

La règle en français

Mise en place

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les tuiles. Posez le plateau en forme de L au centre de la table. Insérez le bouclier rond dans le trou au centre du plateau.

Placez la figurine de Beowulf sur le bord du plateau à l'endroit où le chemin vert débute (voir illustration).

Le joueur le plus jeune reçoit un des marqueurs rouges et devient le premier joueur. Le second marqueur rouge n'est utilisé que s'il y a moins de 5 joueurs. Posez ce marqueur sur le premier épisode majeur (King Hrothgar's Hall) de manière à ce qu'il recouvre le premier emplacement d'icône indisponible. Dans chaque épisode majeur, il y a autant d'emplacements d'icône disponibles qu'il y a de joueurs. Les emplacements disponibles sont déterminés dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par l'emplacement contenant le titre de l'épisode. Ainsi, dans une partie à 3 joueurs, vous posez le marqueur sur le quatrième emplacement d'icône qui montre deux cartes. Ceci implique que seuls sont disponibles (a) la carte spéciale King Hrothgar's Blessing, (b) le jeton trésor avec le chiffre 1 et (c) les 2 jetons alliance (voir illustration).



Posez les marqueurs de position à côté du plateau. Plus tard dans le jeu, vous aurez besoin d'un marqueur de position par joueur. Dans une partie à 3 joueurs, vous aurez besoin des marqueurs de position numérotés de 1 à 3.

Jetons

Posez les jetons gloire, trésor et malheur, ainsi que toutes les tuiles blessure face visible à côté du plateau. Mélangez les jetons ronds alliance et posez-les face cachée à côté du plateau.



CONTENU DE LA BOITE

1 plateau en forme de L	36 jetons carrés gloire
1 bouclier rond	24 jetons carrés trésor
1 figurine Beowulf	3 jetons carrés malheur
2 marqueurs rouges	36 jetons carrés alliance
5 jetons de position	12 petites tuiles blessure (égratignure)
100 cartes activité	10 grandes tuiles blessure
10 cartes spéciales	1 grande tuile double blessure



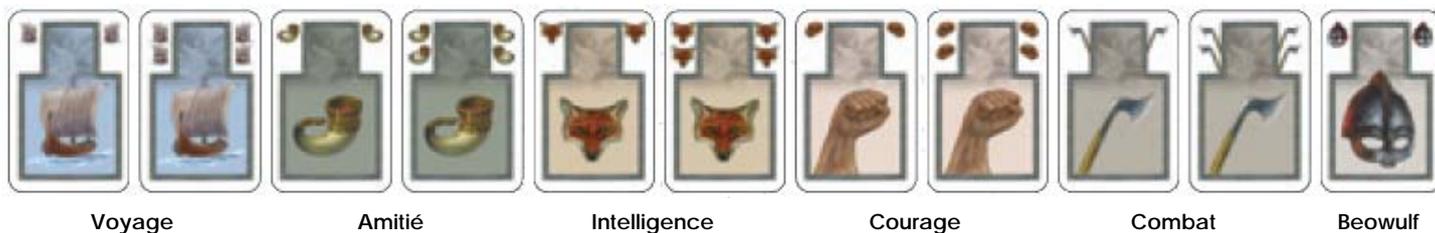
Cartes spéciales

Prenez la carte spéciale All-Iron Shield et remettez-la dans la boîte. Cette carte est uniquement utilisée avec les règles avancées. Comme pour les autres cartes, n'utilisez que les cartes contenant un chiffre dans un cercle dont la valeur est inférieure ou égale au nombre de joueurs. Par exemple, s'il y a deux joueurs, seules les cartes avec un chiffre ② sont utilisées. Ainsi, dans une partie à cinq joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Posez les cartes utilisées à côté du plateau, face visible. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.



Cartes activité

Les cartes activité ont 6 symboles et images différents (voir ci-dessous). Toutes les cartes autres que les cartes Beowulf ont un ou deux symboles du même type. Les cartes Beowulf sont des jokers et ne possèdent qu'un seul symbole. Le symbole Beowulf équivaut à n'importe quel autre symbole particulier. Vous pouvez aussi jouer plusieurs cartes Beowulf en même temps, même pour représenter des symboles différents.



Donnez 1 carte Beowulf et 1 carte combat avec deux symboles à chaque joueur. Mélangez les cartes restantes. Ensuite, donnez 5 cartes supplémentaires à chaque joueur. Toutes les cartes d'un joueur sont conservées secrètement dans sa main. Posez les cartes restantes face cachée dans une pile à côté du plateau. Laissez de la place à côté de cette pile pour la défausse.

