quantité demandée dans la réserve commune. Pour payer un coût en points de Combat (🛡️) ou de Magie (🔮), un joueur doit avoir autant ou plus de points de compétences présents sur son Étendard. **Ces points ne sont pas retirés de l'Étendard quand ils sont utilisés.**

**Terres Sauvages :** lorsqu'une tuile est située sur la ligne haute du plateau central (emplacements 4-5-6 à 2 ou 3 joueurs, emplacements 5-6-7-8 à 4 ou 5 joueurs), le joueur doit payer un coût supplémentaire constitué (au choix) de 1 👉 ou 1 🧪. Cette règle est rappelée sur le plateau central.



**Renforcement :** si le joueur n'a pas suffisamment de 🛡️ ou de 🔮 pour payer le coût d'une tuile, il peut utiliser des 🧪 pour réduire ce coût en 🛡️ ou 🔮, à raison d'1 point de réduction (🛡️ ou 🔮) par 🧪 consommée. Les 🧪 ainsi utilisées sont remises dans la réserve commune. Cette règle est rappelée sur le plateau central.



**Défausse de tuile :** un joueur qui ne souhaite pas jouer la tuile qu'il a prise, ou ne peut pas payer son coût, peut la défausser. Il place la tuile dans la défausse et obtient alors une compensation de 1 👉 et 1 🧪 qu'il prend dans la réserve commune et ajoute à sa réserve personnelle, ainsi qu'un jeton Clé (🔑) à placer immédiatement (voir "Clés et Coffres" page 12). Une tuile défaussée n'est pas jouée. Le joueur ignore donc les étapes 2b et 2c du tour de jeu (placement de la tuile et gain). Défausser une tuile située dans les Terres Sauvages ne nécessite pas de payer le surcoût associé à celles-ci. Cette règle est rappelée sur le plateau central.



### Exemple

Alice a pris la tuile Personnage ci-contre sur l'emplacement 6.  
Il manque 1 🛡️ à Alice, qu'elle doit compenser en payant 1 🧪.  
De plus, l'emplacement 6 étant situé dans les Terres Sauvages, Alice doit payer un coût supplémentaire de 1 🧪 ou 1 👉.  
Pour jouer la tuile, Alice paie donc :

- 1 👉 (demandé dans le coût de la tuile)
- 1 🧪 (renforcement pour le 🛡️ manquant)
- 1 🧪 (Terres Sauvages)

Pour un total de 1 👉 et 2 🧪.



**Attention :** le joueur bénéficie de l'éventuel gain de la tuile **après** avoir payé son coût et placé celle-ci. Le gain ne peut donc pas être utilisé pour payer le coût de la tuile.

## b) Placement de la tuile

Une fois qu'un joueur a payé le coût de la tuile, il agrandit sa zone de jeu (uniquement constituée de sa tuile Héros au début de la partie), en y plaçant la tuile prise.

### La pose de cette tuile doit respecter les règles suivantes :

- toutes les tuiles doivent être placées dans le même sens, avec les illustrations dans le sens de lecture du joueur qui les place ;
- une tuile posée doit forcément créer au moins une Connexion (losange à cheval sur les deux cartes) en assemblant au moins un Connecteur de la tuile jouée avec celui d'une tuile déjà présente. La Connexion ainsi créée peut être vide, contenir une clé, ou même être vide d'un côté et contenir une demi-clé de l'autre ;
- un Connecteur ne doit jamais faire face à une absence de Connecteur sur une tuile adjacente (deux bords de tuiles sans Connecteur peuvent se faire face, à condition que les deux points précédents soient respectés).

### Exemple

Les deux tuiles Personnage peuvent être à côté l'une de l'autre car elles ont des Connexions valides par ailleurs avec des tuiles déjà présentes. Les deux tuiles Trésor grisées, par contre, ne respectent pas les règles de pose. Celle de gauche doit avoir un Connecteur sur son bord supérieur pour être posée ici. Celle de droite ne crée aucune Connexion.



**Clés :** certaines Connexions forment une Clé ( ). Le fonctionnement de celle-ci est expliqué dans la section "Clés et Coffres".

## c) Gain de la tuile

Une fois la tuile posée, le joueur bénéficie de son gain. Ce gain est indiqué immédiatement sous l'illustration. Les gains les plus courants consistent à prendre des jetons dans la réserve commune et les ajouter à sa réserve personnelle (voir la liste de tous les gains possibles page 15).

Le gain des tuiles Personnage et Lieu fonctionne de manière particulière.

