

Furchterliche Feinde

(formidables ennemis)

Liberté pour fabula

Un jeu effrayant de Friedmann Friese pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Traduction v.1.1 - 15 nov 2006 - Eric hanuise - ehanuise at fantasybel point net

La fable finale

Une fois encore nos infortunés compagnons se retrouvent faits prisonniers de l'effrayante forteresse furor du fameux prince Fieso qui déjà se félicite de les voir faillir et d'en finir avec eux. Ces fins guerriers pourraient laisser leur peau dans ces sinistres fortifications, alors que grouillent sous leurs pieds les furunkulus affamés, farfouillant les fossés l'esprit fixé sur le festin que représente un faible aventuriers. Fuir, voilà ce qu'il faudrait faire! Mais comment faire ? Dans le faisceau du feu falot de leur lanterne nos amis effrayés assistent à un défilé d'effrayantes créatures affamées. Foin d'effroi, c'est avec foi que nos aventuriers s'enfonceront au plus profond de l'effrayante forteresse, traquant ces créatures feulantes, suivant leurs pistes et leurs frustrantes fourches, forgeant fiévreusement leur chemin vers la liberté et la gloire. Nos guerriers ne failliront pas à leur fonction : finalement offrir à Fabula le fay sa liberté, hors des griffes de l'effrayant prince Fieso.

Matériel

1 Plateau de jeu (forteresse furor, piste de sagesse, réserve de pions de pouvoir)

L'essentiel du plateau est dédié au donjon de la forteresse furor et ses chemins, intersections, et pièces où les joueurs combattent les monstres et amassent des trésors.

Les joueurs utilisent la piste de sagesse pour noter leur niveau de sagesse individuel, qui déterminera les monstres qu'ils sont capables de combattre.

Les joueurs peuvent acquérir des pions pouvoir de la réserve pour les utiliser comme force supplémentaire lors de combats avec les monstres.

15 Tuiles intersection

Les intersections sont révélées en cours de jeu lorsque les joueurs explorent l'effrayante forteresse.



4 Tuiles téléporteurs

Avec l'aide des téléporteurs, les joueurs peuvent prendre des raccourcis dans le donjon.

Les téléporteurs sont formés par des paires de tuiles de même couleur.



6 Figurines de couleurs différentes

Les joueurs assemblent leur figurine et l'utilisent pour se déplacer dans le donjon



6 Marqueurs sagesse de couleurs différentes

Les joueurs utilisent ces marqueurs pour noter leur sagesse individuelle sur la piste de sagesse. (Le marqueur noir correspond à la figurine blanche)

42 Sorts

Les joueurs peuvent utiliser des sorts à leur avantage durant la partie

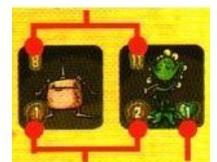


1 Dé monstres et 1 dé joueurs

Les joueurs utilisent ces dés en combat. le gros dé (marqué 2,3,3,4,4,4) sert pour les monstres et le petit dé (marqué 1,1,1,2,2,3) sert pour les joueurs.

50 Tuiles monstres

Les tuiles monstres représentent divers monstres; leur force (les chiffres de 1 à 50); leurs richesses (le nombre de pièces d'or gagnées par le joueur qui les vainc, qui compte pour la victoire en fin de partie); et dans certains cas leurs pouvoirs supplémentaires (le nombre de pions pouvoir supplémentaires que le joueur devra utiliser pour les vaincre en combat)



or pouvoir

3 Tuiles coffre au trésor

Vers la fin du jeu les joueurs peuvent trouver des trésors leur apportant plus d'or et de sagesse.



or Sagesse

1 Pion joueur le moins malin / Fabula le Fay

- Dans la seconde phase du jeu, la tuile joueur le moins malin restera placée devant le joueur ayant le moins de sagesse (déplacez le si un autre joueur devient le moins malin). Au début de son tour, le joueur le moins malin peut déplacer le monstre le plus faible dans le donjon.

- A la fin du jeu, Fabula le Fay (au dos de la tuile) se présentera officiellement au bienheureux joueur en première place qui gagnera le droit former de lui offrir sa liberté.



2 Tuiles de progression de sagesse

Les joueurs placent la tuile de progression appropriée pour le nombre de joueurs sur le plateau de jeu. Elle indique leur évolution en sagesse après avoir vaincu des monstres.

Sagesse

Joueur



85 Pions pouvoir verts

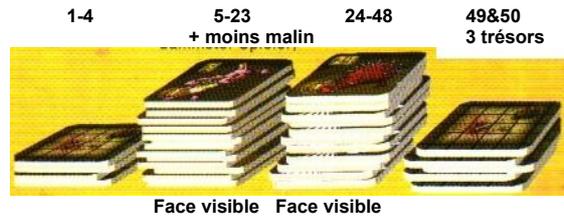
Ils sont utilisés pour 'payer' lors des combats contre les monstres

5 pièces d'or bonus

Les joueurs les gagnent après certains combats.

