

Un Stand coopératif contre l'horreur cosmique



TANGLED YARNS

Histoire

Tangled Yarns est une histoire coopérative sur un courageux groupe de moutons (c'est vous) qui doivent empêcher une horreur cosmique, le Berger, de réduire votre monde en esclavage. Pour y parvenir, vous devez travailler ensemble, en combinant vos déplacements et vos actions et en utilisant vos talents uniques pour fermer des portails cosmiques, attaquer des loups et des cultistes, et modifier la configuration même de la ville.

La zone de jeu, la ville fantôme de Parokiam (pah-ROW-key-em), se compose de 36 tuiles de ville, chacune ayant un côté qui forme une barrière, transformant Parokiam en labyrinthe. Au centre même de la ville se dresse l'autel sacrificiel du Berger. Tout autour de la ville se trouve un anneau continu de tuiles de bordure appelé le chemin du Berger.

Le Berger se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour du chemin du Berger. Lorsqu'il passe sur un repère d'apparition, des cultistes et des loups apparaissent. La tuile du chemin du Berger sur laquelle le Berger s'arrête affecte les règles du jeu tant qu'il s'y trouve. Les tuiles de portail se trouvent elles aussi sur le chemin du Berger. Si le Berger s'arrête un jour au-dessus d'une tuile de portail, vous perdez. Vous devez fermer ces portails et retirer leurs tuiles en utilisant les reliques occultes dispersées dans tout Parokiam.

Des cultistes apparaissent aux coins de Parokiam et se déplacent d'une tuile par manche en empruntant le chemin le plus court vers l'autel sacrificiel au centre. Si un cultiste atteint l'autel sacrificiel, vous perdez. Vous pouvez allonger le trajet des cultistes en faisant pivoter des tuiles de ville individuelles.

Les moutons deviennent corrompus la première fois qu'ils se sacrifient ou perdent un combat contre un loup. Ils meurent s'ils se sacrifient ou perdent une seconde fois ou perdent face à l'Ange.

Lorsque les joueurs ferment toutes les portes, l'Ange apparaît. Ce n'est qu'après l'arrivée de l'Ange et l'élimination des cultistes restants que vous aurez sauvé votre monde et gagné.

TANGLED YARNS

Contenu

Composants du jeu	2
Guide du plateau de personnage	3
Guide de la piste du chemin du Berger	3
Guide de mise en place	4
Aperçu du jeu	6
Phase 1 : Le Berger se déplace et fait apparaître des serveurs. Défaussez les jetons de bonus supplémentaires.	6
Phase 2 : Tous les moutons peuvent se déplacer et/ou effectuer une action dans n'importe quel ordre, répartie entre les joueurs selon leur choix.	7
Déplacement	7
Verrouiller	8
Attaque	8
Bonus	10
Sacrifice	11
Phase 3 : Les moutons font pivoter les tuiles de ville.	12
Phase 4 : Les cultistes se déplacent.	12
Phase 5 : Les loups se déplacent.	13
Phase 6 : Les loups attaquent.	13
Exemple de partie	14
L'Ange et l'acte final	18
Rendre le jeu plus facile	18
Tuiles du chemin du Berger	19
Capacités des moutons	20
Notes sur les moutons corrompus	21
Symboles	22

Crédits

Conception du jeu : Tedman Getschman
Histoire : Jack Getschman & Maxwell Beauchamp
Conception des personnages : Cassandra Krahn (SyrupyArt)
Direction artistique : Quillsilver Studio
Illustrations : Pauliina Linjama, Greg May & Dann May
Conception graphique : Dann May
Conception du logo et des polices : Debbie Stadler

Éditeur Elizabeth Polen	Testeurs de jeu en direct Alex Erin Bond Rebecca Carpenter Christine Matt Ding Alex Foley Jonathan Ford Frederico Garza de Leon Auden Getschman Jack Getschman Sawyer Getschman Tenley Getschman Rohan Gupta Liam Harris Ian Jay Nick Elizabeth Polen Luke Polen William Polen Conner Rainy Debbie Smith Josh Taflan Justin Taflan Rhys Thompson Alice Vaisey
Fabrication Fabryka Kart	
Billes House of Marbles	
Exécution et logistique Spiral Galaxy	
Marketing Maxwell Beauchamp KickS-tarter	
Tests de jeu numériques Table Top R & D	
Réviseurs des règles Chris Backe Erin Bond Matt Ding Frederico Garza de Leon Rheza Louis James Wyatt	
Traducteurs Coréen – Hayoon Kim Japonais – Midori Seto Espagnol – Matias Presta Français – Laurie Tremblay Allemand – Melanie Burgmer	

Les personnes formidables dans les **PlayTest UK Groups de Cambridge & Birmingham** et celles qui l'ont testé lors de **HandyCon** et de la **UK Game Expo**.

Vidéos explicatives et livrets de règles traduits sur <https://kadenaentertainment.com/tangledyarns>

 Spielregeln
 Reglas del juego
 Règles du jeu
 遊び方
 게임 규칙



Kadena
ENTERTAINMENT

Quillsilver

Composants du jeu



6 Plateaux de personnage



6 Jetons de personnage



23 Billes

2 Rouge (Lily)

2 Violet (Melbrook)

2 Orange (Moppet)

2 Vert (Twyla)

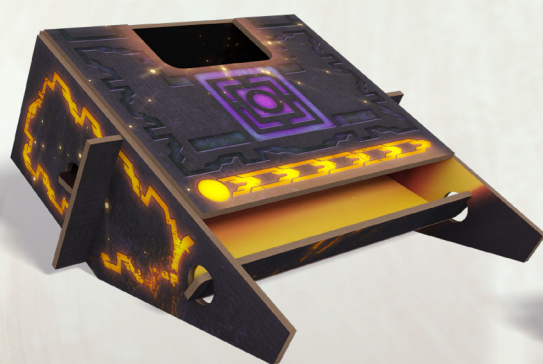
2 Bleu (Poppy)

