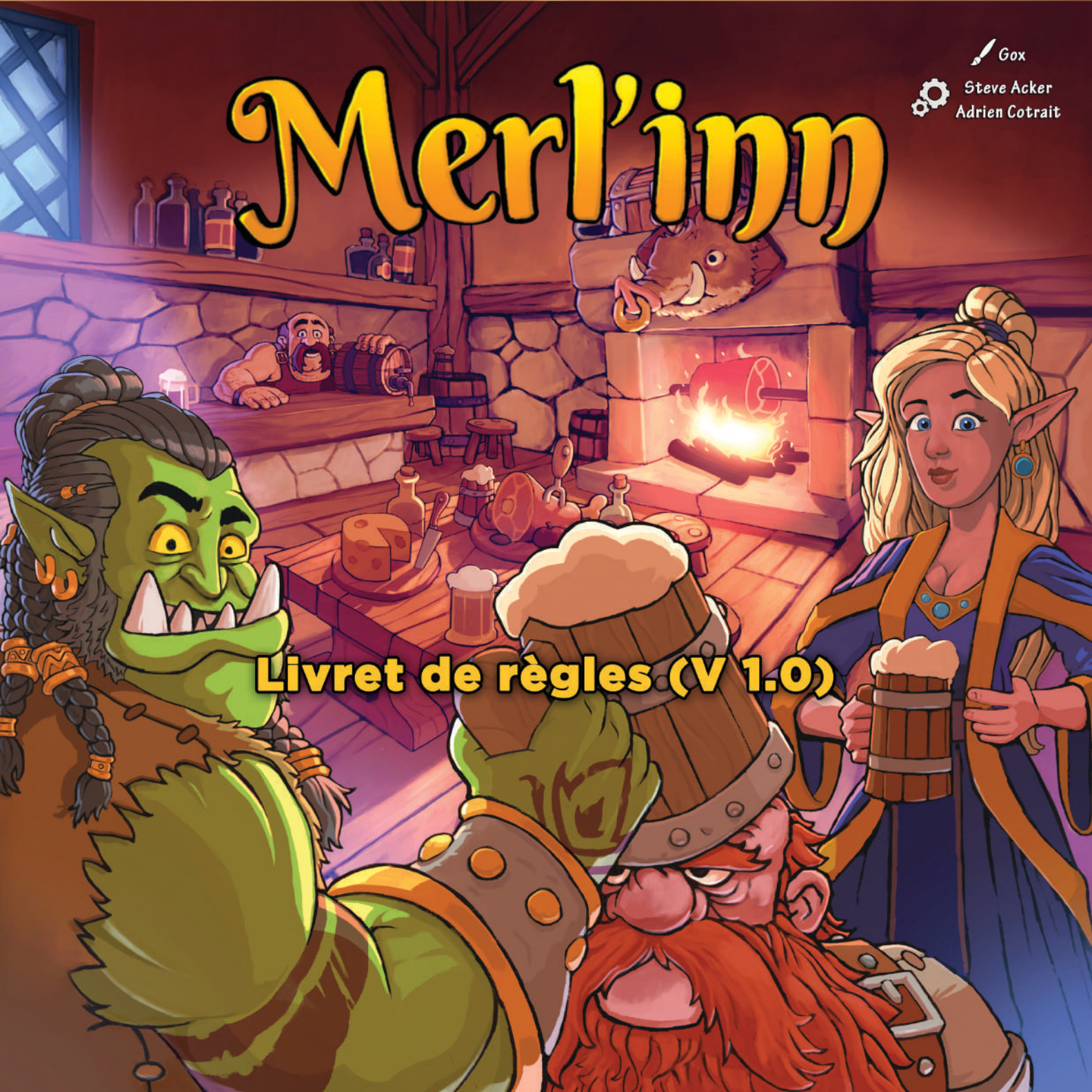


Gox



Steve Acker  
Adrien Cotrait

# Merl'inn



**Livret de règles (V 1.0)**

# Table des matières

Remerciements.....	3
Histoire.....	4
Liste du matériel .....	5
Mise en place .....	6-7
Introduction.....	8
• But du jeu	
• Aventuriers et Ressources	
• Déroulement et structure	
Plateau Taverne .....	9
Déroulement de la journée....	10-17
Phase I : Services.....	10-13
• A. Cartes Événements	
• B. Achats	
• C. Actions de Malice	
Phase II : Collecte.....	14
Phase III : Défis et Quêtes.....	15-16
Phase IV : Fin de journée.....	17
Fin de partie .....	18
Précisions.....	19
Solo et Automa.....	20-22
Mode de jeu.....	23
Iconographie.....	24

Salut, je suis Héléna  
votre assistante  
personnalisé...

Chut !



Ça commence  
bien dis donc....



# Remerciements

À la mémoire de ma maman, qui aurait été fière de voir l'un de mes rêves se réaliser.

Avec mes amis, nous avons toujours aimé les jeux interactifs, notamment Rokugan et Inis. Nos sessions régulières au Schluck and Spiel, notre bar à jeux favori à Strasbourg, ont nourri mon envie de créer un jeu de société mêlant interaction et médiéval fantastique. Mais l'idée parfaite tardait à venir. Alors, j'ai continué à jouer, explorant de nombreux jeux.

En début 2021, j'ai rencontré Adrien et Alexandre en leur présentant Spirit Island. Eux venaient de Paris, moi de Strasbourg, mais une belle amitié est née à travers nos nombreuses sessions sur Tabletop Simulator.

Un jour, j'ai partagé mon envie de créer un jeu sur la taverne. Adrien a immédiatement proposé un après-midi de brainstorming, et en février 2023, Merl'inn voyait le jour sur un bout de papier.

Un immense merci à Adrien pour son aide précieuse, sa patience et son investissement. Ce jeu est bien plus qu'un simple projet : c'est une histoire d'amitié.

**Steve Acker**



La team réunie dans notre bar à jeux favori

## Merci à tous nos playtesteurs :

Alex pour tes avis tranchés et ta recherche des limites du jeu, Jonathan pour tes corrections et ton aide. Sébastien pour ton enthousiasme, Eric et Clémence pour Insta et le site. Loïc pour ta folie, Charly pour ta bienveillance, Claire pour ta direction graphique, Mathieu pour ta pokémonerie.

