

LIVRET DE RÈGLES

TAVERNS & DRAGONS



MATÉRIEL

Dans sept jours, le Roi arrive en ville.

Le « Combat des Tavernes » est donc sur le point de débiter, pour savoir quel établissement aura l'honneur d'organiser le grand festin royal.

Troubadours, jongleurs et clients enjoués se pressent dans les rues pour soutenir leurs tavernes favorites, tandis que celles-ci ont déjà envoyé leurs sbires dans une course périlleuse aux ingrédients les plus rares et aux morceaux de dragon les plus succulents.

Quelle taverne saura attirer les héros les plus prestigieux et cuisiner les mets les plus convoités pour remporter le titre cette année ?



Plateau de jeu



5 plateaux Taverne



25 cartes Héros



5 tuiles Lieu (recto verso)



12 cartes Évènement



28 cartes Recette



24 cartes Mission



5 cartes Aide



7 plateaux Dragon



7 figurines cartonnées Dragon



3 dés de chasse ()



14 marqueurs de dégâts



15 meeples Sbiire (3 par joueur)



25 dés d'action () (5 par joueur)



10 marqueurs (2 par joueur)



Jeton Premier joueur



Jeton Roi



25 gemmes d'énergie



25 pièces d'or



66 jetons Ingrédients (15 champignons magiques, 14 plantes sauvages, 14 épices brûle-magma, 13 oeufs de dragon, 10 viandes de dragon)



10 jetons Rune de relance



12 jetons Blessures



3 jetons Trophées



5 jetons Forge



5 jetons Donjon



3 jetons Feu



4 jetons Gel



4 jetons « Fermé »

Sac de pioche





BUT DU JEU

À la tête d'une taverne, votre tâche est d'attirer de grands héros, de visiter des lieux mystérieux, de chasser de redoutables dragons et d'explorer les régions environnantes pour collecter des ingrédients rares et cuisiner les meilleures recettes.



Ces divers accomplissements vous rapportent des points de prestige qui permettront, en fin de partie, de déterminer le joueur ayant la taverne la plus prestigieuse.

La partie se déroule en **7 manches**, durant lesquelles les joueurs enchaînent les tours en réalisant des actions variées.



MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

- 1 Mélangez les cartes Recette pour former une pioche et placez-la sur l'emplacement indiqué, face cachée. Révélez 1 carte Recette, face visible.
- 2 Mélangez les cartes Héros pour former une pioche et placez-la sur l'emplacement du marché indiqué, face cachée. Révélez 4 cartes Héros, face visible.
- 3 Mélangez les plateaux Dragon, puis placez-en 2 face cachée sur l'emplacement indiqué.
- 4 Placez le jeton Roi sur la case la plus à droite de la piste des jours.
- 5 Placez aléatoirement 4 tuiles Lieu sur les espaces correspondants du plateau. Pour la première partie, nous vous recommandons de jouer avec les runes enchantées, le marché itinérant, le portail magique et le donjon (dans cet ordre-là).