Déroulement du jeu

En tant que joueur vous accompagnez Beowulf dans ses voyages et ses aventures. Vous restez à ses côtés durant tous ses exploits, prêt à lui venir en aide en parole et en fait. Le but du jeu est d'acquérir de la gloire ou des récompenses sous forme de gloire, des jetons trésor et alliance, des cartes spéciales et des cartes activité supplémentaires. Tout ceci est joué avec un seul objectif: gagner la reconnaissance et les faveurs de Beowulf. A la fin du jeu, le successeur de Beowulf, et donc le vainqueur de la partie, est le joueur qui possède le plus de gloire et de trésors.

Le plateau de jeu est divisé en 36 épisodes. Chaque épisode représente un événement de la vie aventureuse de Beowulf. Au fur et à mesure que le jeu progresse, la figurine de Beowulf avance d'un épisode à la fois.

Au début du jeu, la figurine de Beowulf se trouve sur le bord du plateau de jeu à l'endroit où le chemin vert débute (à côté de l'épisode King Hygelac's Court). Dès que tous les éléments du jeu ont été mis en place, le premier joueur déplace la figurine de Beowulf sur le premier épisode, King Hygelac's Court. Tous les joueurs, dans les sens des aiguilles d'une montre, ont la possibilité d'accomplir l'action proposée par cet épisode. Si vous décidez de réaliser cette action, défaussez deux cartes de votre main et tirez deux nouvelles cartes de la pile pour essayer d'avoir les cartes dont vous aurez besoin pour le prochain épisode (corne, hache, poing, etc...). Quand tous les joueurs ont effectué leur tour de jeu, déplacez la figurine de Beowulf sur l'épisode suivant, Sail to Denmark. Chaque joueur dispose d'un tour de jeu, et ce lors des 36 épisodes.

Dans la plupart des épisodes, les joueurs rivalisent pour la gloire et les récompenses. Tous les jetons gloire, trésor, alliance et malheur récoltés sont conservés face cachée devant les joueurs. Les cartes sont conservées en main. Les blessures et les égratignures sont disposées face visible devant chaque joueur. Les options disponibles lors de chaque épisode sont expliquées au chapitre Episodes. Les épisodes de couleur dorée sont uniquement utilisés dans le jeu avancé et ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

Quand la figurine de Beowulf atteint le dernier épisode, Death of Beowulf, on effectue le décompte final. Le joueur qui possède le plus de gloire et le plus de trésor devient le successeur de Beowulf et gagne la partie.

Episodes

Il y a trois types d'épisode dans le jeu: les épisodes mineurs, majeurs et de trésor. Les épisodes de trésor sont uniquement utilisés dans le jeu avancé et ne sont donc pas utilisés dans le jeu de base. Une fois que vous aurez joué quelque fois à Beowulf, vous pourrez inclure les épisodes de trésor. Vous trouverez les règles relatives aux épisodes de trésor au chapitre REGLES AVANCEES – Episodes de trésor.

Le joueur le plus jeune est le premier joueur et déplace la figurine Beowulf d'un épisode à l'autre. Le premier joueur peut changer après chaque épisode majeur.

Episodes mineurs Couleur beige

Chaque épisode mineur représente un événement de la vie légendaire de Beowulf.

Les joueurs ont la possibilité d'accomplir une activité particulière. Tous les joueurs reçoivent la même possibilité, qu'ils



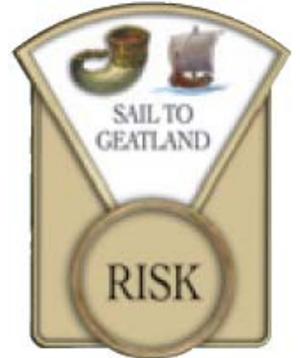
Exemple d'épisode mineur

peuvent accepter ou refuser. Le premier joueur commence en décidant s'il accomplit ou non l'activité proposée. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous ne souhaitez pas accomplir l'activité proposée, passez simplement votre tour en ne faisant rien. Les différentes activités proposées dans les épisodes mineurs sont les suivantes :

Risk

Chaque épisode risque possède deux symboles. Le joueur qui veut courir le risque retourne les 2 cartes situées au sommet de la pioche. Il conserve la ou les cartes qui correspondent aux symboles indiqués sur l'icône de l'épisode. Il ajoute également à sa main la ou les cartes Beowulf qui seraient piochées de la sorte. Les cartes ayant un symbole ne correspondant pas à l'un de ceux indiqués par l'icône de l'épisode risque sont placées face visible sur la pile de défausse. Si aucune des deux cartes piochées ne possède de symbole correspondant à un de ceux de l'épisode ou n'est une carte Beowulf, le joueur place ces deux cartes sur la pile de défausse et reçoit une tuile égratignure qu'il pose face visible devant lui.



Exemple d'épisode mineur risque

Exemples

	<p>Conservez la carte qui correspond (celle de gauche)</p>
	<p>Conservez les deux cartes</p>
	<p>Conservez la carte Beowulf (à gauche)</p>
	<p> Défaussez les deux cartes et prenez une tuile égratignure </p>

Opportunity (opportunité)

Il y a 5 épisodes opportunité différents. Tous les épisodes opportunité ont une chose en commun: vous renoncez à des cartes ou à des jetons gloire (y compris les jetons alliance-gloire) en échange de quelque chose d'autre.

