Règles - Rangement et Mise en Place

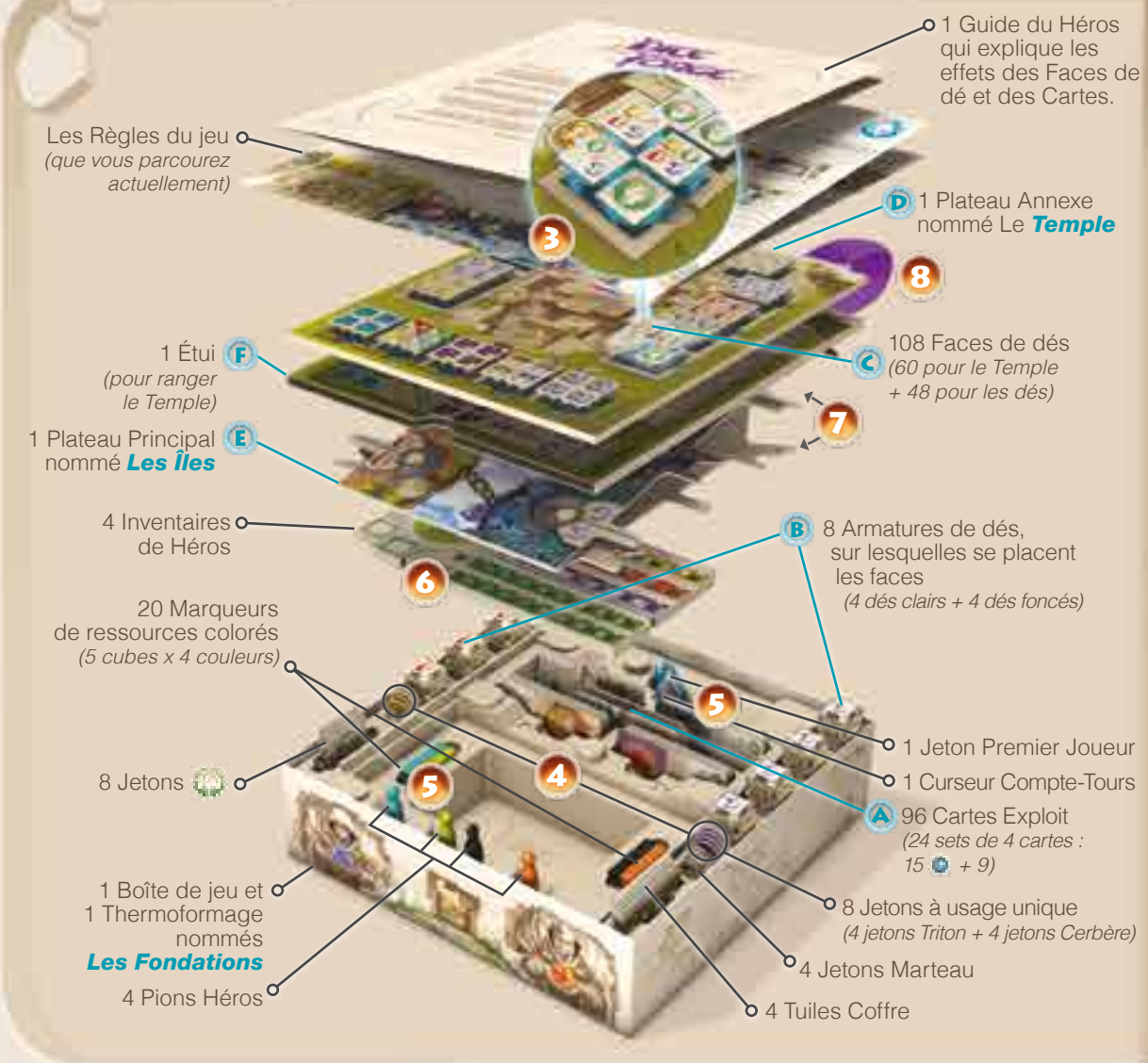
Principe du jeu

*Les joueurs incarnent des héros en compétition pour avoir le plus de **Points de Gloire**. Durant la partie, les joueurs lancent leurs dés pour obtenir de l'**Or**, des **Fragments Solaires**, des **Fragments Lunaires**, qu'ils peuvent dépenser pour :*
- ***acquérir de nouvelles faces pour améliorer leurs dés***
- ***accomplir des Exploits pour obtenir des récompenses***

*... et ainsi obtenir les précieux **Points de Gloire**.*

Gagnez du temps !
Dans *Dice Forge*, bien ranger votre jeu, c'est commencer la mise en place de votre prochaine partie.