Préparation

Triez les tuiles **monstres** par pouvoir en **quatre piles** : **1-4** face cachée pour la **première pile**. **5-23** face visible pour le **seconde pile** (Du 5 au dessus au 23 en dessous). Placez la tuile du joueur le moins malin sous la seconde pile. Placez les tuiles **24 à 48** pour la **troisième pile**, face visible aussi (de 24 au dessus à 48 en dessous). Mélangez le **monstre 49** (Furunkulus) et **50** (prince Fieso) avec les **trois tuiles coffre au trésor** pour former une **quatrième pile**, face cachée. Au cours du jeu quand une pile est épuisée, les joueurs commencent à piocher dans la suivante et ainsi de suite, dans l'ordre.



Mélangez les **monstres 1-4** face cachée et placez-en un au hasard face visible sur chacune des **quatre pièces de départ** du donjon. Les monstres suivants entreront en jeu alors que les joueurs progressent et explorent de nouvelles zones du donjon (voir "**après la bataille**").

Prenez **49 pions pouvoir** et placez-en un sur chaque **pièce vide** du donjon.

Placez les **tuiles intersection** face cachée sur les **espaces d'intersection** du plateau.

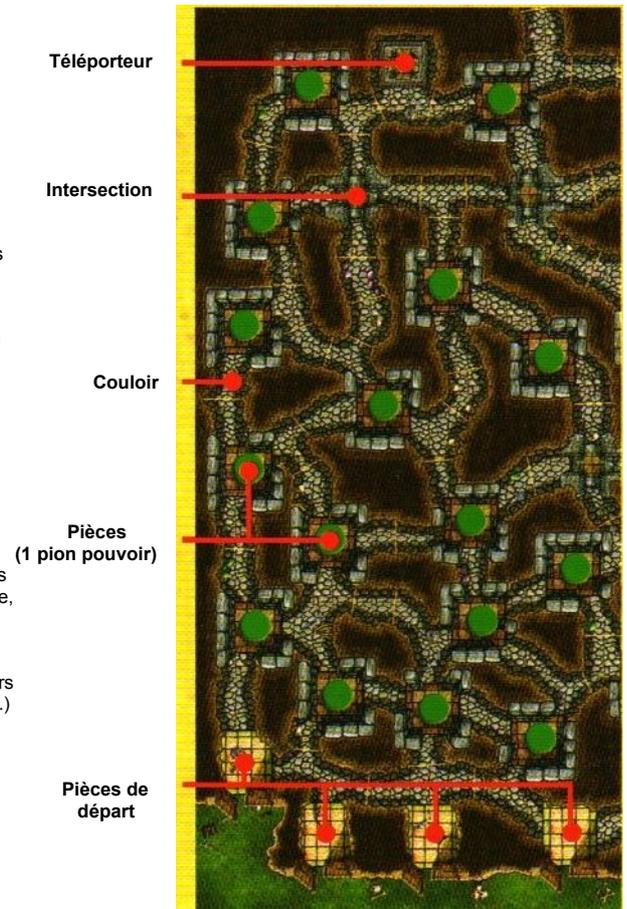
Mélangez les **4 tuiles téléportation** et placez-en une face visible sur chacun des espaces prévus à cet effet sur le plateau. **Chaque paire** de téléporteurs de même couleur forme un **raccourci** dans la forteresse.

Placez la **tuile de progression de sagesse** adaptée au nombre de joueurs sur le plateau (ceci n'est pas nécessaire à quatre joueurs, la valeur étant déjà imprimée sur le plateau). Cette tuile indique le nombre de points de sagesse que les joueurs utilisent pour calculer leur nouveau total après avoir combattu un monstre.

Triez les **sorts** suivant les **chiffres romains I à V**. Mélangez chaque pile séparément et combinez-les ensuite pour former une pioche face cachée, avec les cartes V au fond, puis IV puis III puis II puis I au dessus. Placez la pile sur l'endroit approprié du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le **figurine** et le **pion sagesse** correspondants ainsi que **6 pions pouvoir**. Les pions pouvoir restants ne seront pas utilisés dans la partie, mettez-les de côté.

Les joueurs choisissent un **premier joueur** et il marque sa sagesse de départ en plaçant son **pion sagesse sur la case 1 de la piste de sagesse**. Dans le sens horaire, les joueurs placent leur marqueur de sagesse sur l'espace libre suivant de la piste de sagesse (2, 3,...)