Kévin et Guillaume pour votre temps, Hecatré pour tes idées, UnCoussinBaka et Zemeckis pour vos corrections, Wawa, William, Régis pour le solo, l'équipe du Schluck and Spiel de Strasbourg (Jean, Thibault, Stéphane, Yannick) pour les "grumbeerekiechle" et "Elsass Cola".

Merci à Gox, dont les magnifiques illustrations donnent vie au jeu, Emily pour la piste de point.

Seb, Johan, Tony, Arthur et Féfé pour les règles, la Geek Factory de Servon pour l'accueil, et les organisateurs du Festival des Jeux de Société de Vichy. L'équipe de 4Univers, Sandrine, Loïc de Martigues. Laurent Maire pour tes conseils.

Merci aux créateurs de contenu qui nous ont aidés pour la campagne de financement.

Le jeu n'aurait pas été possible sans chacun d'entre vous, merci du fond du cœur.

Amusez-vous bien et... volez des nains, c'est toujours utile !

**Steve Acker et Adrien Cotrait**

## Histoire

Dans le royaume fantastique de Cumbria, Orcs, Elfes et Nains cohabitent en presque harmonie.

Tous ces peuples ne vivent que pour une chose: la gloire de leur communauté. Ainsi, nombre d'entre eux partent à l'aventure en quête de prestige et de trésors.

Mais avant de partir, il est important de faire une halte dans un lieu très spécial : la taverne. Rien de mieux pour prendre des forces avant la dangereuse aventure qui les attend.

Ainsi a lieu cette année le grand concours de Merl'Inn : pendant quatre jours, chaque taverne de la région ouvre ses portes de manière ininterrompue, dévoilant les dernières innovations en matière d'aménagement et d'animation.

La taverne qui aura obtenu la meilleure réputation au cours de l'évènement sera récompensée du trèèèèè prestigieux prix de la Chope d'Or !

Saurez-vous saisir la Chope d'Or cette année ?



# Liste du matériel

## Éléments communs

56 cartes  
Évènement



7 cartes de  
Mise en place



20 cartes  
Quête



6 cartes  
Défi



4 cartes  
Automa  
recto verso



1 plateau de Score  
et un jeton journée



20 tuiles Tables  
réversible



2x11 tuiles  
Mobilier



3x24 Aventuriers  
Orc, Elfe, Nain



Réserve limitée

Tu veux  
ma photo ?

1 jeton premier  
joueur (+ 1 Chopine  
avec l'extension



## Éléments Joueurs

4 paquets de 7 cartes de base



Chaque paquet de cartes est associé à une bannière et une couleur indiquée dans le coin supérieur gauche

32 cubes de couleur  
8 par joueur



4 Aides de jeu



6 plateaux Taverne (+2 en Stretch Goal)



6 Cartes  
Guilde et jeton de score  
+ 2 en Stretch Goal



Chaque guilde est associé à un plateau, une carte et un jeton score portant le même icône, visible dans le coin supérieur gauche.

Exemple pour  
les Gobelins :

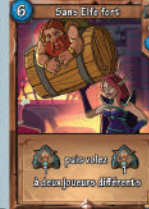
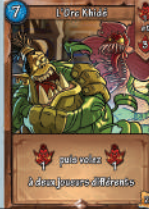


# Mise en place

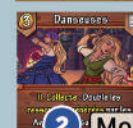
## Éléments communs 1 à 5



1  
Pioche des  
Cartes Évènement



Cartes  
Évènement



2 Mobiliers



3  
Pioche des  
Cartes Défis



Cartes  
Défis



Pioche des  
Cartes Quêtes



Cartes  
Quêtes



4  
Plateau de  
score



Jetons

## Éléments Joueurs 6 à 12



5  
Aventuriers



Tables

Plateau  
Taverne



6  
Aide de  
jeu



9  
Carte Mise  
en place



8  
1 cube de  
chaque couleur



11  
Pioche  
Cartes Joueur



12  
Chope  
Premier Joueur



# Mise en place


## Eléments communs

- 1 Mélangez les cartes **Évènement** et révélez en 5 pour former une rivière de cartes appelée le **Marché**.
- 2 Prenez les 20 tuiles **Mobilier** et mélangez-les. Placez-en 3 face visible à côté du **Marché** de cartes. Les autres tuiles forment une pioche face cachée.
- 3 Mélangez les **Défis** et les **Quêtes** séparément. Révélez un **Défi** et deux **Quêtes**.
- 4 Placez le plateau de score et les jetons à portée de tous les joueurs pour suivre les points et les journées. Placez le "jeton Journée" sur la première case du compteur de jours.
- 5 Préparez la réserve d'**Aventuriers**. Placez les tuiles **Tables** à disposition des joueurs.

## Exemple



Le set de base bleu, composé de 7 cartes et de la carte Guilde, forme un paquet de 8 cartes.

Ce joueur utilisera le jeton gobelins  pour marquer ses points sur la piste de score.

## Eléments joueurs



- 6 Prenez une **Aide de jeu**.
- 7 Prenez un plateau **Taverne**, choisi ou pioché au hasard, ainsi que la **carte de Guilde et son jeton de score** qui lui est associée. Placez 2 **Cubes**, de n'importe quelle couleur, dans les emplacements de capacité.
- 8 Placez 1 **Cube** de chaque couleur sur vos pistes de ressources à l'emplacement 0.
- 9 Piochez une carte de **mise en place**.
- 10 Commencez par placer les **Tables** sur les emplacements indiqués sur votre plateau.

Placez ensuite les **Aventuriers** et les **ressources** indiqués sur la carte de mise en place de l'étape précédente. Les **Aventuriers** peuvent être placés librement dans votre Taverne.

- 11 Choisissez une **couleur** (bleu, vert, rouge ou violet), Récupérez le paquet de cartes de base associé à cette couleur et ajoutez-y la **carte de Guilde** choisie à l'étape 7.

