

GORINTO



UN JEU DE CONNAISSANCE DE RICHARD YANER

Un **Gorinto** est un sanctuaire commémoratif japonais. Ses cinq niveaux symbolisent les cinq éléments qui se combinent pour former une compréhension parfaite. Les éléments collectent l'énergie dans des schémas uniques, vous mettant au défi de trouver la voie idéale vers l'équilibre et l'harmonie. La terre creuse profondément, l'eau coule en abondance, le feu monte haut, le vent souffle librement et le vide se glisse entre les autres. Pouvez-vous acquérir la connaissance dont vous avez besoin pour découvrir la vraie sagesse ?

BUT DU JEU

Collectez des tuiles pour construire un Gorinto sur votre plateau qui créera la plus grande sagesse en fonction des deux objectifs et des deux éléments clés. À chaque tour, vous déplacerez une tuile du Chemin vers la Montagne et vous collecterez de nouvelles tuiles en fonction de celle que vous avez déplacée et de la connaissance que vous avez acquise de cet élément.

À la fin de chaque saison, les joueurs gagneront de la sagesse en fonction des cartes Objectif. À la fin de la partie, les joueurs gagneront également de la sagesse pour les éléments clés du jeu. Le joueur qui a accumulé le plus de sagesse remportera la partie !

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU



LE CHEMIN LA MONTAGNE LES MOTIFS

1 PLATEAU DE SCORE



CASES ÉLÉMENT CLÉ CASES OBJECTIF

4 PLATEAUX DE JOUEUR



1 MARQUEUR DE SAISON

Assemblez-le avant votre première partie.



100 TUILES ÉLÉMENT 20 DE CHAQUE ÉLÉMENT



12 CARTES OBJECTIF



LETTRE DE CONFLIT

5 CARTES ÉLÉMENT CLÉ



4 MARQUEURS DE SAGESSE



4 MARQUEURS DE GRANDE SAGESSE



1 PIÈCE DE DÉPART



1 SAC POUR PIOCHER



QUE SONT CES AUTRES ÉLÉMENTS ?

Le reste de ces éléments est principalement destiné au **mode solo : Kitsune** (voir pages 6-7 pour plus de détails). Vous n'en aurez pas besoin pour les parties à trois joueurs ou plus !

La méthode standard pour deux joueurs (voir page 4) utilise les jetons **Terrier**, et la variante de l'ordre de tour de compassion (voir page 8) utilise les jetons **Kitsune**.



MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, avec le **plateau de score** à côté.
2. Placez le **marqueur de saison** sur la première case (*printemps*) de la piste des saisons.
3. Mélangez soigneusement les **100 tuiles élément** dans le sac. Piochez au hasard des tuiles du sac pour les empiler face visible sur les **25 cases Montagne**. Chaque espace reçoit un certain nombre de tuiles empilées selon le **diagramme des sommets** ci-dessous.
4. Piochez 10 autres tuiles au hasard dans le sac et placez-en sur chacune des **dix cases du Chemin**.