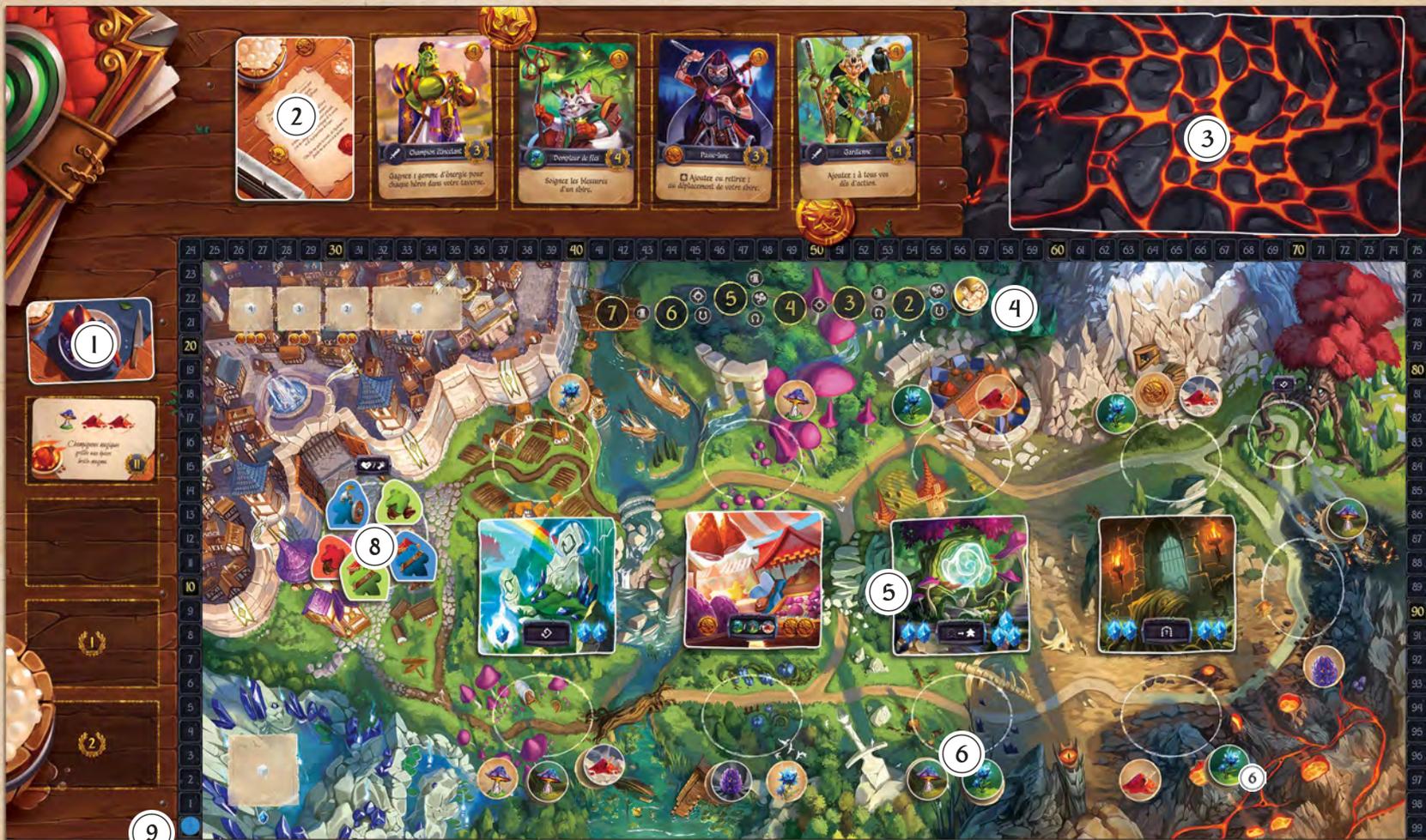


Dans une partie à 2 joueurs, placez un jeton « Fermé » sur le côté le plus à droite de chaque lieu. Une tuile Lieu ne pourra donc être visitée **qu'une fois** par manche.

- 6 Mettez dans le sac : 4 jetons plantes sauvages, 3 champignons magiques, 2 épices brûle-magma et 1 oeuf de dragon. Puis, placez un jeton Ingrédient pioché au hasard dans le sac sur chaque emplacement d'ingrédient vide du plateau.
- 7 Chaque joueur choisit un plateau Taverne et prend les 5 dés de sa couleur, place ses 3 sbires sur la région des portes de la ville (8) et son marqueur au début de la piste Prestige (9). Chaque joueur commence avec 1 gemme d'énergie et 1 pièce d'or.

Placez tous les autres éléments (jetons, dés de chasse...) à proximité des joueurs. Attribuez le jeton Premier joueur au hasard.

Vous êtes prêts à commencer la partie !



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1) PHASE DE LANCER

Au début de chaque manche, tous les joueurs lancent leurs 5 dés d'action et les placent de manière visible sur l'emblème de leur plateau Taverne.



Chaque joueur fait le total de ses dés.

Le joueur avec le total le plus faible récupère le **jeton Premier joueur** pour cette manche. En cas d'égalité, donnez le jeton au joueur à égalité le plus proche du premier joueur actuel (dans le sens horaire).

Chaque joueur dont la somme des dés est de 10 ou moins reçoit **1 pièce d'or** en guise de compensation.

2) PHASE D'ACTION

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, jouez un de vos dés d'action disponibles.

3) PHASE D'ENTRETIEN

Tous les dés sont récupérés et le plateau est préparé pour la manche suivante (page 13).