**Mélangez** ces 8 cartes pour former votre **pioche**, puis placez-la dans votre **zone de pioche**.

Chaque joueur pioche ensuite **6 cartes** pour constituer sa **main de départ**.

- 12 Placez un  dans la **Chope** (Oui oui...).
- Le joueur ayant bu une bière le plus récemment prend la "**Chope Premier Joueur**" avec le . Il pourra le placer dans sa **Taverne** au début de la partie.




# Introduction

## But du jeu

Vous êtes responsable de la **Taverne** de votre **Guilde**.  
Votre but ? Accueillir de nouveaux **Aventuriers**, gérer vos ressources et améliorer votre **Taverne** bien sûr !

Envoyez vos **Aventuriers** en quête de grandes récompenses. Vous avez 4 journées pour avoir la **Taverne** la plus prestigieuse, et remporter la partie.

Les **points de prestige**, représentés par cette icône , seront comptabilisés à la fin de la partie pour déterminer le gagnant.




Une **journée** correspond à une manche complète du jeu.  
Un **service** correspond à un tour de jeu pour un joueur.




À chaque service, vous devrez organiser vos **Aventuriers**, optimiser vos ressources et prendre des décisions stratégiques pour gêner les **Tavernes** des autres joueurs.




## Aventuriers et Ressources

Le jeu repose sur 3 ressources : **Or**, **Mana** et **Malice**.  
Elles sont essentielles pour progresser dans la partie.

Chaque type d'Aventurier est associé à une ressource :

Les Nains   génèrent de l'Or .  
Il vous permet d'acheter des **emplacements de Taverne, des Tables, des Mobiliers**.

Les Elfes   génèrent de la Mana .  
Elle vous permet d'acheter des **cartes Évènement** au **Marché**.

Les Orcs   génèrent de la Malice .  
Elle vous permet d'activer les **actions de Malice** sur votre plateau **Guilde**.

## Déroulement et Structure

Une journée de jeu se divise en plusieurs phases successives. Les phases du jeu sont brièvement présentées ici et détaillées plus loin dans le livret.

### I. Services

À tour de rôle, **chaque joueur effectue un service**, en jouant une carte **Évènement**. Chaque joueur réalisera **3 services** durant la journée.

Durant cette phase, les joueurs peuvent également acheter des améliorations pour leur **Taverne**, acheter des cartes **Évènement** pour renforcer leur paquet de départ et utiliser les **actions de Malice** de leur guilde.

### II. Collecte

Les **cartes non jouées** durant le service (restant en main) sont **défaussées** pour **générer des ressources** et effets. Les **Aventuriers présents** dans votre **Taverne** génèrent également des ressources.

### III. Défis et Quêtes

Les **Tavernes** sont d'abord **comparées lors d'un Défi**, rapportant des points et ressources.

Ensuite, les joueurs peuvent **envoyer leurs Aventuriers en Quête** (ils sont alors **défaussés** pour obtenir des récompenses).

### IV. Fin de Journée

Réapprovisionnez le **Marché** ainsi que les cartes **Défi** et **Quête**. Passer la **Chope Premier joueur** et relever les **Aventuriers couchés**. Chaque joueur pioche 6 cartes de son paquet.



# Plateau taverne

Chaque joueur dispose d'un plateau Taverne associé à une guilde pour sa partie.



**1 2** Emplacements de **Tables** de départ.

**3** Débloquez cet emplacement pour **3** : placez une **Table** , puis effectuez un **achat supplémentaire** pendant ce service.

**4** Débloquez cet emplacement pour **4** : placez une **Table** , puis gagnez .  
(Deux aventuriers de votre choix à **disposer librement dans votre Taverne**).

**5** Débloquez cet emplacement pour **3** : placez une **Table** , puis .

(Piochez une carte **Quête**, que vous conserverez en main jusqu'à sa résolution).

**6** Emplacements de **Mobiliers** Placez les **Mobiliers** achetés durant la partie sur ces emplacements.

**7** **Tableau de Malice** de votre **Guilde** :  
Il regroupe la **capacité unique** de votre guilde, son **Action de Malice exclusive**, ainsi que deux emplacements pour insérer **des cubes** indiquant leur **disponibilité**.  
Vous y trouverez également les coûts nécessaires pour effectuer les autres **Actions de Malice**.

**8** Emplacement pour jouer vos **cartes Évènement** : 3 emplacements, chacun représentant 1 service.

**9** Suivez l'évolution de vos **ressources** (Or , Mana , Malice ) de 0 à 9 en utilisant ces pistes. Lorsque vous dépassez 9, placez un cube sur 10 et recommencez. Vous pouvez stocker **20 ressources maximum** de chaque type.

# Déroulement de la journée

Merl'Inn se joue en 4 journées. Chaque journée est décomposée en 4 phases distinctes.

## I. Services

- Jouez une carte **Évènement** (*Obligatoire*)
- Réalisez un **Achat** (*Facultatif*)
- Réalisez une **Action de Malice** (*Facultatif*)
- Réalisez des **Actions gratuites** (*Facultatif*)



À **tour de rôle**, chaque joueur effectuera un service. Chaque joueur réalisera **3 services au total** dans une journée.

Les actions ci-dessus peuvent être effectuées dans **l'ordre de votre choix** durant chaque service.

## A. Cartes Évènement

Elles permettent de réaliser la plupart des actions dans le jeu.

Pour jouer une carte **Évènement**, placez la carte que vous souhaitez jouer sur un **emplacement de service** sur votre plateau **Taverne** et appliquez son effet. Jouez une carte **Évènement** à chaque service **est obligatoire**.



## B. Achats

Lors de votre service, vous pouvez dépenser votre Mana  ou votre Or .

Chaque joueur ne peut effectuer qu'**un seul achat par service**.

Après un achat, **complétez l'offre du Marché** en révélant une carte **Évènement** ou un **Mobilier** pour les prochains joueurs.