Le jeu

Voilà les règles pour 3-6 joueurs. Des règles spéciales pour 2 joueurs sont données en fin de manuel.

Premier round : Chaque joueur commence son tour avec sa figurine sur une des 4 pièces de départ. Chaque joueur choisit sa pièce de départ au début de son premier tour.

À son tour, chaque joueur choisit une des trois actions suivantes :

(a) Déplacement et combat

Le joueur peut avancer sa figurine de **6 cases maximum** (voir "**Déplacement**") et ensuite combattre un monstre si son déplacement l'a amené dans une case qui en contient un (voir "**Résolution des combats**"). Son tour se termine après le combat. Si un joueur commence son tour sur une case occupée par un monstre, il peut simplement le combattre sans se déplacer pour ce tour.

(b) Se déplacer deux fois

Le joueur peut déplacer sa figurine de **maximum 12 cases** (2x6). Le déplacement est effectué exactement comme ci-dessus (voir "**Déplacement**") mais si le joueur rencontre un monstre il doit s'arrêter sur cette case et ne pourra le combattre qu'au tour suivant.

(c) Prendre des pions pouvoir

Le joueur prend **tous les pions pouvoir des cases sombres** de la réserve de points pouvoir et les ajoute à sa réserve personnelle. Il doit ensuite réassortir la réserve de pions pouvoir en prenant des pions des espaces clairs pour remplir les espaces sombres, dans l'ordre numérique, en commençant par le 1. Ceci terminera le tour de ce joueur!

Important : Si la réserve de pions de pouvoir est totalement vide, le joueur ne peut pas effectuer l'action (c) Prendre des pions pouvoir.



Le joueur reçoit 5 pions pouvoir.
Les pions restants sont réassortis
sur les espaces 1-4. Le joueur
suivant ne recevra que 3 pions.



Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire prend son tour et choisit une action parmi les 3 possibilités qui lui sont offertes.

Déplacement

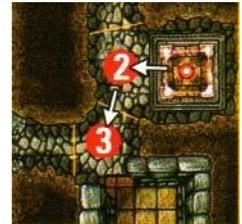
Lors du déplacement, comptez toutes les cases, y compris les intersections et pièces. Un joueur peut terminer son déplacement ou il le désire, mais s'il rencontre un monstre il doit s'arrêter sur cette case et cela termine son déplacement.

Si un joueur commence son tour sur une case contenant un monstre, il ne peut pas la quitter.

Exception (rarissime): Si un joueur commence son tour sur une case occupée par un monstre qu'il ne peut tuer car il n'a pas la sagesse requise, il peut dépenser un point de pouvoir et le replacer dans la réserve pour fuir le monstre dans la direction de son choix en effectuant un déplacement tel que décrit dans les actions (a) et (b). (Voir aussi "**Résolution des combats**")

Un joueur peut terminer son déplacement sur la même case qu'un autre joueur. C'est parfois une bonne idée (voir "**Gagner de la sagesse par l'étude**").

Si un joueur entre dans une case contenant un téléporteur (Voir exemple case 1, contenant un téléporteur), il peut utiliser une case pour se rendre sur l'autre téléporteur de même couleur et continuer son déplacement (cases 2 et 3). Le joueur peut aussi ignorer le téléporteur et continuer son déplacement normalement.



Si un joueur termine son déplacement sur une case contenant un monstre, il peut le combattre (voir "**résolution des combats**"), ou simplement terminer son tour sur cette case (Les monstres n'engagent pas le combat).

Résolution des combats

Combat

Les possibilités en combat d'un joueur dépendent de son niveau de sagesse, indiqué sur la piste de sagesse.

La piste de sagesse

Le niveau de chaque aventurier est indiqué sur la piste de sagesse. La sagesse d'un aventurier augmente chaque fois qu'il réussit à vaincre un monstre ou quand il étudie avec un maître ("**Gagner de la sagesse par l'étude**"). La sagesse ne diminue jamais.

La tuile de progression de sagesse

Une fois le monstre vaincu, le nombre de points de sagesse gagnés dépend du nombre de joueurs dans la partie. Un aventurier peut toujours gagner de la sagesse après avoir vaincu un monstre. Le nouveau niveau de sagesse de l'aventurier est égal au chiffre indiqué sur la tuile de progression de sagesse plus la force du monstre vaincu. Dès lors les joueurs devraient chercher à vaincre les plus gros monstres. La sagesse d'un aventurier ne peut jamais excéder 50. (Si le nouveau niveau est inférieur au niveau initial de l'aventurier, il ne gagnera pas de sagesse pour ce combat.)