TOUR DE JEU

À chacun de vos tours, vous devez choisir l'un de vos dés d'action disponibles et le **placer sur un emplacement libre** afin de réaliser l'une des **actions** suivantes :

- ◆ Gagner de l'or (page 7)
- ◆ Obtenir de l'énergie (page 7)
- ◆ Activer un sbire (page 8)
- ◆ Cuisiner une recette (page 11)



GAGNER DE L'OR

Rendez-vous à la banque royale pour y emprunter quelques précieuses pièces d'or et attirer de glorieux héros dans votre taverne.

Choisissez un dé d'action et placez-le sur un emplacement libre de la banque royale (①). Gagnez autant de pièces d'or qu'indiqué sous cet emplacement.

La valeur du dé doit correspondre à celle indiquée sur l'emplacement choisi (l'emplacement le plus à droite accepte n'importe quelle valeur de dé).

Chaque emplacement peut accueillir 1 seul dé, sauf celui le plus à droite qui n'est pas limité (empilez les dés si nécessaire). Chaque joueur ne peut placer qu'un seul dé par manche sur la banque.

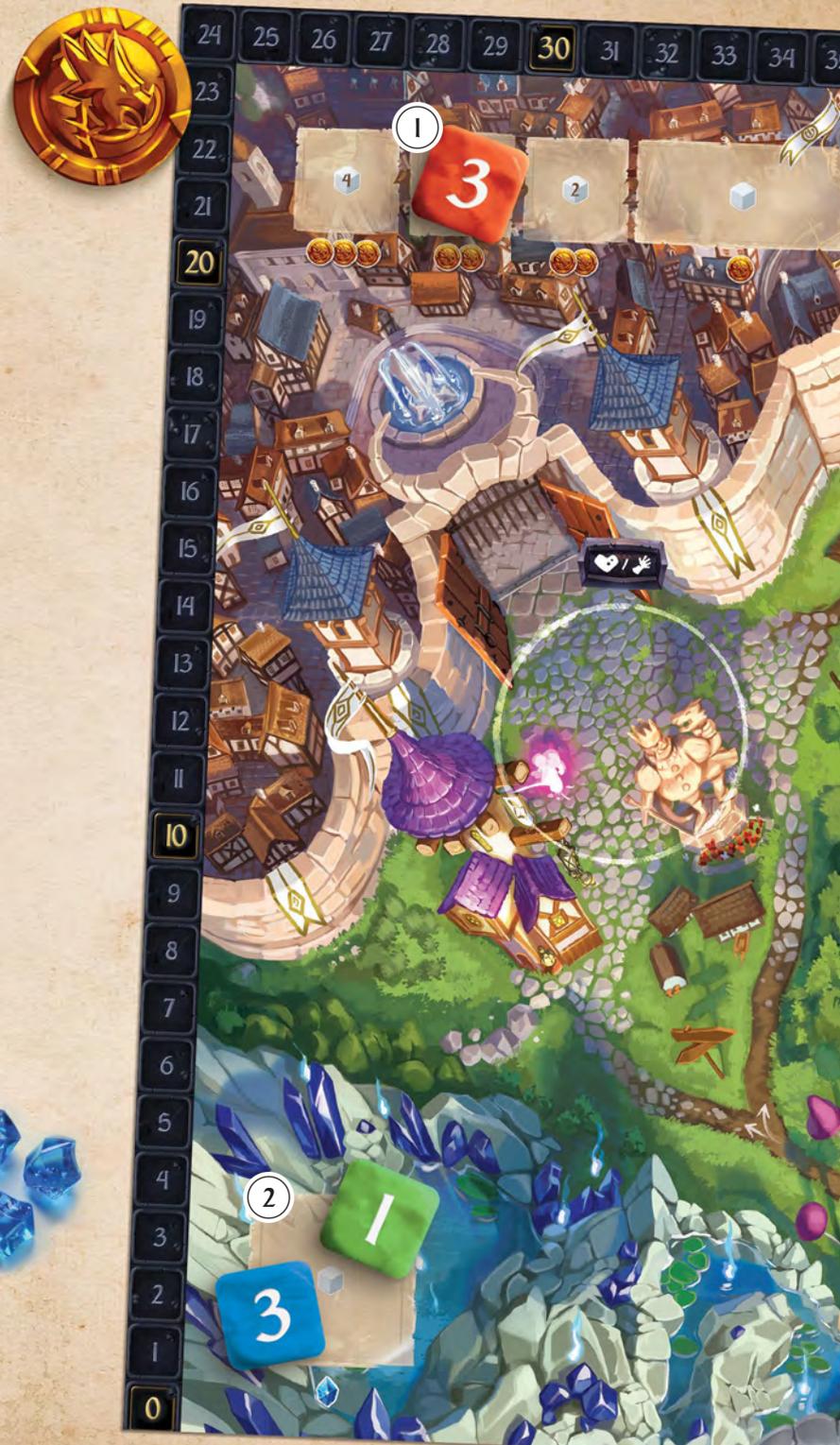
OBTENIR DE L'ÉNERGIE

Vos sbires auront besoin de beaucoup d'énergie pour explorer les alentours et chasser le dragon.

