



RÈGLE DU JEU

Game design : Rudy Seuntjens Artwork : JocArt

INTRODUCTION

CONTENU



Bienvenue dans mon royaume, mes petits Pixies espiègles !

J'aime l'Or et l'Argent, et je suis friande de miel doux, de fruit juteux et de pain frais. Et vous allez vous assurer que je reçoive absolument tout ce que je veux !

Mettez-vous en route et allez me voler des bonbons dans le village humain Truro. J'envoie les Pixies les plus nuls dans la mine, afin qu'ils aillent y extraire de l'argent et de l'or, toujours pour moi.

Réussirez-vous à donner le meilleur de vous-même et à présenter les plus belles offres à votre Reine ? Si oui, vous ne serez que légèrement punis... ! Mahaha hahaha....

Les Pixies sont des petites créatures mythologiques malicieuses souvent aperçues dans les régions de Cornwall et de Devon. Ils volent et trompent les gens, non seulement par jeu, mais surtout parce qu'ils ont peur de leur Reine qui gouverne comme un tyran et exige sans arrêt de nouveaux sacrifices.

Deux à cinq joueurs incarneront les Pixies faisant tout leur possible pour satisfaire leur Reine. Ils recueillent de l'Argent, de l'Or et de l'Alimentation qui seront offerts à la Reine à chaque tour de jeu. Si vous faites des offres correctes et assez souvent, vous pouvez être promu fidèle serviteur. Et vous pouvez aussi offrir en cadeau des Anneaux d'Or, ou surprendre la Reine avec un sacrifice improvisé.

Mais la Reine n'est pas facilement satisfaite. Elle distribuera constamment des Points de Pénalité aux travailleurs les moins rigoureux.

Le gagnant du jeu est donc le joueur qui encaisse le moins de Points de Pénalité. Ce sont en effet les seuls points que vous pouvez marquer pendant le jeu. A la toute fin du jeu seulement, votre peine peut être réduite grâce aux Points de Récompense accumulés. Si vous vous retrouvez avec un score positif, vous pouvez être fier de votre jeu.

- Le plateau de jeu
- 5 écrans individuels
- 40 Pommes
- 40 Pains
- 40 Pots de miel
- 60 Lingots d'argent
- 30 Lingots d'or
- 20 Pierres
- 21 Cartes de Récompense :



- 7x récompense Sacrifice Improvisé
- 7x récompense Fidèle Serviteur
- 7x récompense Anneau d'Or
- 10 Points de récompense avec la valeur 1
- 10 Points de récompense avec la valeur 2
- 10 Cartes avec des Compétences Permanentes
- 6 Cartes d'Alimentation
- 3 Cartes avec des Avantages Uniques
- 9 Cartes du tour de jeu
- 5 Pixies en 5 couleurs
- 4 Disques d'action en 5 couleurs
- 2 Petits Disques pour le trajet d'Argent en d'Or, en 5 couleurs
- 1 grand Disque de score en 5 couleurs
- 1 petit et 1 grand cube pour l'ordre de jeu, en 5 couleurs
- 1 sachet noir représentant la mine
- 1 dé

Avec 2 joueurs :

Modifications dans le cas où vous ne seriez que 2 joueurs :

Préparation :

- Utilisez 3 Cartes d'Alimentation avec la valeur 4/3/2
- Choisissez une troisième couleur de joueur et placez cinq Pixies de cette couleur dans la mine.

Phase de Sacrifice :

- Les deux joueurs font toujours un double sacrifice. Celui qui utilise la carte « Double Sacrifice », peut choisir de trois types de sacrifices (de l'Argent, de l'Or, et de l'Alimentation correcte).

Phase de promotion :

- Après chaque phase de promotion le Petit Favori de la Reine déplace 1 Pixie de la couleur du troisième joueur à un niveau supérieur du triangle d'action. Vous ne pouvez pas utiliser de Pommes pour dégrader les Pixies de votre adversaire. Dans les rares cas où aucune promotion ne pourrait être effectuée, cette étape est sautée.
- Les Pixies de la troisième couleur peuvent éventuellement être amoindris s par les Pommes.

PRÉPARATION

Mettez le plateau de jeu au centre de la table. Placez sur le plateau pour chaque joueur dans sa couleur choisie :

- Le grand Disque de score sur le trajet du score. Tout le monde commence au point de départ avec 0 points. (1)
- Un petit disque au début du trajet d'Argent et un autre sur le trajet d'Or. (2)
- Les Cubes de l'ordre de jeu sur les cases qui indiquent l'ordre du jeu. (3) Demandez à quelqu'un de placer les petits cubes dans un ordre aléatoire sur le plateau sans regarder. Ensuite, les gros cubes sont mis sur le plateau dans le même ordre que les petits cubes. Le joueur dont le grand cube est le plus proche de la Reine, est le "Petit Favori de la Reine" (voir ci-dessous). C'est donc à lui de commencer le tour de jeu.

Chaque joueur reçoit (4) :

- 1 écran individuel ;
- 2 Pommes, 2 Pains, 2 Lingots d'argent et 2 Lingots d'or ;
- 4 Disques d'action dans la couleur qu'il a choisie.

Tous les joueurs, sauf celui qui commence le tour, reçoivent également 2 Pots de miel.

Chaque joueur place ses Pixies dans la mine (5) :

- 5 Pixies par joueur pour une partie de 2 ou 3 joueurs ;
- 4 Pixies par joueur pour une partie de 4 joueurs ;
- 3 Pixies par joueur pour une partie de 5 joueurs.

Placez les Cartes correspondantes dans la deuxième rangée du triangle d'action :

- Les Cartes d'Alimentation (6) avec les bonnes valeurs, en fonction du nombre de joueurs, et en mettant la plus grande valeur au bas de la pile :
 - o 5 joueurs : 4/4/3/3/2/2
 - o 4 joueurs : 4/4/3/3/2
 - o 3 joueurs : 4/4/3/2
 - o 2 joueurs : 4/3/2



- La Carte « Double Sacrifice » (7) ;



- La Carte « Regarder dans le sachet » (8) ;



- La Carte « Grâce » (9) ;



Placez les Points de Récompense pour les Sacrifices Improvisés (10) sur les champs prévus, dans l'ordre croissant.



