

Un jeu pour 3 ou 4 joueurs
de 9 à 99 ans

Amos DARAGON

Le jeu

On trouve, dans les plus anciennes légendes de ce monde, l'histoire des masques de puissance. Ces masques, qui ont une valeur inestimable et qui sont porteurs de la magie sacrée des éléments, seraient donnés à des humains ayant beaucoup de cœur et d'esprit. Il existe quatre masques (celui de la terre, celui de l'air, celui du feu et celui de l'eau) ainsi que seize pierres de puissance qui servent à alimenter les masques d'une puissante magie.

Dans l'éternel combat entre le bien et le mal, entre le jour et la nuit, entre les dieux des mondes positifs et ceux des mondes négatifs, la tâche de ces élus serait de rétablir l'équilibre de ces forces.

Amos Daraçon, fils d'Urban et de Frilla Daraçon, fut choisi pour accomplir cette mission. Dès sa naissance, son destin fut écrit, par la Dame blanche, en lettres d'or dans la grande histoire des héros éternels. Celle-ci, déesse suprême du monde, attendait patiemment le jour de sa révélation.

Maintenant, c'est toi qui est appelé à rétablir l'équilibre du monde.
Sois à la hauteur...

BRYAN PERRO

Règles du jeu

But du jeu

Le jeu comporte 2 étapes

1^{re} étape

Devenir Amos Daraçon

Le premier joueur qui réussit à récolter ses 4 masques, les 16 pierres de puissance qui s'y rattachent et qui relève le défi du masque de l'Éther sera consacré Amos Daragon. Par le fait même, il remportera la première étape du jeu.

2^e étape

Rétablir l'équilibre du monde

À partir du moment où Amos Daragon est connu de tous, les joueurs cessent toute compétition entre eux. Tous doivent, dans un temps limité, rétablir ensemble l'équilibre du monde. Amos doit aider les autres Porteurs de masques (autres joueurs) à récolter leurs masques et leurs pierres de puissance le plus rapidement possible. Une fois cette étape franchie, chaque joueur doit également réussir le défi du masque de l'Éther. L'équilibre du monde ne sera établi seulement lorsque tous les joueurs auront atteint cet objectif.

Préparation et règles de base

Installer le plateau de jeu à la portée de tous. Coller les autocollants de couleurs sur un des dés à 6 faces et les autocollants 1, 2, 3, A sur l'autre dé à 6 faces.

Disposer au hasard sur le plateau les 100 jetons, face cachée, sur les cercles prévus à cet effet. Bien battre les cartes Aventure et les placer à la portée de tous. Placer les cartes **Tableau des forces et pertes** à la vue de tous afin de s'y référer durant la partie.

Chaque joueur reçoit le tableau des masques sur lequel il pourra insérer 4 masques et 16 pierres de puissance qu'il récoltera tout au long de la partie. Placer les 4 pions sur le Royaume d'Omain, qui est le lieu de départ. **Aucun joueur ne possède de pion.** C'est le résultat du dé de couleurs qui détermine le pion que le joueur devra déplacer. Vous devez toujours utiliser les 4 pions même si vous n'êtes que 3 joueurs.

Chaque joueur lance le dé d'action afin de savoir qui commencera la partie. Le joueur qui obtiendra le chiffre le plus élevé aura cet honneur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

♣ Lorsqu'on doit engager un combat, c'est toujours le joueur de gauche qui personnifie les adversaires fictifs.

♣ Lorsqu'un joueur arrive sur un lieu, il choisit un jeton.

♣ Lorsqu'on utilise une carte Aventure ou un jeton, on les déchausse, c'est-à-dire qu'on les retire du jeu, sauf avis contraire.

♣ Plusieurs pions peuvent se retrouver sur un même lieu.

♣ Attention!

Lorsqu'un joueur déplace des éléments du jeu en lançant les dés, il perd son tour.



Plateau de jeu

Sur le plateau sont représentés 22 lieux, reliés entre eux par des chemins.

Signification des dés

♣ Dé d'action

Le dé à 12 faces est généralement utilisé pour exécuter les actions demandées par les cartes Aventure et lors des combats. Chaque joueur possède le sien.



♣ Dé de couleurs

Ce dé est utilisé pour la sélection du pion qui sera déplacé. Les faces du dé qui comptent deux couleurs permettent aux joueurs de choisir un des deux pions correspondants.