Dépensez votre Mana  pour acheter une carte

**Évènement** :




- Dépensez **5** pour acheter cette carte et la placer sur  **votre pioche**
- Titre et illustrations
- Effet de défausse : **Défaussez** cette carte durant la phase **II. Collecte** (explication à la page 14) pour appliquer les effets indiqués
- Lorsqu'une carte est jouée sur un emplacement de service, appliquez ses effets **autant que possible**. Si votre **Taverne** est pleine, aucun **Aventurier** ne peut y être ajouté.
- Points de prestige** gagnés en fin de partie


Et les achats avec l'Or ?!

Oui benh 2 secondes !



## B. Achats (Suite)

Dépensez votre Or  pour acheter :

 Un **emplacement** au choix dans votre **Taverne** et activer **l'effet indiqué**.



### Exemple


Placez une **Table** avec deux chaises et piochez une carte **Quête**.

Emplacement de taverne

 Une **Amélioration** de **Table**




Tuile Table

1 Dépensez  pour **retourner cette tuile** et augmenter la capacité de la **Table**, passant de 2 à 5 chaises.

Les **Aventuriers restent** sur la tuile.

2 Nombre de chaises


3 **Points de prestige** gagnés en fin de partie

Les **Tables**  accueillent des **Aventuriers** dans votre **Taverne**. Vous commencez avec deux emplacements, mais vous pouvez en débloquer d'autres.

Il existe deux types de **Tables**, représentées par des tuiles recto-verso :

**Tables** avec 2 chaises  et 5 chaises .

Chaque chaise peut accueillir un **Aventurier**, indiquant ainsi la capacité de la **Table**.


 Un **Mobilier** au **Marché** et le placer dans votre **Taverne**.



Mobilier




Emplacement de Mobilier dans votre Taverne

Cette icône  représente les **Mobiliers** et l'endroit où vous pouvez les placer sur votre plateau **Taverne**.

Les **Mobiliers** offrent des **effets permanent** et s'activent pour la plupart **pendant** vos services. Vous pouvez en installer jusqu'à **quatre** dans votre **Taverne**, mais vous ne pouvez pas avoir **deux exemplaires** du même **Mobilier**.



1 Dépensez  pour acheter et placer ce **Mobilier** dans votre **Taverne**

2 Titre et Illustration

3 **Points de prestige** gagnés en fin de partie

4 Effet du **Mobilier**



Les **Mobiliers** peuvent être utilisés en tant qu'**action gratuite**  (voir page suivante) pendant vos **services** pour la plupart.

**Astuce :** Pour vous rappeler qu'un **Mobilier a été utilisé** pendant cette journée, inclinez sa tuile sur le côté.



## C. Actions de Malice

Chaque plateau **Taverne** est lié à une **Guilde**, qui apporte plusieurs éléments :



- 1 Une **carte spéciale** ajoutée à votre paquet de cartes lors de la mise en place
- 2 Une **capacité unique** et un emplacement de cube



La plupart des **Capacités uniques** peuvent être utilisées en tant qu'**action gratuite** ⏳ pendant vos **services**

T'as de la Malice  
mais pas de style !



- 3 Des actions de **Malice** aux coûts variables :

Pendant votre tour, vous ne pouvez effectuer **qu'un seul type d'action de Malice**, en dépensant les ressources nécessaires.

- 3a Cette action permet de **déplacer** ou **expulser** des **Aventuriers** de **votre Taverne**. "**Illimité**" signifie que vous pouvez le faire plusieurs fois **durant un service**, en payant le coût à **chaque usage**.
  - 3b **Relevez** des Aventuriers qui ont été couchés par des effets de cartes.
  - 3c **Piochez** une carte **Évènement** de votre paquet et ajoutez-la à votre main.
  - 3d **Jouez** une carte supplémentaire au cours de ce service. (Placez-la par-dessus votre carte jouée).
- 4 Une action de **Malice** exclusive à la guilde avec un emplacement de cube, utilisable une seule fois par partie.

## Variante optionnelle

Appliquez cette **variante** si vous souhaitez avoir plus de contrôle sur **les effets négatifs** que vos adversaires jouent contre vous.

Les actions **3a** et **3b** avec le symbole **réaction** ⚡ peuvent être activées **pendant le tour** d'un autre joueur, lorsqu'il effectue **une action négative contre vous** (vol, échange, coucher un **Aventurier**).

L'effet se résout après l'action de l'adversaire, en **dépensant votre Malice**.

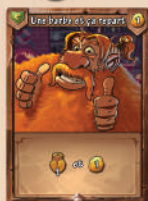
## D. Actions gratuites

Les **Actions gratuites**, indiquées sur certains **Mobiliers** et **capacités de plateaux de Guilde**, sont représentées par cette icône ⏳<sub>1</sub>.

Le chiffre précise combien de fois elles peuvent être utilisées **par jour**, au cours de **vos services**.

# Exemple d'un service

## Jouer une carte



Alex réalise son **premier service** :  
Il joue la carte **Évènement** "Une barbe et ça repart" **de sa main**, qu'il place sur le **premier emplacement de service**, et gagne immédiatement un et .

1



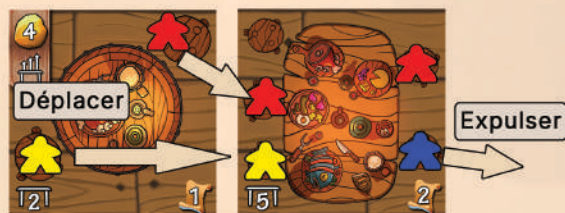
Jouer une carte est **obligatoire** à chaque service

## Action de Malice

Alex décide ensuite d'effectuer une action de **Malice**.  
Il choisit "**déplacer ou expulser**" sur son plateau .



Plateau Taverne d'Alex



Tables d'Alex

Il dépense et déplace et d'une **Table** vers une autre dans sa **Taverne**, puis expulse un qu'il remet dans la réserve.



Vous ne pouvez effectuer qu'**un seul type** d'action de **Malice** par **service**

## Achat

Puis, il réalise un **achat** en dépensant pour débloquer un nouvel emplacement dans sa **Taverne**.