Scénarios possibles lors d'un combat

- I. Si le niveau de sagesse de l'aventurier combattant est égal ou supérieur à la force du monstre, il peut le combattre. Pour attaquer, il lance les dés (voir "**Les dés**")
- II. Si le niveau de sagesse de l'aventurier est plus faible que la force du monstre, il ne sera pas capable de vaincre le monstre, mais il peut quand même combattre en lançant les dés. C'est parfois une tactique judicieuse (voir "**Les dés**" et "**Le magot**")
- III. Si la force du monstre est si faible que l'aventurier ne gagnera pas de sagesse en le terrassant, le monstre meurt simplement de peur et le joueur gagne sans lancer les dés - mais malheureusement cela signifie aussi que l'aventurier gagnera moins de magot (voir "**Le magot**") et que sa sagesse n'augmentera pas.

Les dés

Les deux dés sont utilisés pour résoudre un combat entre un monstre et un joueur. Le gros dé (marqué 2,3,3,4,4,4) représente le monstre et le petit (marqué 1,1,1,2,2,3) représente le joueur.

Lors du combat, le joueur lance les deux dés et compare leurs valeur pour obtenir le résultat :

$$\text{Tirage du dé monstre} - \text{tirage du dé joueur} = \text{résultat}$$

Le résultat est le nombre de pions pouvoir que le joueur doit dépenser. Le joueur paye ces pions de pouvoir et vainc ainsi le monstre. Il prend alors le magot (voir "Le magot"). Si le résultat est de zéro, il a combattu si noblement qu'il ne doit pas dépenser de pions pouvoir. Le maximum de pions pouvoir qu'un joueur puisse avoir a payer est donc de 3 (4-1).

Coup de bol : Si le dé joueur donne un 3 et le dé monstre un 2, le résultat est de "-1" et le joueur veinard ne paye pas de pions pouvoir. De plus il reçoit une pièce d'or en bonus (mais ne gagne pas de pion pouvoir.)

Important : A chaque fois qu'un joueur paye des pions pouvoir, il place le premier sur l'emplacement vide le plus bas de la réserve de pions pouvoir et les jetons restants sont retirés du jeu.

Si un joueur n'a pas assez de pions pouvoir pour remporter le combat, il doit donner tous ses pions pouvoir et ne gagne aucun magot - mais il gagne cependant un niveau de sagesse. De plus il peut dans ce cas spécial se déplacer d'une case gratuitement pour fuir, même si le monstre n'est pas trop fort pour lui. Le monstre pour sa part reste sur place.

Le Magot

Les joueurs gagnent des points de victoire en remportant des batailles (représentés par l'or du monstre vaincu), ainsi que des sorts et de la sagesse.

Chaque monstre possède de 1 à 7 pièces d'or (qui déterminent le vainqueur en fin de jeu). Une fois le combat remporté, le joueur prend simplement la tuile monstre comme "or". Les joueurs peuvent conserver leur magot face cachée.

De plus, le joueur peut prendre la carte sort du haut de la pile et l'ajouter à sa main. Il pourra l'utiliser dans les tours suivants (voir "Les sorts").

Enfin, l'aventurier gagne de la sagesse. Le pion sagesse est avancé sur la piste de sagesse de la valeur de la tuile de progression en sagesse additionnée de la force du monstre.

Note : On ajoute la force du monstre à la valeur indiquée sur la tuile de progression en sagesse, pas à la sagesse de départ de l'aventurier.

Plusieurs aventuriers peuvent avoir le même niveau de sagesse. Quand ceci se produit empilez simplement les pions sur la piste de sagesse, le premier arrivé restant en bas de la pile. Le joueur dont le pion est le plus bas dans la pile est considéré comme le moins malin des joueurs à ce niveau de sagesse (voir "Joueur le moins malin et monstres errants").

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, René a un niveau de sagesse de 25. Il combat un monstre de force 23 et obtient un 3 pour le monstre et un 2 pour lui au jet de dés. René terrasse le monstre en utilisant 1 pion pouvoir pour payer la différence (3 - 2 = 1). Il déplace son pion sagesse sur la case 29 de la piste (puisque dans une partie à quatre on ajoute 6 à la valeur du monstre, ici 23). Il prend ensuite la tuile 23 (qui vaut 1 or), et tire la première carte sort de la pile.