### Gain des tuiles Personnage ( )

Certaines tuiles Personnage utilisent le symbole "X" (qui signifie "pour chaque"). Cela veut dire que le gain obtenu est multiplié autant de fois qu'indiqué. Dans cet exemple, le gain suivant : 1 1 X 1 signifierait que le joueur gagne 1 et 1 pour chaque tuile Monstre ( ) présente dans sa zone de jeu au moment du gain (il n'a aucun gain s'il n'y a aucune tuile Monstre ( )).

De plus, certains gains obtenus par des tuiles Personnage ne sont pas effectifs lorsque la tuile est jouée, mais à la fin de la partie.

Ces gains sont précédés par le symbole ⌚ représentant la fin de la partie. La tuile Personnage dans l'exemple ci-dessous (le barbare) rapporte en fin de partie 2 points de Prestige pour chaque tuile Monstre présente dans la zone de jeu. ⌚ : 2 X 1

### Gain des tuiles Lieu ( )

Les tuiles Lieu ( ) ont des Connecteurs spéciaux, associés à un gain. Chacun de ces gains peut être obtenu en connectant une tuile par ce Connecteur.

Il est parfois nécessaire que la tuile adjacente soit d'un certain type pour obtenir le gain (voir exemple ci-dessous).

Le gain peut être obtenu lors de la pose de la tuile Lieu ou lors de la pose d'une nouvelle tuile adjacente à celle-ci.

**Il peut arriver que la pose d'une tuile déclenche l'obtention de plusieurs gains simultanément.**

### Exemple

La pose de la tuile Monstre à gauche de la tuile Lieu déclenche le gain de 1 car il n'y a pas de condition de tuile pour en bénéficier. N'importe quelle tuile placée à la place de la tuile Monstre aurait déclenché ce gain. La pose de la tuile Trésor à droite de tuile Lieu déclenche le gain de 3 car le type Trésor est demandé ( ). En revanche, la pose de la tuile Personnage au-dessus de la tuile Lieu ne déclenche pas le gain associé au Connecteur supérieur car c'est une tuile Personnage ( ) alors que le type Trésor est demandé ( ).





Certaines tuiles contiennent un Coffre, figurant sous le gain. Pour ouvrir un Coffre, un joueur doit poser un jeton Clé (🔑) sur celui-ci. Lorsqu'un Coffre est ouvert, son possesseur gagne son contenu, exactement comme s'il s'agissait d'un gain. On ne peut débloquent le gain d'un coffre qu'une seule fois par partie. Il ne peut donc jamais y avoir plus d'un jeton Clé (🔑) sur un même Coffre.

**Un joueur peut obtenir des jetons Clé (🔑) de plusieurs manières :**

- lorsque deux demi-clés sont assemblées lors d'une Connexion (🔗), le joueur gagne un jeton Clé (🔑). Ce jeton peut être utilisé pour ouvrir un Coffre situé sur une des deux tuiles composant la Connexion OU sur la tuile Héros du joueur ;
- Un joueur peut obtenir un jeton Clé (🔑) dans le gain d'une tuile OU en défaussant une tuile au lieu de la jouer. Il peut utiliser ce jeton pour ouvrir n'importe quel Coffre de sa zone de jeu, sans contrainte.

Lorsqu'un joueur obtient un jeton Clé (🔑), il doit le poser immédiatement sur un de ses Coffres encore fermés. S'il ne peut pas le poser, le jeton est perdu et reposé dans la réserve commune.

**Exemple**

La pose de la tuile *Monstre* à cet emplacement assemble deux demi-clés. Le joueur gagne donc une Clé à placer immédiatement. Cette Clé permet d'ouvrir le Coffre de la tuile *Monstre* ou celui de la tuile *Trésor* (car la Clé est obtenue par la Connexion de ces deux tuiles), ou l'un des deux Coffres de la tuile *Héros* (il est toujours possible de placer une Clé sur un coffre fermé de la tuile *Héros*). En revanche, cette Clé ne peut pas être placée sur un autre Coffre car elle a été obtenue par Connexion de demi-clés.



**3 - Préparation du tour suivant**

- Défaussez autant de tuiles qu'indiqué sur la tuile défausse. Les tuiles ainsi défaussées sont celles qui, parmi les tuiles restantes, occupent les emplacements du plateau central ayant les plus petits numéros.
- Glissez ensuite les tuiles restées sur le plateau central dans le sens des flèches dessinées sur le plateau, de manière à occuper les emplacements 1 à 3 (4 / 5 joueurs) ou l'emplacement 1 (2 / 3 joueurs).
- Piochez enfin 5 tuiles dans la pile Âge 1 ; si cette dernière est vide, dans la pile Âge 2 ; si les deux sont vides, dans la pile Âge 3. Placez-les aléatoirement sur les emplacements libres du plateau central.