Il y place une **Table avec deux chaises** et gagne le **bonus indiqué** : piocher une carte **Quête** dans sa main.



**Un seul achat par service**, payé en Or ou en Mana

## Action Gratuite

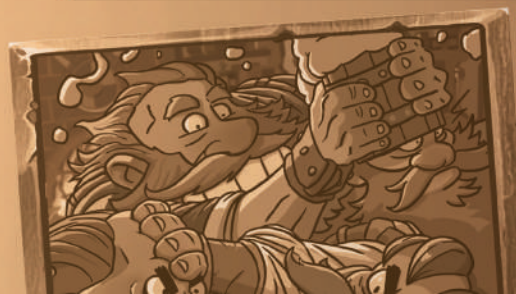


Enfin, il effectue une **action gratuite** en activant la capacité spéciale de sa guilde de Gobelins, lui permettant de gagner un **Aventurier**.

Retirez le **Cube** pour indiquer que cette capacité a déjà été utilisée pendant cette journée.



Le nombre d'actions gratuites par service est **illimité**, mais elles ne peuvent être effectuées que **pendant vos services**.



## II. Collecte

La phase de **Collecte** a lieu une fois que chaque joueur a effectué ses **trois services**.

Tous les joueurs déplacent **les cartes de leur emplacement de service vers leur défausse**.

### A. Cartes non jouées






Carte restante en main

**Les cartes non jouées** pendant les services (restant en main) sont défaussées, déclenchant leur **effet de défausse**, **1** indiqué dans le **coin supérieur droit** des cartes **Événement**, et générant des ressources et des effets.

### B. Revenu des Aventuriers

Les joueurs gagnent **simultanément** des ressources pour chaque **Aventurier debout** dans leur **Taverne**.

Autant d'Or  que de Nains  

Autant de Mana  que d'Elfes  

Autant de Malice  que d'Orcs  


 Les **Aventuriers couchés**  ne donnent pas de ressources

### Aventuriers couchés

Certains effets de jeu **couchent vos Aventuriers** .

Dans cet état, ils ne génèrent **plus de ressources**, ne peuvent **ni être déplacés**, **ni utilisés** pour les **Quêtes** ou les **Défis**.

Ils se relèvent de trois façons :

- 1 Une action de **Malice** pendant un de vos services.
- 2 En dépensant de la **Malice** en réaction  à un effet négatif (dans la variante optionnelle).
- 3 **Gratuitement**, durant la **phase IV : Fin de journée**.

## Exemple

Alex réalise sa phase de **Collecte** :

### A. Cartes non jouées



Cartes restantes en main

Alex n'a pas utilisé "Copieur masqué" et "Nainvasion" durant ses services. Il les défausse en appliquant leurs effets.


"Copieur masqué" lui fait gagner **2**.

"Nainvasion" lui permet de choisir entre **1** ou **2**. Il opte pour **1**, qu'il place dans sa **Taverne**.

### B. Revenu des Aventuriers

Alex gagne **les ressources** correspondantes pour chaque **Aventurier** dans sa **Taverne** :



Il gagne **2** pour ses Nains et **1** pour son Elfe. L'Orc étant couché , il ne rapporte aucune ressource lors de cette collecte.

Des Sousous !

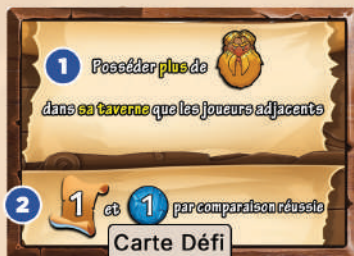
Dans la  
Popoche !

14

### III. Défis et Quêtes

#### A. Défis

**Avant** de passer aux **Quêtes**, **résolvez le Défi** pioché pour la journée. Un **Défi** est un **objectif comparatif** avec les **Tavernes** des **joueurs adjacents** (à votre gauche et à votre droite), comme avoir plus de Nains ou moins d'Orcs.

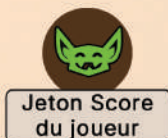


- 1 **Comparez** l'élément indiqué avec ceux de **joueurs adjacents**.
- 2 Si vous réussissez le **Défi**, vous **remportez les récompenses** indiquées, **sans envoyer d'Aventuriers dans la réserve**. En cas d'égalité, personne ne gagne.

#### Score

Lorsque vous marquez **des points** via les **Quêtes** et **Défis**, avancez immédiatement votre pion sur la **piste de Score du nombre de** gagnés.

Les points des cartes **Événement**, du plateau **Taverne (Mobilier et Tables)**, ainsi que ceux issus des **ressources restantes**, sont ajoutés en **fin de partie**.



#### B. Quêtes

Les **Quêtes** sont des **objectifs communs** à tous les joueurs. Chaque joueur peut résoudre **une Quête à la fois**, mais tous les joueurs le font **simultanément**.

Pour accomplir une **Quête**, vous devez **défausser** des **Aventuriers** et les envoyer **dans la réserve** pour gagner les **récompenses** indiqués.

Vous pouvez résoudre une **Quête** disponible mais également celles de votre **main**.



- 1 Cette **Quête** demande d'envoyer assis à une même table **dans la réserve**
- 2 Gagnez et si vous réalisez cette **Quête**
- 3 Cette **Quête** demande d'envoyer et assis à des tables différentes **dans la réserve**
- 4 Gagnez et gratuitement si vous réalisez cette **Quête**



Les **Aventuriers** couchés ne comptent pas pour les **Défis** et les **Quêtes**

Une **Quête** demandant des **Aventuriers** à une table n'exige pas qu'ils soient **seuls**

Les **Quêtes**, communes à tous, peuvent être accomplies **plusieurs fois**, identiques ou différentes, si le joueur a assez d'aventuriers à défausser

Les **Quêtes** dans votre main sont personnelles

## Exemple



## A. Défis

1 Le **Défi** consiste à avoir plus d'Elfes que les joueurs **adjacents**.

**John** en a plus que ses deux voisins. Il gagne 2 et 2.

**Adrien** en a plus qu'**Alex**, mais moins que **John**. Il gagne 1 et 1.

**Alex** a le moins d'Elfes. Il ne gagne rien pour ce **Défi**.

## B. Quêtes

Les joueurs réalisent en simultanée les **Quêtes** communes proposées.

