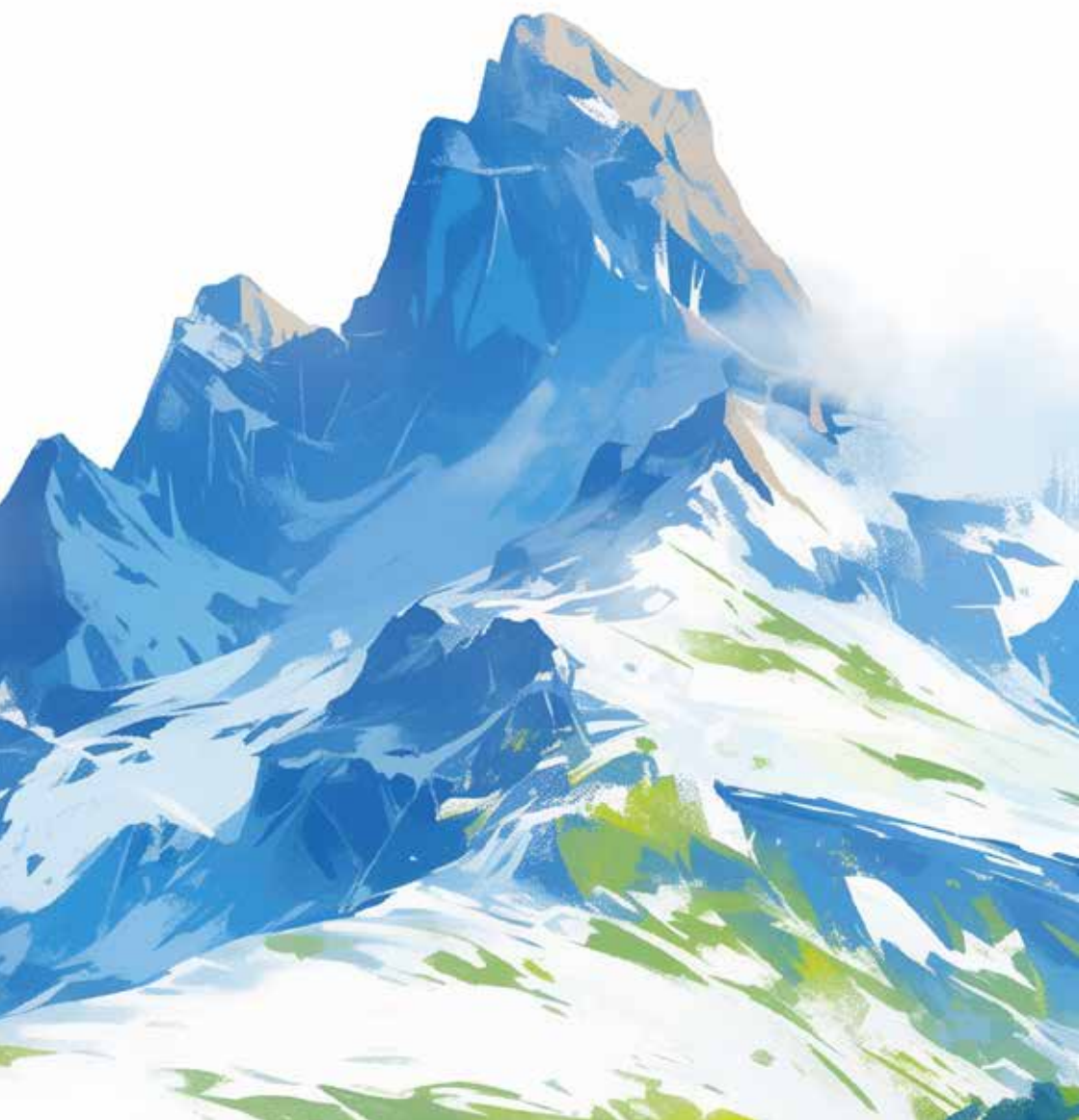




Sommaire :

