

DER GOLDENE KOMPASS^{1.0}

2 à 4 | - mm > accumuler l'expérience et atteindre le grand nord

→ **préparation** | Chacun prend une figurine (sur case départ), une boussole et un set de 4 jetons expérience différents | 4 piles Lyra f.c. triées par couleur (A 3 joueurs, écarter couleur non utilisée) : Chaque joueur reçoit 4 cartes Lyra de sa couleur, 1 carte Pan et 1 carte Rencontre (Niv. I) | Cartes restantes en piles f.c triées par dos

Tour de jeu (3 phases)

① DÉTERMINER PREMIER JOUEUR

Le dernier joueur sur le chemin (ou la ville) prend jeton 1er joueur

② PIOCHER DES CARTES

Chacun récupère autant de cartes (couleurs au choix) que sa position : 4 pour le 4e, 3 pour le 3e, etc...

—memo impossible d'avoir + de 8 cartes en main (y compris cartes Pan) : compléter au mieux la main ou se défausser au préalable.

③ DÉPLACER SON PION

En débutant par 1er J., puis en sens horaire, chacun fait un ou plusieurs déplacements (avec cartes ou ami). Pour chaque carte jouée, avancer son pion d'autant de cases libres que sa valeur.

—memo ville compte pour une case

❖ DÉPLACEMENT AVANT "FENZ"

→ Jouer une carte de n'importe quelle couleur

—memo avant Fenz, on peut défausser une carte Pan (et renoncer à son pouvoir) et avancer d'une case libre.

❖ DÉPLACEMENT A PARTIR DE "FENZ"

→ Si joueur en tête, il ne peut jouer que des cartes de sa couleur

→ Si joueur à une autre place, il ne peut jouer que les cartes de la couleur des pions qui le précèdent.

—memo si déplacement impossible, le J. se défausse d'une carte, avance d'une case libre et ne bénéficie pas de l'effet de la case.

—memo une case neige ralentit : même si la carte lui permet d'aller plus loin, il s'arrête sur cette case (il peut ensuite rejouer).

❖ RÉCUPÉRER DE L'EXPÉRIENCE

A chaque étape, avancer pion expérience correspondant (+1)

—memo sur étape boussole, expérience au choix du joueur

—memo si arrêt dans ville : +1 expérience au choix si joueur en tête, carte Pan si le joueur n'est pas en tête.

❖ CARTES PAN

On peut jouer autant de cartes pan qu'on le souhaite

❖ AVOIR UN NOUVEL AMI (1 MAXI/TOUR).

Si conditions requises, révéler carte Rencontre, reculer en fonction 2 des 3 jetons sur boussole, choisir un ami

—memo choisir un ami termine le tour du joueur

—memo piocher ensuite une carte rencontre de niveau supérieur

—memo chaque ami existe en double : une fois que le 1er set d'amis a été attribué, possible de piocher dans le second set.

—memo certains amis ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour

Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint la dernière case, qu'il a 3 amis et au min. 3 points d'expérience dans chacun des 4 domaines

—memo on finit le tour en cours

—memo on peut arriver sur dernière case sans remplir conditions, puis on gagne 1pt d'expérience par tour

DER GOLDENE KOMPASS^{1.0}

2 à 4 | - mm > accumuler l'expérience et atteindre le grand nord

→ **préparation** | Chacun prend une figurine (sur case départ), une boussole et un set de 4 jetons expérience différents | 4 piles Lyra f.c. triées par couleur (A 3 joueurs, écarter couleur non utilisée) : Chaque joueur reçoit 4 cartes Lyra de sa couleur, 1 carte Pan et 1 carte Rencontre (Niv. I) | Cartes restantes en piles f.c triées par dos

Tour de jeu (3 phases)

① DÉTERMINER PREMIER JOUEUR

Le dernier joueur sur le chemin (ou la ville) prend jeton 1er joueur

② PIOCHER DES CARTES

Chacun récupère autant de cartes (couleurs au choix) que sa position : 4 pour le 4e, 3 pour le 3e, etc...

—memo impossible d'avoir + de 8 cartes en main (y compris cartes Pan) : compléter au mieux la main ou se défausser au préalable.

③ DÉPLACER SON PION

En débutant par 1er J., puis en sens horaire, chacun fait un ou plusieurs déplacements (avec cartes ou ami). Pour chaque carte jouée, avancer son pion d'autant de cases libres que sa valeur.

—memo ville compte pour une case

❖ DÉPLACEMENT AVANT "FENZ"

→ Jouer une carte de n'importe quelle couleur

—memo avant Fenz, on peut défausser une carte Pan (et renoncer à son pouvoir) et avancer d'une case libre.

❖ DÉPLACEMENT A PARTIR DE "FENZ"

→ Si joueur en tête, il ne peut jouer que des cartes de sa couleur

→ Si joueur à une autre place, il ne peut jouer que les cartes de la couleur des pions qui le précèdent.

—memo si déplacement impossible, le J. se défausse d'une carte, avance d'une case libre et ne bénéficie pas de l'effet de la case.

—memo une case neige ralentit : même si la carte lui permet d'aller plus loin, il s'arrête sur cette case (il peut ensuite rejouer).

❖ RÉCUPÉRER DE L'EXPÉRIENCE

A chaque étape, avancer pion expérience correspondant (+1)

—memo sur étape boussole, expérience au choix du joueur

—memo si arrêt dans ville : +1 expérience au choix si joueur en tête, carte Pan si le joueur n'est pas en tête.

❖ CARTES PAN

On peut jouer autant de cartes pan qu'on le souhaite

❖ AVOIR UN NOUVEL AMI (1 MAXI/TOUR).

Si conditions requises, révéler carte Rencontre, reculer en fonction 2 des 3 jetons sur boussole, choisir un ami

—memo choisir un ami termine le tour du joueur

—memo piocher ensuite une carte rencontre de niveau supérieur

—memo chaque ami existe en double : une fois que le 1er set d'amis a été attribué, possible de piocher dans le second set.

—memo certains amis ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour

Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint la dernière case, qu'il a 3 amis et au min. 3 points d'expérience dans chacun des 4 domaines

—memo on finit le tour en cours

—memo on peut arriver sur dernière case sans remplir conditions, puis on gagne 1pt d'expérience par tour