Dans le premier épisode, King Hygelac's Court, vous pouvez défausser deux cartes de votre main et piocher 2 nouvelles cartes. Vous ne pouvez pas ne défausser qu'une seule carte, vous pouvez défausser 2 cartes ou aucune.

Dans l'épisode Great Rewards, vous pouvez échanger deux cartes combat (ou une carte combat avec deux symboles) de votre main contre un jeton trésor de valeur 3.

Dans l'épisode Peace Returns, vous pouvez défausser un symbole de chacun des cinq types (Note de traduction: donc, 5 symboles différents) pour gagner un jeton gloire de valeur 5.

Dans l'épisode Many Friendships, vous pouvez échanger un jeton d'alliance face cachée avec deux cartes amitié (ou une carte amitié avec deux symboles).

Dans l'épisode Break Ranks?, juste avant la fin du jeu, vous pouvez retourner deux jetons gloire ou deux jetons gloire/alliance pour pouvoir défausser un tuile blessure ou toutes vos tuiles égratignure.



Exemple d'épisode opportunité

Selection (choix)

Dans ces épisodes, chaque joueur choisit une des 5 options suivantes:

- Prendre 1 jeton trésor de valeur 2
- Prendre un jeton alliance face cachée
- Prendre un jeton gloire de valeur 2
- Piocher 2 cartes
- Retourner toutes ses tuiles égratignures

Remarque: Dans le cas rare où tous les jetons d'une valeur particulière sont épuisés, l'option en question n'est plus disponible. Vous ne pouvez pas prendre 2 jetons de valeur 1 à la place d'un jeton de valeur 2.



Exemple d'épisode choix

Recovery (récupération)

Les épisodes récupération sont joués quelque peu différemment des autres épisodes mineurs. Le premier joueur retourne, face visible, un nombre de cartes de la pioche équivalant au double du nombre de joueurs et les pose sur la table. Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une carte qu'il ajoute à sa main. Après que tous les joueurs aient choisi une carte, le premier joueur effectue un deuxième tour en prenant une des cartes restantes, suivi par chacun des autres joueurs, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit ainsi deux cartes.



Exemple d'épisode récupération

Episodes majeurs

Les épisodes majeurs représentent les événements et les défis les plus significatifs de la vie de Beowulf. Tous les joueurs doivent prendre part aux épisodes majeurs et choisir une icône disponible de l'épisode, même si toutes les icônes ne produisent pas de résultat positif.

Il existe deux types d'épisodes majeurs. Certains de ceux-ci sont joués par tous les joueurs en même temps, tandis que dans d'autres les joueurs jouent chacun à leur tour jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul en jeu.

Jeu simultané (flèche verticale)

Quand la figurine de Beowulf atteint un de ces épisodes, Beowulf demandent aux joueurs de faire tout ce qu'ils peuvent pour l'aider à réussir son défi.

Pour ce faire, tous les joueurs choisissent un certain nombre de cartes de leur main (sans les montrer aux autres joueurs). Une fois que tous les joueurs ont choisi les cartes qu'ils souhaitent utiliser pour aider Beowulf, les cartes sont toutes révélées simultanément (jusqu'à ce stade, les joueurs ont conservé leurs cartes cachées, bien que ceux qui le souhaitent peuvent déposer leurs cartes face cachée sur la table s'ils désirent influencer ou bluffer les autres joueurs).

Le joueur qui révèle ensuite le plus de symboles qui correspondent au(x) type(s) requis par l'épisode, reçoit le marqueur de position avec le chiffre 1. Le jour ayant le second plus grand nombre de symboles reçoit le marqueur de position avec le chiffre 2, et ainsi de suite. Si des joueurs sont à égalité de nombre de symboles, le premier joueur ou celui situé le plus près de lui dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit le marqueur de position avec le chiffre le moins élevé, et ainsi de suite.

Toutes les cartes ayant un ou plusieurs symboles correspondants et les cartes Beowulf sont défaussées face visible. Si des cartes avec un symbole ne correspondant pas ont été jouées (pour un bluff), le joueur qui les a jouées les reprend dans sa main. Vous pouvez choisir de ne jouer aucun symbole en sélectionnant une carte qui ne comprend aucun symbole correspondant.

Certains des épisodes majeurs se jouant simultanément ne requièrent qu'un seul type de symbole, tandis que d'autres autorisent deux types différents. Bien entendu, vous pouvez toujours jouer des cartes Beowulf (joker).

La signification des marqueurs de position est indiquée au chapitre Résolution des épisodes majeurs.