4 Noir (Blackberry)

9 Blanc moucheté (Serveurs du Berger)



6 Éléments de piste du chemin du Berger



1 Boîte du destin



1 Marqueur de phase



1 Jeton du Berger



30 Jetons de bonus

6 Talaria 6 Tech 6 Livre 6 Carte 6 Os

1 Plateau de bonus



6 Loups



6 Cultistes



1 Jeton Ange

13 Serveurs du Berger



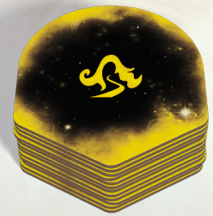
1 Plateau des serveurs du Berger



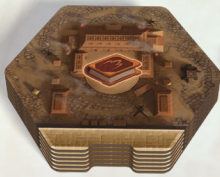
1 Autel sacrificiel
Tuile hexagonale



24 Tuiles de portail
(6 pour chaque joueur)



12 Tuiles du chemin
du Berger



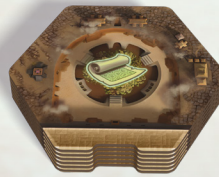
6 Livre



6 Talaria



6 Tech



6 Carte



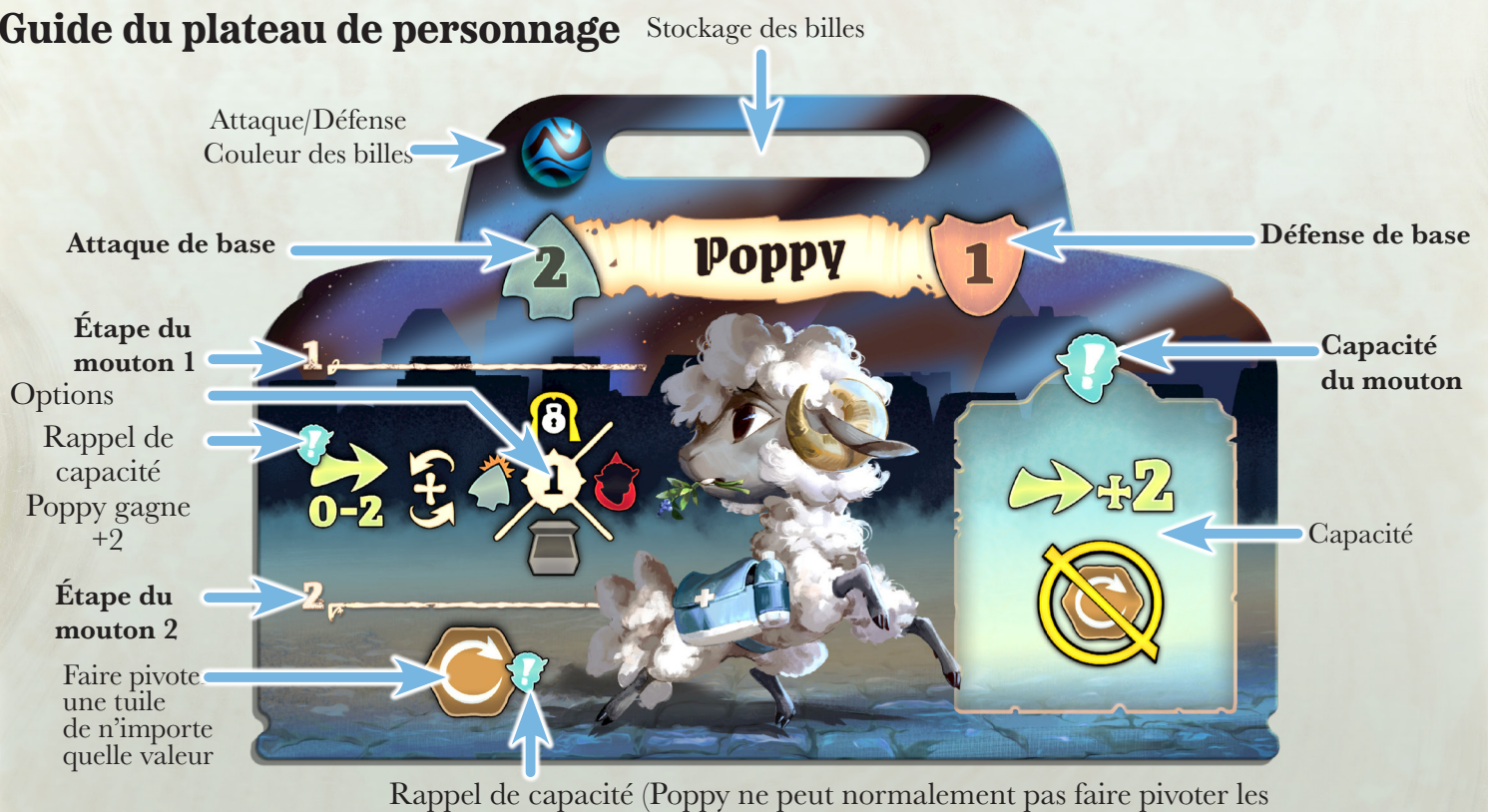
6 Os



6 Friche

24 Tuiles hexagonales de la ville de Parokiam

Guide du plateau de personnage



Guide du chemin du Berger



Guide de mise en place

1. **Déterminez le nombre de moutons dans la partie.** Utilisez le tableau à droite.

Nombre total de joueurs	Moutons par joueur	Nombre total de moutons
1	3	3
2	2	4
3	2	6
4	1	4
5	1	5
6	1	6

2. **Placez la piste du chemin du Berger** en reliant les extrémités des pièces du puzzle, leurs dos sont numérotés et ils seront placés dans l'ordre : rouge, bleu, vert, orange, noir et violet.

3. **Placez le jeton Berger** sur sa case de départ et le jeton de phase sur la première case de phase (sous l'étoile).

4. **Placez les tuiles du chemin du Berger.** Mélangez les douze tuiles du chemin du Berger et placez-en quatre face visible dans les quatre premiers emplacements du chemin du Berger (les cinquième et suivants commencent avec des tuiles portail). Les tuiles restantes du chemin du Berger forment une pile de pioche face cachée qui sera utilisée au fur et à mesure de la partie. Mettez-la de côté.

5. **Placez les tuiles portail.** Prenez les tuiles portail correspondant au nombre de moutons dans la partie, mélangez-les et placez-les toutes face visible (montrant les éléments arcaniques), une sur chaque emplacement du chemin du Berger/portail (total de six). Toutes les autres tuiles portail restent dans la boîte.

a. Créez une pile de tuiles hexagonales mélangée aléatoirement de sorte qu'il y ait une face de relique arcanique visible de chaque type pour chaque mouton dans la partie. Par exemple, quatre moutons = quatre hexagones livre, os, talaria, tech et carte face visible dans la pile, toutes les autres tuiles hexagonales étant côté friche. Les tuiles doivent être tournées aléatoirement les unes par rapport aux autres.

b. À partir de la pile de tuiles hexagonales, placez un anneau de 18 à l'intérieur des tuiles de la piste du chemin du Berger. Puis un anneau de 12 à l'intérieur de celui-ci et un anneau de six à l'intérieur de celui-ci.

!!! Assurez-vous qu'il existe un chemin (sans être bloqué par des murs) depuis chaque hexagone jusqu'au centre de la ville. Faites pivoter toute tuile hexagonale bloquée dans le sens des aiguilles d'une montre d'un cran jusqu'à ce qu'un chemin ouvert vers le centre soit créé. Si cela ne fonctionne pas, faites pivoter une tuile adjacente.

6. **Construisez Parokiam.** Chaque tuile hexagonale de la ville de Parokiam (« tuile de ville ») a un recto et un verso : un côté « relique arcanique » et un côté « friche ».

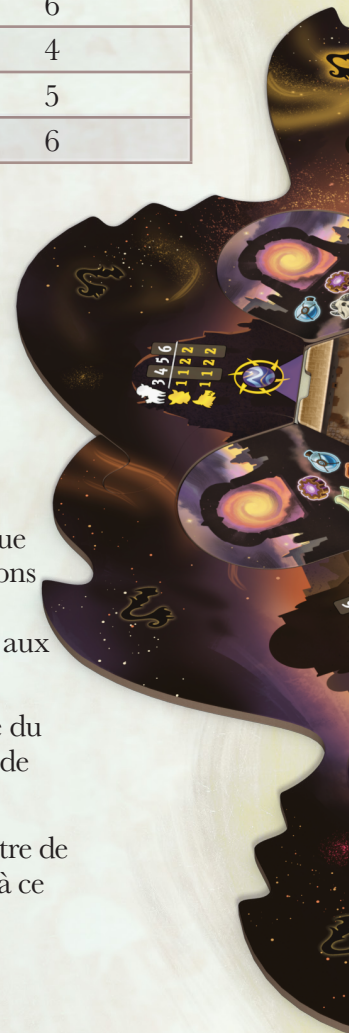
7. **Placez la tuile de l'autel sacrificiel** au centre de la ville, en alignant les couleurs des billes avec celles de la piste du chemin du Berger. Le symbole de l'Ange est placé face cachée.

8. **Placez le plateau de bonus** à côté de la ville et placez les 5 piles de **jetons de bonus** aux emplacements appropriés.

9. **Chaque joueur choisit son mouton** (selon le nombre de joueurs) et prend son plateau de personnage correspondant, ses billes et son jeton de personnage. Voir page 20 pour les descriptions des personnalités et des capacités spéciales des moutons. Les joueurs placent leur plateau de personnage (côté non corrompu vers eux), placent les billes correspondantes sur leur plateau et placent leur jeton de personnage sur l'autel sacrificiel.

10. **Placez le plateau des serviteurs du Berger**, côté loup visible. Placez les neuf billes noires et blanches mouchetées dessus. Placez le jeton Ange entre les portails 5 et 6 et les jetons Loup et Cultiste près du plateau.

11. Préparez la Boîte du destin. Placez une bille de chacun des six moutons, même s'ils ne sont pas dans la partie, dans la Boîte du destin.



« Permettez-nous de vous donner quelques conseils. D'abord, ne me sous-estime pas ! Avec ma talaria et mes bonus, je peux faire beaucoup de bien pour l'équipe. »



Mise en place
pour 6 joueurs



Aperçu du jeu

Le jeu se déroule sur une série de manches, chacune comportant six phases :

Phase 1: Le Berger se déplace.

Phase 2: Les moutons se déplacent et/ou effectuent une action.

Phase 3: Les moutons font pivoter les tuiles de ville.