Choisissez un dé d'action et placez-le sur la source d'énergie (②). Prenez dans la réserve autant de gemmes d'énergie que la valeur de votre dé.

Les joueurs peuvent placer plusieurs dés sur la source, mais le nombre de gemmes disponibles est limité à celles présentes dans la réserve (25 en début de partie).

Les gemmes défaussées en jeu retournent dans la réserve.





ACTIVER UN SBIRE

C'est à vos fidèles sbires qu'incombe la lourde tâche de parcourir le royaume à la recherche d'ingrédients rares.

Choisissez un dé d'action et placez-le sur l'emplacement libre (①) du sbire que vous souhaitez jouer, sur votre plateau Taverne.

Durant son activation, un sbire doit **obligatoirement** se déplacer.

Il peut également, **avant ou après son déplacement**, collecter un ingrédient, visiter des lieux et chasser le dragon.

Chaque sbire ne peut être activé qu'une fois par manche.



SE DÉPLACER

Votre sbire avance **obligatoirement** du nombre de régions égal à la valeur du dé placé. Il doit suivre le chemin sur le plateau, dans le sens horaire, et peut emprunter des bifurcations (②) indiquées par des flèches.



Le sbire botté se déplace toujours d'une région supplémentaire (de 2 à 5 régions).

Rune de relance

Chaque fois que votre sbire passe dans la région du « Vén'Érable » (③), prenez une rune de relance.

Pendant votre tour, vous pouvez défausser une rune pour **relancer un de vos dés** (d'action ou de chasse).



Garde-manger & soin

Avant et/ou après son déplacement, un sbire qui se trouve **dans la région des portes de la ville** (④) peut :

- ◆ déplacer ses jetons Ingrédient portés vers votre garde-manger (⑤). Ces ingrédients sont alors disponibles pour cuisiner vos recettes (page 11);
- ◆ défausser ses jetons Blessure.



COLLECTER UN INGRÉDIENT

Une fois par activation, avant ou après son déplacement, votre sbire peut collecter un ingrédient dans sa région.

Prenez le jeton directement sur le plateau (6) ou un jeton correspondant dans la réserve lorsque l'ingrédient est imprimé sur le plateau (7). Placez-le sur un emplacement libre de votre plateau Taverne, sous votre sbire (8).

Si votre sbire n'a plus d'emplacement libre, il ne peut pas collecter d'ingrédients. Vous ne pouvez pas défausser volontairement un jeton Ingrédient.



Le sbire costaud dispose d'un emplacement d'ingrédient supplémentaire.



Un lieu est considéré comme **adjacent** aux régions qui partagent la même lettre que son emplacement.

VISITER UN LIEU

Avant et/ou après son déplacement, votre sbire peut visiter un lieu **adjacent** à sa région. Payez le coût requis (9) en plaçant les ressources correspondantes directement sur le coût imprimé de la tuile pour indiquer que le lieu a été visité.

Chaque lieu dispose de deux places et ne peut donc être visité que **deux fois** par manche. Appliquez immédiatement l'effet du lieu (10). Retrouvez la description complète des lieux au dos de ce livret.

Pendant son activation, un sbire peut visiter **plusieurs lieux différents** mais ne peut pas visiter le même lieu plus d'une fois.

Un lieu occupé par un **dragon** ne peut plus être visité.



CHASSER LE DRAGON

Une fois par activation, avant ou après son déplacement, votre sbire peut chasser le dragon sur un lieu adjacent à sa région.

Défaussez de 1 à 3 gemmes d'énergie (1) puis lancez autant de dés de chasse (2). Pour que cette chasse soit la plus profitable possible, n'oubliez pas d'utiliser à bon escient vos runes de relance, capacités et bonus de héros (page 12).

1) Votre sbire attaque le dragon

Pour chaque ,  et  obtenu sur un dé de chasse, placez un marqueur de dégâts sur le symbole correspondant du plateau Dragon (3). Vous êtes obligé de placer un marqueur si vous en avez la possibilité.