♣ Dé de déplacement

Ce dé est utilisé pour les déplacements sur le plateau ou pour la pigne d'une carte Aventure. Si le dé indique un chiffre, le joueur déplace alors un pion. Si le dé indique la lettre **A**, le joueur doit prendre une carte Aventure.



Jouer

Pour jouer, on lance en même temps le dé de couleurs et le dé de déplacement. On saura ainsi quel pion utiliser et quelle action accomplir.



Déplacements

Les chemins permettent d'atteindre tous les lieux sur le plateau. Le jeu n'est pas linéaire, on peut avancer ou reculer, mais pas durant un même déplacement. On se déplace en suivant les chemins et en comptant les lieux. Par exemple, les dés indiquent le chiffre 3 et la couleur rouge. Le joueur déplacera alors le pion

de couleur rouge de 3 lieux sur le plateau en suivant les chemins et le déposera au centre du lieu où il arrivera.

Significations des jetons

Sous les jetons, une illustration indique ce que le joueur obtient :

♣ Jetons Masque et Pierre



Lorsque le joueur découvre un masque, il l'insère immédiatement dans son tableau des masques, au centre du masque correspondant, sauf s'il le possède déjà. Dans ce cas, il le laisse sur le plateau, face visible. S'il découvre une pierre, il l'insère dans son tableau seulement s'il possède le masque correspondant, sinon il la dépose devant lui, face visible. Au fur et à mesure que le joueur imbrique des masques et des pierres dans son tableau, sa force augmente.

Un joueur peut posséder plusieurs pierres, même s'il n'a pas en sa possession le masque correspondant (maximum de 4 pierres identiques). Par contre, il ne peut garder plus de 8 pierres non insérées dans ses masques. Si le joueur obtient une 9^e pierre, il doit la placer dans le trésor de Ragnarök. Par contre, il peut l'échanger contre une pierre qu'il possède déjà et placer la pierre échangée dans le trésor. Les pierres et les masques insérés dans un tableau des masques sont intouchables et ne peuvent être échangés ou volés.

On ne peut pas intégrer en même temps plus de 2 pierres dans un masque. Le joueur devra attendre son prochain tour de jeu pour imbriquer ses autres pierres.

♣ Jeton Dragon (2 X)



Le joueur qui retourne l'un de ces jetons doit se battre **immédiatement** contre le dragon Ragnarök. Les deux adversaires lancent le dé d'action. Au chiffre obtenu par le dragon, on ajoute 8. Le joueur, lui, se réfère au tableau des forces. **Si le joueur perd le combat**, il perd un jeton choisi par le joueur qui personnifiait le dragon. S'il n'en possède pas, le joueur doit se référer au tableau des pertes pour connaître sa conséquence. **S'il gagne**, il choisit un jeton dans le trésor du dragon. Si le trésor est vide, le joueur prend 2 jetons sur le plateau de jeu. Le jeton Dragon est alors retiré du jeu.

♣ Jeton Oubliette (4 X)



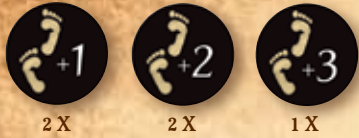
Ces têtes fantomatiques se moquent de vous. Le joueur qui retourne l'un de ces jetons le retire simplement du jeu, c'est un coup dans le vide.

♣ Jeton Aventure (4 X)



Le joueur qui retourne l'un de ces jetons doit piger une carte Aventure.

♣ Jetons de déplacement (5 X)



Il existe 5 jetons de déplacement qu'on utilise pour se déplacer plus rapidement. Le chiffre indique le nombre à ajouter au résultat du dé de déplacement. Lorsqu'un joueur retourne l'un de ces jetons, il pourra le conserver afin de l'utiliser plus tard, selon sa stratégie. Un joueur peut utiliser plusieurs jetons de déplacement et les additionner au résultat de son dé. Après avoir utilisé le ou les jeton(s), ces derniers sont retirés du jeu.

♣ Jetons Combat (5 X)



Dès qu'un joueur retourne l'un de ces jetons, il peut immédiatement engager un combat contre le joueur de son choix. Le chiffre indique le nombre à ajouter au résultat du dé d'action. **Si le joueur gagne**, il prend à son adversaire un article de son choix. **Si le joueur perd son combat**, c'est son adversaire qui lui prendra l'article de son choix. Le jeton est ensuite retiré du jeu.

