

Bardwood Grove

MODE SOLO

Introduction

Les nouveaux arrivants à Bardwood Grove n'ont pas tous de bonnes intentions. Ces derniers temps, lorsque le vent souffle à travers les arbres, il apporte des rumeurs étouffées d'un mystérieux personnage connu sous le nom de « Rival ».

Toujours accompagné de son violon en or, ce démon se nourrit de l'égo des bardes qu'il bat lors de confrontations musicales, leur volant à la fois leurs talents musicaux et leur confiance en eux. Chaque victoire le renforce et le rend plus talentueux.

Il n'avait jamais connu la défaite jusqu'à ce qu'il défie la jeune Lizzy Sterling qui le battit avec une telle facilité qu'il eut honte au point de se cacher. Après quelques années passées à s'entraîner et à récupérer loin des regards, il est revenu à Bardwood Grove pour se venger, non seulement de Lizzy, mais également de tous les bardes qu'il pourra convaincre d'accepter son défi. Avec ses trois bras, sa queue préhensile, son violon en or et son esprit de compétition féroce, le Rival est un adversaire à ne pas prendre à la légère. Avez-vous ce qu'il faut pour le vaincre et le faire fuir, la queue entre les jambes ? Ou ne serez-vous qu'un détail sans importance dans sa quête de suprématie musicale ?



L'esprit des Cinq Royaumes

Mise en place

Suivez les instructions de mise en place d'une partie multijoueurs, en tenant compte des modifications suivantes :

1. Placez les jetons Portail sur le plateau de jeu en fonction de leur couleur. Orientez-les de sorte que leur symbole Portail soit aussi proche du bord du plateau que possible :



Pelouse verte : placez ces jetons au hasard sur les deux carrefours à trois voies, au bas du plateau, qui ne comportent aucun lieu à leur intersection.



Eau bleue : placez ces jetons au hasard sur les deux carrefours à trois voies, sur le côté gauche et le côté droit du plateau, qui ne comportent aucun lieu à leur intersection.



Veillez à ce que chaque paire de jetons présente bien une couleur de portail différente. Retournez les jetons si nécessaire pour remplir cette condition.

2. Placez 10 jetons Gemme dans la réserve I et 14 jetons Gemme dans la réserve II (comme pour une partie à 2 joueurs).
3. Placez un plateau Joueur non utilisé à proximité, il servira de plateau pour le Rival. Effectuez la mise en place du Rival en utilisant les éléments de la couleur de son plateau.
4. Placez les écussons du Rival sur sa piste Écusson, comme vous le feriez pour un joueur.



5. Placez les 8 jetons Rune du Rival à côté de son plateau Joueur.
6. Placez le marqueur Volume du Rival sur l'emplacement « 0 » de sa piste Volume.
7. Ne placez pas de jeton Bateau pour le Rival sur la rivière des légendes.
8. Au lieu d'utiliser un deck de départ, mélangez les cartes Solo et placez-les face cachée sur l'emplacement pour deck du plateau du Rival.
9. Ne placez pas de carte Barde sur le plateau du Rival.
10. Placez le pion Rival sur le lieu Maison du poète sur le plateau de jeu.
11. Placez tous les jetons Rival en une pile à côté du plateau du Rival. Triez ces jetons dans l'ordre décroissant, avec la valeur la plus basse au-dessus et la valeur la plus élevée en dessous.
12. Mélangez le paquet de cartes Défi et placez-le face cachée à proximité. Retournez la première carte du paquet face visible et placez-la à côté de votre plateau Joueur.
13. Effectuez votre tour en premier.



4. Portails : les jetons Portail ne sont pas considérés comme des lieux. Le Rival continue donc de se déplacer dans la direction indiquée en traversant ces jetons jusqu'à atteindre un lieu vide. Si le Rival passe par un symbole Portail ⑥ de l'un de ces jetons au cours de son déplacement, il est directement transporté sur le jeton Portail de même couleur de portail ⑦ et poursuit son déplacement. Après avoir été transporté sur un portail, il change de direction de sorte à s'éloigner du bord le plus proche du plateau.



5. Dans le rare cas où le Rival est bloqué dans une boucle infinie après avoir été transporté sur un portail (voir règle ci-dessus), remplacez-le sur son lieu de départ et déplacez-le simplement sur le lieu vide le plus proche. Si plusieurs lieux vides sont à égale distance, choisissez celui que vous voulez.