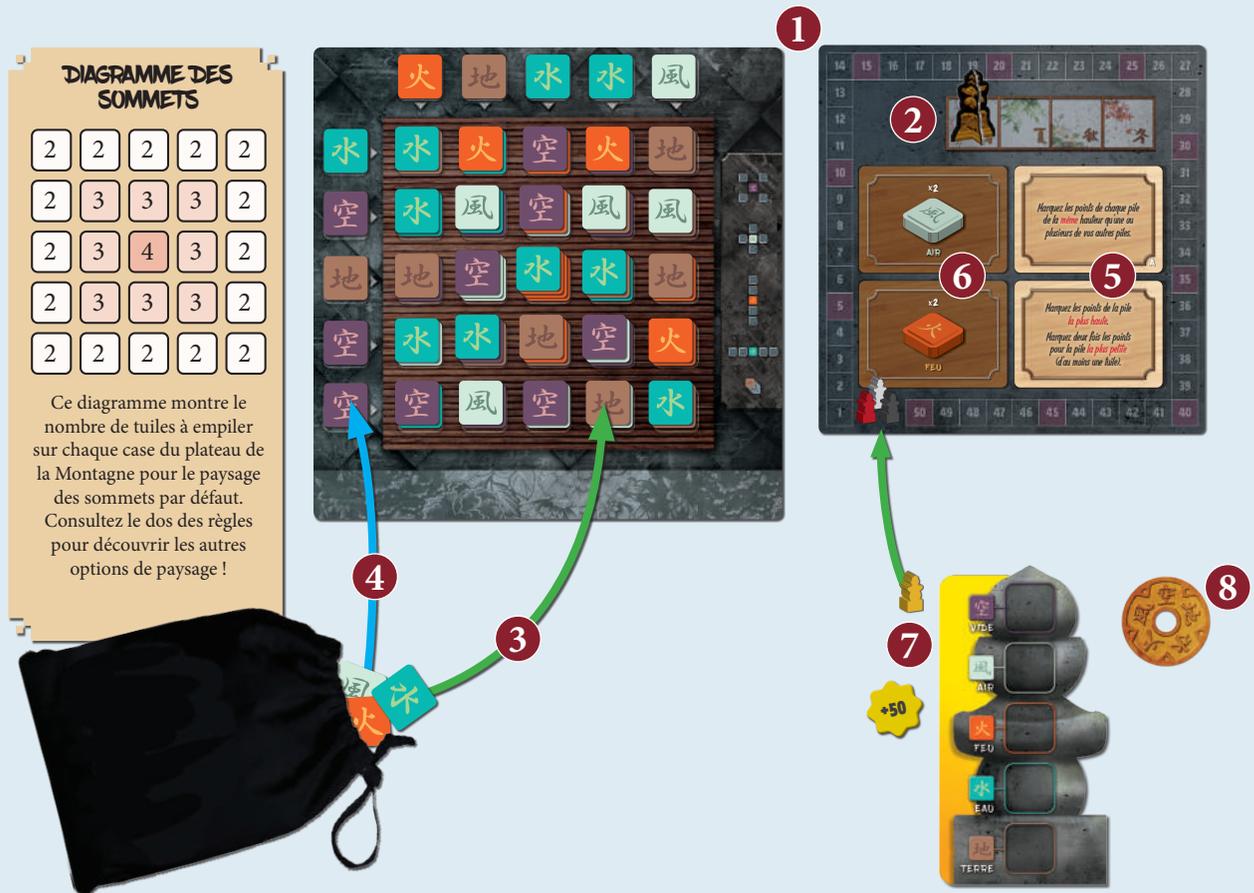
Pour les étapes 3 et 4, procédez de **manière méthodique**. Choisissez la case sur laquelle vous voulez placer la prochaine tuile avant de la retirer du sac, pour garantir un résultat tout à fait aléatoire.

5. Mélangez les **cartes Objectif**, placez deux cartes face visible sur les **cases objectif** du plateau de score et remettez le reste dans la boîte de jeu.

Certaines cartes Objectif ont des **lettres de conflit** dans le coin inférieur droit. Si la deuxième carte indique la **même lettre** que la première, défaussez la deuxième et remplacez-la par une autre. Il est possible que les deux cartes n'indiquent aucune lettre.

Ces deux cartes Objectif créent des conditions de score qui permettront aux joueurs de gagner en sagesse à la fin de chaque saison.

6. Mélangez les **cartes élément clé** et placez-en deux, face visible, sur les cases élément du plateau de score. Ces deux cartes sont les éléments clés du jeu, qui permettront aux joueurs de gagner de la sagesse à la fin de la partie. Remettez le reste dans la boîte de jeu.
7. Chaque joueur choisit une couleur. Lorsque vous avez choisi votre couleur, prenez le **plateau de joueur** et le **marqueur de grande sagesse** de votre couleur, et placez votre **marqueur de sagesse** au début de la piste de sagesse. Remettez les couleurs de joueur non utilisées dans la boîte de jeu.
8. Choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui la **pièce de départ** comme indicateur. Vous êtes prêt à commencer !