**Exemple**

À 4 joueurs, la tuile défausse indique de défausser 1 tuile en fin de tour. Avant de remplir le plateau central avec de nouvelles tuiles, on défausse la tuile sur l'emplacement ayant le plus petit numéro, puis on fait glisser les tuiles restantes afin qu'elles occupent les emplacements 1 à 3.



## Fin de partie

La partie s'arrête après 10 tours de jeu, c'est-à-dire quand les 3 piles de tuiles Aventure sont vides. On procède alors aux étapes suivantes :

**Majorités** : le joueur ayant le plus de  dans sa réserve prend le jeton Majorité () correspondant et gagne une récompense de 4 .

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci sont tous considérés comme Majoritaires et obtiennent tous 4 .

On fait de même pour les , les  et les .

**Personnages** : comme expliqué précédemment, certaines tuiles Personnage () ont un gain effectif en fin de partie (indiqué par le symbole ). Chaque joueur ayant de telles tuiles dans sa zone de jeu prend le gain de ces tuiles.

**Décompte** : le joueur ayant le plus de  est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a le plus de  est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, faites de même avec les , puis les , puis les .

## Joueurs expérimentés

Après quelques parties, vous pouvez utiliser les tuiles Quête présentes dans la boîte de jeu.

### Leur fonctionnement est le suivant.

Au début de la partie, distribuez 3 Quêtes aléatoirement et faces cachées à chaque joueur.

Chacun consulte ses 3 Quêtes secrètement, en écarte une, qu'il range dans la boîte, et place les deux autres faces cachées devant lui. Un joueur peut jouer une ou ses deux tuiles Quête durant sa phase "Jouer une tuile", **avant et / ou après** la tuile prise sur le plateau central. Il doit pour cela payer le prix de chaque tuile Quête, comme pour n'importe quelle autre tuile, en plus du prix de la tuile jouée normalement à ce tour.



## Liste des gains

 |  |  : recevez X  |  | . Prenez les jetons correspondants dans la réserve commune et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

 |  : recevez 1 point de Combat () | Magie (). Prenez le jeton correspondant dans la réserve commune et ajoutez-le sur votre Étendard.

 : prenez le jeton Premier Joueur et placez-le devant vous.

 : prenez une Clé dans la réserve commune et placez-la sur un Coffre fermé dans votre zone de jeu.

  |   |   |   : si un gain est suivi d'un de ces symboles, il est multiplié par le nombre de tuiles Lieu () | Monstre () | Trésor () | Personnage () présentes dans votre zone de jeu **au moment** où ce gain se produit.

  : si un gain est suivi de ce symbole, il est multiplié par le nombre de jetons Clé () présents dans votre zone de jeu **au moment** où ce gain se produit.

  |   : si un gain est suivi d'un de ces symboles, il est multiplié par le nombre de  |  présents sur votre Étendard **au moment** où ce gain se produit.

  : si un gain est suivi de ce symbole, il est multiplié par le nombre de Majorités que vous avez obtenues en fin de partie (même en cas de Majorités obtenues à égalité avec un autre joueur).

 : si un gain est précédé de ce symbole, il est **effectif à la fin de la partie**. Ce gain est donc sans effet lors de la pose de la tuile.

### Gains des Quêtes

  |   : si un gain est suivi d'un de ces symboles, il est multiplié par le nombre de tranches de 3  | 3  dans votre réserve individuelle **au moment** où ce gain se produit.

  : si un gain est suivi de ce symbole, il est multiplié par le nombre de tuiles qui sont adjacentes à 4 autres tuiles dans votre zone de jeu **au moment** où ce gain se produit.

  : si un gain est suivi de ce symbole, il est multiplié par le nombre de Coffres non ouverts (sans jeton Clé dessus) présents dans votre zone de jeu **au moment** où ce gain se produit.





### **Crédits**

**Auteur :** Romain Chastan

**Développement et rédaction des règles :** Matthis Gaciarz

**Illustrateur :** Miguel Coimbra

**Graphisme :** Romain Libersa

**Relecture :** Forgenext, Jean-Michel Caillat

### **Remerciements de l'auteur**

Je remercie tout particulièrement ma compagne pour sa patience et ses conseils, Guillaume pour la motivation qu'il a su me transmettre durant tout le développement. L'équipe du resto de Saint-Clément-de-Rivière qui a testé à de nombreuses reprises le jeu durant nos pauses. Romain qui a repéré le jeu à Cannes et Matthis pour ses sciences occultes à base de tableurs et de mathématiques, puis enfin ma famille qui m'a soutenu et supporté. Merci à vous tous !