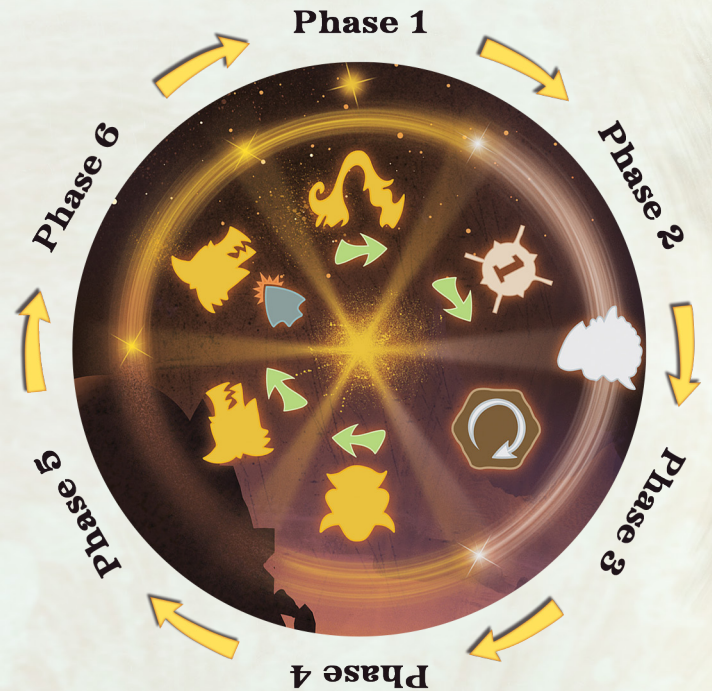
Phase 4: Les cultistes se déplacent.

Phase 5: Les loups se déplacent.

Phase 6: Les loups attaquent.

Un exemple de deux manches de jeu suit les instructions sur les phases.

Lorsque et si les moutons ferment la porte finale, le serviteur le plus loyal du Berger, l'Ange invulnérable, arrive, et l'acte final commence. Après cela, une fois que les moutons ont vaincu tous les cultistes restants, l'Ange devient une statue figée à Parokiam, et les joueurs gagnent la partie.




Phase 1


 **Déplacez le Berger, faites apparaître des serviteurs et défaussez les jetons de bonus supplémentaires.**

Après que le Berger s'est déplacé et que ses serviteurs sont apparus, la phase est terminée. Passez à la phase 2.

a. Déplacez le Berger vers la prochaine case du Berger.

Au tour 1, le Berger se déplace vers la première case. Cette case n'a aucun effet car aucune tuile du chemin du Berger ou tuile portail n'est présente sous la case. Après le tour 1, le Berger se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre le long du chemin du Berger vers la prochaine case.

 Toute tuile du chemin du Berger sous le Berger affectera la partie ce tour-ci.

 Si le Berger est au-dessus d'une tuile portail, les joueurs perdent !

b. Faites apparaître des serviteurs (cultistes et loups).

Faites apparaître les serviteurs en fonction du nombre de moutons ayant commencé la partie en utilisant le guide d'apparition sous le Berger. Trouvez la ligne indiquant le nombre de moutons ayant commencé la partie (le nombre blanc) et lisez ci-dessous pour voir combien de cultistes et de loups apparaissent.



Exemple : Ce guide d'apparition montre 0 cultiste et 1 loup apparaissant pour une partie à 4 moutons.

Utilisez la Boîte du destin pour déterminer dans quel coin de Parokiam les serviteurs arrivent. Placez les 6 billes principales dans la Boîte du destin, secouez-la, inclinez-la et lisez les couleurs en commençant par la gauche.



Dans cet exemple, le premier serviteur ira vers la tuile de ville du coin bleu, le suivant vers la tuile de ville du coin orange, puis le rouge, etc. Les couleurs des coins sont indiquées sur le chemin du Berger comme guide supplé-

Placez tous les cultistes en premier, puis les loups. Placez-les sur la tuile de ville dans le coin extérieur de Parokiam indiqué par la flèche de l'autel sacrificiel correspondant à la couleur indiquée sur la bille.



c. Défaussez les jetons de bonus supplémentaires.
Voir les détails dans la section des bonus à la page 10.

Phase 2



Tous les moutons peuvent se déplacer et/ou effectuer une action dans n'importe quel ordre, mélangé entre les joueurs selon le souhait.



Chaque joueur peut se déplacer et effectuer une des quatre actions de base : verrouiller, attaquer, bonus ou sacrifier. Ces actions apparaissent sous forme d'icônes sur les plateaux des moutons.

Les capacités des moutons en bas des plateaux montrent comment ce mouton modifie les règles de base.

Après que tous les moutons se sont déplacés et ont effectué une action, la phase est terminée.

Déplacement



Déplacement

Les moutons se déplacent normalement de 0, 1 ou 2 tuiles de ville dans Parokiam. Poppy peut se déplacer de 0 à 4 tuiles de ville.

- Le déplacement d'un mouton ne peut pas être interrompu.
- Les moutons ne peuvent normalement pas traverser les murs.
- Les moutons ne peuvent pas traverser des tuiles de ville occupées par des loups. Un mouton peut s'arrêter sur la tuile de ville ou, s'il commence dessus, peut la quitter, mais il ne peut pas traverser une tuile de ville occupée par un loup.

« Nous devons faire attention aux cultistes ayant des chemins faciles vers le centre ! Tout le monde devrait se déplacer là où il peut faire pivoter les tuiles de ville pour rallonger leurs chemins. »





Verrouillage

Les moutons verrouillent les portails en se plaçant sur différentes tuiles de ville qui montrent des reliques correspondant à tous les symboles de la tuile portail. Moppet peut utiliser des tuiles de ville adjacentes pour verrouiller les portails, mais elle ne peut pas le faire lorsqu'elle est sur la tuile de l'autel sacrificiel. Les moutons exécutent ensuite simultanément l'action de verrouillage en :

1. retirant la tuile portail et en la remplaçant par une tuile du Berger face visible prise dans la pile de pioche des tuiles du Berger, et
 2. retournant les tuiles de ville utilisées sur leur côté friche, en veillant à conserver le mur dans la même position relative.
- Chaque relique ne peut être utilisée qu'une seule fois pour verrouiller un portail.
 - Les joueurs peuvent utiliser des tuiles de ville occupées par des cultistes ou des loups pour effectuer une action de verrouillage.

Une fois que les moutons ont verrouillé tous les portails, l'Ange arrive et l'acte final commence — voir page 18.

« Nous n'avons pas besoin de faire les portails dans l'ordre. Parfois, certains d'entre nous peuvent verrouiller pendant que d'autres combattent. Nous devrions en profiter. »



Exemple : Moutons prêts à verrouiller un portail, positionnés sur des tuiles de ville avec des reliques correspondant à celles du portail.



Exemple : Un verrouillage complété. Le portail est défaussé et une tuile du Berger aléatoire est placée. Les tuiles de ville sont retournées sur leur côté friche.



Attaque

Les moutons peuvent attaquer des cultistes et/ou des loups. Ils ne peuvent pas attaquer l'Ange.

- Les moutons peuvent attaquer à la fois les loups et les cultistes dans n'importe quelle combinaison et dans n'importe quel ordre.
- Les attaquants et les défenseurs doivent occuper la même tuile de ville.
- Tous les moutons présents sur la tuile de ville ne doivent pas nécessairement participer à l'attaque, ni attaquer en même temps.
- Les moutons présents sur la même tuile de ville mais non impliqués dans le combat n'ont aucun effet sur celui-ci.
- Tous les serviteurs sur la même tuile de ville ne doivent pas être attaqués

Pour engager une attaque, retirez toutes les billes actuellement dans la Boîte du destin. Placez le nombre et la couleur corrects des billes d'attaque et de défense dans la Boîte du destin. Secouez-la et inclinez-la. Le gagnant est le personnage dont la bille est la plus à gauche.

Billes d'attaque et de défense.



Le **mouton** a une attaque de base de 2 et une défense de base de 1.



Avec son trait de mouton, **Blackberry** a une attaque de base de 3 et une défense de base de 2.





Le **loup** a une attaque de base de 3 et une défense de base de 1.



Le **cultiste** a une attaque de base de 0 (il n'attaque pas) et une défense de base de 2.

Pour déterminer le nombre correct de billes d'attaque et de défense, procédez comme suit :

Chaque mouton et les serviteurs en tant que groupe ont leurs propres billes de couleur. Trouvez le nombre de base de billes d'attaque et de défense en vous référant aux plateaux des moutons et des serviteurs. Le nombre de base de billes d'attaque apparaît sur l'icône d'attaque . Le nombre de base de billes de défense apparaît sur l'icône de défense .

Combinez toutes les billes d'attaque et de défense et modifiez leur nombre comme suit lorsque cela s'applique :

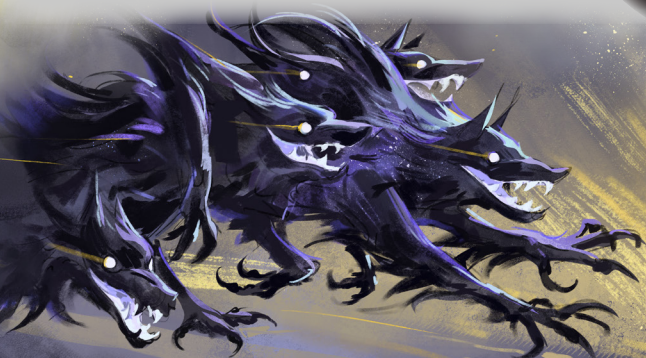
1. Modifiez le nombre de billes d'attaque et de défense en fonction de la tuile active du chemin du Berger.
2. Réduisez le nombre de billes de serviteurs en fonction des bonus os utilisés par les moutons.
3. Réduisez le nombre de billes de défense des serviteurs de 1 pour chaque mouton supplémentaire au-delà de 1 impliqué dans le combat. Par exemple, 3 moutons attaquant un cultiste réduiraient le nombre de billes de défense du cultiste de 2.

Si, après avoir effectué ces modifications, le ou les serviteurs n'ont aucune bille de défense, les moutons gagnent automatiquement. Sinon, placez le nombre et la couleur corrects de billes d'attaque et de défense dans la Boîte du destin. Secouez-la, inclinez-la et lisez le résultat. La bille la plus à gauche indique le vainqueur du combat.

Si les moutons gagnent, tous les serviteurs impliqués dans le combat sont retirés du jeu.

Si les serviteurs gagnent, ni le défenseur ni l'attaquant ne sont affectés.

« J'aime me battre, mais les éliminations instantanées sont généralement meilleures. Cherchons des moyens de gagner le combat avant qu'il ne commence. »



Exemple : Poppy, Moppet et Blackberry sont sur une tuile de ville avec 2 loups et 1 cultiste. Poppy effectuera une action de verrouillage ce tour-ci, mais Moppet et Blackberry tenteront d'attaquer tous les serviteurs en une seule attaque. S'ils gagnent, les 3 serviteurs seront Moppet a une attaque de 2 et Blackberry a une attaque de 3, pour un total de 5 billes d'attaque. Les loups ont chacun une défense de 1 et le cultiste a une défense de 2, pour un total de 4 billes de défense.



Cependant, le Berger se tient actuellement sur la tuile Rage du Berger, ce qui donne +1 en défense à chaque loup. Cela porte les billes de défense des serviteurs à 6.

De plus, comme 2 moutons attaquent, les billes de défense des serviteurs sont réduites de 1 bille supplémentaire (les moutons sont un de plus qu'un seul attaquant). Poppy n'est pas impliquée dans l'attaque, sa Les 2 billes blanches mouchetées des serviteurs sont placées dans la Boîte du destin avec les 2 billes orange de Moppet et les 3 billes noir et blanc de Blackberry. La Boîte du destin est secouée et inclinée, et la bille la plus à

Pourtant, Moppet et Blackberry utiliseront 3 bonus os, ce qui réduit le nombre de billes de défense des serviteurs de 3. Les bonus sont remis sur le plateau de bonus.



Elle est blanche mouchetée. Cela signifie que les serviteurs gagnent, mais rien n'arrive à Moppet et Blackberry. Poppy, qui n'a pas encore joué son tour, peut aussi attaquer les serviteurs. Elle décide d'attaquer uniquement le cultiste. Le cultiste a une défense de 2 et Poppy a une attaque de 2. Il n'y a aucun modificateur



Bonus

Les moutons peuvent gagner un bonus correspondant à la relique de la tuile de ville sur laquelle ils se trouvent.

Si les moutons gagnent un bonus dans une friche, la Boîte du destin détermine quel bonus le joueur reçoit. Placez les 6 billes principales dans la Boîte du destin, secouez-la, inclinez-la et lisez le résultat. La bille la plus à gauche représente le bonus que le mouton reçoit. Si la bille est rouge, le joueur ne reçoit aucun bonus. Lily peut choisir le bonus qu'elle souhaite indépendamment de ce qui apparaît sur la tuile de ville ; elle ne peut pas le faire lorsqu'elle est sur l'autel sacrificiel.

- Les bonus sont communs et les moutons n'ont pas besoin d'être sur la même tuile pour les partager.
- Les bonus peuvent être utilisés à tout moment, y compris dans la phase où ils ont été obtenus.
- Les bonus peuvent donner aux moutons des pouvoirs qu'ils n'ont généralement pas.
- Les bonus peuvent être cumulés et utilisés dans n'importe quelle combinaison avec d'autres bonus.
- Les bonus ne sont pas limités par le nombre de jetons dans le jeu.
- Les jetons de bonus sont remis dans la réserve après utilisation.
- Les bonus ne peuvent pas être obtenus sur l'autel sacrificiel.

Placez les piles de jetons de bonus dans ces emplacements.

Résumé des actions et des couleurs de billes associées.

Conservez ici vos bonus collectés pour les utiliser.

La bille rouge n'est liée à aucun bonus.

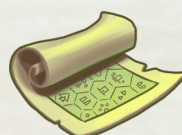


Rappel de défausse des bonus (voir ci-dessous).

Les bonus offrent les capacités suivantes :



Talaria (bleu) permet à un mouton de se déplacer d'1 tuile de ville supplémentaire.



Carte (vert) permet à un mouton de traverser 1 mur.



Tech (violet) permet à un mouton de faire pivoter n'importe quelle tuile de ville adjacente lors de la phase 3. Poppy peut faire pivoter une tuile de ville (celle sur laquelle elle se trouve ou une adjacente) en utilisant le bonus tech.



Livre (orange) retire 2 billes de l'attaque des loups ou de l'Ange.



Os (noir) agit comme un mouton supplémentaire, retirant 1 bille de défense aux serviteurs lorsque les moutons attaquent.



« Les bonus sont, eh bien, puissants. Surtout os et tech. Il est toujours bon d'en avoir sous la main. N'oubliez pas que nous pouvons les utiliser immédiatement ! »

N'oubliez pas de défausser les jetons de bonus supplémentaires à la fin de la phase 1.

À mesure que les portails sont verrouillés, le nombre de chaque relique dans la ville diminue. Les moutons peuvent conserver leurs bonus d'un tour à l'autre, mais le nombre de bonus ne peut pas dépasser le nombre de tuiles avec cette relique restant dans Parokiam après la fermeture des portails. (Par exemple, s'il n'y a que trois tuiles de ville livre, le troupeau ne peut emporter que trois bonus livre au tour suivant.) L'icône de bonus sur le guide d'apparition rappelle de vérifier les bonus restants par rapport aux reliques restantes et de défausser les jetons supplémentaires si nécessaire.



Sacrifice

Se sacrifier annule l'effet de la tuile actuelle du chemin du Berger et empêche le mouvement vers l'avant du Berger pendant un tour. Un mouton sain qui se sacrifie devient corrompu ; un mouton corrompu qui se sacrifie meurt. Si un mouton choisit de se sacrifier, procédez comme suit :

1. Couchez le Berger à son emplacement actuel ; les effets de cette tuile du chemin du Berger ne s'appliquent plus. (Les effets de *Légèreté du Berger* et de *Changement du Berger* ne sont pas annulés.)

2. Si le mouton était sain, il est maintenant corrompu. Retournez son plateau de mouton du côté corrompu et déplacez son jeton vers l'autel sacrificiel. Si le mouton était déjà corrompu, il est maintenant mort. Retirez son plateau de mouton et son jeton du jeu.

Un mouton qui se sacrifie mais n'a pas encore bougé peut se déplacer depuis l'autel sacrificiel après le sacrifice.

Lors de la phase suivante (le Berger se déplace), redressez le Berger, mais ne l'avancez pas vers la prochaine case du Berger. Sa tuile actuelle du chemin du Berger redevient active. (*Légèreté du Berger* et *Changement du Berger* ne sont pas répétés.)



« Des sacrifices doivent être faits. Si nous sommes intelligents, nous pouvons les utiliser pour nous déplacer plus rapidement dans Parokiam et empêcher le Berger de changer notre monde et de faire apparaître des serveurs. Le timing d'un sacrifice est essentiel. »



Remarque : le trait du mouton change lorsqu'il est corrompu et que son plateau est retourné.

Phase 3



Les moutons font pivoter les tuiles de ville.

Les moutons peuvent faire pivoter la tuile de ville qu'ils occupent autant de fois qu'ils le souhaitent. Melbrook peut faire pivoter des tuiles de ville adjacentes.

- Une tuile de ville occupée par un cultiste ne peut pas être pivotée.
- Une tuile de ville ne peut pas être pivotée de manière à ce qu'il n'existe plus de chemin depuis chaque tuile de ville vers l'autel sacrificiel.
- Faire pivoter une tuile de ville est optionnel.

Après que tous les moutons qui peuvent et veulent faire pivoter une tuile de ville l'ont fait, la phase est terminée. Passez à la phase 4.

Phase 4



Les cultistes se déplacent.

Tous les cultistes se déplacent d'1 case vers le centre en suivant leur chemin le plus court. S'il existe plusieurs chemins de même longueur, utilisez la Boîte du destin pour déterminer lequel ils empruntent.

- Les cultistes se déplacent séparément, même s'ils commencent sur la même tuile de ville.
- Les cultistes n'attaquent jamais les moutons.
- Si un cultiste atteint le centre, les joueurs perdent.

Après que tous les cultistes se sont déplacés, la phase est terminée. Passez à la phase 5.



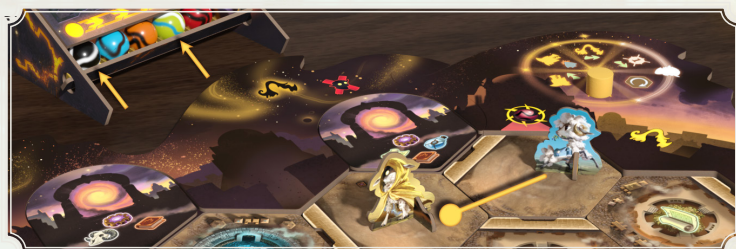
Exemple de rotation des tuiles de ville : Poppy termine la phase 2 sur une tuile et choisit de la faire pivoter de 120 degrés. Elle ne peut pas la faire pivoter de 60 degrés car cela créerait une zone complètement bloquée par des murs.

Exemple de déplacement des cultistes : Le cultiste a 6 chemins de même longueur vers le centre. Comme les cultistes ne se déplacent que d'1 case, la Boîte du destin doit être utilisée pour décider de la direction que



le cultiste prendra lorsqu'il a le choix, identifiez d'abord les couleurs des options en utilisant les flèches de couleur de la tuile de l'autel sacrificiel comme guide.

En imaginant la tuile de l'autel sacrificiel à l'emplacement où se trouve le cultiste, le joueur peut voir quelles options de chemin correspondent aux couleurs. Ici, le chemin de droite est



Après que la Boîte du destin est secouée et inclinée, la bille noire est plus à gauche que la verte, donc le cultiste va dans la direction noire, vers la gauche. Tous les cultistes se sont déplacés, donc la phase se termine.



Phase 5



Les loups se déplacent.

Les loups se déplacent de 0, 1 ou 2 tuiles de ville vers le mouton le plus proche. S'il y a plusieurs moutons à égale distance, les loups utilisent la Boîte du destin pour choisir la direction de la même manière que les cultistes. Les loups ignorent les cultistes.

- Les loups ignorent les moutons situés sur la tuile de l'autel sacrificiel et ne peuvent pas traverser cette tuile.
- S'il n'y a aucun mouton détectable, ou s'il n'existe aucun chemin permettant aux loups d'atteindre un mouton, les loups ne se déplacent pas.
- Si plus d'un loup termine son déplacement sur la même tuile de ville, ces loups forment une meute et se déplaceront ensemble pour le reste de la partie. Les loups en meute peuvent toujours être attaqués individuellement par les moutons.

Après que tous les loups se sont déplacés, la phase est terminée. Passez à la phase 6.


Phase 6



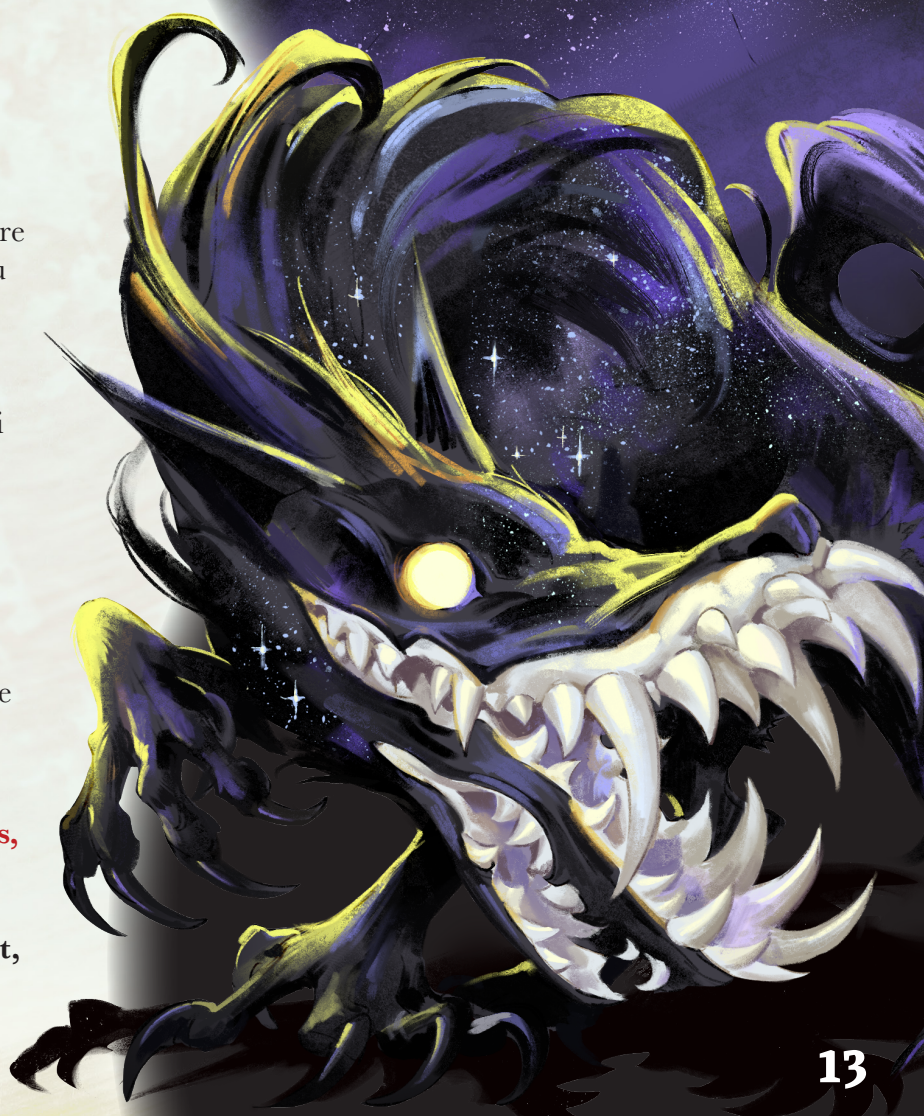
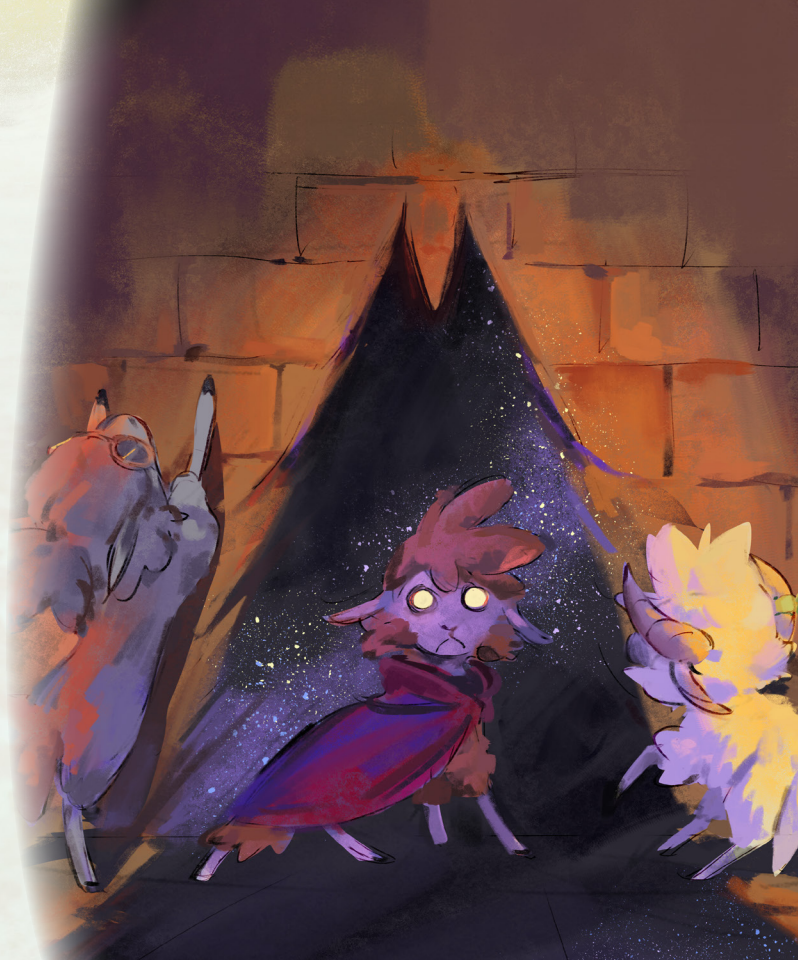
Les loups attaquent.

Tous les loups attaquent tous les moutons (jamais les cultistes) présents sur la même tuile de ville. Ils attaquent en tant que groupe dans un seul combat. Si les loups gagnent, quel que soit le nombre de loups et de moutons sur la tuile, ils ne corrompent ou ne tuent qu'1 seul mouton. (L'identité de ce mouton est déterminée en utilisant la Boîte du destin de la même manière que pour choisir les directions — la bille parmi les 6 principales la plus à gauche identifie le mouton qui est corrompu ou tué.)

Utilisez le même processus d'attaque que celui décrit dans la section attaque pour les moutons (page 9), sauf que cette fois les loups attaquent les moutons. Les moutons peuvent utiliser le bonus livre pour réduire le nombre total de billes d'attaque des loups de 2. Si plus d'1 loup attaque les moutons, les billes de défense des moutons sont réduites de manière appropriée.

 **Si un mouton est tué et qu'il ne reste pas assez de moutons pour fermer les portails ouverts restants, les joueurs ont perdu et la partie se termine.**

Après que tous les loups pouvant attaquer l'ont fait, la phase est terminée. Retournez à la phase 1.



Exemple de partie

Ceci est un exemple de partie à 4 moutons jouée sur les deux premiers tours.

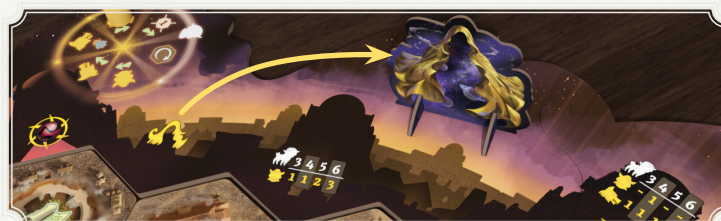
Phase 1 (tour 1)

Le Berger se déplace au-delà du premier guide d'apparition jusqu'à la première case du Berger. Il n'y a aucun nouvel effet. Comme il s'agit d'une partie à 4 moutons, 1 nouveau cultiste doit apparaître comme indiqué sur le guide d'apparition à cette case du Berger. La Boîte du destin détermine où dans Parokiam le cultiste apparaîtra. Placez les 6 billes principales dans la Boîte du destin.

Secouez-la.
Inclinez-la.
Inclinez-la.



Le cultiste apparaît dans le coin rouge. S'il s'agissait d'une partie à 6 moutons, le deuxième cultiste apparaîtrait dans le coin vert, et le troisième apparaîtrait dans le coin orange.



Phase 2 (tour 1)

Déplacement et verrouillage

Lily (rouge) et Melbrook (violet) veulent verrouiller la première portail. Cela nécessite que l'une soit sur une tuile de ville os et l'autre sur une tuile de ville talaria. Lily se déplace vers une tuile de ville talaria, et Melbrook vers une tuile de ville os.

Lily et Melbrook utilisent leur unique action ensemble pour verrouiller la porte. Elles retournent les tuiles de ville talaria et os sur leur côté friche et remplacent la tuile porte par une tuile Berger aléatoire. Elle pioche et place la tuile *Croc du Berger*, voir page 19 pour une description.



Déplacement

Poppy (bleu) veut attaquer le cultiste. Ses capacités de mouton lui permettent de se déplacer de 4 cases.



Déplacement et bonus

Avant que Poppy attaque, Twyla (vert) se déplace vers une tuile de ville relique os et prend un bonus os. Poppy peut maintenant utiliser ce bonus dans son attaque.



Attaque (partie 1)

Poppy a une attaque de 2.

Le cultiste a une défense de 2. Le bonus os retire 1 bille au défenseur, donc le cultiste n'a plus que 1 bille de défense. Le joueur place les deux billes de Poppy et 1 bille de serveur dans la boîte du destin. Elle secoue, incline et lit.



Attaque (partie 2)

La bille de serveur est la plus à gauche, donc l'attaque de Poppy a échoué ! Poppy a maintenant effectué son déplacement et son action, ce qui signifie que tous les moutons ont agi. Poppy a attaqué, Twyla a pris un bonus, et Lily et Melbrook ont verrouillé un portail. Aucun mouton n'a choisi de se sacrifier (et elles† n'avaient aucune raison de le faire à ce stade du jeu).



Phase 3 (tour 1)

Rotation des tuiles de ville (partie 1)

Lily a fait pivoter sa tuile de ville vers la gauche pour aider à créer une barrière. Twyla choisit de ne pas faire pivoter sa tuile de ville. Melbrook a un trait de mouton qui lui permet de faire pivoter une tuile de ville adjacente, ce qu'elle fait. Le troupeau a maintenant créé une longue barrière pour ralentir les futurs cultistes.



Rotation des tuiles de ville (partie 2)

Poppy ne peut pas faire pivoter la tuile de ville sur laquelle elle se trouve parce que :
Premièrement, ses traits de personnage ne lui permettent pas de faire pivoter des tuiles de ville (sauf si la tuile Équité du Berger est active ou si elle utilise un bonus tech).
Deuxièmement, un cultiste occupe la tuile de ville.

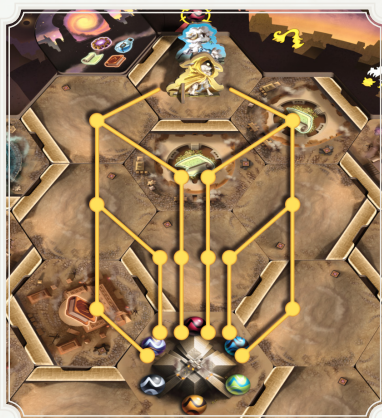


Phase 4 (tour 1)

Déplacement des cultistes (partie 1)

Le cultiste a 6 chemins également courts vers l'autel sacrificiel.

Les cultistes auront un choix entre deux directions, et la boîte du destin doit être utilisée pour décider de la direction initiale.



Déplacement des cultistes (partie 2)

Le joueur imagine l'autel sacrificiel à l'emplacement du cultiste. Cela permet au joueur de voir quelles options de parcours correspondent à quelles couleurs. Ici, le chemin de droite est désigné par la bille verte, et le chemin de gauche par la bille noire.



Déplacement des cultistes (partie 3)

La boîte du destin est secouée et inclinée. La bille noire est plus à gauche que la bille verte, donc le cultiste se déplace vers la gauche. Tous les cultistes ont bougé, la phase se termine.



Phase 5 (tour 1)

Déplacement des loups

Comme il n'y a pas de loups au tour 1, la phase 5 est ignorée.



Phase 6 (tour 1)

Attaque des loups

Comme aucun loup n'est en position d'attaquer (car il n'y a pas de loups), la phase 6 est ignorée.



Phase 1 (tour 2)

Le Berger se déplace vers la prochaine case du Berger. Le Don du Berger est sur cette case. L'effet de cette tuile reste actif tant que le Berger flotte au-dessus.

Les loups pourront sauter par-dessus les murs ce tour.



Selon le guide d'apparition, un cultiste et un loup apparaissent. La boîte du destin détermine que le cultiste apparaît dans le coin bleu, le loup dans le coin rouge.



Phase 2 (tour 2)



Poppy pourrait s'éloigner du loup, mais elle veut rester et le combattre. Cependant, ce seront ses 2 billes d'attaque contre la 1 bille de défense du loup. Les chances sont en sa faveur, mais elle pourrait quand même perdre, comme lors de son combat contre le cultiste.

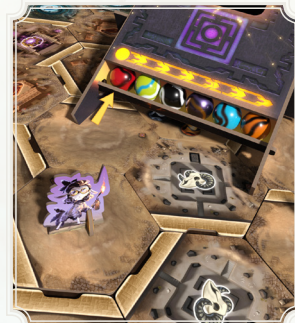
Lily veut obtenir un bonus os pour le donner à Poppy. Le trait de mouton de Lily lui permet de prendre le bonus de son choix. Au lieu d'utiliser la boîte du destin dans la friche, Lily prend un bonus os et le donne à Poppy. Twyla pense qu'il sera important d'atteindre les zones les plus au sud. Son trait de mouton lui permet de traverser les murs, elle peut donc aller directement vers le coin orange de Parokiam. Elle choisit de prendre un bonus tech simplement pour en avoir un disponible.



Le bonus os agit comme un autre mouton, un mouton fantôme, retirant 1 bille de défense du loup, le laissant sans défense. Lorsque Poppy combat en utilisant le bonus os, elle gagne sans avoir à utiliser la boîte du destin. Le loup est retiré du jeu.



Comme les moutons ont choisi de ne pas verrouiller de portes ce tour, Melbrook décide aussi de prendre un bonus. Comme elle est sur une tuile friche, elle doit utiliser la boîte du destin pour déterminer quel bonus elle reçoit. La bille la plus à gauche est rouge, ce qui signifie qu'elle ne reçoit aucun bonus !



Poppy a agi mais ne s'est pas déplacée. Pour mieux se préparer au tour suivant, elle se rapproche des reliques près du coin violet. Elle essaie également de devancer le cultiste. Encore une fois, elle peut se déplacer jusqu'à 4 cases grâce à son trait de personnage.



Melbrook choisit de se déplacer dans la direction rouge pour se rapprocher du cultiste qui approche. Lily se déplace vers le bord entre les coins vert et bleu de Parokiam. Maintenant que tous les moutons ont bougé et agi, ils exécutent la phase 3 (rotation des tuiles de ville).

Phase 3 (tour 2)



Poppy ne peut pas faire pivoter les tuiles de ville, mais elle peut utiliser le bonus tech pour faire pivoter sa tuile de ville ou une tuile adjacente. Elle fait pivoter une tuile adjacente, limitant les directions que le cultiste pourra emprunter. Melbrook s'est arrêtée sur l'autel sacrificiel. Comme les traits de personnage ne peuvent pas être utilisés par les moutons occupant l'autel, Melbrook ne peut pas faire pivoter de tuiles de ville avec son trait.

Phase 4-6 (tour 2)

Après que Lily et Twyla ont fait pivoter les tuiles de ville qu'elles occupent, la phase 4 (déplacement des cultistes) commence. Le cultiste se déplace d'1 case sur son chemin le plus court. Le cultiste n'est maintenant plus qu'à 2 tuiles de ville de faire perdre les joueurs. Comme il n'y a pas de loups, les phases 5 et 6 sont ignorées. Il est maintenant temps pour le Berger de se déplacer à nouveau.



l'Ange et l'Acte final

Effectuez les étapes suivantes immédiatement après avoir fermé la dernière porte.

1. Déplacez le pion Berger vers la case de départ du Berger. Le Berger ne se déplacera plus, n'engendrera plus de serviteurs et n'affectera plus le jeu via les tuiles Berger.
2. Retournez la tuile Autel sacrificiel côté Ange. Bien que l'autel reste l'objectif des cultistes, il agit désormais comme une tuile de ville normale pour les moutons. Les traits de mouton peuvent y être utilisés. Les moutons peuvent y être attaqués et chassés.
3. Placez le pion Ange sur la tuile Autel sacrificiel. L'Ange peut se déplacer à travers, voir et attaquer les moutons sur l'autel sacrificiel. Les moutons ne sont plus en sécurité ici.
4. Retournez le plateau des serviteurs côté Ange.
5. Le nombre de loups dans Parokiam au moment de l'invocation de l'Ange représente la force d'attaque de l'Ange. Cette force d'attaque ne changera pas. Placez 1 bille de serviteur pour chaque loup sur le plateau de l'Ange. Placez les autres billes dans la boîte du jeu.
6. Maintenant, retirez tous les loups du plateau. Dans le cas improbable où il n'y avait pas de loups, l'Ange ne peut pas attaquer. Cependant, il se déplacera quand même vers le mouton le plus proche, affectant le déplacement des moutons et leur capacité à faire pivoter les tuiles de ville.

Les joueurs effectuent tous les déplacements ou actions supplémentaires, et le jeu continue avec la phase 3.

Rendre le jeu plus facile

(recommandé pour la première partie)

Utilisez un ou les deux de ces modificateurs pour rendre le jeu plus facile :

- 1) Autorisez chaque mouton à prendre 1 bonus au début de la partie, et/ou
- 2) Après avoir placé toutes les portes aléatoirement, retirez la première porte que le Berger atteindrait et retournez les tuiles de ville relique correspondantes indiquées sur la tuile porte retirée. (Les joueurs peuvent choisir quelles tuiles de ville retourner.)

Nouvelle phase 1

L'Ange se déplace et frappe.

Après l'arrivée de l'Ange, l'Ange se déplace à la place du Berger lors de la phase 1.

Déplacement

- Le déplacement de l'Ange est égal au nombre de cultistes actuellement dans Parokiam. À mesure que les cultistes sont éliminés, le déplacement de l'Ange diminue.
- L'Ange ignore tous les murs.
- L'Ange se déplace jusqu'à sa distance maximale vers le mouton le plus proche. En cas de choix, utilisez la boîte du destin.

Attaque

- Si l'Ange peut se déplacer sur une tuile de ville occupée par des moutons, il attaque les moutons. La force d'attaque de l'Ange est égale au nombre de billes de serviteur sur son plateau.
- Si l'Ange gagne, 1 mouton est tué, même s'il n'était pas corrompu auparavant. Utilisez la boîte du destin si nécessaire.
- Si l'Ange arrive alors qu'il n'y avait pas de loups, il se déplace quand même vers le mouton le plus proche, mais ne peut pas attaquer. Sa présence agit toujours comme une barrière au déplacement des moutons et à la rotation des tuiles.

Effet sur les moutons

- Les moutons ne peuvent ni traverser ni faire pivoter la tuile de ville sur laquelle se trouve l'Ange.
- Les moutons ne peuvent pas attaquer l'Ange.
- L'Ange est vaincu lorsque tous les cultistes sont éliminés. À ce moment-là, les joueurs gagnent la partie.



Comme d'habitude, si un cultiste atteint l'autel sacrificiel ou si tous les moutons sont tués, les joueurs perdent.

Après que l'Ange s'est déplacé et a attaqué (si possible), continuez avec la phase 2.

Tuiles du chemin du Berger

Les règles de chaque tuile s'appliquent lorsque le Berger est dans le ciel au-dessus de cette tuile.



Silence du Berger

Les tuiles de ville ne peuvent pas être pivotées.



Griffe du Berger

Les loups peuvent se déplacer jusqu'à 3 tuiles de ville lors de ce tour.



Morsure du Berger

Si les loups échouent lors de leur première attaque, l'attaque complète est exécutée à nouveau.



Rage du Berger

Les loups ont une défense de 2.



Esprit du Berger

Les cultistes vaincus au combat lors de ce tour réapparaissent dans un coin aléatoire de Parokiam. Utilisez la boîte du destin pour déterminer quel coin.



Croc du Berger

Les loups ont une attaque de 4.



Changement du Berger

Faites pivoter toute tuile de ville ayant un mur le long d'un des bords de l'autel sacrificiel d'1 tour (60°) dans le sens horaire.



Don du Berger

Les loups peuvent franchir tous les murs.



Bienveillance du Berger

Les cultistes ont une défense de 3.



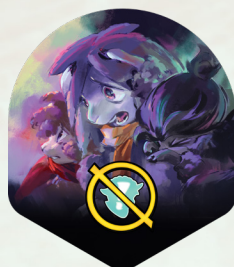
Envoûtement du Berger

L'attaque des moutons est réduite de 1.



Légèreté du Berger

Cet effet se produit après le placement de nouveaux cultistes et loups. Le cultiste le plus éloigné de l'autel sacrificiel, selon son chemin le plus court, se déplace d'1 tuile de ville vers l'autel sacrificiel. Si plusieurs chemins sont à égalité pour la plus grande distance, tous les cultistes concernés se déplacent d'1 tuile de ville vers l'autel sacrificiel.



Équité du Berger rend tous les personnages identiques à des « moutons normaux ». C'est-à-dire : 2 attaque, 1 défense, 0-2 déplacement ; les moutons peuvent uniquement faire pivoter la tuile de ville qu'ils occupent, ne peuvent verrouiller qu'en utilisant la tuile de ville qu'ils occupent, et ne peuvent pas traverser les murs. (Poppy peut également faire pivoter des tuiles de ville.) Ignorez toutes les corruptions pendant ce tour. Les bonus peuvent toujours être utilisés.

Traits des moutons



Lily

Bien que fière et naïve, la curiosité intense de Lily la rend apte à apprendre de nouvelles compétences

Lily peut choisir n'importe quel bonus, quel que soit le type de tuile de ville qu'elle occupe. Elle ne peut pas le faire depuis l'autel sacrificiel.

Le joueur contrôlant Lily doit toujours réfléchir à quand et où les bonus peuvent être utiles. Une grande bataille approche-t-elle? Ses amis auront-ils besoin de plus d'options de déplacement? La capacité de faire pivoter des tuiles de ville supplémentaires est toujours puissante.



Melbrook

Vive d'esprit et calme sous pression, Melbrook bricole constamment des machines dans son atelier, y compris des technologies anciennes

Melbrook peut faire pivoter soit sa tuile de ville actuelle, soit une tuile adjacente. Elle ne peut pas le faire depuis l'autel sacrificiel.

Le joueur contrôlant Melbrook doit rester attentif aux chemins que les cultistes peuvent emprunter pour atteindre l'autel sacrificiel. Ces chemins peuvent-ils être rallongés pour donner plus de temps au troupeau?



Poppy

Douce et désintéressée à l'excès, Poppy est une infirmière qui répond toujours présente pour aider, quoi

Poppy peut se déplacer jusqu'à 4 tuiles de ville au lieu de 2, mais sa connaissance de Parokiam est limitée, elle ne peut donc pas faire pivoter les tuiles de ville.

Le joueur contrôlant Poppy doit prêter attention aux bords de Parokiam et considérer à quel point il sera difficile d'accéder à ces reliques éloignées. Elle peut se déplacer loin, mais cela sera-t-il suffisant?



Twyla

Désireuse d'aider mais imprudemment attirée par le danger, Twyla semble toujours tomber sur des portes cachées et

Twyla peut traverser n'importe quel nombre de murs pendant son déplacement.

Le joueur contrôlant Twyla doit constamment réfléchir à la manière dont les tuiles du Berger vont modifier le déroulement du jeu à venir. Que signifiera le fait que les loups puissent franchir les murs?



Blackberry

Fougueuse et toujours prête à faire des bêtises, Blackberry n'a pas peur de se salir les sabots pour protéger ceux dans le besoin.

Blackberry reçoit 1 bille supplémentaire en attaque et 1 bille supplémentaire en défense.

Le joueur contrôlant Blackberry doit prêter une attention particulière au nombre de loups et de cultistes dans Parokiam. Trop de serviteurs du Berger peuvent facilement submerger les moutons. Est-il temps de faire un abattage?



Moppet

Bien que timide et prompte au désespoir, les connaissances de Moppet sur la ville maudite sont inégalées grâce à sa mémoire photographique et à son amour des textes anciens.

Mop peut utiliser une relique adjacente pour verrouiller une porte de portail. Elle ne peut pas le faire depuis l'autel sacrificiel.

Le joueur contrôlant Moppet doit rester concentré sur le verrouillage des portails. Combien de tours restent avant que le Berger atteigne la prochaine porte? Doivent-ils verrouiller une porte qui nécessite toutes leurs forces pour être verrouillée, ou doivent-ils verrouiller la prochaine porte que le Berger atteindra?



« Contrairement à nous, les moutons ont leur propre volonté. Certes, ils se concertent, mais ils n'aiment pas qu'on leur dise quoi faire. Un tel comportement déplaît au berger. »

Notes sur les moutons corrompus

- Lorsqu'un mouton sain se sacrifie ou perd face à un loup, il devient corrompu. Lorsque cela se produit, retournez le plateau du personnage du côté de l'image corrompue. Les traits de personnage changent comme indiqué ci-dessous.
- Un personnage corrompu ne peut pas redevenir non corrompu.
- Tous les moutons peuvent toujours utiliser des bonus comme d'habitude.
- La tuile Équité du Berger annule toutes les corruptions ainsi que les traits de personnage.

Traits des moutons corrompus

- Lily ne peut pas choisir le bonus qu'elle souhaite, mais elle peut utiliser la boîte du destin pour recevoir un bonus

aléatoire au lieu de prendre la relique sur laquelle elle se trouve. Si la boîte du destin donne rouge, elle peut choisir son bonus.

- Moppet ne peut pas utiliser les reliques sur des tuiles de ville adjacentes qui sont bloquées par des murs.
- Poppy a 0 bille d'attaque. Elle peut toujours participer à une attaque et réduire la défense des serviteurs, mais elle n'ajoute aucune bille d'attaque.
- Twyla ne peut traverser qu'1 mur par tour.
- Blackberry gagne 2 billes supplémentaires en attaque, mais aucune en défense. Sauf pour l'autel sacrificiel, Blackberry ne peut jamais occuper la même tuile de ville qu'un autre mouton, y compris pendant le déplacement.
- Melbrook ne peut pas faire pivoter des tuiles de ville adjacentes qui lui sont bloquées par des murs.



Symboles



Relique Talaria



Relique Carte



Relique Tech



Relique Livre



Relique Os



Berger



Ange



Loup



Cultiste



Mouton



Joueur(s)



Attaque de base



Défense de base



Déplacement



Effectuer 1 action



Options d'action



Attaque (Action)



Bonus



Sacrifice



Verrouiller une porte



Ignorer 1 mur



Ignorer tous les murs



Faire pivoter une tuile de ville librement



Tuile porte



Tuile du chemin du Berger



Point d'apparition



Traits des moutons

Voir page 20 pour plus de détails.



Choisissez n'importe quel bonus, quelle que soit la relique sur laquelle vous trouvez. Pas depuis l'autel.



Peut faire pivoter des hexagones adjacents pendant la phase 3. Pas depuis l'autel.



Déplacez-vous de deux hexagones supplémentaires. Ne peut pas faire pivoter des hexagones pendant la phase 3.



+1 Attaque.
+2 Défense.



Peut ignorer TOUS les murs lors du déplacement.



Peut utiliser et retourner des hexagones adjacents lors du verrouillage des portails. Pas depuis l'autel.



Utilisez la boîte du destin pour déterminer quel bonus vous obtenez. La bille rouge vous permet de choisir un bonus. Pas depuis l'autel.



Peut faire pivoter des hexagones adjacents pendant la phase 3. Pas à travers les murs. Pas depuis l'autel.



Déplacez-vous de deux hexagones supplémentaires. Ne peut pas attaquer. Ne peut pas faire pivoter des hexagones pendant la phase 3.



+2 Attaque.



Peut ignorer 1 mur à chaque tour, lorsqu'elle se déplace.



Peut utiliser et retourner hexagones adjacents lors du verrouillage des portails. Pas à travers les murs. Pas depuis l'autel.

Voir page 19 pour les tuiles du chemin du Berger