2 **Alex** accomplit **deux fois** la **Quête** "Incroyable Duorc". Il **remet dans la réserve** et gagne 2 et 4.

3 **John** réalise la **Quête** "Mystère de la table en kit", les **Aventuriers** requis étant à **des Tables différentes**.

Il **remet dans la réserve** et gagne 3 et [table icon].

**John** accomplit **également** la **Quête** "Incroyable Duorc". Il **remet dans la réserve** et gagne 1 et 2.

**Adrien** ne peut accomplir aucune **Quête** aujourd'hui.

Tous les joueurs **avancent leur pion sur la piste de Score** en fonction des points marqués.

Hum.. Si j'ai 3 baffes et j'en donne deux..

Tu es Nainsupportable !

Il t'en reste une pour l'Elfe !

## IV. Fin de journée


### A. Réassort du marché

**Défaussez** toutes les **cartes** et tuiles **Mobilier** du **Marché**, puis remplacez-les par de nouvelles.

### B. Réassort du Défi et des Quêtes

**Défaussez** les cartes précédentes, puis piochez un nouveau **Défi** et deux **Quêtes**.

### C. Définir le premier joueur

Placez un  dans la **Chope premier Joueur**. Passez la **Chope** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le  pourra ensuite être placé dans sa **Taverne**.

### Variante optionnelle

Utilisez cette variante pour équilibrer la désignation du **premier joueur**.

Le joueur ayant **le moins de points choisit qui commencera la prochaine journée** et lui remet la Chope premier joueur.

En cas d'égalité, le joueur actuellement en possession de la Chope tranche entre les joueurs à égalité.

La Chope **ne peut pas être attribuée au même joueur deux journées consécutives**.

Pour les  
Frimeurs !



### D. Relevez et Piochez

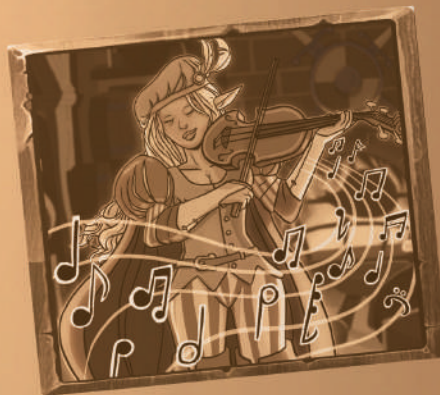
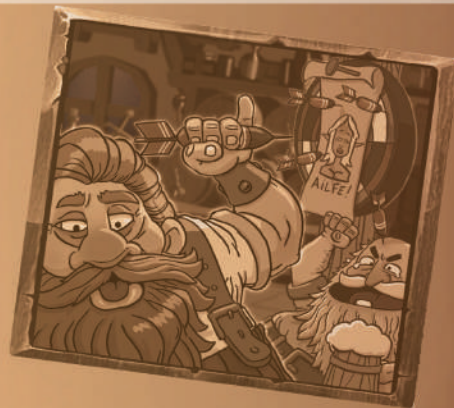
Relevez gratuitement tous les **Aventuriers** couchés.

Chaque joueur pioche **6 cartes** de son paquet. Si sa pioche est vide, il **mélange sa défausse** pour en former une nouvelle, puis pioche les cartes manquantes.

Remplacez **les cubes** dans leur **emplacement de capacité**, et tous les **Mobiliers** seront de nouveau utilisables pour la prochaine journée.

### E. Jeton journée

Avancez le **jeton Journée** sur la case suivante du compteur de jours.



# Fin de partie

À la fin de la **quatrième journée**, chaque joueur additionne ses points 📄 sur le plateau de score. Celui qui a le plus de points obtiendra la **victoire** !

En cas d'égalité, la **Malice** 🍷 départage les joueurs. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

## Variante optionnelle

Pour une **première partie**, nous conseillons de jouer **en trois journées** au lieu de quatre. Les joueurs restent toutefois libres d'en ajouter d'autres s'ils le souhaitent.

Trois jours, c'est suffisant pour vous mettre la pâtée



Il va falloir être Elf-ficace



Moi j'dis... ajoutons une cinquième !  
Comme ça, j'ai peut-être le temps de comprendre les règles...



## Score Finale

Tenez compte des éléments suivants :



5 Ressources restantes

- 1 Les points des **Quêtes** et des **Défis**, sont comptés **au fil de la partie** sur la piste de Score
- 2 3 4 Les points des cartes **Événements** achetées et du plateau **Taverne (Mobilier et Tables)** sont **ajoutés en fin de partie** sur la piste de Score
- 5 **En fin de partie**, pour chaque groupe de **5 ressources identiques** sur vos pistes, gagnez **1** sur la piste de Score

Exemple : 7 = 1 10 = 2

Pas de mélange entre types de ressources

# Précisions


## Effets de cartes

Pour toutes les cartes, le **joueur qui joue la carte** choisit les **Aventuriers** concernés et décide entièrement de leur placement, pour les effets de vol, d'échange, de déplacement ou couché.

La réserve d'**Aventuriers** est limitée : une fois vide, aucun autre ne peut être obtenu. Si un effet ajoute plusieurs **Aventuriers**, résolvez-le dans l'ordre du tour jusqu'à épuisement de la réserve.

Les cartes **affectant plusieurs joueurs** doivent **cibler des joueurs différents**.

Choisissez jusqu'à deux  
joueurs, échangez à  
chacun un de vos



**Exemple :**  
La Carte "Chaises musicales"

### Règles à deux joueurs :

Pour les cartes à effet ciblant plusieurs joueurs, vous pouvez **considérer la réserve comme un joueur supplémentaire**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un **Automa** (joueur fictif) pour simuler un troisième joueur (voir règles sur la page suivante)

### Donnez un Aventurier :

Cet effet permet d'envoyer un de **vos Aventuriers** chez un autre joueur, **s'il a une chaise disponible**.