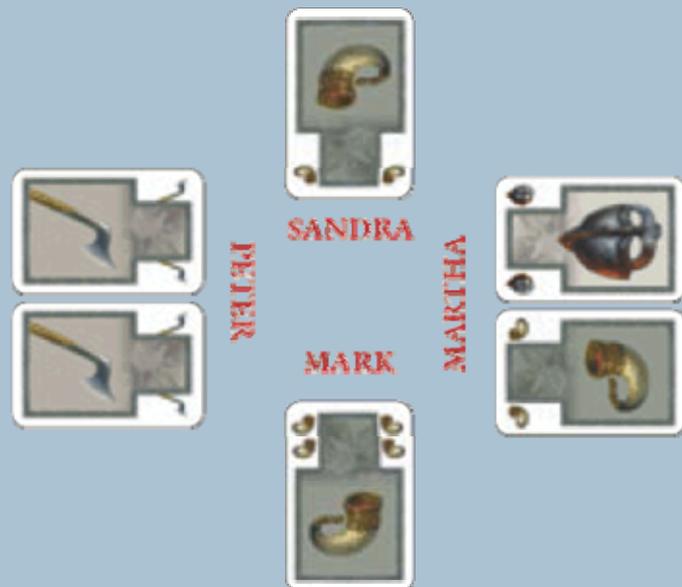


Exemple d'épisode majeur avec jeu simultané

Exemple

Dans une partie à quatre joueurs, Sandra, Martha, Mark et Peter jouent l'épisode majeur indiqué dans l'illustration ci-dessus (King Hrothgar's Hall). Sandra est le premier joueur, et les autres la suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes qui doivent être récoltées sont des cartes amitié. Tous les joueurs choisissent leurs cartes sans les montrer aux autres. Quand ils ont choisi leurs cartes, ils les révèlent toutes en même temps.



Les deux joueurs ayant le plus de symboles correspondants sont Martha et Mark qui ont chacun deux symboles du type requis. Dès lors que Martha est située le plus près de Sandra (premier joueur) dans le sens des aiguilles d'une montre, elle reçoit le marqueur de position avec le chiffre 1 et Mark reçoit celui avec le chiffre 2. Sandra est en troisième position avec un symbole amitié. Mark n'a joué aucune carte possédant le symbole requis de sorte qu'il remet dans sa main ses deux cartes avec le symbole combat et reçoit le marqueur de position avec le chiffre 4. Toutes les cartes révélées possédant le symbole requis sont défaussées.

Dans cet exemple, Sandra aurait tout de même été en troisième position même si elle n'avait joué aucun symbole du type requis, dès lors qu'en tant que premier joueur elle se serait positionnée avant Peter qui, lui non plus, n'avait pas joué de symbole du type requis. Cependant, si elle avait joué 2 symboles correspondants plutôt qu'un seul, en tant que premier joueur elle aurait été en première position, dès lors que les joueurs à égalité sont positionnés en commençant par le premier joueur.

Jeu dans l'ordre du tour (flèche courbe)

Beowulf demande aux joueurs de l'aider du mieux qu'ils peuvent pour triompher dans son prochain défi. Chaque joueur tente de rester aux côtés de Beowulf aussi longtemps que possible pour être le dernier joueur présent.

Dans les épisodes se jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, vous pouvez toujours jouer deux types de symbole (et, bien entendu, les cartes Beowulf). Le premier joueur commence en déposant une seule carte avec un ou plusieurs symboles correspondants. Le joueur suivant doit ensuite jouer au moins une carte et un nombre de symbole égal ou supérieur au nombre de symboles joués par le joueur précédent. S'il ne réussit pas à le faire avec une seule carte, il peut jouer des cartes supplémentaires. Dès qu'il a un nombre de symboles égal ou supérieur au nombre de symboles du joueur précédent, il ne peut plus jouer aucune carte.



Exemple d'un épisode où les joueurs jouent chacun à leur tour

Il y a trois règles de base applicables :

- Le joueur doit au moins jouer une carte lorsque c'est son tour *
- Le joueur dont c'est le tour doit au moins évaluer le nombre de symbole le plus élevé joué *
- Une fois que le nombre requis de symbole est égalé ou dépassé, le joueur ne peut plus jouer aucune carte

(* note de traduction: il résulte de la suite des règles, qu'à son tour de jeu, un joueur peut renoncer à jouer une carte mais est, dans ce cas, éliminé de l'épisode)

Le joueur annonce son total. Les cartes que vous avez jouées restent devant vous. Si c'est à nouveau à vous de jouer, vous ajoutez une ou plusieurs cartes supplémentaires à celle(s) déjà jouée(s). Le nombre total de symboles est déterminé par le nombre total de symboles figurant sur toutes les cartes jouées par le joueur.

Si vous ne savez pas, ou si vous ne voulez pas, évaluer le plus grand nombre de symboles joués jusqu'à présent par un des joueurs, vous êtes éliminé de l'épisode. Vous devez vous défaire de toutes les cartes que vous avez jouées jusqu'alors et ensuite prendre le marqueur de position avec le chiffre le plus élevé disponible.