Placez les Points de Récompense pour les Fidèles Serviteurs (11) sur les champs prévus, dans l'ordre décroissant.



Placez les Points de Récompense pour les Anneaux (12) sur les champs prévus, dans l'ordre décroissant.



Mélangez les 9 Cartes du tour de jeu sans les regarder. Ensuite, placez 7 de ces cartes face cachée sur le plateau. (13) Remettez les 2 cartes restantes dans la boîte de jeu sans que personne ne puisse les voir.



Placez une Pomme, un Pain, un Pot de miel et un lingot d'Argent sur le champ du Sacrifice Improvisé. (14)

Placez le nombre de minéraux correct dans le sachet de mine (15) :

- 30 x de l'Argent
- 10 x de l'Or
- 5 Pierres x le nombre de joueurs (avec un maximum de 20 avec 5 joueurs).

Les autres Pommes, Pots de miel, Pains, Lingots d'Argent et d'Or sont placés à côté du plateau de jeu. Ils forment un stock général limité. (16)

Mélangez les 10 Cartes de Compétences Permanentes et placez 6 de ces cartes arbitrairement sur le plateau de jeu (17).



Tous les joueurs choisissent une Compétence Permanente parmi les Cartes exposées. Le joueur qui sera le dernier à jouer (dans l'ordre des cubes sur le trajet qui indique l'ordre de jeu) doit d'abord choisir une compétence. Le premier joueur est le dernier à choisir une carte.

Les joueurs doivent de toute évidence être au courant de la règle du jeu avant de choisir leurs compétences.

BUT

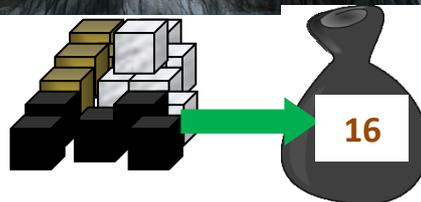
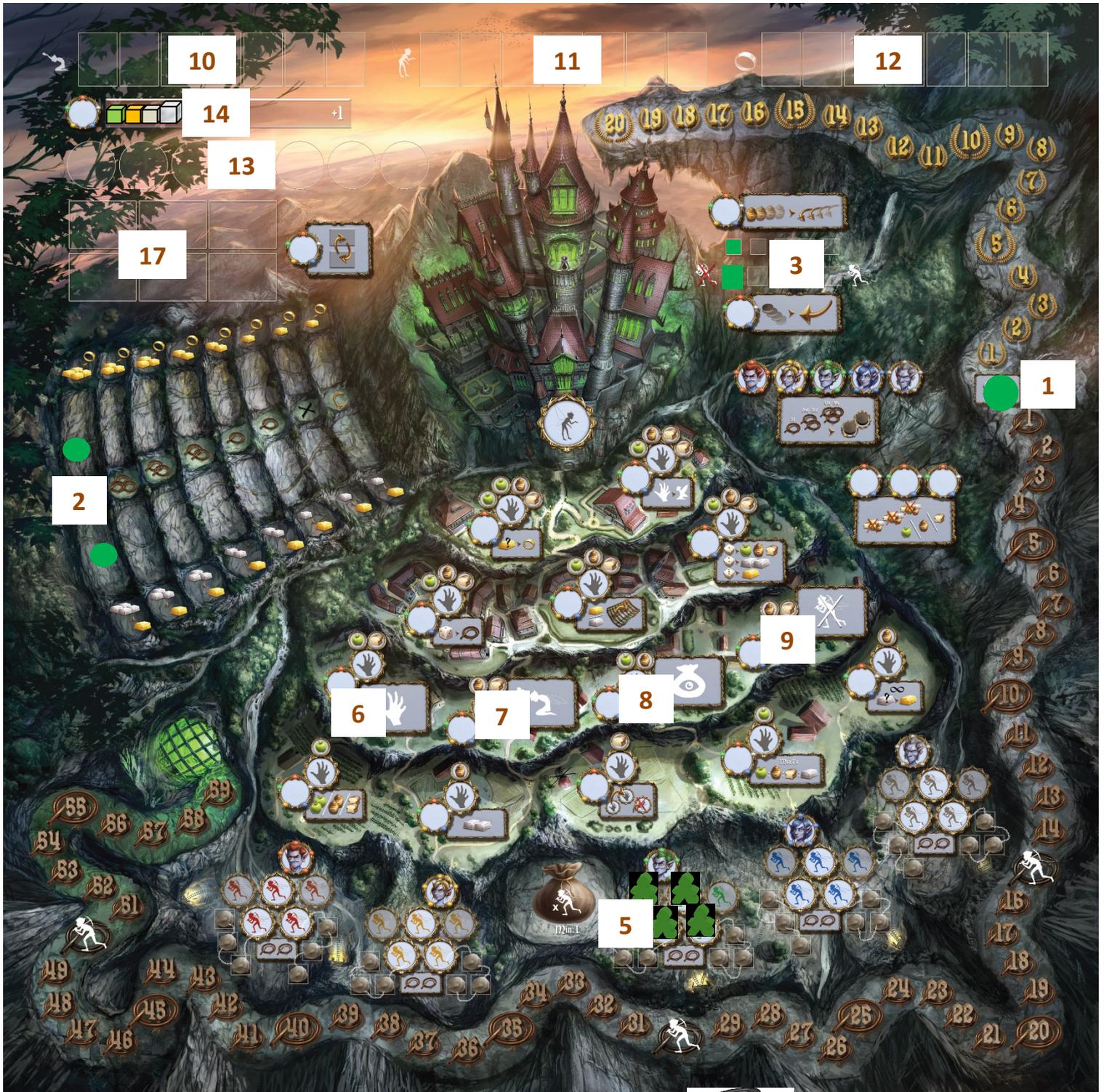
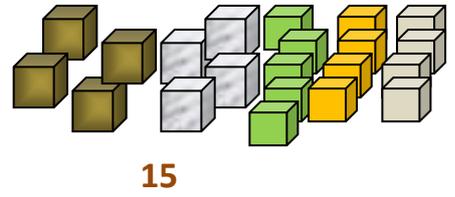
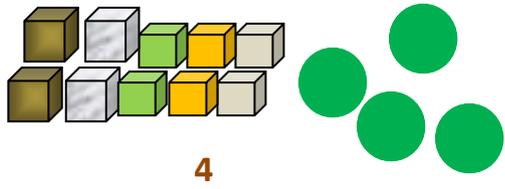
Le but du jeu est de recevoir aussi peu de Point de Pénalité de la Reine que possible, et en même temps de collecter un maximum de Points de Récompense pour le décompte final. Le gagnant du jeu est donc le joueur qui encaisse le moins de Points de Pénalité. Si vous avez un score positif à la fin du jeu, vous avez prouvé votre solvabilité !

Les Points de Pénalité sont les seuls points à être collectés pendant le jeu. Déplacez votre Disque de score pendant le jeu

toujours dans le sens des aiguilles d'une montre au-dessus des fouets.



Les Points de Récompense peuvent être obtenus sous la forme de Cartes de points : ces points ne seront considérés que lors du décompte final, après la fin du jeu.



Les Points de Récompense

Outre les Points de Pénalité, il existe 3 types de Points de Récompense :

Les Points des Récompense pour des Anneaux d'Or :

Pour recueillir ces points, il est intéressant d'obtenir de l'Argent et de l'Or et d'avoir une bonne position sur le trajet d'Argent et d'Or. Finalement, vous forgez ces Anneaux d'Or avec l'action « Créer un Anneau d'Or ».

Les Points de Récompense pour les fidèles serviteurs :

Vos Pixies peuvent être promus dans la phase de Récompense, jusqu'au château de la Reine. Afin de pouvoir être promu, vous devrez sacrifier les bons produits.

Les Points de Récompense pour les sacrifices improvisés :

Avec l'action « Sacrifice Improvisé », vous pouvez marquer des points très rapidement. Cela se fait seulement en une action, mais c'est le moyen le plus coûteux pour obtenir des Points de Récompense.

Les Points de Récompense, qu'ils soient pour des Anneaux, des Fidèles Serviteurs ou des Sacrifices Improvisés sont toujours pris de gauche à droite. Et pour les Sacrifice Improvisés, du plus petit au plus grand.

Lorsque toutes les Cartes de points avec des numéros d'or (soit 3 fois les cinq premières Cartes de points) ont été attribuées, la fin du jeu est annoncée. On finit le tour de jeu en cours.

Les Points de Récompense sont toujours gardés secrets derrière votre écran jusqu'au décompte final.

TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu consiste de 5 phases :

- I. **Voler**
 - II. **Actions**
 - III. **Sacrifier**
 - IV. **Récompenses**
 - V. **Pénalités**
- I. Voler

Ajustez d'abord l'ordre de jeu en plaçant les grands cubes dans le même ordre que les petits.



À noter : si quelqu'un a placé son grand cube en premier pendant le tour de jeu précédent, il a donc un avantage unique pour la promotion de ses Pixies, mais après cette phase, les grands cubes sont placés dans le même ordre que les petits.

Les Pixies marchent à pas de loup dans le village humain Truro et y volent des Pommes, des Pots de miel et du Pain. Chaque joueur reçoit (obligatoirement) des produits alimentaires selon la position de ses Pixies sur le plateau.



Les Pixies qui se trouvent dans la mine sont des esclaves et ne reçoivent rien.

Les Cartes d'Alimentation fournissent également de la nourriture : 2, 3 ou 4 Cartes d'Alimentation, en fonction de ce qui est précisé sur la carte.



Lors de la phase de vol du premier tour de jeu, personne ne reçoit de nourriture. Le

joueur qui possède la Compétence Permanente de recevoir 1 lingot d'Argent pendant la phase de vol, lui en reçoit également un pendant le 1er tour.

Si l'approvisionnement alimentaire est presque épuisé (très rare), il est important de prendre de la nourriture selon le nouvel ordre de jeu. Le Petit Favori de la Reine est toujours le premier à prendre les Cartes d'Alimentation auxquelles il a droit en premier, puis le deuxième joueur, et ainsi de suite.

II. Actions

Vous trouverez une liste complète de toutes les actions possibles à la fin de la règle du jeu. Il est préférable de s'informer d'abord sur les autres phases afin de mieux comprendre l'utilité de chaque action.

Gardez toujours vos stocks derrière votre écran, caché aux autres joueurs. Gardez vos Disques d'action de préférence devant votre écran, afin que chacun puisse voir qui doit encore jouer.

Les Cartes que vous collectez, doivent être placés, face visible, devant votre écran.

Dans la phase d'action, chaque joueur choisit à son tour une action, en commençant par le Petit Favori de la Reine, et ensuite les joueurs restants, en fonction de leur position sur le trajet de l'ordre de jeu (grands cubes).

À son tour, un joueur utilise 1 ou 2 Disques d'action pour effectuer une seule action :

Soit 1 Disque d'Action sur les champs d'action circulaires où il n'y a que de la place pour un seul Disque d'Action.



Exception : pour l'action « Priorité de Promotion », vous utilisez tous vos Disques d'Action restants (voir ci-dessous).

- Soit 2 disques sur les champs d'actions doubles sans Pixie.



- Soit 1 disque sur les champs d'action doubles avec un Pixie sur ce champ. Vous obtiendrez l'aide de ce Pixie pour effectuer l'action, quelle que soit sa couleur.



Certains champs d'action circulaires sont marqués avec des perles colorées et l'image d'un Pixie. Seul le joueur qui joue avec cette couleur peut faire usage de ce champ d'action.



L'action sélectionnée est exécutée immédiatement.

Important : une action que vous ne pouvez pas exécuter, ne peut pas être choisie (à l'exception de l'action « Priorité de Promotion »). Dans le cas peu probable où vous ne pourriez ni ne voudriez effectuer aucune action, vous pouvez passer votre tour. Dans ce cas, cependant, la Reine serait sans pitié pour votre manque d'effort, et vous recevriez 5 Points de Pénalité !

À noter : toutes les actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par tour, à

l'exception de l'action « Convertir de L'Argent en Or » (voir ci-dessous).

III. Sacrifier

Si quelqu'un a choisi l'action « Priorité de Promotion », vous mettez le grand cube du joueur en premier, mais seulement juste avant le début de la phase de sacrifice.

Ensuite, chaque joueur reprend ses Disques d'Action.

Effectuez les étapes suivantes pendant la phase de sacrifice :

1. Tous les joueurs font un sacrifice

La Reine suit un régime spécial. Elle veut toujours le même type particulier de nourriture : Un Pomme, du Miel ou du Pain.

Retournez une Carte du tour de jeu, dès qu'est présenté un des trois produits alimentaires. Cette carte détermine la préférence de la Reine pendant cette phase de sacrifice.



Ensuite, chaque joueur prend dans la paume de sa main un sacrifice de son stock personnel pour la Reine. Tous les joueurs doivent alors leur sacrifice simultanément.

Après le sacrifice, les règles suivantes s'appliquent :

Vous devez toujours faire des sacrifices d'un type particulier : l'Alimentation correcte, l'Argent ou l'Or. Il est interdit d'offrir plusieurs types de sacrifices en même temps.

Seul un joueur qui utilise la Carte « Double Sacrifice », peut offrir deux types de sacrifices en même temps, en utilisant ses deux mains.

Quiconque ose refuser de sacrifier, pour quelque raison que ce soit, reçoit immédiatement 5 Points de Pénalité.

Offrir de l'alimentation dont la Reine n'a pas envie, n'est pas autorisé. Si quelqu'un ose quand même offrir de la nourriture à la Reine alors qu'elle n'en désire pas à ce moment, la Reine jette la nourriture à la tête de ce joueur et les Cartes d'Alimentation réapparaissent miraculeusement dans le stock du joueur, derrière son écran. Le joueur en question recevra immédiatement 5 Points de Pénalité !

Par exemple :

La Reine n'a actuellement pas envie de pain.

Fizzy a utilisé la Carte « Double Sacrifice » et offre à la fois du Pain et des Pommes.

Toutes les offres sont placées dans le stock général et Fizzy peut faire promouvoir ses Pixies pour le Pain qu'elle a offert.

La Reine est furieuse parce Fizzy lui a aussi offert des Pommes. Fizzy reçoit immédiatement 5 Points de Pénalité et doit reprendre les Pommes offertes dans son propre stock.

Toutes les offres sauf de la nourriture incorrecte sont toujours acceptées avec reconnaissance par la Reine (et remises dans le stock général).

L'Or et l'Argent sont toujours considérés comme des sacrifices utiles, même si un joueur ne peut pas être promu plus sur le trajet concerné.

2. Assurez-vous qu'au moins un joueur a offert les bons produits

Si au moins un joueur a offert de la nourriture correcte, la Reine est contente puisque sa faim a été apaisée, et la phase de récompense sera initiée (IV).

Si personne n'offre la bonne nourriture, la Reine est furieuse. Dans ce cas, il se produit ce qui suit :

- Les lingots d'Argent et d'Or qui ont été offerts, sont remis dans le stock général.
- Les joueurs qui n'ont offert aucun lingot d'Argent ou d'Or reçoivent immédiatement 5 Points de Pénalité (Comme ces joueurs n'ont en effet rien offert ou ont sacrifié de la nourriture incorrecte - voir les règles de sacrifice).
- Le joueur qui est au dernier rang dans l'ordre de jeu (grands cubes) dégrade un de ses Pixies actifs. Ce Pixie devient un esclave dans la mine. Un Pixie actif est un Pixie qui se trouve sur un symbole de vol (main) sur le triangle d'action.

Le rôle de fidèle serviteur est définitif et ce Pixie ne peut pas devenir un esclave.

Si le joueur qui est au dernier rang n'a pas de Pixie actif, ou s'il demande la grâce avec la Carte « grâce », l'avant-dernier joueur doit dégrader l'un de ses Pixies actifs.

Et si ce joueur n'a pas de Pixie actif, c'est le joueur suivant qui doit dégrader, etc...

Rappelez-vous que le Petit Favori de la Reine ne doit jamais lui remettre un esclave.

Si aucun joueur ne peut dégrader un Pixie à la mine par un manque de Pixies actifs et/ou par une Carte de grâce, la phase de récompense est sautée en guise de sanction.

- La phase de récompense (IV) est omise. Pour ce tour de jeu, seulement les Points de Pénalité seront les seuls à être distribués.

IV. Récompenses

Cette phase est uniquement effectuée si au moins un joueur a offert les bons produits alimentaires lors de la phase de sacrifice (voir III. Sacrifice).

La phase de récompense est effectuée dans l'ordre suivant :

1. Trajet d'Argent et d'Or

Tous les joueurs qui ont offert des lingots d'Argent peuvent avancer d'une place sur le trajet d'Argent. Le joueur qui a offert le plus de lingots d'Argent, avance d'une place supplémentaire. Si le nombre de lingots offert est le même, cette phase de bonus est passée.

Si un seul joueur offre de l'Argent, il ou elle a inévitablement offert le plus et peut donc avancer de deux places sur le trajet d'Argent.



Faites exactement la même chose pour le trajet d'Or pour l'Or sacrifié.



2. Promouvoir

Tous les joueurs qui ont sacrifié la bonne nourriture à la Reine, peuvent avancer leurs Pixies d'autant de cases que le nombre de Cartes d'Alimentation qu'ils ont sacrifiées.

Cela se produit dans l'ordre de jeu normal (grands blocs), et le joueur effectue

toujours tous ses pas de promotion avant que le joueur suivant ne puisse jouer.

Les autres joueurs gardent les Cartes sacrifiées avec eux, jusqu'à ce que ce soit à leur tour de jouer. Ainsi, vous ne vous embrouillez pas en comptant.

Un pas de promotion se fait toujours à la première case libre, à la ligne supérieure des champs d'action (sur le côté droit du champ d'action avec le symbole de vol - la main).

À noter : lors de la phase de récompense, les cases peuvent uniquement être occupées par d'autres Pixies, contrairement à la phase d'action. Puisque les Disques d'Actions ont été retirés, au début de la phase de sacrifice.

Si plusieurs cases sont libres sur cette ligne, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez occuper.



Les Pixies dans la mine peuvent se présenter à la première ligne des champs d'action, à condition que votre Pixie ne soit pas enchaîné par une Pierre.



Un pas de promotion ne se fait jamais de côté ou en arrière.



Si vous voulez promouvoir votre Pixie à une case qui est déjà occupée par un autre Pixie, vous pouvez payer une Pomme (qui sera remise au stock général) pour dégrader le Pixie de votre adversaire d'un niveau.

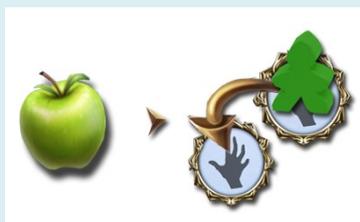
Vous pouvez dégrader le Pixie de votre adversaire pour différentes raisons :

1. Il n'y a pas de case vide sur la ligne suivante
2. Cette case vous semble intéressante
3. Vous voulez nuire à votre adversaire.

Si vous faites cela dans une phase de récompense, vous agirez comme suit :

1. Utilisez une Carte d'Alimentation pour promouvoir votre Pixie à la case occupée.
2. Payez une Pomme en plus pour dégrader l'autre Pixie qui occupait la

case, et échangez-le avec votre Pixie. La nouvelle case occupée par l'autre Pixie peut être sa propre mine.



Si vous faites cela lors d'une phase d'action (l'action « Promotion »), vous agirez comme suit :

1. Déplacez votre Pixie vers un champ d'action qui est occupé par un autre Pixie. Les champs qui sont occupés par un Disque d'action ne peuvent pas être choisis.
2. Payez une Pomme pour dégrader l'autre Pixie qui occupait le champ, à la case d'où vient votre Pixie. Cela peut être sa propre mine.

À noter : une Pomme ne peut pas être utilisée pour dégrader n'importe quel Pixie. Vous pouvez uniquement utiliser une Pomme pour dégrader le Pixie qui se trouve sur la case à laquelle votre Pixie sera promu. Lors d'une promotion vous changez donc de place.



Pendant un tour de jeu, seulement 1 Pixie peut atteindre le champ « fidèle serviteur ». Gardez votre Pixie sur ce champ jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leurs tours de promotion pour montrer clairement qu'aucun autre Pixie peut occuper ce champ.

Ce n'est qu'après la phase de récompense que vous prenez la Carte de Récompense « Fidèle Serviteur » avec le plus de valeur disponible et que vous déplacez votre Pixie à la case où il y avait la Carte de Récompense. Ce Pixie ne peut plus être utilisé pour le reste du jeu. Elle travaille maintenant dans le château !



Le rôle de fidèle serviteur est final. Un Pixie qui a atteint ce champ, ne peut pas être dégradé, même en utilisant une Pomme.

V. Points de Pénalité

À chaque tour de jeu, la Reine sanctionne les travailleurs les moins valeureux avec des Points de Pénalité.

1. Tout d'abord, elle donne à chaque joueur jusqu'à deux Points de Pénalité pour les esclaves qui sont encore dans la mine :
 - 0 Points de Pénalité pour 0 esclaves
 - 1 Point de Pénalité pour 1 esclave
 - 2 Points de Pénalité pour 2 esclaves

Remarque : les deux dernières places pour les esclaves sont toujours utilisées en premier.

Un joueur ne peut échapper ni aux Points de Pénalité ni aux Pierres en mettant ses esclaves sur la rangée supérieure.



Ensuite, la Reine attribue des Points de Pénalité à tous les joueurs en fonction de leur position sur le trajet d'Or et d'Argent. Le nombre de Points de Pénalité figure entre les trajets. Les joueurs reçoivent des Points de Pénalité pour les deux trajets.



Le joueur en deuxième position ne reçoit plus de Pénalité.



Le joueur en première position reçoit un Point de Bonus dans chaque phase de Pénalité. Ce Point de Bonus n'est pas indiqué sur le trajet du score, le joueur reçoit une Carte de point supplémentaire.



Les oubliettes

Un joueur qui parvient à recueillir 60 Points de Pénalité, a profondément déçu la Reine, et sera jeté aux oubliettes. Le jeu se termine immédiatement pour ce joueur !



Dégrader un Pixie au rang d'un esclave

Si votre Disque de points est épuisé ou si vous passez par le symbole de la mine sur le trajet de votre score, vous devez immédiatement dégrader un Pixie actif au rang d'un esclave, quelle que soit la phase de jeu.



Dégrader un Pixie au rang d'un esclave signifie que vous renvoyez un Pixie qui était

déjà promu, à la mine. Les règles suivantes s'appliquent alors :

- Le rôle de fidèle serviteur est définitif et ce Pixie ne peut donc jamais devenir un esclave.
- Le Pixie est toujours remis à la rangée la plus basse des esclaves dans votre mine (s'il y a une case libre).

Il existe des moyens pour éviter la dégradation d'un Pixie.

- Si tous vos Pixies sont esclave ou fidèle serviteur, vous ne pouvez dégrader aucun Pixie ;
- La Reine vous donne la grâce lorsque vous pouvez remettre une Carte de grâce ;
- Le Petit Favori de la Reine ne doit jamais dégrader un Pixie.



2. Les Points de Récompense gagnés sont déduits ;



3. La Reine vérifie qui des joueurs a le plus de produits derrière son écran (qu'il n'a donc pas sacrifiés à elle).

Elle indique le joueur avec le plus de cubes dans son stock pour chaque type de produit.



Ce joueur reçoit 3 Points de Pénalité. En cas d'égalité (avec min. 1 cube dans le stock) tous ces joueurs reçoivent 3 Points de Pénalité.

Suivez la même méthode pour les Pommes, le Pain, les Pots de miel, l'Argot et l'Or.

4. Chaque Pierre d'un de vos esclaves résulte en 1 Point de Pénalité supplémentaire. (Les Pierres peuvent également être enlevées au cours du décompte final avec du Pain.)



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Tous les Cartes de points d'Or sont épuisées (3 fois les cinq premières cartes de points) ;
- Sept tours de jeu ont été joués (les cartes du tour de jeu sont alors épuisées).

Dans ces deux cas, le tour de jeu en cours est entièrement joué jusqu'à et incluant la Phase de Pénalité.

Finalement le score final est calculé, dans l'ordre suivant :

1. Les Points de Pénalités sont retenus ;

Le gagnant du jeu est donc le joueur qui encaisse le moins de Points de Pénalité. Si vous vous retrouvez avec un score positif,

vous pouvez être fier de votre jeu.
Félicitations!

En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de fidèles serviteurs est le gagnant. S'il y a encore égalité, le joueur de ce groupe qui était le premier à promouvoir un Pixie au rang de serviteur fidèle, gagne le jeu.

COMPÉTENCES



Si vous transformez de l'Argent en Or, vous devez payer 1 lingot d'Argent de moins qu'indique votre position sur le trajet d'Argent (avec un min. d'un lingot d'Argent par lingot d'Or).



Vous obtenez 2 Points de Récompense à chaque fois que vous promouvez un Pixie au rang de fidèle serviteur.



Vous obtenez 2 Points de Récompense chaque fois que vous forgez un Anneau d'Or.



Vous obtenez lors de chaque phase de vol, 1 lingot d'Argent du stock général.



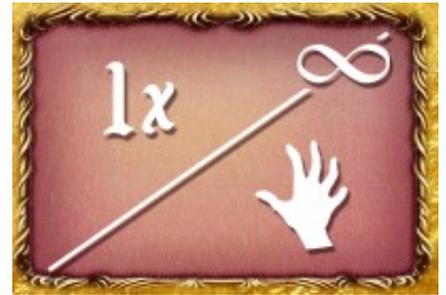
Immédiatement après la phase de promotion, vous pouvez avancer gratuitement d'un pas, même si vous n'avez pas offert la nourriture adéquate. Cela peut aussi être le dernier pas nécessaire pour devenir un fidèle serviteur. Vous pouvez éventuellement utiliser une Pomme pour dégrader un autre Pixie, afin de faire de la place pour votre Pixie à vous. Cette compétence ne peut pas être exercée si la phase de récompense est passée.



1. En promouvant vos Pixies, vous ne pouvez pas payer avec des Pommes et dégrader d'autres Pixies.



Vous pouvez enlever des Pierres de vos esclaves gratuitement.



Vous avez une place supplémentaire sur votre écran pour mettre une Carte Avantage Unique ou une Carte d'Alimentation supplémentaire. Placez la Carte Avantage Unique ou la Carte d'Alimentation au-dessus de cette Compétence Permanente. Si quelqu'un change cette carte, la carte du dessus est également échangée.



Si vous doublez une action, vous pouvez également doubler une action non-utilisée.



Lors de chaque phase de Pénalité, vous obtenez au maximum 1 Point de Pénalité pour les esclaves restant dans la mine.

Actions possibles

1. Voler de l'alimentation

Prenez 2 Pommes, 2 Pots de miel ou 2 Pains du stock général.



2. Voler de l'argent

Prenez 2 lingots d'Argent du stock général.



Vous ne pouvez pas prendre des produits qui ne figurent plus dans le stock général. Tous les stocks sont limités.

3. Promotion

Montez un de vos Pixies d'une ligne.

Cette action n'est pas valide lorsqu'il vous faut effectuer le dernier pas nécessaire jusqu'à la promotion de Fidèle Serviteur.



Remarque : un Pixie ne peut être promu qu'à une case libre sur la ligne suivante. Dans la phase d'action, il est possible que les cases soient occupées par un ou plusieurs Pixies et/ou Disques d'action. //

est interdit d'enlever les Disques d'action pour faire place à un Pixie promu. Il est quand même permis d'utiliser une Pomme pour échanger de place avec un autre Pixie et parvenir sur la ligne suivante. (Voir « Promotion » dans la phase de récompense)

Pour le reste, les mêmes règles que pour une promotion normale s'appliquent dans la phase de récompense.

4. Échanger

Échangez au maximum sept produits d'un même type contre autant de produits d'un autre type.

Cette action est possible avec des Pommes, des Pots de miel, du Pain ou de l'Argent. Vous ne pouvez pas offrir ou prendre d'Or avec cette action.



Par exemple : Fizzy met 5 Pommes dans le stock général et en prend en échange 5 lingots d'Argent.

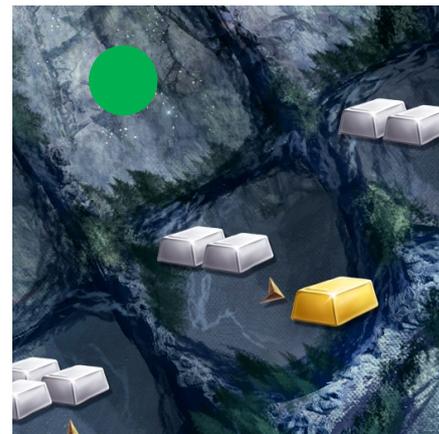
5. Convertir de l'Argent en d'Or

Avec cette action, vous pouvez convertir de lingots d'Argent en lingots d'Or. Votre position sur le trajet d'Argent détermine le nombre de lingots d'Argent que vous pouvez convertir en lingots d'Or. À côté du trajet d'Argent, vous trouvez le coût d'un lingot d'Or.



Cette action est la seule que vous pouvez effectuer plusieurs fois. Ainsi, vous pouvez simultanément convertir plusieurs lingots d'Or en fournissant la quantité appropriée de lingots d'Argent.

Par exemple : Fizzy a atteint la 4ème case sur le trajet d'Argent. Le coût d'un lingot d'Or pour Fizzy est donc 2 lingots d'Argent. Fizzy décide d'effectuer cette action trois fois et convertit six lingots d'Argent en 3 lingots d'Or.



6. Carte d'Alimentation

Prenez la carte d'Alimentation au sommet de la pile et placez-la à l'endroit approprié sur votre écran.



A partir de maintenant cette carte vous fournit 2, 3 ou 4 produits alimentaires de choix lors de la phase de vol, selon la quantité indiquée sur la carte.

À noter : si vous êtes amené à acquérir des produits, il est interdit de les refuser. Jusqu'au dernier tour de jeu, vous devez vous fournir selon les revenus indiqués sur la carte.

Si vous avez déjà une carte d'Alimentation, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Cartes

Vous pouvez stocker 1 Carte d'Alimentation, 1 Compétence Permanente et 1 Carte Avantage Unique (double sacrifice/regarder dans le sachet/grâce) sur votre écran individuel.



Donc, vous ne pouvez jamais être en possession de deux cartes semblables (à l'exception de la Compétence Permanente qui offre une place supplémentaire pour une Carte d'Alimentation ou une Carte Avantage Unique).

Vous ne pouvez pas effectuer l'action d'une carte lorsque vous n'avez pas devant vous de place pour la carte associée à cette action. L'enlèvement de cartes n'est jamais permis.

Les cartes peuvent quand même être échangées grâce à l'action « Échanger des cartes » (voir ci-dessous).

Une Carte Avantage Unique doit être remise sur le champ d'action correcte sur le plateau de jeu, lorsque vous avez utilisé l'avantage unique. À partir de là, elle est de nouveau disponible pour tous les joueurs.

7. Double Sacrifice

Prenez la carte correspondante.



Vous pouvez utiliser cette carte au cours des prochaines phases de sacrifice. Annoncez avant la phase de sacrifice que vous allez utiliser cette carte et placez-la sur le plateau. Vous utilisez ensuite vos deux

maïns pour offrir simultanément deux différents types de produits à la Reine :

- Alimentation + Argent
- OU Alimentation + Or
- OU Argent + Or

8. Regarder dans le sachet

Prenez la carte correspondante.



Vous pouvez utiliser cette carte lors d'une « action de mine » (voir ci-dessous). En prenant les **deux** premiers cubes du sachet, vous pouvez jeter un coup d'œil dans le sachet pour faire votre choix.

Si vous n'avez aucun esclave, ou juste un seul, vous ne pouvez choisir qu'un seul bloc du sachet.

Une fois la carte utilisée, remettez-la dans le champ approprié sur le plateau, ce qui la rend à nouveau disponible pour tous les autres joueurs.

9. Grâce

Prenez la carte correspondante.



Au moment de la dégradation d'un Pixie actif au rang d'esclave, vous pouvez utiliser cette carte pour demander pardon à la Reine. Miraculeusement, vos prières seront exaucées et vous aurez l'avantage unique de ne pas être obligé d'envoyer un Pixie à la mine.

Placez la carte dans ce cas face cachée sur le champ correspondant du plateau de jeu.

10. Points de Pénalité

Lancez les dés. Divisez les Points de Pénalité de vos adversaires en fonction du nombre de points indiqués sur les dés.



Par exemple : Les dés que Fizzy a lancé indiquent trois points et Fizzy donne un Point de Pénalité à Tootsie et 2 Points de Pénalité à Ichi. À cause de ces deux points, Ichi passe un symbole de mine sur le trajet du score et doit dégrader immédiatement un Pixie actif au rang d'un esclave (voir ci-dessous).

11. Trajet d'Argent et d'Or

Payez 1 lingot d'Or pour pouvoir avancer d'une case sur le trajet d'Or.

OU payer 1 lingot d'Argent pour avancer d'une case sur le trajet d'Argent.

À noter : vous ne pouvez exécuter cette action qu'une seule fois. Il n'est donc pas autorisé de remettre plusieurs cubes simultanément pour avancer de plusieurs cases.



12. Casino



Lancez les dés et obtenez des produits en fonction du nombre indiqué par les dés :

Soit 1 Pomme, 1 Pot de miel et 1 Pain

Soit 2 lingots d'Argent

Soit 1 lingot d'Or

13. Anneau

Forgez 1 Anneau d'Or en remettant le nombre approprié de lingots d'Or, comme indiqué à côté de votre position sur le trajet d'Or.

Vous sacrifiez l'Anneau immédiatement à la Reine et recevez la carte de Récompense avec la plus haute valeur disponible.



Par exemple : Fizzy a atteint la 4ème case sur le trajet d'Or. Pour Fizzy, le coût d'un Anneau est donc de 2 lingots d'Or. Fizzy dispose de deux lingots d'Or supplémentaires, mais avec cette action un joueur ne peut malheureusement forger qu'un seul Anneau.



14. Vol d'un Pixie



Si aucun Pixie de vos adversaires n'est positionné dans le triangle d'action, vous ne pouvez pas effectuer cette action, impossible sans victime potentielle.

Sélectionnez le Pixie d'un adversaire qui se tient sur un champ d'action double et qui peut acquérir des produits alimentaires pendant la phase de vol.

Le Pixie choisi doit vous remettre le revenu complet du vol, comme indiqué sur le plateau.

Si le joueur désigné ne dispose plus de produits alimentaires, parce qu'il/elle les a déjà dépensés, le joueur ne doit vous délivrer que les produits dont il/elle dispose à ce moment.

15. La mine

Mettez votre Disque d'action sur votre propre champ d'action près de la mine. Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une fois par tour de jeu.



Prenez le sachet noir et piochez sans regarder autant de cubes que le nombre de vos Pixies présents dans la mine.

Si vous n'avez aucun esclave, vous pouvez toujours piocher un seul cube.

Lorsque vous prenez le dernier cube du sachet, vous mettez ainsi fin à votre tour, même si vous n'avez pas pu prendre

suffisamment de cubes. Le stock dans le sachet est limité. Astuce : Il est permis de deviner le nombre de blocs présents dans le sachet en les touchant du doigt, avant de choisir l'action de mine.

Avec cette action, vous pouvez éventuellement utiliser la Carte Avantage Unique « Regarder dans le sachet ».

Montrez les cubes que vous avez pris aux autres joueurs.

Si vous avez tiré de l'Argent ou de l'Or, vous le mettez dans votre stock derrière votre écran.

Si vous avez pioché une ou plusieurs Pierres, vous les mettez à côté d'un ou de plusieurs esclaves de votre choix, aux endroits désignés. Ainsi vous enchaînez ces esclaves. Ils ne pourront sortir de la mine qu'après avoir enlevé leurs chaînes. Un maximum de deux esclaves par joueur peut être enchaîné, avec un maximum de 3 Pierres par esclave.

Si vous n'avez aucune autre place pour vos Pierres qu'avec vos propres esclaves, vous êtes obligés de les y mettre. Dans le cas où aucune case libre ne se trouverait à côté de vos esclaves, les Pierres seraient retirées du jeu. Ne les remettez pas dans le sachet.

Vous pouvez enlever des Pierres de vos esclaves à tout moment pendant votre tour, en déposant 1 Pain par Pierre dans le stock général. Les Pierres enlevées disparaissent du jeu.

Ces Pierres peuvent être enlevées lors d'une action, au moment que vous promouvez, ou même lors du décompte final.



16. Échanger des cartes

Cette action est réalisée avec 1 Disque d'Action et n'est possible qu'une seule fois par tour et par joueur.



Vous pouvez échanger trois types de cartes :

- Cartes d'Alimentation
- Cartes Avantages Uniques
- Compétences Permanentes

Avec cette action, vous pouvez échanger l'une de vos cartes avec une carte du même genre encore présente sur le plateau de jeu ou avec une carte du même genre d'un autre joueur. Vous n'avez pas besoin de l'autorisation du joueur avec lequel vous souhaitez échanger.

Si vous n'avez pas de genre particulier (alimentation, permanente, unique) de carte, vous ne pouvez pas effectuer d'échange de ce type de cartes.

Échangez votre carte pour la carte de votre choix, sur le plateau ou sur l'écran de l'autre joueur.

Si vous souhaitez échanger une Carte d'Alimentation avec une Carte d'Alimentation sur le plateau de jeu, vous prenez la carte du dessus de la pile des Cartes d'Alimentation et vous mettez votre carte à la place, au-dessus de la pile.

Une Carte Avantage Unique peut être échangée avec une autre Carte Avantage Unique. Si vous prenez une carte d'un autre joueur, ce joueur obtient votre carte en retour. Si vous échangez une carte avec une carte sur le plateau, vous mettez votre carte sur la place correspondante, et non pas sur la place de la carte que vous avez prise.

Par exemple : Fizzy a la Carte « grâce » dans son stock personnel, mais elle veut l'échanger. Elle choisit l'action d'échange avec son Disque d'Action et échange sa Carte « grâce » avec la Carte « Double sacrifice », qui est encore sur le plateau. Elle met la Carte « Double sacrifice » sur son écran de joueur et remet la Carte « grâce » sur le plateau sur le champ d'action « grâce ».

Si vous voulez échanger une Compétence Permanente, vous pouvez choisir entre les Compétences Permanentes disponibles sur le plateau ou une Compétence Permanente de l'un des autres joueurs. Votre Compétence Permanente sera remise sur la place de la carte que vous avez prise.

17. Enlever des produits ou prendre 1 Carte d'Alimentation

Vous pouvez effectuer cette action avec un Disque d'Action. L'action peut être effectuée trois fois par tour de jeu. Un joueur pourrait répéter cette action dans le même tour, aussi longtemps qu'il dispose d'au moins un champ d'action.



- Enlevez 3 produits de votre choix de votre stock
- OU prenez 1 Pomme
- OU prenez 1 Pots de Miel
- OU prenez 1 Pain

18. Doubler une action

Mettez votre Disque d'action sur votre propre champ d'action. Chaque joueur ne

peut effectuer cette action qu'une fois par tour de jeu.



Le 1er joueur qui utilise cette action dans ce tour, doit payer 1 Point de Pénalité, le 2e et 3e joueur doivent payer 2 Points de Pénalité, le 4ème et 5ème joueur 3 Points de Pénalité. Les Points de Pénalité sont immédiatement indiqués sur le trajet du score.

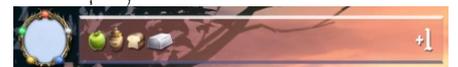
Il est possible que vous ayez dû dégrader un Pixie au rang d'un esclave parce que vous avez passé le symbole de mine sur le trajet du score (voir « dégrader un Pixie au rang d'un esclave »).

Choisissez un champ d'action double qui a déjà été utilisé par un autre joueur ou par vous-même lors de ce tour de jeu. Les champs d'action pour 1 Disque d'Action ou pour les actions non-utilisées lors de ce tour de jeu, ne peuvent pas être doublées avec cette action.

Effectuez l'action choisie. Toutes les règles de cette action sont applicables. S'il n'y a aucune carte lors d'une action « Carte utilisée », vous ne pouvez plus doubler cette action. Seulement lorsque la carte est à nouveau disponible dans le même tour de jeu, cette action peut être doublée.

19. Sacrifice Improvisé

Cette action est réalisée avec 1 Disque d'Action et n'est disponible qu'une fois par tour et par joueur.



Vérifiez quelles ressources sont présent dans le champ de sacrifice. Sacrifiez les produits de votre stock à la Reine (mettez-les donc dans le stock général).

Ensuite, placez un produit supplémentaire de votre choix de votre propre stock sur le champ de sacrifice. Tous les produits sont acceptés : De l'Alimentation, de l'Argent ou de l'Or.

Finalement, prenez la carte de Récompense correspondante à la valeur la plus basse et gardez-la derrière votre écran jusqu'au décompte final.



20. Changer l'ordre du jeu

Cette action est réalisée avec 1 Disque d'Action et n'est disponible qu'une fois par tour et par joueur.



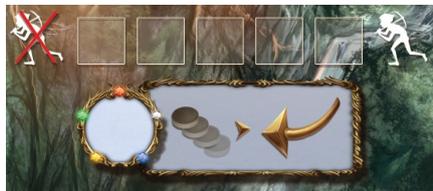
Offrez à la Reine un ou plusieurs Pots de miel (mettez-les dans le stock général). Pour chaque Pot de miel offert, vous pouvez avancer votre cube le plus petit d'une case.

Les gros cubes restent provisoirement dans le même ordre. Le tour de jeu en cours se poursuit selon l'ordre des grands cubes. C'est seulement lors de la phase de vol du tour de jeu suivant que les grands cubes seront mis dans le même ordre que les petits cubes.

21. Priorité de promotion

Cette action n'est disponible qu'une fois par tour et par joueur.

Si l'action est encore disponible, elle peut être exécutée par un joueur, même si son grand cube est déjà en première position. Cela peut être intéressant pour maintenir la priorité de promotion.



Pour être en mesure d'effectuer cette action, vous devez utiliser tous vos Disques d'Action restants. La phase d'action en cours est immédiatement finie pour le joueur qui a choisi cette action.

Quand vous avez effectué cette action, vous laissez les grands cubes en place jusqu'à ce que les Disques d'Action de tous les autres joueurs soient épuisés.

À la fin de la phase d'action, mettez votre grand cube en première position. L'ordre des petits cubes reste inchangé.

En effectuant cette action vous devenez temporairement « Le Petit Favori de la Reine ». Cela signifie que vous êtes le premier à effectuer tous les pas de promotion éventuels et que vous ne devrez dégrader aucun Pixie si vous passez un symbole de mine.

Mais dans la prochaine phase de vol, l'ordre des grands cubes sera remis à l'ordre des plus petits. Cet avantage est donc à usage unique.