L'initiateur de l'effet choisit son placement. L'envoi doit être possible pour obtenir la récompense.

Donnez à un joueur  
pour gagner



**Exemple :** Alex envoie 1 Elfe au sein de la **Taverne de John**. John a encore de la place dans sa **Taverne** et Alex place l'Elfe sur une des chaises disponibles.

L'effet étant réalisé, Alex gagne 4 et



## Cartes Quêtes

Les cartes **Quêtes** peuvent **entrer dans votre main** grâce à divers effets de jeu.

Elles ne sont pas considérées comme faisant partie de votre main et peuvent être résolues lors de la **phase III : Défis et Quêtes**.

Elles ne sont défaussées que lorsqu'elles sont jouées.

## Rappel

### Phase III : Défis et Quêtes

**Défis :** Recevez les récompenses pour **chaque joueur adjacent que vous dépassez**.

**Quêtes :** Les **Quêtes** sont accessibles à tous les joueurs et ne peuvent pas être **volées**.

Lors de la réalisation d'une **Quête**, **défaussez** immédiatement les **Aventuriers** requis de votre **Taverne avant** de collecter les ressources afin d'éviter toute erreur.

Effectuez chaque **Quête** séparément en procédant aux défausses au fur et à mesure.



# Solo, Coop et Automa

## Introduction

Ce mode permet de jouer en **Solo ou en Coopération** contre un ou plusieurs **joueurs fictifs** (Automa) : les **Taverniers**. En solo, appliquez **la règle pour deux joueurs** (voir page 19).

Les **Taverniers** peuvent aussi être ajoutés pour compléter le nombre de joueurs et semer le chaos !

Un **livret de scénarios** solo et coopératif (débloqué pendant la campagne de financement) est disponible sur : [www.merlinn.fr](http://www.merlinn.fr) ou le **forum BGG**

## Matériel

Vous trouverez dans la boîte de jeu une **carte Automa** pour chaque guildes présente.



- 1 Nom de la guilde
- 2 Difficulté : chaque étoile (\*) augmente le niveau de challenge
- 3 Capacité spéciale de la Guilde
- 4 Ordre de priorité lors de l'acquisition d'Aventuriers et de ressources
- 5 Coût en **Malice** pour le **Tavernier** pour jouer une carte supplémentaire
- 6 Cette icône indique combien de cartes le **Tavernier** doit défausser, en appliquant leur effet durant la phase II. **Collecte**

## Mise en place

A. Installez un plateau **Taverne** pour un **Tavernier** en utilisant celui de la **Guilde** choisie pour lui.

Placez-le **comme un joueur supplémentaire**, ce qui est important pour les **Défis** avec les joueurs adjacents.

Placez ensuite la **carte Automa** sur la piste **Malice** de son plateau : le **Tavernier** utilisera uniquement cette carte et non les actions de **Malice** du plateau.



B. **Retirez la carte « Chaises musicales »** du paquet d'un joueur non utilisé. Mélangez ensuite la carte de la **guilde précédemment sélectionnée** avec ce paquet, puis placez l'ensemble sur la **pioche** du plateau Taverne.

C. Comme pour les autres joueurs, piochez une carte de mise en place pour le **Tavernier** et installez ses **Aventuriers**.

Cependant, le **Tavernier n'a pas besoin de table**. À la place, il commence la partie avec **3**.

Tu crois que quelqu'un à compris le jeu de mot de la carte "sauvez Willy" ?

Ben vu qu'on doit l'écrire ici.. C'est dire...

## Phases de jeu du Tavernier

### I. Services


Le **Tavernier** ne possède pas de main de cartes. Il résout les étapes suivantes dans l'ordre.

#### A/ Résolution des cartes :

Pendant son tour, il pioche **une carte de son paquet** et **applique immédiatement son effet** si possible.





Le Tavernier réalise chaque action au mieux. Il ne **pioche pas** de cartes, **n'échange pas** de ressources ou d'Aventuriers, **ne se déplace pas** et **n'expulse pas**.

À la place de toute pioche (Carte ou Quête), il gagne .

Si une action est **partiellement impossible**, il réalise ce qu'il peut **et gagne l'effet de défausse de la carte concernée**.

#### B/ Malice :

  : Ces icônes sur les cartes **Automa** indiquent qu'à chaque **seuil de Malice atteint**, celle-ci est dépensée pour **piocher et jouer une carte supplémentaire**.

Cela ne peut se produire qu'**une fois par service**, comme pour les joueurs.

#### C/ Achats de cartes au Marché :

**Utilisation du Mana**  : Le **Tavernier** dépense son Mana pour acheter une carte disponible au **Marché**.

**Priorité des achats** : Il achète toujours la carte la **plus chère** qu'il peut se permettre avec ses ressources.

En cas d'égalité de coût entre plusieurs cartes, il choisit celle placée le plus à **gauche** dans le **Marché**.


La carte achetée est placée au-dessus de sa pioche.

#### D/ Dépense d'Or :

A chaque service, le **Tavernier** dépense  pour gagner .

### II. Collecte



Le **Tavernier** déplace les cartes de ses emplacements de service vers sa défausse.

 : Cette icône sur les cartes **Automa** indique qu'à cette phase, le **Tavernier défausse depuis sa pioche le nombre de cartes Évènement indiqué** et applique leurs effets de défausse.

Ensuite, il gagne **les ressources des Aventuriers** dans sa **Taverne**, comme les autres joueurs.

### III. Défis et Quêtes

Le **Tavernier participe** aux **Défis**.

Ensuite, Il tente de réaliser les **Quêtes** en privilégiant les **points de victoire**, puis les ressources. Il n'a **aucune contrainte de placement**, n'ayant pas de **Tables**. S'il devait gagner une , il gagne à la place .


### IV. Fin de journée

Le **Tavernier** relève gratuitement ses **Aventuriers** couchés comme les autres joueurs.

Durant cette phase, **s'il a des cartes dans sa défausse**, il les mélange puis les place **en dessous** de son paquet.

**(Variante optionnelle)** : Si l'Automa doit choisir un nouveau premier joueur, il donnera toujours la **Chope** à son voisin de **gauche** pour s'assurer de jouer en dernier.