Le jeu se poursuit dans l'ordre normal jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient été éliminés. Le dernier joueur en jeu reçoit le marqueur de position avec le chiffre 1.

Important: Chaque joueur doit toujours jouer au moins une carte. Il peut arriver que le joueur dont c'est le tour ait déjà joué un nombre suffisant de symboles (parce que les autres joueurs n'ont fait que d'égaliser son total). Ce joueur doit quand même toujours jouer une carte (et seulement une) et ainsi accroître le nombre de symboles que les autres joueurs devront alors évaluer.

Exemple

Dans une partie à 4 joueurs, Sandra, Martha, Mark et Peter jouent l'épisode majeur indiqué dans l'illustration ci-dessus (Grendel's Attack). Les symboles courage et combat sont requis. Sandra est le premier joueur et dépose une carte avec un symbole combat. Dès lors qu'elle ne peut jouer qu'une seule carte, c'est maintenant au tour de Martha. Martha joue une carte avec deux symboles courage. Mark est le joueur suivant et joue d'abord une carte avec un symbole courage. Comme cela n'est pas suffisant, il joue une seconde carte avec deux symboles combat. S'il avait d'abord joué la carte avec deux symboles combat, il n'aurait pas pu jouer la carte avec le symbole courage, dès lors que, de ce fait, il aurait égalé le nombre de symboles joués par Martha.

Peter doit maintenant jouer trois symboles. Comme il ne sait pas le faire avec les cartes qu'il a dans sa main, il ne joue aucune carte et prend le marqueur de position avec le chiffre 4. Maintenant, c'est à nouveau au tour de Sandra. Elle a déjà devant elle une carte avec un symbole, de sorte qu'elle doit seulement jouer deux symboles supplémentaires. Elle n'a pas ces cartes dans sa main. Elle est donc également éliminée de l'épisode et prend le marqueur de position avec le chiffre 3. Il existe toutefois une autre manière de jouer: elle peut choisir de courir un risque!

Risque: si vous n'avez pas les symboles dont vous avez besoin dans votre main – ou si vous souhaitez les conserver pour plus tard – vous pouvez courir un risque chaque fois avant de jouer des cartes de votre main. La procédure est la même que celle relative au risque durant un épisode mineur. Retournez les deux premières cartes de la pioche. Les cartes qui correspondent sont jouées et les cartes qui ne correspondent pas sont défaussées.

Les règles suivantes sont applicables:

- Si vous révélez deux cartes correspondantes, même si une des deux aurait suffit à égaler le total requis, les deux cartes doivent quand même être jouées.
- Si vous retournez une ou deux cartes correspondantes mais que cela ne suffit pas pour égaler le total requis, vous devez continuer à jouer des cartes de votre main jusqu'à ce que vous ayez le nombre requis de symboles. Si vous ne savez pas le faire, ou si vous ne voulez pas le faire, vous êtes éliminés de l'épisode. Défaussez-vous des cartes jouées et prenez le marqueur de position avec le chiffre disponible le plus élevé.
- Si vous retournez deux cartes ne correspondant pas, vous êtes éliminé de l'épisode même si vous avez les cartes nécessaires dans votre main. En outre, vous prenez bien entendu une tuile égratignure.

Remarque: S'il le souhaite, le premier joueur peut décider dès son premier tour de courir un risque. Si le premier joueur n'a pas de carte à jouer et qu'il ne souhaite pas courir un risque, il peut tout de suite abandonner l'épisode et prendre le marqueur de position avec le chiffre le plus élevé. Lors de chacun de ses tours, un joueur peut décider de courir un risque ou pas. Un joueur peut également décider de ne pas jouer même s'il dispose des cartes nécessaires; dans ce cas il prend le marqueur de position restant avec le chiffre le plus élevé.

Exemple

Continuons l'exemple précédent. C'est au tour de Sandra et elle a toujours besoin de deux symboles. Comme elle n'a plus de carte correspondante dans sa main, elle décide de courir un risque. Elle retourne deux cartes de la pioche et trouve un symbole voyage et une carte Beowulf. Elle défausse la carte voyage et ajoute la carte Beowulf aux cartes posées devant elle. Mais ce n'est toujours pas suffisant. Sandra peut jouer une autre carte correspondante de sa main et continuer à participer à l'épisode. Cependant, si elle n'avait pas de carte correspondante dans sa main, elle aurait dû défausser les cartes jouées et abandonner l'épisode en prenant le marqueur de position avec le chiffre 3.

C'est maintenant au tour de Martha qui doit égaler les 3 symboles joués par Mark. Elle joue une carte Beowulf et obtient ainsi le nombre requis de 3 symboles. Bien que Mark ait autant de symboles devant lui que Martha, il doit encore jouer une carte, sinon il est éliminé de l'épisode.

