

BATTLE of the BARDS



Livre de règles

Aperçu & Objectif

Poètes, ménestrels et troubadours de tout Tessandor se rencontrent à Noonshade Keep pour la compétition annuelle "Battle of the Bards" pour partager les histoires des glorieuses batailles et aventures dont ils ont été témoins durant leurs voyages.

Ils se groupent en troupes créant des équipes uniques pour s'affronter dans la "Battle of the Bards", tentant de séduire l'auditoire et gagner le titre de Champion.

Pendant une partie de "Battle of the Bards", les joueurs forment leur troupe, créent des performances et rassemblent le public au fur et à mesure que la partie avance. La partie se termine à la fin d'un tour où le joueur a séduit 4 publics.

A la fin de la partie, un tour de rappel se produit, permettant aux troupes d'avoir une dernière chance de marquer des points de victoire. Après le rappel, la troupe avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Référence des couleurs

Bardes, Performances et dés sont répartis en 4 couleurs :



Bleu représente les Illusions



Violet représente la Danse



Rouge représente le Chant



Orange représente la Musique (instrumental)

Matériel

- 1 Livre de règles
- (*) cartes Barde de base
- (*) cartes Barde Leader
- (*) cartes Routard
- (*) cartes Avis de recherche
- (*) cartes Barde Vétéran
- (*) cartes Public
- (*) cartes Tour de rappel
- (*) jetons Performance
- (*) jetons Mélodie
- (*) Dés

Jetons Performance



Danseur



Illusionniste



Musicien



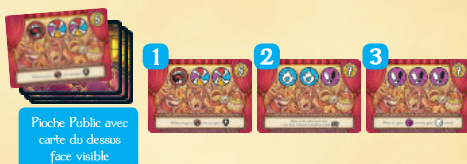
Chanteur

Jeton Mélodie



Mise en place

Mélangez toutes les cartes Public pour créer la pioche Public. Retournez trois publics et placez-les au centre du jeu. Retournez la carte Public du dessus et placez-la au-dessus de la pioche.



Séparez les bardes Leaders, les bardes de base et les bardes Vétérans en piles distinctes pour distribuer les mains de départ.

Créez la ligne de bardes vétérans :

Mélangez tous les bardes vétérans ensemble et placez la pioche au milieu de la zone de jeu. Tirez 4 bardes vétérans et formez une rangée pour créer la ligne de bardes Vétérans.



Le barde vétérans à côté de la pioche est désigné « Le Dernier Barde en Ville ».



2 Danseurs de base (Violet) - 2 Illusionnistes de base (Bleu) - 2 Musiciens de base (Orange) - 2 Chanteurs de base (Rouge) - 2 Avis de recherche - 1 Routard

Mélangez tous les Leaders et donnez-en un aléatoirement à chaque joueur. Les joueurs révèlent leurs leaders simultanément et obtiennent un jeton Performance et deux dés de la couleur correspondante.



Chaque joueur ajoute son leader à son deck (12 cartes) et le mélange, le plaçant ensuite face cachée devant lui. Chaque joueur tire ensuite 4 cartes de son deck.

Mélangez les cartes Rappel et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur. Chaque joueur peut regarder sa carte Rappel mais doit la garder secrète. La carte Rappel est utilisée dans le tour final, à la fin de la partie. Pour une explication complète de comment fonctionnent les cartes Rappel, lisez les règles du Tour de rappel à la page 7.



Le dernier joueur à s'être produit sur scène prend le jeton premier joueur, sinon choisissez aléatoirement un joueur qui recevra le jeton premier joueur.

Séquence de tour de jeu

Un tour de « Battle of the Bards » est un mix de phases tour par tour et simultanées. Lors d'un tour, l'ordre de tour commence par le joueur avec le jeton premier joueur puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Les phases d'un tour sont :

1. **Monter sur scène** (phase simultanée)
2. **Faire le spectacle** (phase tour par tour)
3. **Fin du tour** (phase simultanée)

1) Monter sur scène (phase simultanée)

♦ Tous les joueurs choisissent 3 cartes de leur main et les révèlent en les plaçant devant eux.

♦ Suivant l'ordre de tour, chaque joueur obtient des dés à partir des cartes qu'il met en jeu. Chaque carte ajoute un dé coloré à sa réserve de dés (indiqué en haut à gauche de la carte). Si c'est un dé blanc, vous pouvez prendre n'importe quel dé coloré pour l'ajouter à votre réserve de dés.



♦ Notez qu'une carte Avis de recherche peut être jouée sur scène ou conservée dans votre main. Un Avis de recherche en jeu copie la capacité du dernier barde en ville et un Avis de recherche dans votre main peut être défaussé avec des dés pour embaucher un barde Vétéran (voir page 5).