À moins de 4 joueurs, ignorez la ligne 4+ du plateau.

Si tous les symboles d'une ligne sont recouverts de marqueurs de dégâts, gagnez les récompenses correspondantes :

   Gagnez 1 or / énergie / rune de relance.

 Placez un jeton sur un emplacement libre de ce sbire.

 3 Avancez votre pion sur la piste Prestige.

Si vous placez le dernier marqueur de dégâts du plateau Dragon, prenez au hasard un jeton Trophée (4) et conservez-le face cachée jusqu'à la fin de la partie. Défaussez le plateau Dragon et retirez sa figurine du jeu.



2) Le dragon contre-attaque

Votre sbire subit une blessure pour chaque  obtenu sur un dé de chasse.



Le sbire avec le casque et le bouclier est bien équipé : il ignore les  lors d'une chasse.

Lorsqu'un sbire subit une blessure, placez un jeton Blessure sur l'un de ses emplacements libres. S'ils sont tous occupés, défaussez un ingrédient au choix pour y placer le jeton Blessure.



Si le dragon est toujours en jeu et qu'au moins un  apparaît sur un dé, il déclenche sa redoutable attaque spéciale (5). Appliquez l'effet indiqué sur le plateau Dragon.



CUISINER UNE RECETTE

Queue de dragon rôtie, saupoudrée d'épices brûle-magma et servie avec une délicieuse salade d'herbes magiques.

Choisissez un dé d'action et placez-le sur la recette du plateau (6) que vous souhaitez cuisiner. Défaussez ensuite les ingrédients requis depuis votre garde-manger (7).

Prenez la carte Recette qui vous rapporte immédiatement les points de prestige suivants :

- ◆ le prestige de la recette, plus
- ◆ la valeur du dé placé sur cette recette, plus
- ◆ le bonus éventuel révélé sous la carte (+1 ou +2).

Avancez votre pion sur la piste Prestige d'autant de cases (8). Conservez ensuite cette carte près de votre plateau Taverne.

Remplacez la recette cuisinée sur le plateau en faisant glisser vers le bas les cartes qui se trouvaient au-dessus d'elle. Puis, révélez une nouvelle carte Recette.



JOUER UN HÉROS

De vaillants héros attendent sur la place du marché, impatients d'aider vos sbires... monnayant quelques pièces d'or et une chope d'hydromel.

RECRUTER UN HÉROS

À tout moment durant votre tour, vous pouvez recruter un héros disponible sur le marché. Défaussez le nombre de pièces d'or indiqué (1) puis placez sa carte à proximité de votre plateau pour indiquer que le héros fait maintenant partie de votre taverne. Il vous rapportera des points de prestige (2) à la fin de partie. Complétez le marché des héros en révélant une nouvelle carte.

DÉCLENCHER LA CAPACITÉ D'UN HÉROS

À tout moment durant votre tour, vous pouvez déclencher la capacité d'un ou plusieurs héros de votre taverne. Inclinez la carte sur le côté et appliquez l'effet indiqué (3).

Une capacité précédée de l'icône  nécessite d'avoir **activé un sbire** pour être déclenchée. Son effet s'applique alors à ce sbire.

Un héros dont la carte est inclinée est **épuisé** : vous ne pouvez plus utiliser sa capacité. Au début des tours 3, 5 et 7, les cartes sont redressées et les capacités de vos héros de nouveau disponibles.



BONUS DE HÉROS

Chaque héros possède un bonus (4) dont vous pouvez bénéficier **une fois par partie**. Placez l'une de vos gemmes d'énergie sur l'emplacement de bonus de la carte Héros pour appliquer immédiatement son effet.

-  Ajoutez le jeton correspondant à votre garde-manger.
-  Gagnez une pièce.
-  Gagnez une rune de relance.
-  Changez la face d'un dé de chasse comme indiqué.

Les gemmes d'énergie ainsi placées restent sur les cartes Héros **jusqu'à la fin du jeu**, pour indiquer que le bonus du héros a déjà été réclamé.



FIN DE MANCHE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont placé leurs 5 dés d'action. Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Chaque joueur récupère ses 5 dés.
- Défaussez les gemmes d'énergie et les jetons présents sur les lieux (à l'exception des jetons « Fermé » dans une partie à 2 joueurs).
- Décalez les cartes Recette d'une place vers le bas et révélez-en une nouvelle. Lorsqu'une recette quitte la dernière place (5), elle est retirée du jeu.
- Déplacez le jeton Roi d'une case vers la gauche sur la piste des jours (6). Résolez les effets des icônes franchies lors de ce déplacement, de haut en bas.