I MATÉRIEL



II RANGEMENT

Suite à la première ouverture du jeu et *après chaque partie*, rangez les composants dans *les Fondations* en suivant ces étapes :

1. Classez les cartes Exploit A selon leur illustration par piles de 4 cartes identiques. Puis, rangez-les dans leurs emplacements selon leur coût et leur type (avec ou sans) comme suit :



2. Assemblez chaque dé B conformément à sa configuration de départ, selon sa couleur*. Rangez les dés dans leur emplacement.
** La couleur des dés n'a pas d'importance durant la partie*



3. Rangez le reste des faces C sur le ***Temple*** D comme représenté sur l'étui du Temple F.
4. Rangez les jetons à usage unique, les jetons , les jetons Marteau et les tuiles Coffre dans leurs emplacements respectifs.
5. Rangez les pions Héros, le curseur Compte-Tours, le jeton Premier Joueur et les marqueurs de ressources dans leurs emplacements respectifs.
6. Rangez les Inventaires des Héros dans leur emplacement.
7. Repliez le plateau ***Les Îles*** E et rangez-le dans son emplacement.
8. Insérez le ***Temple*** D dans son étui F puis rangez-le dans son emplacement.

III MISE EN PLACE



Configuration pour une première partie à quatre joueurs

Pour une partie à deux joueurs 2 ou trois joueurs 3, suivez les mêmes étapes de mise en place en vous référant aux "Variations de mise en place" pour les changements.

Assurez-vous que le rangement soit correct puis retirez des Fondations l'étui contenant le Temple et mettez-le de côté pour le moment.

1. Dépliez le plateau des Îles et placez-le à côté des Fondations.
2. Placez toutes les **cartes** * dans leurs emplacements respectifs autour du plateau des Îles en formant des piles de quatre cartes identiques. Pour connaitre leur emplacement, faites correspondre le coût de chaque carte au coût indiqué sur l'emplacement.
**Les cartes sont recommandées pour une première partie.*
3. Placez le curseur Compte-Tours sur l'emplacement "1" du compte-tours.
4. Chaque joueur doit alors :
   - A Prendre et placer devant lui un **Inventaire de Héros**.
   - B Prendre les 5 marqueurs de ressources de sa couleur et les placer sur chaque emplacement "0" de son Inventaire.
   - C Prendre le Pion Héros de sa couleur et le placer sur le Portail Originel correspondant.
   - D Prendre un dé clair et un dé foncé (assemblés conformément à l'exemple dans la partie "Rangement") et les placer sur leurs emplacements de leur Inventaire du Héros.
5. Le plus jeune joueur est désigné Premier Joueur et prend le jeton Premier Joueur (qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie).
6. Chaque joueur ajuste alors sa réserve d'Or en plaçant son marqueur de ressources sur le nouvel emplacement de sa réserve d'Or selon l'ordre du tour (sens horaire) :

Joueur 1 = 3 **Joueur 2 = 2**
Joueur 3 = 1 **Joueur 4 = 0**

7. Sortez le Temple de l'étui et placez-le sur les Fondations. Mettez l'étui de côté pour le reste de la partie.



Pour être sûr qu'une carte est bien placée, vérifiez que les illustrations de la carte et de l'emplacement concordent.