PHASE CHANT DU RIVAL

Si le marqueur Chanson 🎵 du Rival se trouve sur sa défausse, ce dernier effectue une phase Chant. Sinon, il passe directement à la phase Pause.

Défi du barde

Durant cette phase, le Rival commence par essayer de prendre l'écusson 🎩 le plus à gauche de votre piste. Si votre barde ⑧ se trouve dans une région adjacente au pion Rival ⑨ ou à l'un des jetons Rival ⑩, le Rival vous prend un écusson 🎩. Chaque fois qu'il vous en prend un de cette manière, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Retournez une nouvelle carte Défi face visible et placez-la à côté de votre plateau Joueur.
2. Sélectionnez l'un des quatre défis des cartes Défi en plaçant l'écusson 🎩 pris par le Rival dessus. Vous devrez tenter de le remporter.
3. Lors du **Décompte final**, vous marquerez 1 PV/2 PV pour chaque défi Facile/Difficile que vous aurez réussi.
4. Le Rival marquera quant à lui 1 PV/2 PV pour chaque défi Facile/Difficile que vous n'aurez pas réussi.
5. Vous ne pouvez pas vous engager dans un défi Facile/Difficile d'une carte Défi qui comporte déjà un écusson 🎩 sur l'un de ses défis (un écusson 🎩 par carte maximum).

Le Rival peut être utilisé lors d'une partie multijoueurs. Dans ce cas, retirez toutes les cartes Défi de la partie.

Remarque : au lieu de les placer sur des cartes Défi, donnez au Rival les écussons 🎩 qu'il a pris. Ils vaudront 1 PV à la fin de la partie.



Défier un barde

Activer des lieux

Le Rival active ensuite chaque lieu sur lequel se trouve un jeton Rival. Retirez d'abord le jeton de valeur la plus élevée et poursuivez ainsi, dans l'ordre décroissant, jusqu'à avoir enlevé tous les jetons Rival du plateau. Chaque fois que vous activez un lieu, retirez le jeton Rival associé et placez-le au-dessus de la pile de jetons Rival près du plateau du Rival.

Le Rival active chaque lieu selon les règles ci-dessous et les effets changent en fonction de l'évènement actuellement actif. N'appliquez que les effets associés à l'évènement actuellement actif, comme expliqué ci-dessous.

LIEUX CRÉATURE



Évènement 1 actif :

- S'il y a un écusson  sur la créature , le Rival apaise la créature. Sinon, le Rival aide en plaçant son écusson  le plus à gauche sur la créature .

Évènement 2 actif :

- Le Rival apaise la créature .

Lorsque le Rival apaise une créature , placez sa carte face cachée sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Ignorez tous les symboles de récompense sur la créature  apaisée. Tout écusson vous appartenant sur la créature apaisée est gagné par le Rival et tout écusson  du Rival sur la créature est retiré de la partie.

Quel que soit l'évènement actuel, s'il n'y a pas de carte Créature  sur ce lieu, le Rival gagne 1 gemme .

LIEUX BOUTIQUE



Évènement 1 actif :

- Le Rival gagne la première carte de la pile de ce lieu.

Évènement 2 actif :

- Mélangez la pile de cartes de ce lieu. Puis, le Rival en gagne la première.

Lorsque le Rival gagne une carte, placez-la face cachée sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Si le Rival gagne une carte Compétence , déplacez le jeton Marché  d'un emplacement vers la droite si possible.

Quel que soit l'évènement actuel, s'il n'y a pas de carte sur ce lieu, le Rival gagne 1 gemme .

BANQUE HAUTBOIS



S'il y a un écusson  du Rival sur ce lieu, le Rival le retire de la partie avant de résoudre l'effet du lieu.

L'évènement actuel n'a aucune incidence sur l'activation de ce lieu.

- S'il y a l'un de vos écussons  sur ce lieu, le Rival le prend.
- S'il n'y a aucun de vos écussons  sur ce lieu, le Rival y place l'écusson  le plus à gauche de son plateau. Le Rival gagne ensuite autant de gemmes  que le prix indiqué par le jeton Marché , moins 1. Cet effet ne s'applique pas si cela lui implique de perdre des gemmes .

LIEUX REPRÉSENTATION



Le Rival gagne la première carte du paquet Fan . Placez-la sur sa pile de cartes marquées, située sur la fenêtre du plateau du Rival. Le Rival choisit ensuite un emplacement :

Évènement 1 actif :

- Le Rival choisit l'emplacement de récompense visible de plus faible valeur.