PRINCIPES DE JEU

Le jeu se déroule en quatre saisons. Chaque saison, les joueurs auront un nombre égal de tours (*le nombre diffère en fonction du nombre de joueurs*). À la **fin de chacune des quatre saisons**, les joueurs obtiendront la sagesse pour **les deux cartes Objectif** comme indiqué sur ces cartes. À la **fin de la partie**, les joueurs gagneront **2 Sagesse pour chaque tuile** qu'ils auront collectée des **deux éléments clés**.



Assurez-vous de bien comprendre comment les objectifs seront marqués. Ils ne changent pas au cours de la partie, et ils rapporteront chacun des points à la fin de chaque saison. Construire un Gorinto qui soit unifié avec ces objectifs fera toute la différence dans votre quête de sagesse ! Les éléments clés sont également importants, mais ils ne rapportent des points qu'une fois, à la fin de la partie.

À VOTRE TOUR

Choisissez une des tuiles restantes sur le **Chemin**. Déplacez la tuile le long de sa colonne ou de sa rangée en ligne droite dans la **Montagne** d'autant de cases que vous le souhaitez, en la plaçant sur la pile (*ou sur une case vide*) à cet endroit.

Collectez ensuite les tuiles élément de la Montagne en fonction de votre **connaissance** de la tuile élément que vous avez déplacée, et du **motif** de cet élément.

Ajoutez les tuiles que vous avez collectées à la pile appropriée sur votre plateau. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de jouer.



Exemple : Si vous choisissez une tuile Air comme indiqué, vous pouvez la déplacer vers le bas sur n'importe quelle case de sa colonne.

Si vous en choisissez une du Chemin de gauche (comme la tuile Terre indiquée), vous pouvez la déplacer vers n'importe quelle case de sa rangée.

CONNAISSANCE

Votre connaissance de chaque élément correspond au **nombre** d'autres tuiles que vous **devez** collecter lorsque vous déplacez une tuile de ce type. Ce nombre est égal à **1 plus le nombre de tuiles de cet élément que vous avez sur votre plateau**.



Exemple : Au tout premier tour, vous n'avez aucune tuile sur votre plateau. Votre connaissance des cinq éléments est de 1, ce qui signifie que vous ne devez collecter qu'une seule tuile, quel que soit le type de tuile que vous avez déplacé.



Si vous avez deux tuiles Feu et une tuile Terre sur votre tapis, votre connaissance du Feu est de 3, votre connaissance de la Terre est de 2, et votre connaissance des trois autres éléments reste à 1.

MOTIFS

Chaque type d'élément a un motif différent dont il peut potentiellement collecter les tuiles lorsque vous le déplacez :



VIDE

Vous pouvez collecter à partir des quatre cases **diagonalement adjacentes** à votre placement.



AIR

Vous pouvez collecter à partir des quatre cases **orthogonalement adjacentes** à votre placement.



FEU

Vous pouvez collecter à partir des quatre autres cases de la **colonne** de votre placement. (*La colonne seulement, pas la rangée. La légende sur le tableau indique la direction vers le haut*).



EAU

Vous pouvez collecter à partir des quatre autres cases de la **rangée** de votre placement. (*La rangée seulement, pas la colonne. La légende sur le tableau indique le sens*).



TERRE

Vous pouvez collecter à partir de la pile sur laquelle vous vous êtes placé. *Attention aux piles contenant plus de quatre tuiles... le placement d'une tuile de Terre lorsque vous avez une grande connaissance peut vous rapporter plus de tuiles que d'habitude !*