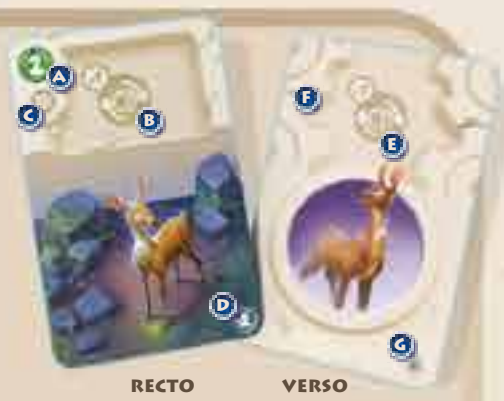
Description d'une Carte Exploit

RECTO
- A *Points de Gloire (comptabilisés en fin de partie)*
- B *Effet de la carte**
- C *Type(s) d'effet de la carte / /*
- D *Coût de l'Exploit*

**Certaines cartes n'ont pas d'effet mais seulement des Points de Gloire.*

VERSO
- E *Effet permanent de la carte***
- F *Type d'effet permanent : /*
- G *Carte conseillée pour une première partie*

***Certaines cartes n'ont pas d'effet permanent.*



Description d'un Inventaire de Héros

- H ***4 réserves :***
  - *Une réserve d'Or, numérotée de 0 à 12*
  - *Une réserve de Fragments Solaires, numérotée de 0 à 6*
  - *Une réserve de Fragments Lunaires, numérotée de 0 à 6*
  - *Une réserve de Points de Gloire, divisée en unités et dizaines.*
- I ***3 espaces dédiés :***
  - *Un pour la carte Exploit "Marteau du Forgeron"*
  - *Un pour les tuiles "Coffre du Forgeron" (réserves supplémentaires)*
  - *Un pour les jetons .*
- J ***Un emplacement pour les dés du Héros***



Variations de mise en place

I – Selon le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	4	3	2
Nombre de cartes par pile	4	3	2
Nombre de faces de dé par bassin dans le **Sanctuaire**	4	4	2*
Or de chaque joueur selon l'ordre du tour (1er / 2ème / 3ème / 4ème joueurs)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
Nombre de manches	9	10	9

**Retirez aléatoirement 2 faces par bassin.*

CHANGEMENTS DURANT LA PARTIE

2 *L'étape 1 "Tous les joueurs reçoivent les faveurs des dieux" est réalisée deux fois consécutivement à chaque tour. (Cf. « Déroulement du jeu » page 2).*

II – Selon les cartes Exploits utilisées

Après leur première partie, les joueurs peuvent renouveler leur expérience de jeu en changeant les cartes Exploit utilisées.

Pour cela, lorsque vous mettez le jeu en place, remplacez* un à neuf sets de cartes par le set alternatif correspondant, comme montré ci-contre.

Exemple : Vous pouvez remplacer les sets , , et respectivement par les sets , et .

**Pour encore plus de challenge, vous pouvez déterminer aléatoirement, pour chaque emplacement, lequel des deux sets est utilisé pour la partie.*



Règles - Déroulement du Jeu

Déroulement d'une manche

Le jeu est divisé en plusieurs manches. Durant chaque manche, chaque joueur joue un tour en tant que Joueur Actif, en commençant par le Premier Joueur.

Tour d'un Joueur Actif

Le joueur dont c'est le tour est appelé "Joueur Actif". Un tour se déroule en quatre étapes successives :

1 Tous les joueurs reçoivent les faveurs des dieux

Tous les joueurs reçoivent ***simultanément**** **les faveurs des dieux**

Rappel : lors d'une partie à deux joueurs, cette étape est réalisée deux fois.

CONCEPT

Recevoir les faveurs des dieux : Un joueur qui reçoit les faveurs des dieux lance ses deux dés puis les replace sur son Inventaire **en affichant les faces obtenues**. Il applique les pouvoirs des faces affichées, dans l'ordre de son choix. (La plupart du temps, il s'agira de collecter des ressources).

Cette action intervient : - lors de l'étape 1,
- via l'effet de certaines cartes,
- lors d'une **chasse** d'un autre héros.

**En cas de conflit d'ordre entre les joueurs lors de l'application des pouvoirs (lié à certaines faces spéciales), appliquez l'ordre du tour en commençant par le Joueur Actif.*

CONCEPT

Recevoir une faveur mineure : Un joueur qui reçoit une faveur mineure choisit un de ses dés et le lance ; il le replace ensuite sur son Inventaire en affichant la face obtenue puis applique le pouvoir affiché.
Cette action n'intervient pas lors de l'étape 1, mais uniquement via l'effet de certaines cartes.

