



## BUT DU JEU

Avoir plus de points de Domination que votre adversaire après 4 manches, ou contrôler les 3 Bosquets à la fin d'une manche pour remporter instantanément la partie.

## MISE EN PLACE

1 Choisissez un **Druide** et prenez ses cartes Esprit de base, reconnaissables par leur dos. Placez votre carte **Druide** devant vous et mélangez vos cartes pour constituer un paquet face cachée que vous posez à votre gauche.

2 Mélangez et placez entre vous les 3 cartes Bosquet face visible, en ligne, au centre de l'aire de jeu, avec un cube sur leur case centrale.

1

## MANCHE DE JEU

Une manche est divisée en 6 tours de jeu (3 tours par personne).

## TOUR DE JEU

À votre tour, choisissez entre :

**Invoquer un Esprit** ou **Transformer votre Druid**.

Ensuite, **avancez le cube sur la carte Manche**. Enfin, la personne dont le cube est de son côté commence son tour.

## Invoquer un Esprit

Choisissez une carte Esprit de votre main et placez-la, face visible, sous le **Bosquet actif**.

S'il y a déjà une ou des cartes Esprit sous ce Bosquet, posez-la sur la dernière, légèrement décalée pour que la force et le type de la carte soient toujours visibles.

6

Prenez les cartes Esprit Élite Ours, Hibou et Renard, mélangez-les séparément pour former 3 pioches distinctes face cachée, puis révéléz la première carte de chaque pile.

4 Constituez la réserve de jeton Arcane face cachée dans un coin de l'aire de jeu, accessible à tous.

5 Prenez les 3 cartes Esprit Vénérable à dos rouge, mélangez-les et placez-les en tas, face cachée. Prenez les 9 autres cartes Esprit Vénérable, mélangez-les et placez-les en tas face cachée sur les cartes Esprit Vénérable à dos rouge. Révélez ensuite 3 cartes.

6 Déterminez la personne qui commence la partie au hasard. Celle-ci place la carte Manche dans l'alignement des cartes Bosquet, avec le chiffre 1 orienté vers elle et pose un cube sur cet emplacement.

7 Piochez, tous les deux, 4 cartes de votre paquet, puis **regardez secrètement 1 jeton Arcane** différent de celui de votre adversaire. Ensuite remettez ce jeton, face cachée, dans la réserve.

2

## Schéma de mise en place



5



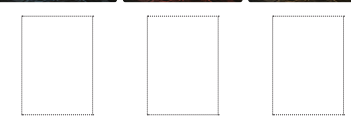
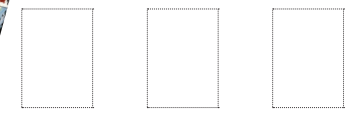
6



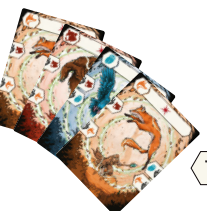
1



3



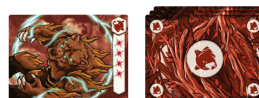
4



1



3



4



5

Appliquez les éventuels Effets de Ruse ou Arcane présents sur la carte que vous venez de jouer (cf. pages 17 à 19).

Le **Bosquet actif** est déterminé par la position du cube sur la carte Manche.



Position du cube sur le chiffre 1



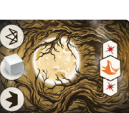
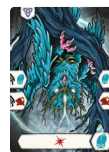
Bosquet actif

Pour les tours 1 et 2, il s'agit du Bosquet le plus proche de la carte manche.

7

Pour les tours 3 et 4, il s'agit de celui au milieu de la ligne.

Pour les tours 5 et 6, il s'agit de celui le plus éloigné de la carte Manche.



8

## Transformer votre Druid

Choisissez une carte Esprit de votre main et placez-la, face visible, à gauche ou à droite de votre carte **Druide**.

Pour chaque symbole Recrutement complété, recrutez la carte Esprit Élite visible de l'animal concerné.

Si plusieurs symboles Recrutement sont complétés, recrutez les cartes Esprit Élite dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque carte recrutée, vous avez le choix entre :

- l'ajouter à votre main de cartes,
- la mettre face cachée **sous** votre paquet,
- la mettre face cachée **sur** votre paquet.

Dès qu'une carte Elite est recrutée, révéléz-en une nouvelle.