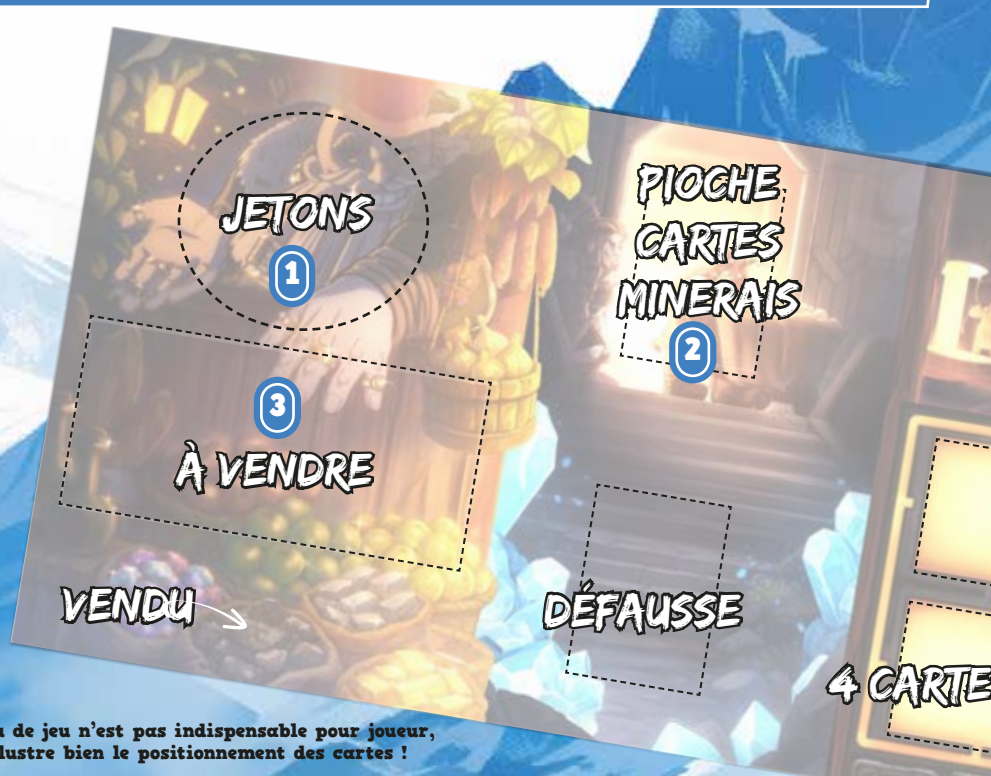
- Matériel
- Introduction
- But du jeu
- Préparation de la partie
- Déroulement du jeu
- 1- Marchant
- 2- Mine
- 3- Forge
- 4- Taverne
- Fin de partie
- Décompte des points

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 174 cartes (74 minerais, 20 objets, 80 tavernes)
- 1 pioche en or
- 3 badges de titre
- X jetons (x pains et x pièces)
- 1 dé à 6 faces (dé baston)
- 1 dé à 6 faces (dé compte tour)

Introduction :

Vous êtes un fier nain du royaume souterrain de Bargeroc. Vous pensez être le meilleur nain de ce royaume, cependant, d'autres nains se vantent de la même chose. Il va bien falloir vous départager. Alors, qui est le meilleur ?



Le plateau de jeu n'est pas indispensable pour jouer, mais il illustre bien le positionnement des cartes !

But du jeu :

Être le nain ayant le plus de point de prestige à la fin de la partie.

Préparation de la partie :

Positionnez éventuellement le plateau au centre de la table.

① **Ajoutez** les pièces et les pains à gauche du plateau à côté du marchand.

② **Mélangez** et empilez les cartes minerais face cachée pour en faire une pioche et positionnez-les sur son emplacement. Faites de même pour les cartes Tavernes et les cartes Forges.

Retournez les 4 premières cartes Forges sur le plateau.

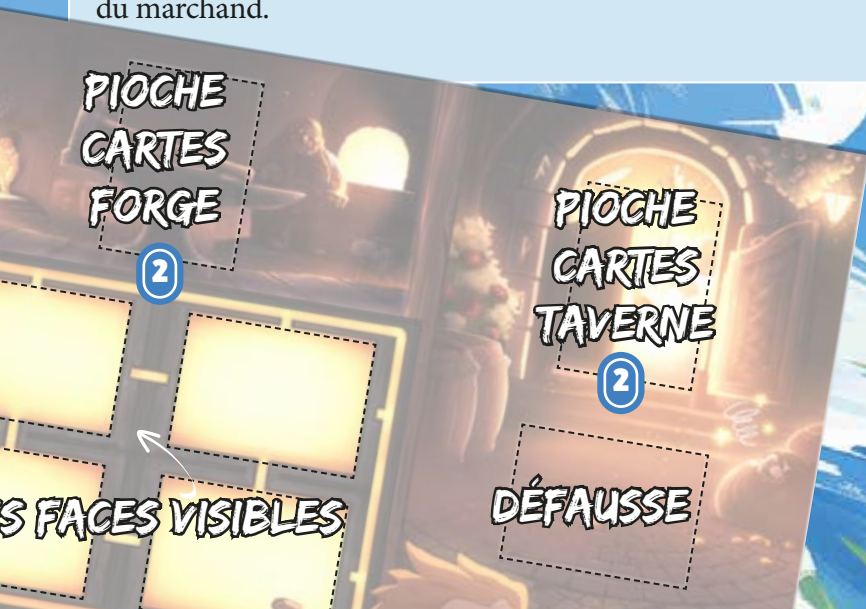
③ **Retournez** 3 cartes minerai et placez-les dans la zone « à vendre » du marchand.