RÈGLES ADDITIONNELLES DE COLLECTE

- Vous ne pouvez jamais collecter la tuile que vous avez placée pendant le tour. Cette tuile reste à l'endroit où vous l'avez placée, et elle devient disponible pour être collectée lors de futurs placements.
- À l'exception de la Terre, vous ne pouvez prendre que la **tuile du haut** de la pile que vous êtes en train de collecter, et vous **ne pouvez pas** prendre de la même pile deux fois au cours d'un même tour. *En raison du fonctionnement des motifs, cela signifie que (dans la plupart des cas) quatre tuiles seront le maximum que vous pourrez collecter en un seul tour, même avec un très grand niveau de connaissance.*
- Lorsque vous collectez avec la Terre, **toute** tuile de la pile située sous votre tuile placée est à votre disposition, quelle que soit sa position dans la pile. **Ne changez pas** l'ordre vertical des tuiles que vous **ne** prenez pas.
- Vous **devez** collecter autant de tuiles que votre connaissance vous le permet ; vous **ne** pouvez pas en prendre moins que cela si des tuiles sont disponibles dans le motif.
- Parfois (*par exemple, parce que vous avez choisi une case au bord de la Montagne ou parce que les piles sont vides*), il y aura moins de tuiles disponibles que ce que votre niveau de connaissance vous oblige à collecter. Dans ce cas, vous prenez autant de tuiles disponibles que possible, même si ce nombre est égal à zéro.
- Au fur et à mesure que vous gagnez des tuiles, votre niveau de connaissance sera parfois **plus élevé** que le nombre de tuiles disponibles dans le motif. Dans ce cas, vous ne prenez que le nombre de tuiles disponibles.

AJUSTEMENT POUR 2 JOUEURS

Lorsque vous jouez à deux, jouez votre **premier tour chaque saison** normalement. Pour les deux autres tours de chaque saison, *après avoir joué votre tour, mais avant que l'autre joueur n'agisse*, vous retirerez **une autre** tuile du Chemin et la défausserez du jeu. Il existe deux méthodes pour y parvenir :

Méthode standard : avant que la partie ne commence, mélangez la pile de **jetons Terrier** (*du mode Kitsune, voir pages 6-7*) pour former une pioche face cachée. Pour déterminer la tuile élément à retirer, révélez un jeton Terrier et défaussez la tuile indiquée. Si cette tuile a déjà été retirée, continuez de piocher jusqu'à ce que vous puissiez en retirer une. Mélangez les jetons Terrier chaque saison, et de même si vous avez besoin d'en piocher une et que la pile est vide.

Par exemple, si vous avez pioché le jeton Terrier indiqué, vous devez retirer et défausser la tuile Eau de la case indiquée du Chemin.

Méthode plus tactique : n'utilisez pas du tout les jetons Terrier, mais **choisissez** plutôt 1 tuile restante dans le Chemin et défaussez-la du jeu.



UN EXEMPLE DE TOUR

Vous décidez de déplacer la tuile Vide indiquée du Chemin vers la case indiquée dans la Montagne. Votre connaissance du Vide est de 3 (*1 plus les 2 tuiles Vide sur votre plateau*), vous pouvez donc collecter trois des quatre tuiles dans le schéma du Vide (*adjacentes en diagonale à la case, entourées en vert*).

Vous décidez de prendre une tuile Feu, une tuile Terre et une tuile Vide, ce qui augmente votre connaissance de chacun de ces éléments de 1.

Il y a quelques raisons pour prendre des tuiles :

- Augmenter votre connaissance afin de pouvoir prendre plus de tuiles à l'avenir.
- Répondre aux critères des cartes Objectif, qui rapporteront des points chaque saison.
- Acquérir les éléments clés qui rapporteront des points à la fin de la partie.



VOTRE PLATEAU



MOTIF DU VIDE



FIN D'UNE SAISON

Après que tous les joueurs ont joué leur tour, comptez les tuiles restantes sur le Chemin. S'il y a **moins de tuiles que de joueurs**, la saison en cours se termine. Sinon, le jeu se poursuit pendant la saison en cours.

À 4 joueurs, il restera deux tuiles sur le Chemin à la fin de la saison. À 3 joueurs, une tuile. À 2 joueurs, aucune tuile.

Quand une saison se termine, il faut marquer les points des **deux** cartes Objectif. Chaque carte Objectif décrit comment elle rapporte des points. Au fur et à mesure que vous marquez des points, déplacez votre marqueur de sagesse sur la piste de score pour indiquer la sagesse que vous avez acquise.

- La plupart des cartes Objectif permettent aux joueurs de marquer des points indépendamment les uns des autres, tandis que d'autres nécessitent des joueurs qu'ils comparent leurs piles.
- Lorsqu'une carte Objectif vous demande de « marquer une pile », cela signifie que vous gagnez une sagesse égale au nombre de tuiles de cette pile. Les symboles des éléments imprimés sur votre plateau **ne** comptent **pas** comme des tuiles.



Si jamais vous dépassez 50 sur la piste de la sagesse, prenez votre *marqueur de grande sagesse* et placez-le près du début de la piste avec le côté +50 visible pour vous en souvenir.

Si vous dépassez 100, retournez le marqueur du côté +100.

Exemple de décompte des points d'une saison

Vous avez les tuiles suivantes :

3 Vide, 0 Air, 3 Feu, 1 Eau et 1 Terre.

Pour le premier objectif, vous marquez chaque pile qui est de la même hauteur qu'une ou plusieurs de vos autres piles. Cela signifie que vos piles Vide et Feu comptent toutes deux (3 points de sagesse chacune), et que vos piles Eau et Terre comptent toutes deux (1 point de sagesse chacune). Total pour cet objectif : 8 sagesse.

Pour le deuxième objectif, vous marquez une fois la pile la plus haute et deux fois la pile la plus basse (d'au moins une tuile). Votre pile la plus haute est à égalité à 3 (Vide et Feu), vous marquez donc l'une d'entre elles pour 3 sagesse. Votre pile la plus basse (d'au moins une tuile) est également à égalité, avec l'Eau et la Terre à 1 chacune. Vous marquez deux fois l'une d'entre elles pour 2 sagesse.

Votre total de sagesse pour les deux objectifs de cette saison est de 13 !



Lorsque tous les joueurs ont fini de marquer leurs points, effectuez les étapes suivantes pour vous préparer à la prochaine saison :

1. Avancez le marqueur de saison sur la case suivante de la piste de saisons. S'il était déjà sur la dernière case (*Hiver*) de la piste, la partie est terminée ; ignorez le reste des étapes et passez à la **fin de la partie**.
2. S'il reste des tuiles sur le Chemin, **défaussez-les de la partie**. Puis, piochez dix nouvelles tuiles au hasard dans le sac et placez-en une sur chaque case du Chemin.
3. Passez la pièce de premier joueur au joueur qui a le score le plus bas. En cas d'égalité, la pièce se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur de départ actuel jusqu'à ce qu'elle arrive au premier joueur à égalité. Commencez maintenant la prochaine saison !

FIN DE LA PARTIE

Après avoir marqué la quatrième et dernière saison, la partie se termine. Il y a un dernier décompte des points basé sur les cartes **élément clé**. Pour les **deux** éléments clés, chaque joueur marque 2 points de sagesse pour chaque tuile qu'il possède de cet élément, et déplace son marqueur de sagesse sur la piste pour indiquer les points gagnés.

Le joueur ayant le score final de sagesse le plus élevé est le vainqueur.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur à égalité qui a le moins de tuiles sur son plateau. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité partagent une victoire harmonieuse !

KITSUNE MODE SOLO POUR GORINTO

Conçu par Richard Yaner & David Turczy

Le mode solo pour Gorinto présente le rusé **Kitsune** comme adversaire. Les Kitsune sont des esprits puissants et malicieux qui prennent souvent la forme de renards à plusieurs queues. Essayez de vaincre ce rival imprévisible !

CONTENU ADDITIONNEL

5 TUILES KITSUNE



Dos Faces 1 à 5

10 JETONS TERRIER



Dos Faces

1 PIÈCE KITSUNE



La face tête
La face queue

5 JETONS DÉPLACEMENT



Dos Faces 1 à 5

1 JETON TÊTE



1 JETON QUEUE

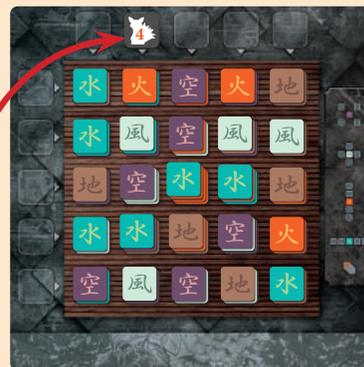


MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

1. Préparez normalement le plateau de score. Utilisez une couleur de plateau et de marqueur de sagesse pour vous-même, et une autre couleur pour Kitsune.
2. Retirez les cartes Objectif avec la lettre de conflit « C » du paquet des cartes Objectif ; elles ne fonctionneront pas pour le mode solo.
3. Préparez normalement les cartes Objectif et les cartes élément clé. Parmi les trois cartes élément clé restantes, piochez-en **deux autres** et placez-les **sous le plateau de score**. Ces deux cartes sont les *éléments clés de Kitsune*.
4. Préparez normalement la Montagne (avec le paysage de votre choix), mais **ne remplissez pas** le Chemin. Le Chemin est rempli comme décrit ci-dessous.

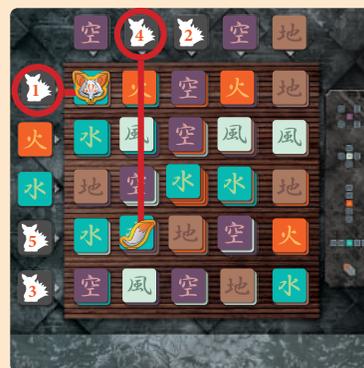
MISE EN PLACE DU CHEMIN

1. Mélangez les dix **jetons Terrier** face cachée pour former une pile, faites de même avec les cinq **tuiles Kitsune**. Révélez la première tuile Kitsune et le premier jeton Terrier ; le jeton Terrier vous indique où placer cette tuile Kitsune sur le Chemin. Répétez ce processus quatre fois de plus jusqu'à ce que **les cinq tuiles Kitsune** soient sur le Chemin. Mettez de côté tous les jetons Terrier pour plus tard.
2. Piochez au hasard des tuiles élément du sac, une à la fois, pour remplir les cinq cases du Chemin.



MISE EN PLACE DU DÉPLACEMENT

1. Mélangez les cinq **piens déplacement** et formez une pile face cachée près du plateau de jeu. Retirez le premier jeton de la pile et mettez-le de côté sans le regarder. *Il reste alors une pile de quatre jetons déplacement, ce qui correspond à la quantité exacte nécessaire à chaque tour.*
2. Prenez un jeton déplacement de la pile et placez le jeton **tête** sur la ligne ou la colonne de la tuile Kitsune portant le même nombre de cases. *Par exemple, si vous révélez le jeton 2, vous placerez le jeton tête à 2 cases dans la rangée ou la colonne qui contient la tuile 2 Kitsune sur le Chemin.* Répétez cette opération pour le jeton **queue**.



PRINCIPES DE JEU

Alternez les tours avec Kitsune. Vous avez droit à trois tours chacun par manche, vous jouez le premier. Votre tour se joue normalement ; *vous ne pouvez choisir que des tuiles élément du Chemin pour vous déplacer, jamais des tuiles Kitsune.*

Ensuite, Kitsune joue son tour comme indiqué ci-dessous. *Remarque importante : une pile avec une tête ou une queue vous est accessible pour jouer normalement. Si vous déplacez une tuile sur une telle pile (ou si vous collectez à partir d'une telle pile), ignorez la tête/queue et ajustez simplement si nécessaire de sorte qu'elle reste l'élément le plus haut de la pile lorsque vous avez terminé.*



TOUR DE KITSUNE

Lancez la pièce pour activer Kitsune. Une face tête active la tête, une face queue active la queue.

L'une des deux choses suivantes se produit en fonction de la position du jeton activé :

1. **S'il est posé sur une tuile élément**, Kitsune collectera en utilisant **le motif de la tuile sur laquelle il se trouve à un niveau de connaissance illimité**, en prenant le nombre maximum de tuiles disponibles.

- Vide prend la première tuile des 4 cases en diagonale
- Air prend la première tuile des 4 cases orthogonales
- Feu prend la première tuile de chaque autre case de la colonne
- Eau prend la première tuile de chaque autre case de la rangée
- Terre prend tout ce qu'il y a sous la tuile Terre

2. **S'il se trouve sur une case libre**, les pouvoirs magiques de Kitsune s'activent, et il collecte l'élément visible le plus fréquent (*en ne comptant que les premières tuiles des piles*) sur la Montagne. *Par exemple, s'il y a 7 Feu, 6 Eau, 5 Vide, 5 Terre et 2 Air, il collectera les 7 tuiles Feu.*

- *S'il y a égalité pour le plus grand nombre, Kitsune préfère un élément clé de Kitsune à un élément clé ordinaire, et un élément clé ordinaire à l'élément qui ne rapporte pas de points. S'ils sont identiques, Kitsune préfère les éléments dans l'ordre Gorinto de haut en bas.*

Organisez les tuiles collectées par Kitsune sur son plateau de jeu.

Ensuite, s'il reste des pions déplacement dans la pile, **le pion qui a été activé (la tête ou la queue, pas les deux) se déplace**. Prenez un pion déplacement de la pile et placez-le sur la ligne ou la colonne de la tuile Kitsune avec le même nombre, *de ce nombre de cases dans la rangée ou la colonne. Par exemple, si la queue vient de s'activer et que vous révélez le pion 4, vous déplacerez la queue de Kitsune à la case quatre dans la rangée ou la colonne avec la tuile 4 Kitsune sur le Chemin.*

S'il n'y a plus de jetons déplacement, la saison se termine.

FIN DE LA SAISON

1. **Vous** ne marquez la sagesse que pour les cartes Objectif, comme d'habitude.
2. Kitsune ne marque **jamais** de points pour les cartes Objectif. Il marque **1 sagesse par tuile élément clé normale** qu'il possède, et **3 sagesse par tuile élément clé de Kitsune qu'il possède**. Indiquez son score sur la piste de score.
3. Défaussez du jeu toute tuile élément restant sur le chemin, puis effectuez la **mise en place du chemin** comme au début de la partie.
4. Effectuez la **mise en place du déplacement** comme au début de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la fin de la quatrième saison, et le score est calculé comme décrit ci-dessous.

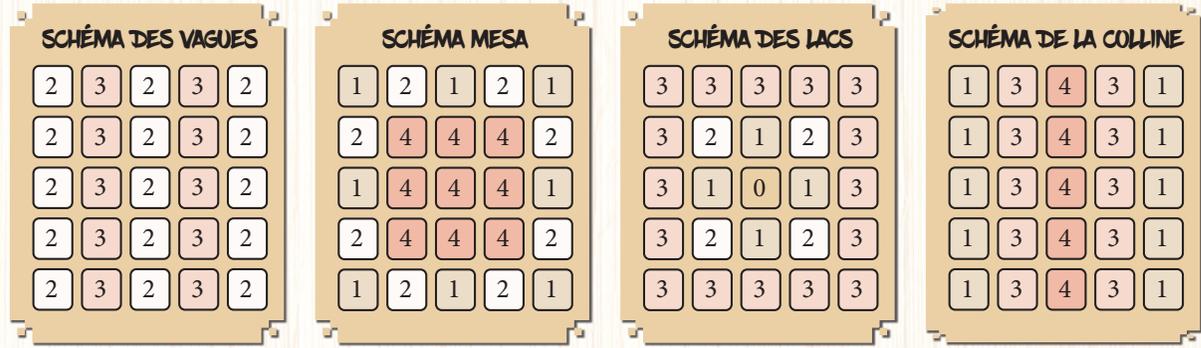
Kitsune ne marque plus de sagesse à la fin de la partie, mais vous marquez des points de sagesse pour vos tuiles élément clé normales :

- En mode normal, vous obtenez **3 points de sagesse** pour chaque tuile élément clé que vous avez.
- En mode expert, vous obtenez **2 points de sagesse** pour chaque tuile élément clé que vous possédez.
- *Vous ne marquez jamais de sagesse pour les éléments clés de Kitsune, quelle que soit la difficulté.*

Si vous avez une plus grande sagesse que Kitsune, vous avez vaincu le célèbre esprit rusé et vous avez remporté la partie !

PAYSAGES ALTERNATIFS

Pour un challenge intéressant (*dans n'importe quel mode de jeu*), essayez l'un de ces paysages ! Les différentes hauteurs des piles de tuiles sur la Montagne créent un nouveau flux de possibilités de collecte que vous devrez gérer pendant la partie !