Résolution des épisodes majeurs

A la fin de chacun des deux types d'épisode majeur, tous les joueurs possèdent un marqueur de position devant eux. Le joueur possédant le marqueur de position avec le chiffre 1 est le premier joueur à choisir un emplacement d'icône (Rappel: Il y a autant d'emplacements disponible qu'il y a de joueurs. Ces emplacements sont positionnés dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant pas l'endroit où le titre de l'épisode est imprimé).

Ce joueur place son marqueur de position sur un emplacement disponible et reçoit les tuiles, les jetons ou les cartes indiquées. C'est ensuite au tour du joueur possédant le marqueur avec le chiffre 2, et ainsi de suite. Le joueur qui possède le marqueur avec le chiffre le plus élevé ne dispose d'aucun choix et doit prendre ce qui est indiqué dans le dernier emplacement disponible.

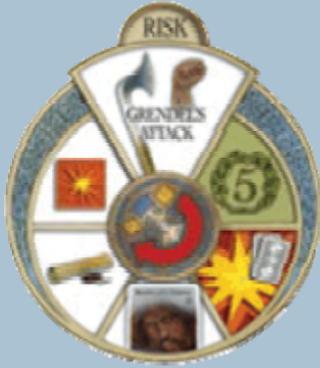
Remarque: Le symbole avec deux rouleaux de parchemin signifie que vous pouvez prendre deux jetons alliance face cachée.

Le joueur qui a le marqueur avec le chiffre le plus élevé reprend tous les marqueurs de position et les replace à côté du plateau de jeu. Il devient le premier joueur et reçoit le marqueur rouge du premier joueur précédent.

Dans une partie avec moins de cinq joueurs, il place le second marqueur rouge sur l'emplacement approprié de l'épisode majeur suivant, de manière à recouvrir avec ce marqueur le premier emplacement indisponible.

Il déplace ensuite la figurine de Beowulf sur l'épisode suivant.

Exemple



L'épisode majeur montré ci-contre a été résolu. Mark a réussi à battre Martha et possède donc le marqueur de position avec le chiffre 1 et peut jouer en premier. Comme il n'y a que quatre joueurs, la dernière icône (égratignure) n'est pas disponible et est recouverte par un des deux marqueurs rouges. Mark choisit 5 points de gloire, pose son marqueur de position sur l'emplacement en question et prend le jeton gloire adéquat. Martha hésite entre prendre la carte spéciale Beowulf's Daring et le jeton alliance, mais décide en fin de compte de prendre la carte spéciale. Sandra sait exactement ce qu'elle doit faire et choisit le jeton alliance, laissant la blessure à Peter qui joue en dernière position. Il prend une tuile blessure et reçoit deux cartes activité en compensation. Il retire ensuite tous les marqueurs de position, les place à côté du plateau et pose ensuite un marqueur rouge sur le cinquième emplacement de l'épisode majeur suivant. Dès lors qu'il est maintenant le premier joueur, il reçoit de Sandra l'autre marqueur rouge et pose la figurine de Beowulf sur l'épisode suivant.

Icônes

Les icônes se trouvent sur les jetons, les cartes et les tuiles que les joueurs reçoivent dans les différents épisodes.



Quand un jour gagne des jetons gloire, trésor ou malheur, il prend le jeton en question et le place devant lui face cachée. Il ne peut pas, par exemple, prendre deux jetons de valeur 1 à la place d'un jeton de valeur 2. Quand un joueur gagne un jeton alliance, il prend un de ceux posés face cachée, le regarde et le pose face caché devant lui.



Exception: Dans des cas rares, il peut arriver que tous les jetons gloire de valeur 2 aient été utilisés au moment où vous atteignez l'épisode Dragon Battle ou des épisodes ultérieurs. Si cela arrive, vous pouvez faire le change. Il s'agit de la seule exception autorisée.



Quand un joueur gagne une carte spéciale, il la prend de l'endroit où elle se trouve au bord du plateau et l'ajoute à sa main. Les cartes spéciales avec des symboles peuvent être jouées de la même manière que les cartes activité, si ces symboles sont du type requis. Les cartes spéciales contenant un texte décrivant une activité ne peuvent être utilisées que si le texte l'autorise. Les cartes spéciales sont retirées du jeu dès qu'elles ont été jouées. Elles ne sont pas placées sur la pile de défausse.



Si un joueur gagne des cartes activité supplémentaires, il en pioche le nombre indiqué. Quand la dernière carte de la pioche a été prise, la pile de défausse est mélangée et forme une nouvelle pioche.



Si un joueur reçoit une égratignure, il prend une petite tuile blessure et la pose devant lui face visible. S'il reçoit une blessure, il prend une grande tuile blessure (avec une seule blessure) et la pose face visible devant lui. Ce joueur prend ensuite deux cartes de la pioche. Si un joueur reçoit une troisième égratignure, il retourne ses trois tuiles égratignure et prend une grande tuile blessure. Remarque: dans ce cas, il ne pioche pas les deux cartes activité.