Distribuez 2 cartes minerais et 3 cartes tavernes, ainsi que 2 pièces d'or et 2 jetons Pains à chaque joueur.

Positionnez le dé compte tour avec la face du nombre de tour choisi :

- **6** pour 2 et 3 joueurs
- **5** pour 4 et 5 joueurs
- **4** pour 6 joueurs

Note : Les nombres de tours par joueurs présentés ci-dessus ne sont que des ratios conseillés, libre à vous de faire plus ou moins de tour pour des parties plus stratégiques ou plus rapides.



Déroulement du jeu :

A son tour chaque joueur va jouer la routine de son nain dans cet ordre :

1) Marchant

De bon matin vous allez voir le marchand pour :

- **Vendre vos cartes minerais au prix indiqué sur les cartes.** Lorsque vous faites cela mettez-les cartes ainsi vendues sur la zone « vendu » face visible. Vous ne pouvez pas acheter les cartes qui sont dans cette zone.
- **Acheter n'importe quelles cartes minerais du marchand au prix indiqué dans la zone « à vendre ».** Lorsque vous faites cela mettez-les cartes ainsi achetées devant vous face visible. Vous ne pouvez pas vendre les cartes qui se trouve devant vous.
- **Acheter des jetons pains pour 1 pièce l'unité.** Attention, les jetons pains ne sont ni repris ni échangés.

Lorsque vous avez terminé vos emplettes, juste avant d'aller à la mine, récupérez les cartes que vous avez achetées dans votre main et positionnez les cartes vendues sur l'étal avec les autres cartes à la vente.

2) Mine

Après le marchand rendez-vous à la mine. À ce moment vous **récupérez 1 carte minerais gratuitement, et ensuite + 1 carte minerais par jeton pain** que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez utiliser au maximum 2

jetons pain lorsque vous minez, car si votre sac peut en contenir davantage ce n'est pas le cas de votre estomac.
Note : Les cartes minerais doivent être prise une par une, car vous pourriez vous faire embusquer à tout moment ou vous faire racketter votre pain juste avant d'avoir pu le manger.

3) Forge

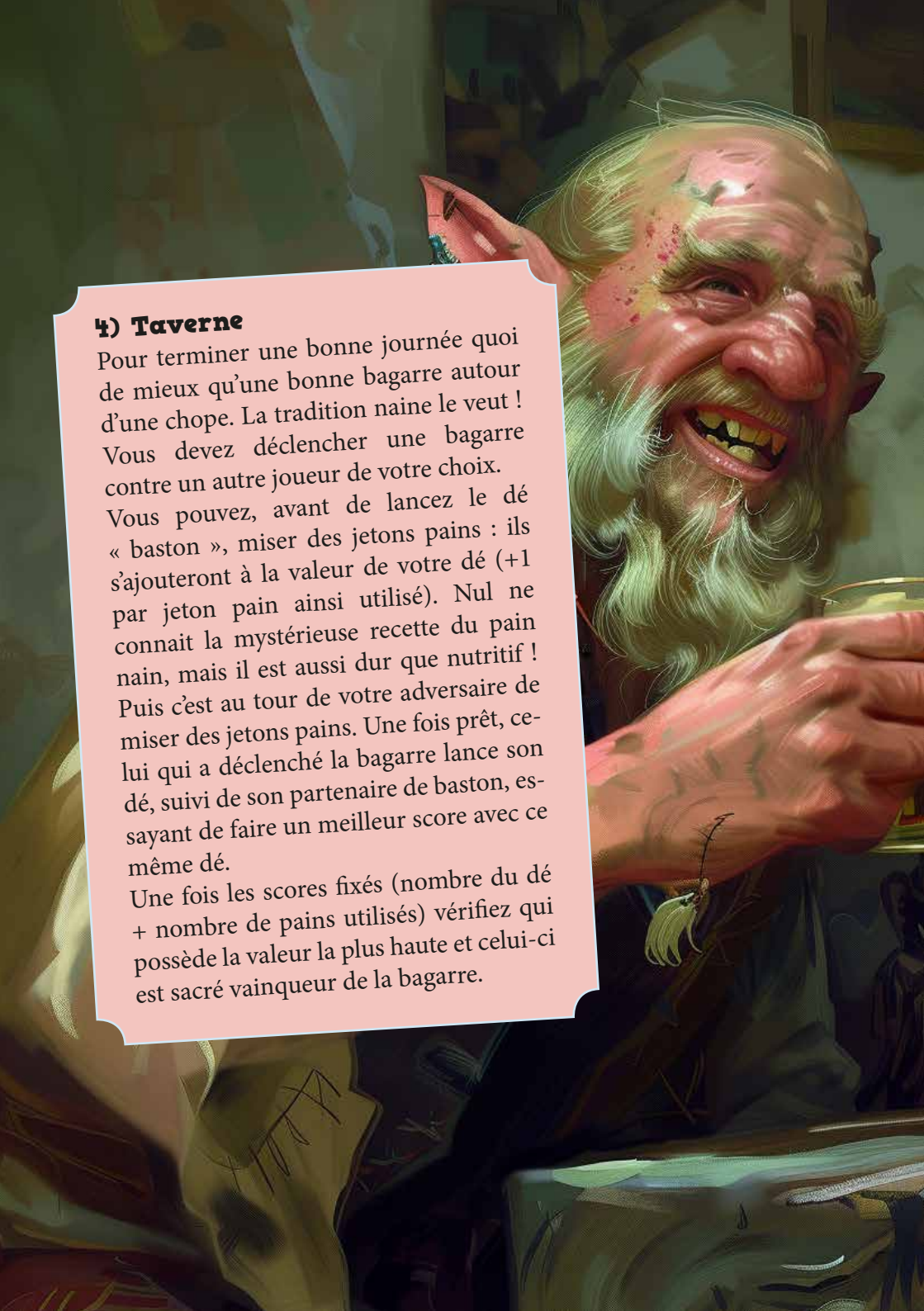
Après une bonne session à la mine rendez-vous à la forge :