L'ORDRE DU TOUR DE COMPASSION

Cette variante de l'ordre des tours demande un peu plus d'efforts pour la gestion, mais rend vos parties à 3-4 joueurs un peu plus équitables pour tous les joueurs. N'utilisez pas la pièce de premier joueur ; le jeu **ne** se déroule **pas** dans le sens horaire.

Utilisez plutôt les **tuiles** numérotées du mode **Kitsune** (*dans une partie à 3 joueurs, utilisez les tuiles 1-3, dans une partie à 4 joueurs, utilisez les tuiles 1-4*). Lors de la mise en place, distribuez les tuiles Kitsune de manière aléatoire ; les joueurs jouent dans l'ordre numérique plutôt que dans le sens horaire. À la fin de chaque saison, redistribuez les tuiles Kitsune de sorte que le joueur ayant le score de sagesse le **plus bas** obtienne la tuile 1, le 2^e avec le score le plus bas la tuile 2 et ainsi de suite. *En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a joué le plus tard au cours de la saison précédente joue plus tôt au cours de la nouvelle saison.*



MODE PARTENAIRE

Prêt pour un mode de jeu unique pour quatre joueurs ? Essayez le **mode Partenaire**, où vous et votre partenaire essayez de gagner le plus de sagesse ensemble ! Il n'y a que quelques petits changements de mise en place et de règles :

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

1. Asseyez-vous **en face de** votre partenaire, de sorte qu'il y ait un adversaire à votre gauche et à votre droite.
2. Placez un seul marqueur sagesse sur le plateau de score de votre équipe ; il sera utilisé pour suivre vos deux scores.
3. **Au lieu de** poser deux cartes Objectif sur le plateau de score, distribuez une carte Objectif au hasard, face visible, entre chaque paire de joueurs adjacents. **Aucun** joueur ne peut avoir de cartes Objectif avec la même **lettre de conflit** des deux côtés. Si cela se produit, défaussez la dernière carte révélée et distribuez une nouvelle carte. Lorsque vous aurez terminé, il y aura quatre cartes Objectif au total. *Chaque joueur ne marquera que les cartes situées à sa gauche et à sa droite.*
Cette disposition signifie que vous partagerez chacun de vos objectifs avec un adversaire différent, et vous ne partagerez aucun objectif avec votre partenaire.

MODIFICATIONS DES RÈGLES DU JEU

1. Chaque fois que vous collectez au moins une tuile à votre tour, vous **devez donner** une des tuiles collectées à votre partenaire.
2. À la fin de chaque saison, chaque joueur **ne** marque des points **que** pour les deux cartes Objectif à sa gauche et à sa droite. Les scores des deux partenaires sont indiqués par le marqueur sagesse unique du mode partenaire.
3. À la fin de la partie, les deux partenaires obtiennent la sagesse pour les tuiles élément clé qu'ils ont collectées, et ajoutent leurs scores au score de leur partenaire. L'équipe ayant obtenu le score le plus élevé gagne !

CRÉDITS

AUTEUR
RICHARD VANER

GRAPHISMES ET RÈGLES
JOSHUA CAPPEL

CO-CONCEPTION DU MODE SOLO
DAVID TURCZI

MODÈLES 3D
HERIBERTO MARTINEZ
MARCUS KIRK

ÉDITEUR
MARC SPECTER

CONSULTANT CULTUREL
JEREMY ROBINSON

DÉVELOPPEMENT
BRUCE MILLER
LAUREN WOOLSEY

TRADUCTION FRANÇAISE
STÉPHANE ATHIMON

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant

Ricky remercie : sa merveilleuse épouse et principale testeuse Ashley Yaner ainsi que Tim Mickelson et Mike Fowler qui ont joué d'innombrables versions de ce jeu. Je tiens également à remercier la Colorado Game Designers Guild pour ses tests et ses commentaires, ainsi que Heather Newton qui a vu très tôt le potentiel de ce jeu et a beaucoup aidé.

Marc remercie : nos supporters de Kickstarter, qui ont rendu ce projet possible. Il souhaite également remercier toutes les personnes à gauche, dont il n'a ni le temps ni le talent. Votre soutien et vos efforts sont importants pour le monde entier.



Publié par Grand Gamers Guild
©2020 Tous droits réservés
www.grandgamersguild.com