Note importante : Si le joueur a un coup de bol il ajoute une pièce d'or en bonus à son magot. S'il ne reste plus de pièces d'or dans la réserve, il peut prendre une tuile monstre mort appropriée à la place (voir note importante N° 2)

Note importante N°2 : Quand le niveau de sagesse de l'aventurier est tel que le monstre meurt de peur sans que le joueur ne doive lancer les dés, le magot est réduit de 1 pièce d'or. Si le monstre n'avait qu'un magot d'une pièce d'or, le joueur ne prend pas la tuile (il la place dans la pile de monstres morts, avec la réserve de pièces d'or, comme fonds de caisse.). Si le monstre avait un magot de plus d'une pièce d'or, le joueur prend le magot réduit en utilisant des pièces d'or de la réserve ou des monstres morts, ou il prend la tuile et remet dans la réserve une pièce d'or ou une tuile monstre mort valant une pièce d'or.

Note importante N°3 : Quand le niveau de sagesse du joueur est inférieur à la force du monstre, l'aventurier perd toujours le combat. Il doit cependant quand même lancer les dés. Le résultat indique le nombre de pions pouvoir qu'il perd (Dans le cas d'un coup de bol le joueur ne recevra cependant pas d'or supplémentaire). Même s'il a perdu, l'aventurier sort plus expérimenté du combat, en gagnant un niveau de sagesse. De plus il peut se déplacer gratuitement d'une case pour quitter le monstre.

Note importante N°4 : Les joueurs ne reçoivent pas de sorts avec leur magot quand ils vainquent les monstres 43 à 50. (monstres avec un coeur vert)



Pas de sort

Après la bataille

Une fois le monstre vaincu, l'aventurier voit généralement s'ouvrir à lui de nouvelles pièces (car il est maintenant capable de "voir" dans toutes les pièces qu'il pourrait atteindre de l'endroit où il se trouve). Le joueur révèle les intersections face cachée que son aventurier peut atteindre au départ de la pièce où il se trouve (voir exemple), mais seulement jusqu'à la pièce la plus proche dans chaque direction (que celles-ci soient vides, ou contiennent un pion pouvoir ou un monstre.)

Important : Le joueur alignera la tuile intersection avec les bords de l'intersection sur le plateau mais prendra soin de ne pas regarder la tuile avant qu'elle ne soit révélée. Une intersection ouvrira un chemin sur 3 de ses 4 côtés, et les aventuriers ne pourront emprunter que ces chemins en traversant l'intersection.

Le joueur retire alors les pions pouvoir des pièces révélées, et les place dans la réserve de pouvoir. Il prend ensuite un nombre de tuiles monstre correspondant au nombre de pièces de la pile, les mélange face cachée, et en place une face visible sur chaque pièce.

Si le joueur retourne la tuile joueur le moins malin en piochant des monstres, il la donne au joueur ayant le plus faible niveau de sagesse et tire un monstre pour la remplacer (voir "Joueur le moins malin et monstres errants")

Quand les trois piles contenant les monstres 1 à 48 sont épuisées, les 5 dernières tuiles entrent en jeu (voir "Coffres au trésor").

Important : Si un aventurier décide de fuir un monstre trop puissant pour lui, et ce faisant pénètre dans une zone inexplorée du donjon, le joueur révèle les intersections et place les monstres comme décrit ci-dessus. Un aventurier peut fuir un monstre trop puissant pour lui au début de son tour en payant 1 pion pouvoir et en utilisant son déplacement complet (voir "Mouvement").

De même, un aventurier ne peut se déplacer que d'un espace dans une direction au choix après avoir perdu un combat - parce qu'il est trop faible ou n'a plus de pions pouvoir - mais ce déplacement est gratuit (voir "Combat").

Important : Les aventuriers ne peuvent pas "voir" dans un téléporteur vers d'autres zones du donjon.

Exemple : L'aventurier de Josiane traverse le téléporteur rouge vers l'emplacement A. Il "voit" maintenant l'intersection D. Après l'avoir révélée, il "voit" aussi l'intersection E. Ensuite, elle prend les pions pouvoir des pièces B, C et J et les place dans la réserve de pouvoir. Elle prend ensuite les 3 tuiles monstres du dessus de la pile, les mélange face cachée, et les pose face visible sur les pièces B, C et J. Son aventurier peut voir la pièce H aussi, mais elle ne contient plus de pion pouvoir. Il ne peut cependant pas voir plus loin que la pièce H. La pièce G n'est pas visible car la pièce F bloque la vue (ce qui serait aussi le cas si la pièce F était vide). La pièce I n'est pas visible car l'intersection E bloque sa ligne de vue de la manière dont elle est placée. Josiane déplace son aventurier dans la pièce C et celui-ci combat. Après avoir gagné, il "voit" de nouvelles zones, comme la section L que Josiane révèle.



Note : A chaque fois qu'un aventurier pénètre dans une nouvelle zone au cours de son déplacement, le jouer interrompt son tour pour révéler les intersections appropriées et placer les monstres. Toutefois si un aventurier termine son déplacement sur une case contenant un monstre, il est incapable de "voir" quoi que ce soit tant que le monstre n'est pas vaincu.