La grande tuile avec deux blessures n'est pas utilisée avant que vous n'atteigniez l'épisode Dragon Battle.

Important: les blessures ne peuvent pas être converties en égratignures. Si un joueur est autorisé à retourner une ou deux tuiles égratignure mais qu'il n'a à ce moment qu'une grande tuile blessure, il ne peut pas convertir sa tuile blessure en trois tuiles égratignures de manière à pouvoir soigner (retourner) deux de celles-ci.

Juste avant la fin du jeu, il existe deux possibilités de soigner les blessures. La tuile avec une blessure barrée vous permet de retourner une de vos tuiles blessure (en ce compris la tuile double blessure) ou n'importe quel nombre d'égratignures. Dans le dernier épisode, Death of Beowulf, vous pouvez utiliser l'emplacement d'icône qui vous permet de prendre un jeton gloire de valeur 5 ou de vous défausser d'une grande tuile blessure.

Cartes spéciales

En fonction du nombre de joueurs, il y a de 4 à 9 cartes spéciales utilisées dans le jeu. La carte All-Iron Shield est uniquement utilisée avec les règles avancées. Les cartes spéciales avec les symboles sont détenues et utilisées par les joueurs exactement de la même manière que les cartes activité. Hides of Land est la seule carte Beowulf qui contient plus d'un symbole. Quand ils sont joués les symboles Beowulf peuvent être utilisés pour remplacer des symboles différents. Ceci peut être utile notamment dans l'épisode mineur Peace Returns. Les cinq cartes spéciales contenant du texte sont décrites en détail ci-après:

King Hrothgar's Blessing



A la place de défausser une de vos cartes sur lesquelles figure un symbole, reprenez cette carte dans votre main. Vous pouvez utiliser cette carte spéciale si vous avez joué une carte activité ou une carte spéciale avec des symboles. Elle vous permet de conserver dans votre main la carte activité ou la carte spéciale avec des symboles pour les utiliser plus tard. Une fois utilisée, la carte King Hrothgar's Blessing est retirée du jeu. Cette carte peut aussi être utilisée lors d'un épisode majeur dans lequel les joueurs jouent chacun à leur tour, mais uniquement au moment où le joueur est sur le point de défausser ses cartes.

Queen Wealhtheow's Inspiration



Évitez un malheur, une égratignure ou une blessure, après avoir choisi l'emplacement d'icône d'un épisode. A la place de prendre le jeton ou la tuile, vous vous défaissez de la carte spéciale Queen Wealhtheow's Inspiration. Cette carte peut aussi être utilisée pour éviter de devoir prendre la tuile double blessure lors de l'épisode Dragon Battle. Si vous utilisez cette carte spéciale pour éviter de recevoir une blessure, vous ne recevez pas les deux cartes activité de compensation.

Beowulf's Daring



Quand vous décidez de courir un risque, retournez cinq cartes de la pioche à la place de deux. Cette carte spéciale doit être jouée avant de commencer à retourner des cartes. Ainsi, vous ne pouvez pas retourner deux cartes et ensuite jouer la carte Beowulf's Daring, si aucune de ces cartes n'a un symbole correspondant. Si vous utilisez la carte Beowulf's Daring lors d'un épisode majeur dans lequel les joueurs jouent chacun à leur tour, toutes les cartes qui correspondent sont jouées, ce qui dans des cas extrêmes peut vous permettre de jouer les cinq cartes.

Beowulf's Resolve



Ignorez un risque raté. Si aucune des cartes que vous retournez lorsque vous courez un risque ne correspond, vous pouvez utiliser cette carte spéciale pour annuler tout le risque. De la sorte, vous ne recevez aucune égratignure et vous pouvez décider soit de courir à nouveau un risque, soit de jouer sans recourir au risque. Cette carte spéciale peut également être utilisée si vous avez la malchance de retourner cinq cartes qui ne correspondent pas lorsque vous jouez la carte Beowulf's Daring.

The Warrior's Rest



Défaussez deux égratignures. Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment, même si vous êtes sur le point de recevoir votre troisième égratignure. Cette carte spéciale vous permet de retourner une ou deux tuiles égratignure.

Important: Une fois qu'elles ont été utilisées, toutes les cartes spéciales sont retirées du jeu. Elles ne sont pas mises sur la pile de défausse.

Fin du jeu

Quand vous atteignez l'épisode Death of Beowulf, vous êtes presque à la fin du jeu. Dans cet épisode les joueurs retournent toutes les cartes de leur main. Le joueur possédant le plus de symboles reçoit le marqueur de position avec le chiffre 1, le joueur avec le plus grand nombre suivant de symboles reçoit le marqueur de position avec le chiffre 2, et ainsi de suite. Les cartes spéciales sans symbole qui sont toujours en main des joueurs ne valent plus rien.