Évènement 2 actif :

- Le Rival choisit le deuxième emplacement de récompense visible de plus faible valeur. S'il n'y a qu'un seul emplacement visible, il choisit cet emplacement.

Le Rival gagne le nombre de gemmes  indiqué par l'emplacement choisi et recouvre cet emplacement de l'un de ses jetons Rune . S'il n'y a aucun emplacement visible sur ce lieu, le Rival gagne 4 gemmes . S'il n'y a aucune carte dans le paquet Fan , le Rival gagne 1 gemme .

LIEUX RACONTER UNE LÉGENDE



Sélectionnez le niveau de légende  le plus bas sur lequel se trouvent le moins de jetons Rune  associés. Si les trois niveaux possèdent le même nombre de jetons Rune  du Rival, sélectionnez le niveau I. Le Rival gagne un nombre de gemmes  égal au niveau sélectionné.

Évènement 1 actif :

- Placez l'un des jetons Rune  du Rival sur la carte Légende  vide du niveau sélectionné. Puis, retournez une nouvelle carte Légende face visible de ce niveau.

Évènement 2 actif :

- Retournez une carte Légende  face visible pour le niveau sélectionné, puis placez l'un des jetons Rune  du Rival dessus.

LIEUX CONVERSION

ACTIVER LES MOTIFS



Comptez le nombre de jetons Motif présentant une face Gemme. Si le nombre total de gemmes  est égal ou supérieur à la valeur indiquée pour l'évènement actuel, alors le Rival gagne autant de gemmes  que le nombre total de gemmes, puis il retourne tous les jetons Motif  présentant une gemme.

Évènement 1 actif :

- La valeur indiquée pour cet évènement est de 3.

Évènement 2 actif :

- La valeur indiquée pour cet évènement est de 1.

Sinon, sélectionnez le jeton Motif  qui se trouve à autant de cases vers la gauche que la valeur du jeton Rival sur ce lieu. Si la valeur du jeton est supérieure au nombre de jetons Motif , repartez du jeton Motif  le plus à gauche et continuez à compter. Si le jeton Motif  sélectionné présente une gemme , le Rival gagne autant de gemmes  que le nombre total de gemmes  présentes sur tous les jetons Motif  et retourne tous les jetons Motif  présentant une gemme . Si le jeton Motif  sélectionné présente un autre symbole, retournez ce jeton sans appliquer d'effet.

CONVERTIR DU VOLUME

Si possible, le Rival recule son marqueur Volume de 3  et gagne 1 gemme . Effectuez cette conversion autant de fois que possible. Si le Rival n'a pas assez de volumes pour effectuer cette conversion, il gagne :

Évènement 1 actif :

- 3 volumes 

Évènement 2 actif :

- 6 volumes 

GAGNER DES PIÈCES

Évènement 1 actif :

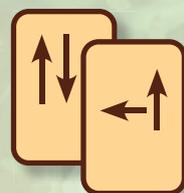
- Le Rival gagne 3 volumes 

Évènement 2 actif :

- Le Rival gagne 1 gemme 

PHASE PAUSE DU RIVAL

Si le deck Solo sur le plateau du Rival est vide, retirez un certain nombre de cartes de sa pile Déplacement en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi :



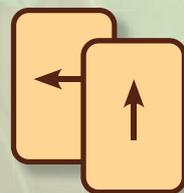
FACILE

Mélangez la pile Déplacement et révélez des cartes jusqu'à en trouver 2 présentant deux flèches de déplacement. Retirez ces 2 cartes de la partie.



MOYEN

Mélangez la pile Déplacement et retirez 2 cartes au hasard de la partie.



DIFFICILE

Mélangez la pile Déplacement et révélez des cartes jusqu'à en trouver 2 présentant une seule flèche de déplacement. Retirez ces 2 cartes de la partie.

Puis, mélangez **toutes** les cartes restantes du Rival, y compris celles de sa défausse, pour former un nouveau deck Solo à placer sur le plateau du Rival.