Tentez de fabriquer une ou plusieurs cartes objets en défaussant les cartes minerais nécessaires à leurs fabrications.

Vous pouvez éventuellement renouveler la boutique 1 fois par tour. Pour

se faire, payez 1 pièce par carte que vous souhaitez changer (avec un maximum de 4, soit les 4 cartes objet faces visibles). Les cartes ainsi renouvelées sont remises au fond de leur pioche dans l'ordre souhaité par le joueur, puis remplacez-les par les cartes du dessus de la pioche.





4) Taverne

Pour terminer une bonne journée quoi de mieux qu'une bonne bagarre autour d'une chope. La tradition naine le veut ! Vous devez déclencher une bagarre contre un autre joueur de votre choix. Vous pouvez, avant de lancer le dé « baston », miser des jetons pains : ils s'ajouteront à la valeur de votre dé (+1 par jeton pain ainsi utilisé). Nul ne connaît la mystérieuse recette du pain nain, mais il est aussi dur que nutritif ! Puis c'est au tour de votre adversaire de miser des jetons pains. Une fois prêt, celui qui a déclenché la bagarre lance son dé, suivi de son partenaire de baston, essayant de faire un meilleur score avec ce même dé.

Une fois les scores fixés (nombre du dé + nombre de pains utilisés) vérifiez qui possède la valeur la plus haute et celui-ci est sacré vainqueur de la bagarre.



En cas d'égalité, on relance les dés jusqu'à avoir un gagnant. Le bonus conféré par les pains dépensés est valable toute la bagarre. Si celui qui a déclenché la bagarre gagne, alors, il vole une carte minerais au hasard dans la main du vaincu. Dans le cas où c'est le joueur défié qui gagne, rien ne se passe.

Si l'un des joueurs au moment de lancer le dé tombe sur la face KO il gagne instantanément, met fin à la bagarre et vole une carte minerais au hasard dans la main du vaincu (même s'il s'agit du joueur défié).

Au moment de terminer son tour de jeu le joueur pioche 3 cartes tavernes, puis, se défaisse des cartes tavernes en trop pour n'en garder que 3.

Fin de partie :

La partie prend fin lors du dernier tour du dernier joueur (celui qui joue juste avant le détenteur de la pioche en or).

/!\ Lors du dernier tour de jeu on ne pioche pas de carte Taverne à la fin de notre tour. Les cartes «jour de chance» fonctionnent toujours.

Lorsque la partie est terminée, avant le décompte des points, les titres sont attribués.

- Un titre pour celui qui possède le plus d'objets forgés.
- Un titre pour celui qui possède le plus de minerais.
- Un titre pour celui qui possède le plus de pièces.