♦ Tous les joueurs lancent leurs dés

Monter sur scène : exemple

Julie choisit un *Danseur de base*, un *Illusionniste de base* et un *Routard*.

Elle choisit de conserver l'*Avis de recherche* dans sa main pour pouvoir acheter un *Barde Vétéran* plus tard pendant le tour. Les trois Bardes qu'elle a joués vont lui permettre d'ajouter un dé Violet et un dé Bleu, et elle choisit de prendre un dé Violet supplémentaire pour le *Routard*.

Julie ajoute ensuite ces trois dés à sa réserve de dés et lance tous ses dés.



2) Faire le spectacle (phase tour par tour)

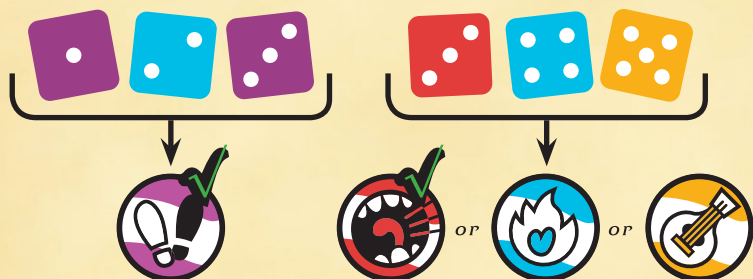
Suivant l'ordre de tour, chaque joueur va faire deux actions jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. A votre tour, vous pouvez réaliser les actions suivantes :

- ♦ Créer une performance
- ♦ Utiliser la capacité d'un barde
- ♦ Embaucher un barde vétérans
- ♦ Séduire un public
- ♦ Défausser pour séduire un public
- ♦ Utiliser un jeton Mélodie (action gratuite)
- ♦ Défausser pour une Mélodie (action gratuite)
- ♦ Passer

Créer une performance : défaussez une suite de 3 dés (1,2,3 ou 2,3,4 ou 3,4,5 ou 4,5,6) pour obtenir une performance du type correspondant à la couleur dominante parmi les dés défaussés. Si les trois dés sont tous de couleurs différentes, choisissez une de ces trois couleurs comme Type de Performance. Voir l'exemple ci-dessous.

Faire le spectacle : exemple

Charlotte utilise les dés suivants pour créer une (parmi deux différentes) Performance :



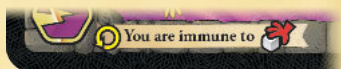
Avec les dés 1, 2 et 3, elle ne peut créer qu'une performance de Danse car le Violet est majoritaire. Avec les dés 3, 4 et 5, elle peut créer une performance Rouge, Bleue ou Orange et choisit de réaliser une performance de Chant. Notez que si Charlotte ne voulait pas créer une Performance de Danse, elle pourrait échanger les 2 dans ce cas, lui offrant plus de choix dans sa sélection.

A l'aide une action distincte, elle peut créer la seconde Performance.

Utiliser la capacité d'un barde : assignez un dé à l'un de vos bardes en jeu en plaçant un dé sur la carte. Vous devez utiliser la valeur du dé correspondant à l'icône du dé sur la gauche de la carte (la couleur n'a pas d'importance). Un dé assigné est maintenant bloqué et ne peut plus être utilisé ni volé pour quelque raison que ce soit pendant ce tour.



- ♦ Appliquez les capacités dans l'ordre, de gauche à droite. Si vous ne pouvez remplir les conditions d'une icône de capacité, vous ne continuez pas avec les autres icônes de la ligne de capacités.
- ♦ Vous ne pouvez utiliser une capacité de barde qu'une seule fois par tour.
- ♦ Lancez les dés obtenus. Ils peuvent être utilisés pendant ce tour.
- ♦ Les Jetons Mélodie obtenus peuvent être utilisés pendant ce tour.
- ♦ Un barde avec une capacité de soutien peut être utilisé de deux manières : vous pouvez gagner une action supplémentaire ce tour ou tourner le barde sur le côté et gagner la capacité marquée sur le côté de la carte. Il va rester activé en Soutien jusqu'à la fin du tour. Les capacités de Soutien sur les cartes vous indiquent comment les utiliser et ce que vous gagnez.
- ♦ Si vous avez un Avis de recherche sur scène il copie la capacité du Dernier Barde en Ville. Si le Dernier Barde en Ville a une capacité de Soutien, vous devez choisir de gagner une action supplémentaire au lieu d'utiliser la capacité de Soutien.



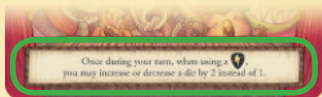
Embaucher un barde vétérans : si vous avez un Avis de recherche dans votre main, défaussez le dans votre pile de défausse et défaussez 2 dés avec la même valeur (peu importe laquelle) pour Embaucher n'importe quel barde de la ligne de Bardes Vétérans. Si c'est le Dernier Barde en Ville (le barde le plus proche de la pioche), vous devez payer un troisième dé qui a également la même valeur. Après l'Embauche, glissez les autres Bardes Vétérans à l'opposé de la pioche et tirez un nouveau Barde Vétérans qui sera le Dernier Barde en Ville. Voir l'exemple sur la page suivante.

Séduire un public : défaussez les Performances en nombre et type correspondant aux Performances indiquées en haut de l'une des 3 cartes Public en jeu pour séduire ce public. La carte Public au-dessus de la pioche Public n'est disponible à la séduction que si vous défaussez une carte de votre main (voir ci-dessous).



Note : cette icône indique que vous pouvez défausser un Jeton Performance de n'importe quel type.

- ♦ Placez la carte Public face visible sur la gauche de votre zone de jeu. Les Publics ont une capacité permanente que vous pouvez utiliser pour le reste de la partie.



- ♦ Prenez la carte face visible du dessus de la pioche Public et placez-la avec les autres Publics à séduire et retournez face visible la carte du dessus de la pioche.

Référence des capacités des bardes

icônes d'activation de capacités : icônes de capacités (suite) :



Assignez un dé d'une valeur égale ou supérieure pour activer la capacité.



Assignez un dé d'une valeur égale ou inférieure pour activer la capacité.



Assignez un dé de cette valeur exactement pour activer la capacité.



Soutien : Gagnez une action supplémentaire ce tour-ci ou activez la capacité Soutien sur le côté de la carte Barde.



Défausser un dé : Défaussez un dé non assigné.



Obtenez une Performance de la couleur correspondante.



Voler : Choisissez un dé d'un autre joueur et volez-le, choisissez ensuite l'un de vos dés et donnez-le à ce joueur. Chacun de vous peut garder la valeur du dé ou le relancer au moment de l'ajouter à son pool de dés.



Rassembler : Piochez une carte de votre deck et mettez-la en jeu. Ne gagnez pas le dé indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte, mais vous pouvez utiliser la capacité de cette carte ce tour-ci.



Piochez deux cartes puis défaussez-vous d'une carte.

icônes de capacités :



Gagnez un dé de la couleur correspondante.



Gagnez un dé de la couleur de votre choix.

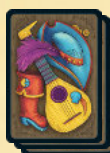


Gagnez un Jeton Mélodie.



Explorer : Piochez une carte de votre deck et choisissez entre la remettre ou la Virer, la retirant définitivement de votre deck.

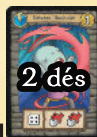
Embaucher un barde Vétéran : exemple



Le Dernier Barde en Ville



Ligne de Bardes Vétérans & Coût



Victoria a un Avis de recherche dans sa main et va Embaucher un Barde Vétéran. Elle défausse l'Avis de recherche vers sa défausse et également deux dés de valeur 4. Elle prend ensuite le Barde Vétéran Danseur et l'ajoute à sa défausse.

Si elle souhaite le Dernier Barde en Ville, eurele devrait défausser un autre dé de valeur 4. Après que Victoria a embauché le Danseur, le Chanteur glisse vers la droite et une nouvelle carte est tirée du dessus du deck pour devenir le Dernier Barde en Ville.

Défausser pour séduire un Public : défaussez la carte de votre main ET les jetons Performance requis pour Séduire le Public qui est face visible sur le dessus de la pioche Public. Placez la carte Public face visible à gauche de votre zone de jeu comme d'habitude. Retournez ensuite face visible la carte du dessus de la pioche.

Utilisez un jeton Mélodie (action gratuite) : utiliser un jeton Mélodie est une action gratuite qui peut être réalisée avant ou après une des actions de votre tour.



Défaussez un Jeton Mélodie pour faire l'une de ces deux actions :

- ♦ Augmenter ou réduire la valeur d'un dé d'un point (ex : d'un 4 à un 5). Vous ne pouvez pas changer un 1 en 6 ou vice-versa.
- ♦ OU Relancez n'importe quel nombre de vos dés.

Défausser pour une Mélodie (action gratuite) : défausser pour relancer est une action gratuite qui peut être réalisée avant ou après une des actions de votre tour. Défaussez la carte de votre main immédiatement pour augmenter ou réduire la valeur d'un dé d'un point, ou relancer n'importe quel nombre de vos dés.