Modifications vous concernant

Effectuez vos tours selon les règles d'une partie multijoueurs, en tenant compte des modifications suivantes :

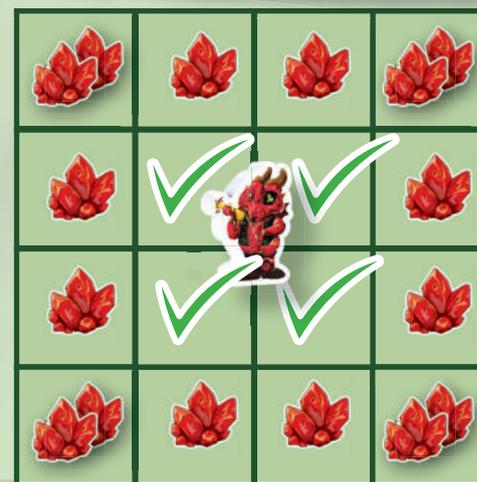
APAISER UNE CRÉATURE

S'il y a un écusson  du Rival sur une carte Créature  que vous avez apaisée ❶, le Rival gagne toute  indiquée sur cette carte. Il n'obtient aucune autre récompense.

S'il y a un jeton Rival sur la créature ❷, placez ce jeton sur la créature  suivante de cette pile (ou directement sur le plateau) après avoir retiré la créature actuelle.



Coût en pierres de portée



Exemple : si votre barde n'est pas adjacent au pion Rival, vous pouvez dépenser 1 pierre de portée  pour défier le Rival d'un lieu à une région de distance. Vous pouvez également dépenser 2 pierres de portée  pour défier le Rival de n'importe où sur le plateau.

DÉFIER LE RIVAL

Vous ❸ pouvez défier le Rival ❹ tant que votre barde se trouve dans une région adjacente au pion Rival.

Défier le Rival



ACHETER DES CARTES

S'il y a un jeton Rival sur la carte achetée, placez ce jeton sur la carte suivante de cette pile (ou directement sur le plateau) après avoir retiré la carte actuelle.

Évènements

Le Rival ne gagne **jamais** d'effet indiqué par le texte d'un évènement. Si vous jouez en **mode difficile**, donnez 1  de chaque réserve de PV au Rival au début de la partie.

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée de la même manière que lors d'une partie multijoueurs. Si le Rival déclenche la fin de la partie, il gagne 2 gemmes  et vous pouvez effectuer un tour Chant du cygne.

Si vous déclenchez la fin de la partie, le Rival peut effectuer un tour Chant du cygne (un tour normal avec une phase Chant, quelle que soit la position actuelle de son cadran Tempo ).

Le Rival effectue également le Décompte final et marque des points de victoire comme suit :

- Le Rival gagne 1/2/3 points de victoire pour chaque niveau I/II/III de carte Légende avec un jeton Rune  dessus (**l'un des vôtres ou l'un des siens**).
- 1 PV par écusson  vous appartenant et détenu par le Rival.

- Chaque gemme bleue  sur les cartes de sa pile de cartes marquées (située sur la fenêtre de son plateau) et chaque gemme bleue  révélée sur la piste Écusson du Rival lui rapporte 1 point de victoire.

Enfin, vérifiez chaque carte Défi sur laquelle se trouve un écusson  :

- Chaque défi Facile que vous avez réussi vous rapporte 1 PV.
- Chaque défi Difficile que vous avez réussi vous rapporte 2 PV.
- Chaque défi Facile que vous n'avez pas réussi rapporte 1 PV au Rival.
- Chaque défi Difficile que vous n'avez pas réussi rapporte 2 PV au Rival.

Si vous avez marqué **plus** de points que le Rival, vous remportez la partie ! Si vous avez marqué **moins** de points que lui ou êtes à **égalité**, vous perdez.

CRÉDITS

Conception du jeu : Carl Van Ostrand

Développement et conception supplémentaire : Drake Villareal

Conception et développement du mode solo : Drake Villareal

Illustrations : The Mico

Illustrations supplémentaires : Marija Savik et Aleksandra Sofronieska

Graphismes : Bojan Drango

Graphismes supplémentaires : Naum Jamovski, Marija Savikj, Aleksandra Sofronieska

Rédaction des règles : Jonathan Cox

Relecture : Drake Villareal et Toni Toshevski

Mise en page des règles : Aleksandra Sofronieska

Traduction française : Ambre Poilvé

Relecture française : Antoine Prono

Production : Maja Denkov, Ivana et Vojkan Krstevski, Toni Toshevski

Publication : Final Frontier Games

Création de l'univers : Drake Villareal et Final Frontier Games

Un grand merci à : Larry Bogucki, Jeremiah Cole-Kelly, Doug Hettrick, Oliver et Angie Van Ostrand, Skyler Villareal