Règles spéciales

Gagner de la sagesse par l'étude

Quand un aventurier moins sage termine son déplacement sur la même case qu'un aventurier plus sage, il peut devenir un disciple de ce maître. Dès lors le disciple gagnera à la fin de son tour un niveau de sagesse ; avec l'exception que si le disciple est seulement un niveau en dessous du maître il n'apprend rien car un maître ne révèle jamais jusqu'à son dernier secret à son disciple.

Important : Si un aventurier moins sage termine son déplacement sur une case avec plusieurs maîtres il ne gagnera qu'un point de sagesse ce à la fin de son tour.

Si au tour du maître le maître quitte la case ou ils se trouvent, le disciple moins sage peut voir où le maître se rend et décider s'il désire le suivre ensuite, même si ce n'est pas son tour. Le maître, flatté, ne fait rien pour l'en empêcher. Si le disciple moins sage décide de suivre son maître sur la case où il s'est rendu, ce disciple gagnera un point de sagesse à la fin du tour de son maître. Bien entendu la règle stipulant qu'il ne peut gagner de la sagesse si cela l'amène à un niveau égal à celui du maître reste applicable. Naturellement il n'est pas possible de suivre un autre aventurier en dehors de son tour si celui-ci est moins sage ou aussi sage.

Important : L'aventurier moins sage peut aussi décider de suivre un maître en dehors de son tour si le maître traverse la case où il se trouve lors de son déplacement.

Joueur le moins malin et monstres errants

Dès que la tuile joueur le moins malin entre en jeu, la deuxième phase du jeu commence. Le joueur le moins malin est toujours celui qui a le plus faible niveau de sagesse. Si deux joueurs sont à égalité, le moins malin est celui dont le pion est en bas de la pile.

Le joueur le moins malin a le privilège de déplacer le monstre le plus faible du donjon. Ceci peut être utile de différentes manières - par exemple pour gêner les autres joueurs. Avant le début de son tour, le joueur le moins malin peut déplacer le monstre le plus faible de trois pièces. Il ne peut se déplacer de pièce en pièce que dans des zones découvertes ; en d'autres mots il ne peut emprunter des intersections placées face cachée ou des pièces contenant des pions pouvoir. Un monstre peut être déplacé dans des pièces contenant d'autres monstres mais ne peut terminer son déplacement dans une pièce contenant un autre monstre, ou dans un passage.

Quand un monstre est déplacé dans une case contenant un aventurier, le monstre "attrape" l'aventurier et l'emporte avec lui. Si le monstre traverse un espace occupé par un autre monstre, il y laisse tomber l'aventurier et continue son déplacement (voir "exemple"). Un aventurier partageant déjà une case avec un autre monstre ne peut être transporté.

Les monstres n'ont pas une force illimitée et ne peuvent transporter qu'un aventurier à la fois, ce qui signifie que si deux aventuriers sont sur une même case, le monstre est bloqué. **Si un monstre transporte un aventurier et arrive sur une case contenant au moins un autre aventurier, le monstre et les aventuriers doivent s'arrêter dans la pièce sans monstre suivante. Le monstre est maintenant bloqué!**

Bien entendu si le monstre les emmène dans une pièce contenant un autre monstre, il les laissera là avec ce monstre et continuera son chemin.

Important : Les monstres ne peuvent pas utiliser les téléporteurs.

Important : Si le monstre le plus faible est bloqué, le joueur le moins malin peut déplacer le monstre le plus faible non encore bloqué.

Note : Le joueur le moins malin doit exercer ce privilège avant de commencer son tour. Dès qu'il a effectué une des trois actions possible pour son tour de joueur, il ne peut plus revenir en arrière et déplacer le monstre le plus faible.



Exemple : Le monstre 14 est actuellement le plus faible en jeu. Le joueur le moins malin peut déplacer ce monstre à une distance de 3 pièces. Si comme première case il déplace ce monstre dans la pièce où les aventuriers bleu et rouge se trouvent, le monstre doit s'arrêter car il ne peut transporter deux aventuriers à la fois. Il pourrait aussi se déplacer vers l'aventurier jaune, l'attraper et l'amener sur le monstre 24, pour ensuite continuer son chemin vers l'espace où les aventuriers bleu et rouge se trouvent.

Le monstre ne peut attraper le joueur noir car il se trouve déjà dans une case occupée par un monstre. Le joueur ne peut "voir" au-delà du monstre 24 vers les zones inexplorées, ni dans les intersections face cachées et pièces avec des pions pouvoir.