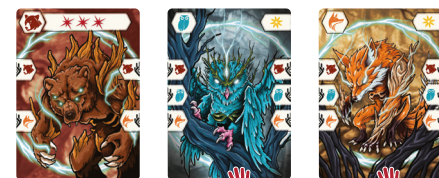
Placez la carte Esprit qui a servi à la transformation dessus votre carte **Druide**. Lors de votre prochaine transformation, il faudra connecter les symboles Recrutement à cette

9

carte Esprit. La prochaine carte Esprit ayant servi à la transformation sera ensuite placée sur la précédente, et ainsi de suite.

## Important :

**Une carte Esprit posée sur votre Druid** devient votre Transformation, elle le sera tant que vous ne procéderez pas à une nouvelle transformation, qui viendra la recouvrir.



10

FIN D'UNE MANCHE

- À la fin du 6° tour :
- 1 • Placez chaque carte Esprit qu'il vous reste en main sous votre paquet respectif, dans l'ordre de votre choix, si vous en avez plusieurs.
  - 2 • Pour chaque carte Bosquet, en débutant par la carte la plus proche de la carte Manche, résolvez l'affrontement et comparez vos forces.
  - La personne avec la force totale ✨ la plus élevée prend le contrôle du Bosquet et pose le cube sur l'emplacement le plus proche d'elle.



- 3 • Elle choisit ensuite une carte Esprit Vénérable parmi celles révélées. Cette dernière remplace immédiatement une carte Esprit (de base ou Élite) de son côté du Bosquet résolu. Cette carte est remise dans la boîte. Puis elle applique les éventuels effets de la carte Esprit Vénérable (cf. page 19).

11

PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE MANCHE

Révélez 3 cartes Esprit Vénérable  
Piochez 4 cartes.  
Placez les cubes de chaque Bosquet sur la case centrale  
Retournez la carte Manche en orientant le chiffre 1 vers la personne qui a terminé la dernière manche et placez le cube sur l'emplacement 1.  
Procédez ensuite à une nouvelle manche.

DÉCOMPTE DES POINTS ✨

À la fin de la 4° manche, comptez vos points de Domination ✨ visibles sur les cartes Esprit Vénérable et Élite situées de votre côté, sous chaque bosquet, ainsi que sur votre Transformation actuelle. La personne qui en possède le plus remporte la partie.

En cas d'égalité, celle qui a le plus de cartes Esprit posées sur sa carte Druide, donc ayant servi de transformation, gagne la partie.

16

En cas d'égalité, le cube reste sur la case centrale, et personne ne gagne de carte Esprit Vénérable lors de la résolution du Bosquet. À la fin de la résolution de tous les Bosquets, les cartes Esprit Vénérable face visible, non prises, seront remises dans la boîte de jeu et ne serviront plus pour le reste de la partie.

**Important :**  
Si vous remportez l'affrontement avec seulement des cartes Esprit Vénérable, ajoutez la nouvelle carte Esprit Vénérable à votre colonne sans faire de remplacement.

Comment calculer sa force totale ?

- 1 Commencez par révéler les jetons Arcane présents sur les cartes s'affrontant pour ce Bosquet, s'il y en a. Puis appliquez leurs effets.
- Cette carte est immédiatement remise dans la boîte, et les éventuels jetons Arcane présents sur elle sont défaussés, face visible, à côté de la réserve de jetons Arcane.
- Ajoutez le nombre de points de force présents sur le jeton à votre force totale.

12

- 2 Ajoutez la force ✨ présente sur les cartes Esprit (de base, Élite, Vénérable) placées, de votre côté, sous les Bosquets.
- 3 Ajoutez 1 de force ✨ à chaque carte Esprit du type de votre Transformation (exemple ci-contre : le Druide de droite est en Hibou, donc toutes ses cartes Hibou ont +1 de force ✨).
- 4 Ajoutez 1 de force ✨ à chaque carte Esprit du type du Bosquet.

Tout cela correspond à votre force totale pour ce Bosquet.

Comparez votre force totale à celle de votre adversaire.  
La personne avec la force totale la plus élevée remporte le Bosquet pour cette manche.

Si une personne a remporté le contrôle des 3 Bosquets, elle gagne instantanément la partie. Sinon, passez à la prochaine manche ou au décompte des points de Domination si vous venez de terminer la 4° manche (la pioche des cartes Esprit Vénérable est alors vide).

13

ARCANES

Pour chaque symbole Arcane présent sur la carte (ex. pages 14-15) que vous venez de jouer, vous pouvez :  
Choisir n'importe quel jeton Arcane face cachée de la réserve de jetons Arcane et le placer face cachée, sans le regarder, sur une carte Esprit qui est de votre côté ou du côté de votre adversaire (y compris celle que vous venez de jouer avec le ou les symboles Arcane).