Une fois que les derniers points de gloire ont été attribués, tous les joueurs révèlent leurs jetons gloire, trésor et alliance et additionnent leurs valeurs. La valeur des jetons malheur est déduite de ce total (- 2 points par jeton malheur).

Les joueurs qui n'ont aucune tuile blessure reçoivent un bonus de cinq points.

Les joueurs qui ont trois ou plus de trois blessures déduisent 5 points de leur total pour chaque blessure. Par exemple, si vous avez quatre blessures, vous perdez 20 points. Les joueurs ayant une ou deux blessures n'ajoutent ni ne retire de points à leur total. Les égratignures sont ignorées.

Le joueur ayant le total le plus élevé devient le successeur au trône de Beowulf et gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs ayant le même nombre de points se partagent la victoire ou la place.

Exemple

Sandra a récolté 9 points de gloire et 3 trésors. Comme elle a également une blessure, elle termine la partie avec 12 points. Martha n'a récolté que 8 points de gloire et aucun trésor, mais n'a aucune blessure, ce qui signifie qu'elle reçoit 5 points supplémentaires et termine avec un total de 13 points. Mark a 12 points de gloire et 2 trésors. Ses deux blessures ne comptent pas (ni gain, ni perte). Toutefois, il a récolté 1 jeton malheur, ce qui réduit son total à 12. Peter a récolté 13 points de gloire et 5 trésors, mais a également 3 tuiles blessure. Ainsi de son total de 18 points, il ne reste plus que 3 points. Bien que Martha ait récolté le moins de gloire et de trésor, elle a le plus de points et est, de ce fait, la gagnante. Sandra et Mark sont seconds, et Peter est à la dernière place.

Règles Avancées

Épisodes de trésor (Treasure)

Les épisodes de trésor de couleur dorée sont joués dans le jeu avancé. Les règles sont les mêmes que celles du jeu de base. Toutefois, les jetons trésor ne comptent plus comme des points à la fin du jeu. Ils ont à la place une nouvelle fonction qui vous permet de les utiliser en votre faveur durant le jeu.

Les cinq premiers épisodes de trésor sont identiques aux épisodes majeurs dans lesquels les joueurs jouent chacun à leur tour. Cependant, dans les épisodes de trésor, vous ne pouvez enchérir qu'avec des trésors et un seul joueur peut gagner l'icône de l'épisode.

Lorsque la figurine de Beowulf est déplacée sur un épisode de trésor, le premier joueur retourne un de ses jetons trésor ronds ou carrés et annonce sa valeur. Le joueur suivant révèle ensuite ses jetons trésor jusqu'à ce que le total de leurs valeurs soit au moins égal au total du joueur précédent. Comme dans les épisodes majeurs dans lesquels les joueurs jouent chacun à leur tour, vous devez révéler une nouvelle tuile à chaque tour et vous ne pouvez pas jouer de trésor supplémentaire une fois que vous avez égalé ou dépassé le total précédent. Dès que c'est le cas, c'est au tour du joueur suivant. Si vous ne savez pas, ou ne souhaitez pas, égaler le montant total requis, vous retournez face cachée les jetons trésor que vous aviez précédemment joués et vous les ajoutez aux jetons trésor que vous avez récoltés. Ceci implique que lorsque vous êtes éliminé de la sorte de l'épisode de trésor, vous ne perdez pas les jetons trésor que vous avez utilisés pour l'enchère.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur en jeu. Ce joueur replace à côté du plateau tous les jetons qu'il a utilisés durant l'épisode (et qui étaient donc face visible devant lui) et il reçoit la récompense indiquée dans l'icône de l'épisode. Les autres joueurs ne perdent ni ne gagnent rien.

Important: les jetons alliance peuvent aussi contenir des jetons trésor et peuvent être utilisés dans les épisodes de trésor.

Dans le dernier épisode de trésor, Recover Treasures, tous les joueurs révèlent la valeur totale de leur jetons trésor et de leur jetons alliance contenant des trésors. Comme d'habitude, le joueur ayant le plus de jetons trésor reçoit le marqueur de position avec le chiffre 1, et ainsi de suite. Tous les joueurs replacent ensuite leurs jetons trésor face visible à côté du plateau de jeu.

Remarque: le premier joueur ne change pas à la fin des épisodes de trésor.

Dès lors qu'à la fin du jeu les joueurs n'ont plus de jetons trésor, en utilisant les règles avancées, seule la valeur des jetons gloire compte pour déterminer le vainqueur.

Variante

Beowulf et ses hommes vivaient en des temps durs et cruels. Par conséquent, les joueurs peuvent décider au début du jeu de rendre les règles un peu plus dures: chaque joueur ayant trois ou plus de trois blessures à la fin du jeu (après l'épisode Death of Beowulf) est considéré comme étant tombé au combat et ne marque aucun point. Cependant, ceci n'est déterminé qu'à la fin du jeu, moment auquel il existe des possibilités de soigner les blessures.

Traduction

Frédéric FRENAY

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>