### Score de fin de partie

Comptez les points de victoire du **Tavernier** comme pour un **joueur normal**. Ensuite, pour **chaque paire d'Aventuriers restants** dans sa **Taverne**, il gagne .



## Ordres de priorité

### Généralités

- Si le **Tavernier** doit choisir entre une ressource et un **Aventurier**, il priorise toujours l'**Aventurier**.
- En cas de doute ou d'incompréhension, reportez-vous à son **ordre de priorité**.
- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour être ciblés, le **Tavernier** vise en priorité le **joueur ayant le plus de point de prestige** actuellement. Si celui-ci n'est pas concerné, il cible le **joueur suivant** dans l'ordre du tour.

### Ressources

#### Lorsque le Tavernier doit choisir une ressource à gagner, à voler ou à donner :

- Il priorise la ressource qu'il possède en plus **faible quantité**.
- **En cas d'égalité**, référez-vous à l'ordre de priorité de guilde sur sa carte **Automa**.
- Lors d'un **vol**, il cible le joueur **possédant le plus de cette ressource**.
- Lors d'un **don**, il cible le joueur **possédant le moins de cette ressource**.

## Aventuriers

Il sélectionne le **type d'Aventurier** en fonction du **Défi du jour**.

### A/ Gagner des Aventuriers :

**Défi "avoir plus"** : il privilégie toujours le type d'**Aventurier** requis.

**Défi "avoir moins"** : Il évite autant que possible le type d'**Aventurier** de ce type et se reporte sur son ordre de priorité.

### B/ Voler des Aventuriers :

**Défi "avoir plus"** : Il vole un **Aventurier** du type requis, en priorité chez le joueur qui en possède **le plus qui lui est adjacent**.

**Défi "avoir moins"** : Il évite de prendre un **Aventurier** de ce type et suit alors son **ordre de priorité** habituel, en ciblant le joueur qui en possède **le plus**.

### C/ Coucher des Aventuriers :

**Défi "avoir plus"** : Il couche un **Aventurier** du type requis chez l'un de ses **joueurs adjacents**, en ciblant celui qui en possède le plus, à condition que cela lui permette de **l'égaliser ou de le dépasser**.

**Défi "avoir moins"** : Il couche un **Aventurier** chez le joueur qui possède le plus d'**Aventuriers** dans sa **Taverne**, en évitant de viser celui concerné par le **Défi**.

### D/ Donner des aventuriers :

**Défi "avoir plus"** : Il ne donne jamais les **Aventuriers** requis par le **Défi**. Il donne ses **Aventuriers** au joueur qui en possède le moins.

**Défi "avoir moins"** : Le joueur choisit le type d'**Aventurier** indiqué par le **Défi**, puis il doit donner ces **Aventuriers** à l'un de ses **joueurs adjacents**, en ciblant celui qui en possède **actuellement moins que lui**.

Bon benh voilà..  
Faut meubler les  
trous du livret



Combien de  
personnes vont  
tourner ce livre pour  
lire ça ?

Je sais pas  
mais c'est marrant !



# Mode de jeu

## Campagne Deckbuilding

Dans ce mode, vous jouez une série de **deux parties consécutives**, chacune composée de **trois Journées**, en **conservant votre deck** d'une partie à l'autre.

Ce mode est recommandé pour les **joueurs expérimentés** qui souhaitent relever un défi plus poussé et vivre une expérience de jeu plus intense.

## Mise en place

**Réalisez ces étapes avant la première partie :**

- Piochez autant de **Plateaux Taverne** et de **Cartes de mise en place** que de joueurs +1.
- Définissez au hasard un **premier joueur**.
- Dans **l'ordre du tour**, chaque joueur choisit un Plateau Taverne.
- Révélez le **Défi** et les **Quêtes** de la Journée, puis, dans le **sens inverse de l'ordre du tour**, chaque joueur choisit **une carte de mise en place**.

**Avant la deuxième partie :**

**Réinitialisez** complètement les éléments de jeu : (Taverne, Ressources, Aventuriers, Mobiliers, Quêtes en main, Défi, Quêtes, Marché, etc.).

**Conservez uniquement** le **Plateau Taverne** choisi et le **deck construit** lors de la première partie, puis répétez l'étape D de la mise en place.

## Nouvelles Règles

**Épuration du deck :**

Durant l'étape **IV. Fin de journée**, avant de piocher vos cartes : Vous pouvez **retirer définitivement une carte de votre défausse, gratuitement**.

Si cette carte comporte des **points de prestige**, vous les **marquez** immédiatement sur la piste de score.

Vous **conservez votre deck entre les deux parties**, en tenant compte des cartes retirées.

## Scoring et Fin de partie

À la fin de la première partie, scorez vos points normalement, à **l'exception** de ceux provenant des cartes de votre deck.

Les **points de prestiges des cartes dans votre deck** ne sont scorés qu'à la fin de la **deuxième partie**.

Le joueur avec **le plus de points cumulés** à l'issue des deux parties remporte la campagne.

Ouais du "vrai" deckbuilding !






Sortez les mouchoirs et les Sparadraps !









Mais pourquoi tu m'attaques moi ? Niah niah niah



# Iconographie

Les Nains   génèrent de l'Or  . Il permet d'acheter des emplacements de Taverne, des Tables et des Mobiliers.

Les Elfes   génèrent de la Mana  . Elle permet d'acheter des cartes au Marché.

Les Orcs   génèrent de la Malice  . Elle permet d'activer les effets du plateau Malice de votre Guilde.



**Aventuriers au choix**



**Ressources au choix**



**Point de prestige**



**Relevez des Aventuriers**



**Déplacez ou expulsez des Aventuriers de votre Taverne**



**Couchez X Aventuriers**



**Jouez X cartes supplémentaires**



**Piochez X cartes de votre paquet**



**Piochez X carte quête**



**Tables**



**Améliorez une table**



**Emplacement de mobilier**

24



**Action gratuite X par jour pendant vos services**



**Réaction en dehors de son tour (voir page 12)**