Le monstre pourrait aussi attraper l'aventurier jaune, revenir sur sa case de départ, et s'éloigner d'une pièce vers l'entrée. Le monstre peut aussi transporter le joueur le moins malin.

Coffres au trésor

Pour ouvrir un coffre au trésor, un aventurier doit terminer son déplacement sur une case contenant un trésor, auquel cas il peut tout simplement le prendre. Il le met avec ses monstres vaincus et ajoute simplement le total de ce trésor à son niveau de sagesse.

Important : prendre un trésor compte comme un combat, sauf que le joueur ne lance pas de dés. Ceci implique que le joueur ne peut pas prendre l'action **(b) Se déplacer deux fois** pour atteindre un trésor et le ramasser durant le même tour, mais il peut l'utiliser pour atteindre le coffre et espérer qu'il pourra encore tenter de l'ouvrir à la fin de son prochain tour. De même, ouvrir un coffre termine le tour du joueur et il ne peut donc plus continuer son déplacement une fois le coffre ramassé.

Monstres plus forts

Certains monstres (surtout les gros qui apparaissent en fin de jeu) ont une image de coeur vert avec un chiffre dedans sur leur tuile. Ces monstres sont plus difficiles à vaincre car cela demande plus de pouvoir. Quand vous combattez ces monstres, ajoutez le chiffre dans le coeur vert au dé de monstre. Le joueur doit payer plus de points de pouvoir pour vaincre ce monstre. Si l'aventurier est tellement sage que le monstre en meurt de peur, le joueur doit quand même payer le nombre de pions pouvoir indiqué dans le coeur vert. Si le joueur obtient un "**coup de bol**" il reçoit une pièce d'or en plus et paye un pion pouvoir de moins.

Sagesse de 50

Quand la sagesse d'un aventurier atteint 50, elle reste à ce niveau. Ils ne peuvent pas progresser au delà. Si tous les aventuriers atteignent une sagesse de 50, il n'y a plus de joueur le moins malin.

Fin du jeu

Le jeu atteint sa phase finale quand l'avant-dernière pile de tuiles monstre est vide (Monstre 48). Maintenant, les joueurs utilisent la dernière pile, qui contient les monstres 49 (Furunkulus) et 50 (Fieso), qui ont été mélangés avec les trésors en début de partie.

Le jeu s'arrête immédiatement quand Furunkulus et le prince Fieso ont été vaincus. Tous les monstres et trésors restants en jeu à ce moment resteront dans le donjon et échapperont aux doigts crochus des aventuriers, **mais le joueur qui les a vaincus gagne cependant son magot normalement**.

Les joueurs additionnent la valeur en pièces d'or de toutes leurs tuiles monstres, pièces bonus et trésors. Le joueur ayant atteint le total le plus élevé gagne la partie et libère finalement la fascinante Fabula le Fay. (Naturellement la fée s'attache au joueur le plus riche!) En cas d'égalité, celui qui a le plus de pions pouvoir gagne. Notez que dans ce cas les joueurs peuvent booster leurs pions de pouvoir en utilisant les sorts qu'il leur reste. (Voir le dos des règles pour "**Les sorts**").

Règles spéciales pour 2 joueurs

À leur tour, les 2 joueurs choisissent parmi 3 actions :

(a) Déplacement, combat, second déplacement et second combat

Comme dans le jeu normal, un joueur peut déplacer sa figurine de 6 cases deux fois, en combattant un monstre à la fin de chaque déplacement.

Exception : Le joueur qui commence, lors de son premier tour, ne peut se déplacer et combattre qu'une fois.

(b) Déplacement deux fois et combat

Comme dans le jeu normal, le joueur peut déplacer sa figurine de 12 cases, mais cette fois il peut en plus combattre à la fin de son déplacement.

(c) Prendre des pions pouvoir

Suivez les règles normales pour cette action.

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé au développement de ce jeu :

Hanno Balz, Lüder Basedow, Soren Bendig, Marc Buggeln, Marcel-Andre Casasola Merkle, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Angelika Ludwig, Bob Mathies, Jago Matticzck, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Harro Rache, Maren Rache, Hedwig Thelen, Ulrich Walter, Anja Wrede, Antek van Stralen, Tagungshaus Drübberholz, les joueurs du groupe Helmarshausen du centre communautaire Weserterrassen, de Bödefeld et tout particulièrement les nombreux joueurs du Gathering of Friends.