Pour une gorgée d'hydromel !

Redressez toutes les cartes Héros. Leur capacité est à nouveau disponible.



Le réveil du dragon

Révélez un plateau Dragon et placez sa figurine sur la tuile Lieu correspondant à l'emplacement indiqué (7). Appliquez ensuite son effet d'apparition (8).

Si un autre dragon était encore en jeu, celui-ci disparaît. Retirez sa figurine et son plateau du jeu.



Cela ressemble à... de la magie !

Défaussez tous les jetons Ingrédient restants sur le plateau. Mettez dans le sac : 4 jetons plantes sauvages, 3 champignons magiques, 2 épices brûle-magma et 1 oeuf de dragon. Puis, placez un jeton Ingrédient pioché au hasard dans le sac sur chaque emplacement vide du plateau.



Un évènement inattendu



Si vous jouez avec le module Évènements, révélez une carte et appliquez son effet (2) ou (3).



FIN DE PARTIE

*Le roi a atteint les portes de la ville, et il est affamé !
L'heure est venue de savoir dans quelle taverne il ira
festoyer ce soir.*

La partie se termine à la fin de la 7e manche.

L'APPEL DU ROI

Lors de la dernière manche, chaque sbire est téléporté dans la région des portes de la ville à la fin de son activation. Ses ingrédients sont placés dans votre garde-manger.



Chaque joueur ajoute sur la piste Prestige :

- ◆ les points des héros dans sa taverne,
- ◆ les points des trophées dragon obtenus,
- ◆ les points des missions révélées (si vous jouez avec ce module),
- ◆ 1 point par ingrédient restant dans son garde-manger.

Le joueur totalisant le plus de points de prestige remporte la partie. Sa taverne aura l'immense honneur d'accueillir le roi !

En cas d'égalité, le joueur qui a cuisiné la recette la plus prestigieuse l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



CRÉDITS

Conçu par Quentin Vernet, Marc Vernet

Illustré par Baptiste Michard, Nastya Lehn

Édité par Lord Raccoon Games

Merci à : Philou pour son aide précieuse sur l'insert et la vidéo. Séverine George pour sa relecture minutieuse de la version française. Nixx, La Société des Jeux, Le Renard Ludique, Un Monde de Jeux, ainsi que Kaelawen & Alecs qui ont partagé notre jeu avec passion. Élodie et à nos familles pour avoir été à nos côtés tout au long de cette folle aventure !

Bien sûr, un grand merci à nos **2 767 contributeurs et contributrices** pour leur enthousiasme et leur soutien. Sans vous, rien n'aurait été possible.

Bravo également à ceux qui ont vu leurs idées devenir réalité : Justin Hall (Le Tunnelier, le gantelet de pouvoir, l'histoire de la « Parf'omelette »), Kevin Palacios (le cor héroïque, le Monteur de tonneaux, les histoires de « Lily » et de « Clank ! »), Rivera Charly (la Charme-Dragon), EZPZ (le Chef étoilé), Francisco Amado (Le Titan, le panthéon des héros, l'histoire de « l'oeuf en pierre », la fée enfermée), Felipe Suarez Perandones (Le Polaire), Lord Grislan (Le marché noir), Damien Wood (l'histoire de « l'aigle géant ») et Eric Wietzel (la contrefaçon de poussière magique).

MODULES

Pimentez votre jeu avec ces modules qui peuvent être combinés librement pour ajouter encore plus de stratégie et de variété à vos parties.

MISSIONS SECRÈTES

Mise en place : mélangez les cartes Mission et révélez une carte sur le plateau, face visible. Cette mission est commune à l'ensemble des joueurs. Distribuez 2 cartes Mission à chaque joueur, qui en garde une face cachée et défausse l'autre.

Règles : à la fin de la partie, chaque joueur remporte les points de prestige de sa mission individuelle et/ou de la mission commune.



ÉVÈNEMENTS

Mise en place : mélangez les cartes Évènement pour former une pioche, puis placez-la face cachée à proximité du plateau.

Règles : à la fin des manches 1, 2, 4, et 5, révélez une carte de la pioche et appliquez l'effet  ou  indiqué sur la piste des jours.



