

GLOSSAIRE

Armée

Zone située à droite du plateau individuel des Seigneurs permettant de poser les cartes Nain et les cartes Cognar des Ordres dans les colonnes correspondantes.



Bourse

Zone inférieure du plateau individuel avec 2 encoches permettant de mettre les 2 talions non misés, face cachée, lors d'un tour de jeu.

Cognar

Jargon désignant les Héros et Héroïnes. Personnage puissant recruté quand une ligne composée d'un grade de chaque Ordre est créée.

Gemmes

Pierres précieuses permettant de définir l'ordre du tour en cas d'égalité sur les mises des Seigneurs. Elles sont placées dans la cavité du plateau individuel.



Grade

Encart présent sur le côté gauche de chaque carte Nain et Cognar, indiquant les éventuels Points de la carte.

Évaluation des Ordres

Décompte de majorité réalisé à la fin de l'Ère 1 permettant de remporter des Cognars d'Élite et une Certification de Liqueur.

Ère 1

Première partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Seigneurs et de 3 tours de jeu à 4-5 Seigneurs.

Ère 2

Deuxième partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Seigneurs et de 3 tours de jeu à 4-5 Seigneurs.

Marqueurs Échange de gemmes

Ces marqueurs sont présents pour rappeler aux Seigneurs à égalité (qui ont la même valeur de talion lors de la révélation des mises) leur échange de gemmes avant de passer à la résolution de la taverne suivante.

Nain

Personnage recruté dans les tavernes, appartenant aux 5 Ordres différents:



Bouclier



Temple



Errants



Forge



Talion

Poilu

Désigne un nain dans la force de l'Âge.

Points

Points indiqués dans les grades et permettant de calculer la Valeur de Bravoure de chaque Ordre. Chaque Ordre a une façon différente de calculer sa Valeur de Bravoure. (cf. Valeurs de Bravoure et effets en jeu, p. 7).

Seigneur

Désigne le dirigeant d'une forteresse-état. Dans les règles, ce terme désigne les joueurs et les joueuses.

Tavernes

Il s'agit des 3 lieux où sont recrutées les cartes Nain. Les tavernes de la Chope d'Yjddad, du Groggnard Rôti et de la Hallebarde Gourmande sont symbolisées par des enseignes sur la table de jeu et par des emplacements Taverne sur les plateaux individuels des Seigneurs.



Trésor Royal

Présentoir où se trouvent les talions d'or. Les Seigneurs prennent des talions dans le Trésor Royal lors d'un échange ou d'une transformation de talions.

Valeur finale de Bravoure

Score final de la forteresse-état comprenant l'armée et la zone de Commandement.

Zone de Commandement

Zone située à gauche du plateau individuel des Seigneurs qui permet de poser les cartes Cognar à grade Blanc et la Certification de Liqueur.

Zone de
Commandement



NAINS

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

PRÉPARATION DU TOUR

- Entrée des nains et des naines
 - Placez X cartes de l'Ère en cours dans chaque taverne. X = le nombre de Seigneurs.
- Les mises
 - Posez vos talions, face cachée, sur chaque emplacement Taverne et dans votre bourse.

RÉSOLUTION DES TAVERNES

- Révélation des mises
 - Révélez votre talion sur l'emplacement Taverne en cours de résolution.
 - Le talion de plus haute valeur détermine le Seigneur actif.

Les égalités sont départagées par les gemmes.
- Tour du Seigneur actif
 - Choisissez une carte Nain de la taverne en cours de résolution, puis appliquez l'éventuel effet de l'Ordre du Talion ou de l'Ordre des Errants.
 - Procédez, le cas échéant, au recrutement d'un Cognar.
 - Effectuez l'échange de talions si vous avez joué votre talion de valeur 0.

C'est ensuite au tour du Seigneur suivant, déterminé par l'ordre décroissant des talions ou des gemmes en cas d'égalité.

3. Échange de gemmes

Lorsque chaque Seigneur a joué, procédez à l'échange des gemmes entre les Seigneurs à égalité pour une valeur de talion donnée lors de la révélation des mises. Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante. Reprenez au 1. Révélation des mises.

TOUR SUIVANT

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, récupérez vos talions en main et passez au tour suivant.



Cartes Nain présentes en jeu

2 à 4 Seigneurs

5 Seigneurs

	I										II									
	4♣	4♣	4♣	4♣	4♠	4♠	4♠	4♠			4♣	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠		
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13
	5	5	5	6	6	7	8	8			5	5	5	6	6	7	8	8		