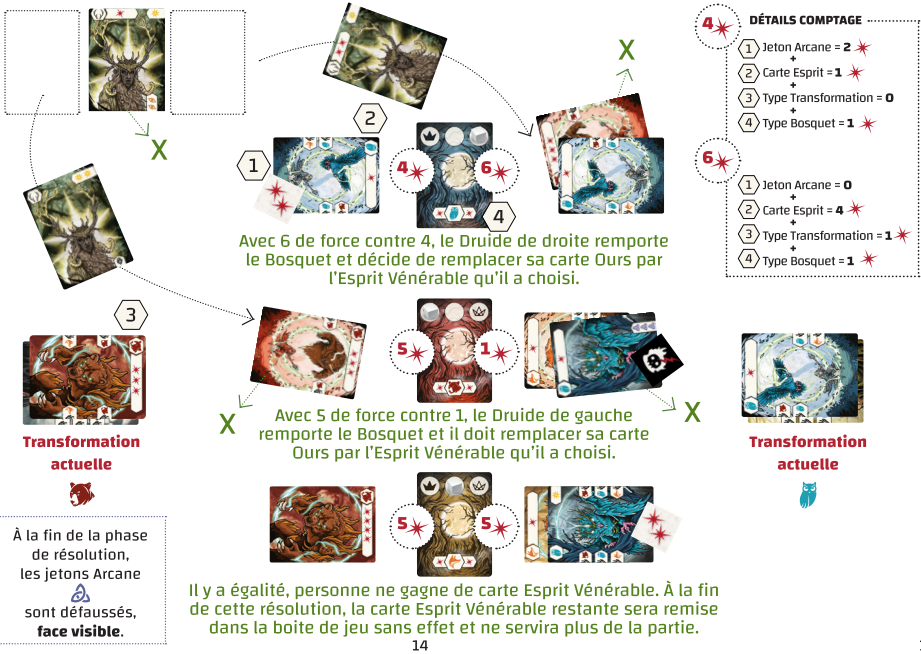
Il est cependant interdit de jouer un jeton Arcane sur un Esprit Vénérable appartenant à l'adversaire ou sur une carte Esprit placée sur un Druide.

L'application des symboles Arcanes est facultative. Pour chaque symbole Arcane, vous pouvez décider d'appliquer son effet ou non.

Une carte Esprit peut avoir plusieurs jetons Arcane (physique) sur elle.

Les Arcanes ajoutent de la force ✨ à l'Esprit, mais ils peuvent parfois le détruire. Dans ce cas-là, la carte Esprit est remise dans la boîte et

18



15

les jetons Arcane placés dessus sont défaussés face visible.

Si la réserve de jetons Arcane est épuisée, mélangez la défausse et créez une nouvelle réserve face cachée.

LES ESPRITS VÉNÉRABLES

Leurs effets :

- Points de Domination gagnés en fin de partie.
- Possède une force de 0, 1 ou 2 qui s'appliquera à chaque résolution d'affrontement en fin de manche.
- Immédiatement après sa pose, réalisez 1 Recrutement. Recrutez une carte Esprit Élite du type de votre choix, puis placez la carte dessus ou dessous votre pioche.
- Immédiatement après sa pose, prenez connaissance d'un jeton Arcane face cachée de la réserve, puis replacez-le, face cachée, dans la réserve.
- Immédiatement après sa pose, prenez la carte se trouvant sous votre paquet et

19

placez-la, face visible, dans la colonne de cet Esprit Vénérable.



Cet Esprit Vénérable possède 1 de force/Domination par Esprit Vénérable présent dans sa colonne (lui compris).

Exemple 1 : vous possédez 3 Esprits Vénérables dans cette colonne, dont celui-ci, il vaut donc 3 points de force ✨ lors de la résolution du Bosquet en fin de partie.

Exemple 2 : vous possédez 3 Esprits Vénérables dans cette colonne, dont celui-ci, il vaut donc 3 points de Domination ✨ en fin de partie.



Cet Esprit Vénérable gagne 1 point de Domination par Esprit de base ou Élite différent possédé dans sa colonne (max : 3 points).

Exemple : vous possédez 1 Esprit Hibou, 1 Esprit Renard et 1 Esprit Ours dans cette colonne, il vaut donc 3 points de Domination en fin de partie.

GG038-005 FROD 101