POUVOIR DE TAVERNE

Mise en place : placez un marqueur de votre couleur sur la première case  de la piste de votre plateau Taverne.

Règles : chaque fois que vous jouez un dé d'action de valeur 1, avancez votre marqueur d'une case. À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez déclencher l'effet de la case occupée par votre marqueur ou celui de l'une des cases précédentes. Remplacez alors votre marqueur sur la première case de la piste puis appliquez l'effet choisi :

-    Gagnez 1 or / énergie / rune.
-  Ajoutez le jeton correspondant à votre garde-manger.
-  Changez la face d'un dé de chasse en  ou .
-  Déplacez l'un de vos sbires dans n'importe quelle région.



PRÉCISIONS SUR LES HÉROS



Faucesse de primes : choisissez les 2 ingrédients à échanger (celui porté par votre sbire et celui porté par le sbire ciblé).



Gardienne : changez la face de **tous** vos dés d'action disponibles (1 en 2, 2 en 3, 3 en 4, 4 reste 4).



Invocatrice : placez un deuxième jeton identique **au-dessus** d'un ingrédient porté par votre sbire.



Maitre-hibou : placez dans votre garde-manger l'ingrédient choisi dans la région de votre sbire.



Mentaliste : copiez la capacité d'un héros (épuisé ou non) au choix, parmi vos héros, ceux d'un autre joueur et ceux du marché.



Pisteur : si le lieu nécessite autre chose qu'une gemme d'énergie (une pièce par exemple), vous devez tout de même payer ce coût.



Porte-cartes : placez les ressources sur la tuile Lieu choisie. Vous pouvez visiter un lieu occupé par un dragon.



Verte-feuille : changez la face de vos dés d'action disponibles de sorte qu'ils soient identiques à ceux du joueur ciblé.

DESCRIPTION DES LIEUX



Feu de camp
Relancez le dé placé sur votre sbire. Ce sbire gagne immédiatement une seconde activation avec ce résultat.



Portail magique
Déplacez votre sbire dans n'importe quelle autre région.



Donjon
Mettez les 5 jetons Donjon dans le sac. Piochez un jeton Donjon dans le sac et résolvez l'effet correspondant.

Or / Prestige : gagnez la récompense. Poursuivez alors la fouille ou arrêtez-vous.
Blessure : votre sbire subit une blessure et la fouille s'arrête.



Forge
Mettez les jetons Forge restants dans le sac et piochez-en un. Conservez le jeton près de votre plateau (*max 1*). Lors de votre prochaine chasse, défaussez le jeton et placez un marqueur de dégâts correspondant.



Runes enchantées
Relancez un ou plusieurs dés d'action disponibles.



Caravane de passage
Placez dans votre garde-manger les ingrédients portés par votre sbire.



Laboratoire d'alchimie
Coût : 1 énergie et 1 jeton épice
Défaussez 1 jeton épice porté par le sbire activé. Gagnez 2 pièces d'or.



Marché itinérant
Coût : 1 ou 2 pièces d'or
Placez dans votre garde-manger 1 plante sauvage, 1 champignon magique ou 1 épice brûle-magma.



Marché noir
Coût : 1 or et -2/-3 prestige
Placez dans votre garde-manger 1 oeuf ou 1 viande de dragon.



Panthéon des héros
Échangez un héros de votre taverne contre un héros du marché. Ce dernier arrive en jeu en position redressée.

LES CARTES ONT TOUJOURS RAISON

Si une capacité de héros (ou l'effet d'un lieu) contredit la présente règle du jeu, suivez les indications de la carte (ou du lieu).

Par exemple, le Collectionneur vous permet de collecter 2 fois avec votre sbire durant le même tour.

LEXIQUE

Dé d'action disponible : dé d'action, placé sur l'emblème d'un plateau Taverne, qui n'a pas encore été joué lors de cette manche.

Emplacement libre : un emplacement qui n'est pas déjà occupé par un autre dé ou par un jeton.

Épuisé : un héros est épuisé lorsque sa carte est inclinée. Sa capacité n'est plus utilisable tant que la carte n'est pas redressée.

Garde-manger : zone dans votre espace personnel qui vous permet de placer et conserver les ingrédients rapportés par vos sbires.

Porté : ingrédient qui occupe un emplacement de sbire sur votre plateau Taverne.

Région : zone sur laquelle se déplacent les sbires sur le plateau de jeu.