Passer : ne faites rien de votre tour. Vous ne serez plus compté dans l'ordre de tour pour le reste ce tour.

3) Fin de la manche (phase simultanée)

Tous les joueurs défaussent simultanément tous les bardes joués ce tour-ci.

- ♦ Si un joueur a une carte dans sa main, il peut la défausser.
- ♦ Virer la carte, ce qui la retire de votre deck de façon permanente.
- ♦ Tous les joueurs piochent ensuite une main de quatre cartes. Si votre deck de bardes est vide, mélangez votre pile de défausse et créer un nouveau deck de bardes.
- ♦ Conservez tous les dés qui n'ont pas été défaussés, comprenant ceux qui ont été assignés aux bardes. Ils vont rester dans votre réserve de dés et être relancés au prochain tour.
- ♦ Le jeton Premier Joueur est donné au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Fin de partie

Une fois qu'un joueur a séduit quatre Publics, cela déclenche la fin de partie.

Continuez à jouer le tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé comme à l'habitude.

A la fin du tour, tous les joueurs séparent leur Bardes Vétérans embauchés de leur deck et jouent un tour de rappel.

Décompte des points

Chaque joueur défasse tous les dés de sa réserve de dés et révèle ensuite sa carte Tour de rappel. Pour chaque Barde Vétéran qu'un joueur a acheté pendant la partie qui correspond aux symboles de sa carte Tour de rappel, il obtient un dé. Ensuite tous les joueurs lancent leur dés simultanément et les additionnent.

4 Celui qui a le total le plus élevé remporte le Tour de rappel et ajoute 4 points à son total de points de victoire.

Les joueurs peuvent utiliser des Jetons Mélodie gagnés pendant la partie pendant ce Tour de rappel. S'il y a égalité pour prendre la tête du Tour de rappel, alors tous les joueurs à égalité lancent à nouveau leurs dés jusqu'à un vainqueur soit clairement désigné.

Tour de rappel : exemple

Arthur a 5 Bardes Vétéran et la carte Tour de rappel ci-contre.

Deux des Danseurs Vétéran et l'Illusionniste vont lui permettre de lancer 3 dés pendant le Tour de rappel.



Décompte des points

Chaque joueur totalise tous les points de Victoire obtenus pendant la partie :



Chaque Jeton Performance inutilisé rapporte 1 point de victoire.



Les cartes Public rapportent le nombre de points indiqué dans le coin supérieur droit.



Les Bardes Vétéran rapportent le nombre de points indiqué dans le coin supérieur droit.



Le vainqueur du Tour de rappel gagne 4 points de victoire.

Mort subite en cas d'égalité

Sélectionnez aléatoirement une des cartes Tour de rappel non utilisées et les joueurs à égalité obtiennent les dés comme si c'était leur carte Tour de rappel puis ajoutent un dé gratuitement. Lancez les dés et celui qui obtient le score le plus élevé gagne la Mort Subite et la partie. Relancez en cas d'égalité.

Aucun Jeton Mélodie ni capacité ne peut être utilisé pendant la Mort Subite.

Foire aux questions

- ♦ Note : s'il n'y a aucun dé disponible de la couleur correspondante lorsque vous gagnez un dé, vous n'en gagnez aucun.
- ♦ Tous les jetons et dés utilisés ou défaussés retournent à la réserve générale de jetons et dés et peuvent être utilisés à nouveau pour la suite de la partie.
- ♦ Si vous devez piocher pendant votre tour et que vous n'avez aucune carte dans votre deck, mélangez immédiatement toutes les cartes de votre pile de défausse pour former un nouveau deck et continuez avec vos actions.
- ♦ Vous pouvez utiliser plusieurs Jetons Mélodie pendant un tour et pouvez utiliser un Jeton Mélodie pour changer ou relancer un dé plusieurs fois.
- ♦ Si le texte d'une carte contredit ce livre de règle, c'est la carte qui prime.

Anatomie des cartes



Barde de base

- 1) Nom
- 2) Bordure de Barde de base
- 3) Couleur du barde
- 4) Coût de capacité
- 5) Icône de capacité



Barde Leader

- 1) Nom
- 2) Bordure de Barde de base
- 3) Icône de Leader & Couleur du barde
- 4) Coût de capacité
- 5) Icônes de capacités



Barde Vétéran

- 1) Nom
- 2) Bordure de Barde Vétéran
- 3) Icône de Vétéran & Couleur du barde
- 4) Coût de capacité
- 5) Icônes de capacités
- 6) Capacité de Soutien
- 7) Valeur de Points de victoire

Cartes Public



- 1) Valeur de Points de victoire
- 2) Conditions de Performance
- 3) Capacité de jeu permanente