2 Le Joueur Actif peut appeler des Renforts

Le Joueur Actif, s'il dispose d'une ou plusieurs cartes à effet Renforts, peut activer chacun de leurs effets une fois, **dans l'ordre de son choix.**

3 Le Joueur Actif peut effectuer une action

Le Joueur Actif peut effectuer une action ***A ou B :***

A – Faire une offrande aux dieux

Le Joueur Actif récupère une ou plusieurs faces **strictement différentes** du Sanctuaire en dépensant l'or indiqué près du bassin pour chaque face récupérée.
Puis il doit immédiatement **forger** la/les face(s) nouvellement acquise(s), dans l'ordre de son choix.

CONCEPT

Forger une face : Lorsqu'un joueur forge une nouvelle face de dé, il retire la face qu'il souhaite remplacer (en utilisant comme levier celle qu'il vient d'obtenir). Il place alors la face retirée près de son Inventaire et installe la nouvelle face sur l'emplacement vide.
Puis il **replace le dé** transformé sur son Inventaire **en affichant** la face forgée.

B – Accomplir un Exploit

1) Le Joueur Actif choisit l'Exploit qu'il souhaite accomplir et dépense les ressources indiquées près de la carte Exploit. Puis il déplace* son pion Héros sur le Portail de l'Île correspondant à l'Exploit. Si un héros adverse est déjà présent sur l'emplacement, il doit le **chasser**.

**Si son pion est déjà sur l'emplacement, il n'a pas besoin de le déplacer.*
NB : Un héros ne peut pas accomplir un Exploit si la pile de cartes correspondante est vide.

CONCEPT

Chasser un héros adverse :
Un Joueur Actif qui déplace son pion Héros sur un Portail déjà occupé par un pion Héros adverse chasse ce héros pour prendre sa place. Pour cela, le joueur chassé déplace son pion Héros sur son Portail Originel et reçoit immédiatement ***les faveurs des dieux*** en compensation.

2) Puis le Joueur Actif prend la première carte Exploit de la pile et applique son effet si elle en comporte.

3) Enfin, il **retourne** la carte (sur son verso) et la place près de son Inventaire **dans une pile parmi trois**, selon son type d'effet :

Pile 1: exploits sans effet permanent

Pile 2* : cet effet permanent s'active tout au long de la partie, selon certaines conditions.
(cf. Guide du Héros)

NB : Ce type d'effet n'est pas présent dans la configuration conseillée pour une première partie ( ).

Pile 3* : cet effet permanent s'active tout au long de la partie, lors de l'étape 2, lorsque le propriétaire de la carte est Joueur Actif.
(cf. Guide du Héros)

**Veillez à laisser chaque effet apparent lors de la superposition des cartes.*

4 Le Joueur Actif peut effectuer une action supplémentaire

Une fois par tour, le Joueur Actif peut dépenser 2 pour effectuer une action supplémentaire A ou B (cf. étape 3).

Fin du tour du Joueur Actif

À la fin de l'étape 4, le tour du Joueur Actif se termine immédiatement (qu'il ait fait ou non une action supplémentaire).
Un nouveau tour commence, le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Joueur Actif.

Fin de la manche

Une fois que chaque joueur a effectué son tour de Joueur Actif, la manche prend fin. S'il s'agit de la dernière manche*, la partie est terminée. Sinon, le curseur Compte-Tours est avancé d'une case et une nouvelle manche commence.

** Rappel : 9 manches à deux et quatre joueurs, 10 manches à trois joueurs.*

Fin de la partie et décompte des Points de Gloire

À la fin de la dernière manche, la partie se termine immédiatement et on procède au décompte des Points de Gloire. Chaque joueur cumule les affichés par ses cartes Exploit avec ceux indiqués sur son Inventaire, y compris son/ses jetons . Le joueur qui a le plus de est déclaré vainqueur et gagne sa place parmi les dieux. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

RAPPEL
Or | Fragments Solaires | Fragments Lunaires
Points de Gloire

Exemple d'un tour complet de Joueur Actif

Tous les joueurs reçoivent les faveurs des dieux. Parmi eux, Max, le Joueur Actif, obtient une face et une face et ajoute donc les ressources à sa réserve immédiatement.