Si le joueur ne veut pas amorcer de combat, il laisse alors le jeton sur place, face visible, et ce dernier devient accessible à tout autre joueur qui arrivera sur ce lieu.

Combats

Avant d'engager un combat, les joueurs consultent la carte **Tableau des forces** afin de savoir quel nombre ils ajouteront au résultat de leur dé d'action. À la suite d'une défaite, un joueur qui ne possède pas l'élément réclamé par le vainqueur doit consulter la carte **Tableau des pertes** afin de connaître l'élément qu'il perdra.

Les joueurs utilisent leur dé d'action lors des combats et c'est le nombre le plus élevé qui détermine le gagnant.

Lors d'un match nul, les adversaires doivent relancer les dés. Toutes les pierres remportées lors d'un combat et qui ne peuvent être gardées par le vainqueur doivent être déposées dans le trésor de Ragnarök.

Trésor de Raǧnarök

Un joueur qui désire affronter Ragnarök le dragon pour tenter de lui dérober une partie de son trésor doit d'abord se rendre à **Ramusberget**.

Avant de commencer le combat, on doit miser un nombre de jetons qu'on désire mettre en jeu. Par conséquent, le joueur doit au moins avoir en main un jeton Pierre ou de déplacement. **On doit ajouter 8 au résultat du dé pour le dragon.**

Victoire de Raǧnarök

Si le dragon remporte le combat, le joueur dépose les jetons qu'il a misés à Ramusberget. Les jetons doivent être déposés face visible.

Victoire du joueur

Si le joueur remporte son combat, il choisit la quantité de jetons misés dans le trésor de Ragnarök.

Cartes Aventure

Ces cartes peuvent être négatives ou positives, elles peuvent être jouées sur-le-champ ou conservées. On prend une carte Aventure lorsque le dé de déplacement tombe sur la lettre **A** ou lorsqu'on retourne un jeton Aventure. Toutes les cartes Aventure doivent être lues à voix haute. On utilise toujours le dé d'action pour exécuter les demandes des cartes, sauf avis contraire.



Lorsqu'une carte Aventure demande d'exécuter un déplacement, on utilise le pion désigné par le dé de couleurs.

Certaines cartes peuvent faire perdre des pierres de puissance, des jetons ou tout autre élément. Si le joueur ne possède pas l'élément demandé, il doit se référer au **Tableau des pertes**.

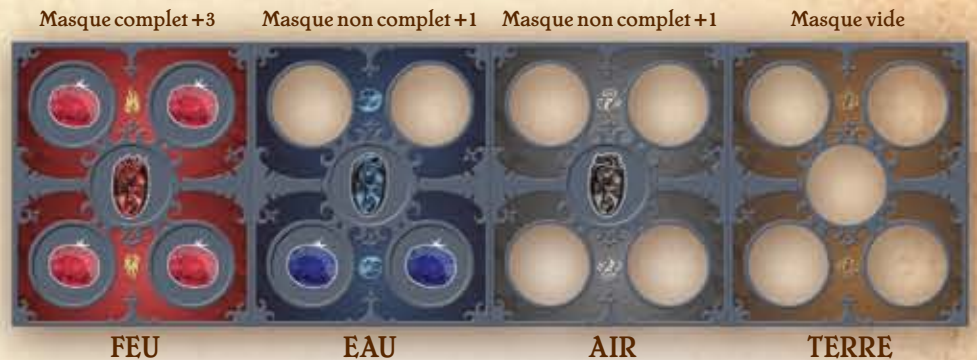
On peut jumeler une carte Aventure avec un jeton Combat, de déplacement ou tout autre élément. Les cartes mises de côté sont utilisées qu'une seule fois, sauf avis contraire.

Si, au cours de la partie, on utilise toutes les cartes, on doit les battre et les remettre en jeu.

Tableau des masques

Sur ce tableau sont représentés les 4 masques (feu, eau, air, terre). Chaque joueur en possède un et il doit être placé en évidence.

C'est sur ce tableau que chacun incrustera ses masques (au centre) et ses pierres de puissance (autour du masque). Pour qu'un masque soit complet, il doit contenir le masque et ses 4 pierres.