Dessins et illustrations: Maura Kalusky & Frédéric bertrand

Développement des règles: Henning Kröpke, Hedwig Thelen & Friedmann Friese

Traduction des règles: Eric Hanuise basé sur la traduction anglaise de Christine Biancheria

(c) 2006, 2F-Spiele, Bremen

Les sorts

Les joueurs peuvent utiliser des sorts à leur tour et quand ils prennent les actions (a) **Déplacement et combat** et (b) **Se déplacer deux fois** mais pas quand ils prennent l'action (c) **Prendre des pions pouvoir**. Un joueur peut lancer autant de sorts qu'il le désire à son tour. Dès qu'un sort est lancé, il est défaussé et retiré du jeu. Tous les chiffres indiqués sur les sorts sont des valeurs "jusqu'à", ce qui indique qu'ils sont utilisables sur des valeurs inférieures. Si un sort contredit les règles normales, les règles de magie prévalent.

Important : Dès qu'un combat est terminé, le tour du joueur prend fin et il ne peut plus lancer de sorts.

Tout aussi important : Le joueur le moins malin ne peut pas lancer de sorts avant d'avoir exercé son privilège de déplacer le monstre le moins fort.

Les sorts bleus (enchanter les joueurs)



Déplacement +2 (+3/+4/+5/+6/+7/+8/+9)

Un joueur peut utiliser ce sort pour étendre son déplacement de ce nombre de cases. Le sort peut être utilisé quand le besoin s'en fait sentir. Par exemple un joueur peut utiliser l'action (b) **Se déplacer deux fois** pour atteindre de nouvelles zones du donjon, et ensuite utiliser le sort pour payer pour les cases supplémentaires en plus de ses 6 du premier déplacement. Ce faisant, l'aventurier peut décider qu'il a plutôt effectué l'action (a) **Déplacement et combat** et atteindre et combattre un monstre nouvellement révélé.

Pions pouvoir +1(+2/+3/+4)

En utilisant ce sort le joueur peut prendre ce nombre de pions pouvoir des réserves (hors-jeu) plutôt que de la piste de pions pouvoir. C'est le seul sort qui puisse être utilisé après avoir lancé les dés en combat, pour payer pour les pions de pouvoir manquants. **Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser un sort pour atteindre assez de pions pouvoir pour payer un combat.**



Sagesse +1 (+2/+3)

Le joueur avance de ce nombre de niveaux de sagesse son pion sur la piste de sagesse. Ceci peut changer le joueur le moins malin. Le sort ne permet pas d'atteindre une sagesse supérieure à 50.

Transférance (aux autres joueurs)

Ceci permet de se déplacer sur une case occupée par un autre joueur sans utiliser la partie déplacement de son tour pour ce faire. Si l'autre aventurier sur la case de destination est potentiellement un disciple, il peut décider de suivre le joueur actif pour le reste de son déplacement. Ce sort ne peut être lancé qu'avant de commencer son déplacement.



Invisibilité (aux monstres et adversaires)

Un aventurier peut se déplacer au travers des monstres et les "disciples" potentiels ne peuvent le suivre. Si lors de ce déplacement l'aventurier atteint de nouvelles zones du donjon, elles sont révélées en suivant les règles de "**après la bataille**". ce sort ne peut être lancé qu'avant de commencer son déplacement. A la fin du tour du joueur, l'aventurier redevient visible.

Les sorts rouges (enchanter les monstres)



Transformation de monstre +1 (+-2/+-3)

Avant de commencer le combat, le joueur peut lancer ce sort pour diminuer ou augmenter la force du monstre de la valeur indiquée. On peut l'augmenter pour gagner plus de sagesse en combat, ou la diminuer pour arriver à gagner. Après la bataille la valeur de force modifiée du monstre est utilisée pour calculer le gain de sagesse. Si le monstre n'est pas vaincu, sa force revient à la normale immédiatement. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs de ces sorts sur un même monstre.

Déplacer un monstre de 2 pièces

Le joueur peut lancer ce sort pour déplacer un monstre de son choix (pas une tuile trésor!) de 2 pièces, en suivant les règles de déplacement du monstre le moins fort utilisées par le joueur le moins malin.



Intervertir 2 monstres ou coffres au trésor

Le joueur peut intervertir deux monstres face visible sur le plateau (c'est aussi valable pour des tuiles trésor!) même si des aventuriers (le leur y compris) sont dans la même case que les monstres (ou trésors). Les joueurs restent en place.

Déplacer 3 monstres (1 pièce chaque)

Suivez les mêmes règles que pour le sort déplacer un monstre de deux pièces, mais déplacez trois monstres, de une pièce chacun.



Le sort vert (enchanter le donjon)



Rotation d'intersections (pivotez 2 intersections)

Le joueur peut tourner 1 ou 2 intersection(s) de son choix même si des aventuriers s'y trouvent. Si suite à la rotation un aventurier "voit" de nouvelles zones du donjon, le joueur actif les révèle immédiatement en suivant les règles de "**après la bataille**".