Max dispose de trois cartes à effet Renforts. Il décide d'activer, dans l'ordre :

1. *Sa carte "Les Sabots d'Argent" : il reçoit une faveur mineure et obtient 1.*
2. *Sa première carte "Les Ailes de la Gardienne": il décide d'ajouter 1 à sa réserve.*
3. *Sa seconde carte "Les Ailes de la Gardienne" : il décide d'ajouter 1 à sa réserve.*



Max dispose de 9 et décide de faire une offrande aux dieux :

1. *Il dépense 3 pour prendre une face et 3 pour prendre une face.*
2. *Comme il ne peut pas obtenir de face identique à ces deux faces lors de cette offrande, il dépense 2 pour obtenir une face. (Au total, il dépense 8).*



Max décide de forger une des faces nouvellement acquises sur un de ses dés et les deux autres faces sur son second dé.

3. *D'abord, il retire sa face de son premier dé et la remplace par la face.*
4. *Il remet ce dé à sa place sur son Inventaire, en affichant la face.*
5. *Il procède de même pour son second dé en remplaçant successivement sa face par la face et sa face par la face.*
6. *Il remet ce dé à sa place sur son Inventaire, en affichant la face.*
7. *Enfin, il place les faces retirées devant lui.*



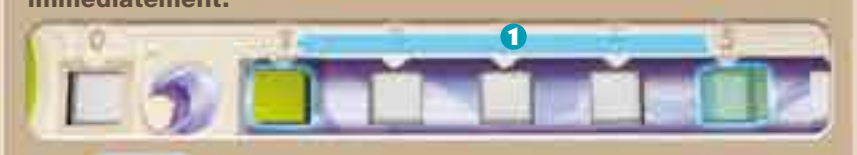
Max décide de dépenser 2 pour accomplir une seconde action.



Max *dispose de 5 et veut accomplir l'Exploit "Le Passeur" qui coûte 4 . Sur le Portail de l'Île correspondante se situe le pion Héros d'***Alex** *qui a accompli l'Exploit "Casque d'Invisibilité" au tour précédent.*

1. **Max** *dépense 4 et place son Pion Héros sur le Portail de l'Île comprenant l'Exploit "Le Passeur".*
2. *Le pion Héros d'***Alex** *est* **chassé** *:* **Alex** *déplace son pion Héros sur son Portail Originel, ce qui lui permet de recevoir immédiatement* **les faveurs des dieux** *(***Alex** *lance ses dés et en applique les pouvoirs).*
3. **Max** *prend alors la carte Exploit "Le Passeur" apparente.*
4. *Cette carte n'a pas d'effet immédiat ou permanent / .*
   Il retourne donc immédiatement la carte et la place face cachée devant lui sur la pile des cartes sans effet permanent.

Max a réalisé toutes les étapes de son tour, qui prend fin immédiatement.





Details complementaires

- *Pendant la partie, les joueurs peuvent manipuler leurs dés pour les observer mais doivent ensuite les reposer à leur emplacement sur les faces affichées initialement.*
- **Forger** *une face est le seul moyen de transformer un dé. Un joueur ne peut jamais réagencer ses dés ou remettre sur un dé une face qu'il a préalablement enlevée.*
- *Un pion Héros reste sur son emplacement tant qu'il n'est pas* **chassé** *ou qu'il n'est pas déplacé sur un autre Portail.*
- *Un joueur peut accomplir n'importe quel Exploit, y compris ceux qu'il a déjà accomplis (y compris durant un même tour).*
- *Si une réserve d'un joueur (, ou) atteint son maximum, alors tout gain supplémentaire de cette ressource est perdu.*
- *Si un joueur atteint 100 , il prend un jeton , place ses marqueurs de ressources sur les emplacements "0" et reprend son décompte à partir de 0.*

CREDITS

Relecture : Armelle Constant