En cas d'égalité pour l'obtention d'un titre, personne ne le reçoit.

Décompte des points :

Lorsque la partie est terminée, procédez au décompte des points.

Voici comment faire :

- Comptez les Points de prestige des cartes objets réalisées à la forge ;
- Ajoutez les Points de prestige des cartes minerais possédées ;
- Ajoutez 1 point par lot de 2 pièces complet (pas de demi point) ;
- Ajoutez encore 4 points par mission secondaire réalisée ;
- Le total de points donne le score final du joueur.

Le joueur ayant le plus de points est sacré vainqueur !

En cas d'égalité, c'est celui qui a forgé l'objet le plus prestigieux (avec le plus gros score de points) qui gagne. S'il y a toujours égalité, alors c'est le propriétaire du jeu qui gagne même s'il n'est pas présent. Si le propriétaire du jeu est inconnu, alors c'est le créateur du jeu qui récupère le droit de victoire sur cette partie et je vous en remercie.

Crédits :

Auteur : Tristan Micoud

Illustrations : Josselin Grange et Béhémoth.

**Suivi éditorial, mise en page, conception graphique,
financement participatif et suivi de fabrication :**
Béhémoth Consulting

Image du parchemin : upklyak sur Freepik



Invendable

Une carte détenant ce symbole est invendable et ne peut donc pas être vendu sur l'étal du marchand.



Points de Victoire

Nombre de points de Victoire en fin de partie

Règle deux joueurs

Lors d'une partie à deux joueurs les cartes Tavernes « Sécheresse » sont retirées de la partie.



Pour aller plus loin...

- Les cartes tavernes "**inflation**" et "**dévaluation**" peuvent être utilisées pour modifier le prix d'une carte achetée ou vendue par le joueur (ex : pour pouvoir acheter moins cher ou vendre à meilleurs prix) ou par un adversaire (l'obligeant à acheter plus cher ou de vendre pour moins cher). /!\ **le changement de prix ne s'applique que sur UNE carte et ce, même si d'autres cartes portant le même nom sont en jeu.**

- **Lorsqu'un joueur dit vouloir acheter une carte il se doit de terminer son achat (idem s'il veut vendre) et ce quitte à devoir se ruiner et/ou vendre des cartes minerais en sa possession. Il ne peut pas se rétracter.** Si malgré la vente forcée de tous ses minerais un joueur ne peut toujours pas s'acquitter du prix alors l'achat est annulé et le marchand mécontent refusera toutes transactions de sa part jusqu'au prochain tour (que ce soit pour du pain et/ou des minerais).

- Il est possible de mettre plusieurs carte "**inflation**" et "**dévaluation**" sur une même carte. Dans ce cas on applique les effets dans l'ordre d'apparition (ex : un onyx vendu pour **4** pièces subis une inflation (+**2**) puis une dévaluation (/2). La carte sera vendu pour **3** pièces, car on divise par **2** le prix sous inflation de **6** et **non** le prix de base du minerai de **4**)

- Il est possible d'annuler un "**Dans tes rêves !**" grâce à un autre "**Dans tes rêves !**", annulant ainsi l'annulation.

- Le gagnant de la dernière bagarre en date NE PEUT PAS utiliser la carte "**À mon tour**".

- Une carte "**Doggy bag**" peut-être jouée à tout moment. Le doggy bag ainsi dévoilé n'est plus considéré comme une carte taverne (il ne peut donc pas être défaussé par une "sécheresse" et n'est pas compté dans la limite de cartes en main à la fin du tour) . Il est par contre considéré comme un jeton pain (il peut donc être volé par un "racket" !). /!\ Il est possible de jouer avec succès une carte "**Dans tes rêves**" au moment précis où le "**doggy bag**" est joué pour le contrer. Passé ce moment, la carte «**Dans tes rêves**» n'aura plus d'effet contre le doggy bag métamorphosé en pain.

- La face KO du dé "baston" est représentée par la face **6** du dé si vous jouez avec un dé classique.

- Les cartes "**Chope(s) de bière**" ne s'appliquent qu'à un seul dé et peuvent être jouées même après les lancés des **2** joueurs concernés par la bagarre pour renverser le résultat de celle-ci. Cependant si le ou les dés devaient être relancés, alors, les "**Chope(s) de bière**" qui leur sont associées ne s'appliquent plus et sont défaussées (contrairement aux jetons Pain).

- La carte **Embuscade** ne fonctionne pas sur les cartes achetées mais seulement sur des cartes récupérées lors d'une expédition (à la mine) ou des cartes qui se font voler.