Masque de l'Éther

Dès qu'un joueur a récolté ses 4 masques et ses 16 pierres de puissance, il doit relever le défi du masque de l'Éther. Le joueur choisit 3 chiffres de 1 à 12. Il lance le dé d'action et s'il obtient l'un des chiffres prédits, il gagne spirituellement le masque de l'Éther et devient Amos Daragon. Par le fait même, il remporte la 1^{re} étape du jeu. Dans le cas contraire, il doit attendre son prochain tour de jeu et recommencer.

Amos Daraǧon

Dès qu'un joueur est élu Amos Daragon, la deuxième partie du jeu commence. Les autres joueurs ont **4 minutes** pour obtenir tous les masques et les pierres qui leur manquent et pour

Auǧmentation de la force

Lorsqu'un joueur insère un masque ou complète un masque avec ses quatre pierres de puissance, sa force augmente. Chaque fois qu'il aura à combattre, il ajoutera un chiffre au résultat de son dé d'action selon le nombre de masques complétés ou non. Tous les nombres s'additionnent. Par exemple, si un joueur détient un masque non complet (+1) et un autre complet (+3), il devra ajouter 4 au résultat de son dé d'action.

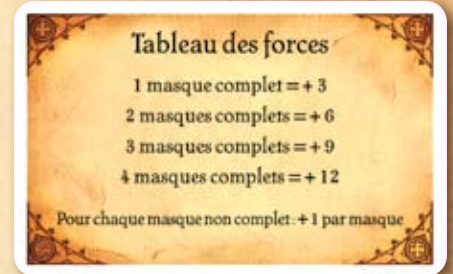


Tableau des pertes

Cette carte indique, en ordre de priorité, ce que le joueur devra céder s'il ne possède pas l'élément demandé par le vainqueur d'un combat. Si le perdant possède plus d'un élément d'une même catégorie, c'est le gagnant qui choisit ce qu'il prend, sauf avis contraire. Par exemple, si le perdant doit donner une carte Aventure et qu'il en possède trois, le vainqueur choisit celle qu'il préfère.



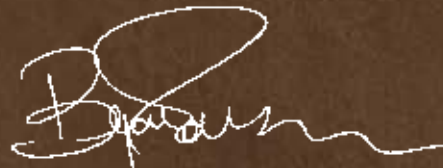
accomplir le défi du masque de l'Éther. Amos doit aider les autres joueurs à trouver les masques et les pierres qui leur manquent dans le temps prescrit. Amos lance seulement le dé de couleurs et il déplace le pion correspondant sur le lieu où il désire se rendre. Il distribue les pierres et les masques qu'il trouvera aux joueurs de son choix. Par contre, Amos ne peut faire qu'une action par tour. Dès qu'un joueur possède tous ses masques et ses pierres, il doit aussitôt accomplir le défi du masque de l'Éther. Amos ne peut aider les autres joueurs dans ce défi. Dès qu'un joueur réussit le défi, il doit également aider les autres joueurs. Si tous les joueurs obtiennent leur masque de l'Éther en 4 minutes, ils auront rempli la destinée des porteurs de masques : Rétablir l'équilibre du monde!

Bonne chance!

L'équilibre du monde

Si Amos Daraçon réussit à amener ses comparses au même niveau que lui, la Dame blanche sera libérée et prendra le dessus sur les dieux belliqueux grâce à ses quatre maîtres des éléments. Les esprits de la nature veilleront sur les êtres qui les côtoient et assureront ainsi la paix jusqu'à la fin des temps.

Par contre, si Amos Daraçon n'arrive pas à amener ses comparses au même niveau que lui, les dieux réussiront à prendre le dessus sur les Porteurs de masques et à limiter à jamais la force de la Dame blanche, emprisonnée au centre de la Terre. Les humanoïdes foulant la terre ne seront que les pions de leurs ambitions débridées... jusqu'au jour où la prophétie des Porteurs de masques refera surface !



Contenu

- ✦ 1 plateau de jeu
- ✦ 52 cartes Aventure
- ✦ 4 tableaux des masques
- ✦ 100 jetons :
Pierre (64); Masque (16); Oubliette (4);
Aventure (4); Dragon (2); Combat (5);
de déplacement (5)
- ✦ 1 carte Tableau des forces
- ✦ 1 carte Tableau des pertes
- ✦ 4 pions
- ✦ 4 dés à 12 faces
- ✦ 2 dés à 6 faces
- ✦ 12 autocollants



www.gladius.ca

Éditions Gladius int. inc.
1525, ave. Galilée, Québec (Québec)
G1P 4G4 CANADA
© 2008

Informations à conserver