



GUARDIANS OF LEGENDS (LUBEE)

EXPLOREZ LES ARCHIPELS DU ROYAUME DES GARDIENS DES LÉGENDES ET TENTEZ DE DÉCOUVRIR LES TRÉSORS ENFOUIS. À L'AIDE D'INDICES RÉCOLTÉS SUR DES CARTES POSTALES, VOUS METTEZ LES VOILES VERS LES ÎLES DES ADVERSAIRES POUR TENTER D'Y RÉCUPÉRER LES TRÉSORS.



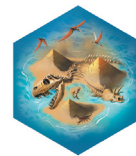
1 / MISE EN PLACE



- Placez les **24 tuiles Îles** sur la table de façon à ce que chaque tuile en touche 2 autres.
- Séparez les **cartes Trésor**, les **cartes Légende** et les **cartes Lieu** en 3 tas distincts.
- Distribuez au hasard à chaque joueur **3 cartes Récompense** soit 2 cartes **Trésor** et 1 carte **Légende**.
- Distribuez à chaque joueur **3 cartes Lieu**. Le reste forme une pioche.
- Chaque joueur place ses 3 cartes **Récompense** sous chacune de ses 3 cartes **Lieu**.
- Piochez 2 **Cartes postales** au hasard et posez-les sur la table de jeu.
- Formez un tas avec les **jetons Pièce d'Or et Pièce de Légende**.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 4 **piions Bateau** à sa couleur.
- 4 **jetons Indice**.
- 4 **pastilles Feu de position**.



2 / TOUR DE JEU



Un tour de jeu se déroule en deux phases : une phase **Fouille** et une phase **Résolution**. On répétera ces deux phases jusqu'à la fin de la partie

LA PHASE FOUILLE :

- Prenez la première **carte île** avec sa **carte Récompense** parmi les 3 en votre possession.
- Tous les joueurs posent simultanément leur **pion Indice** sur une des **Cartes postales** disponibles. Ils indiquent avec l'extrémité pointue de ce pion un élément d'une des cartes postale pour faire deviner l'île. Il n'y a aucun autre moyen de faire deviner son île que l'utilisation des pions **Indice**.
- Dès qu'un joueur a déposé son pion **Indice**, il peut placer **2 pions Bateau d'Exploration** (face **Voile**) sur les îles de son choix. Les **Bateaux d'Exploration** indiquent la couleur du joueur (face **voile**) et la couleur du joueur dont vous cherchez l'île (face **Coque**). Si plusieurs joueurs indiquent la même île, les bateaux sont posés les uns sur les autres, selon leur ordre d'arrivée.



LA PHASE RÉOLUTION :

- Une fois tous les bateaux posés, ils sont retournés en respectant l'ordre d'arrivée. On vérifie si le joueur (**Explorateur**) a trouvé la bonne île correspondant à la bonne couleur de son adversaire (**Gardien**).
 - **Si un seul Explorateur trouve la bonne île**, le gardien concerné dévoile sa carte **Lieu** et sa carte **Récompense**. Les 2 joueurs reçoivent chacun **2 Pièces d'Or** pour une carte **Trésor** et **1 Pièce de Légende supplémentaire** si il s'agit d'une carte **Légende**.
 - **Si plusieurs Explorateurs trouvent la bonne île** : Le joueur le plus rapide remporte **2 Pièces d'Or** et les suivants **1 pièce**. Le gardien touche alors **3 Pièces d'Or**. Chacun reçoit **1 Pièce de Légende supplémentaire** si il s'agit d'une carte **Légende**.
 - **Si un Explorateur se trompe dans son choix d'île**, ni lui ni le **Gardien** ne reçoivent de récompense. Si l'île du **Gardien** touche la tuile proposée par le **Découvreur**, le **Gardien** doit l'indiquer en posant une pastille **Feu de position** sur la tuile sur laquelle l'Explorateur a accosté.
- **Les Gardiens dont les îles ont été découvertes** retournent ces dernières. Ils reprennent leur jeton **Indice**, défaussent leur deux cartes précédemment jouées et reprennent de nouvelles cartes **Lieu** et **Récompense**. Si ils n'en possèdent plus, ils en piochent de nouvelles. Les autres **Gardiens** laissent leur(s) jeton(s) **Indice** en place et en récupèrent un autre de leur réserve.
- **Les Explorateurs qui se sont trompés d'île** continuent leur recherche avec leurs bateaux d'**Exploration** lors de la prochaine phase **Résolution**.
- Piochez une **nouvelle Carte postale**. Pas plus de 3 **Cartes postales** visibles. Enlevez la carte la plus ancienne dans ce cas en redonnant les éventuels pions **Indices** présents sur cette dernière.

3 / FIN DE PARTIE



- À la fin d'une phase **Résolution**, si un ou plusieurs joueurs atteignent le score de **12 pièces**, la partie s'achève.
- Chaque joueur compte ses pièces. Les **pièces d'Or** et les **pièces de Légende** valent chacune **1 point**.
- Le joueur avec le plus de pièces (**Or+Légende**) remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces de **Légende** remporte la partie.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur **Ludovox.fr** -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr