

forgge

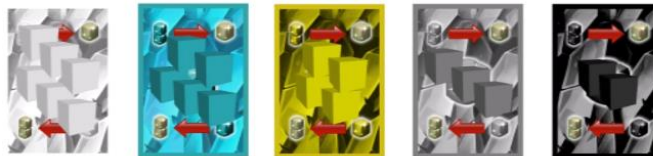
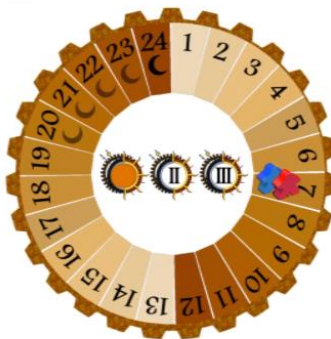
CHRONOS



Matériel

- 90 Cartes Morceau d'arme
 - 45 Manches
 - 45 Lames
- 1 Horloge
- 4 Meebles
- 1 Marqueur Jours
- 75 Cubes Matériau (17 gris, 16 bleus, 15 jaunes, 14 blancs, 13 noirs)
- 1 Mine (sachet tissu)
- 5 Cartes Marché
- 3 Cartes rappel

Mise en place



Placez les Matériaux dans la Mine. Constituez une pioche de Manches et une de Lames.

Placez le reste du matériel à proximité des joueurs. Sur l'Horloge, placez la Marqueur Jours sur 1 et chaque joueur place son Meeple sur 7h. Mettez le jeu en place comme en Début de journée (cf. plus bas).



But du jeu

Les Dieux cherchent un nouveau forgeron et vous êtes bien décidé à devenir leur élu. Vos armes sont prisées des plus grands héros, mais vous n'êtes pas le seul à jouir d'une réputation de légende.

Pour vous démarquer de vos concurrents et attirer l'attention des Dieux, vous devrez forger des armes remarquables, en veillant à harmoniser vos Lames et Manches à l'aide des Matériaux piochés à la Mine et échangés avec le Marché.

Journée

Le jeu se déroule en journées de 24h, durant lesquelles les joueurs vont jouer à tour de rôle.

Début de Journée

Placez les cartes Marché par ordre de rareté : Gris, Bleu, Jaune, Blanc, Noir. Révélez 1 Matériau de chaque couleur par joueur et placez-les sur les cartes Marché de la couleur correspondante.

Mélangez les Manches et Lames à leurs pioches respectives et révéléz 5 cartes pour chacune. Faites avancer le compteur de jours de 1 (sauf lors de la mise en place initiale).

Journée

Chacun leur tour, les joueurs effectuent une action, mais l'ordre de jeu n'est pas fixe. Chaque action coûte du temps vous obligeant à déplacer votre Meeple sur l'Horloge. Lorsqu'un joueur effectue une action, c'est au tour du dernier joueur sur l'Horloge de jouer, y compris si c'est le même joueur qui vient de jouer. Si l'on arrive sur la même case qu'un autre Meeple en avançant sur l'Horloge, on se place derrière lui.


Mi-Journée

Lorsqu'un Meeple atteint 16h et après avoir effectué son action, les cartes Marché sont réorganisées par ordre décroissant du nombre de cubes Matériau qu'elles possèdent. En cas d'égalité, le Matériau le plus rare est placé à droite.

Fin de Journée

Entre la 20ème et la 24ème heure comprises, chaque joueur DOIT effectuer l'action Se coucher.

Une fois tous les joueurs couchés, remettez dans la Mine tous les Matériaux du Marché.





Actions

Marché

Le joueur peut échanger 1 ou plusieurs Matériaux de même couleur de sa réserve contre des Matériaux du Marché d'UNE autre couleur, en suivant ce rapport :

- **1h** : Echange de **même Rang à 1 pour 1**
- **1h** : Echange de **Rang +1 / Rang -1 à 2 pour 1 / 1 pour 2**
- **2h** : Echange de **Rang +2 / Rang -2 à 4 pour 1 / 1 pour 4**

Si l'échange ne peut pas être effectué au complet, il ne peut pas être effectué. Les Matériaux échangés sont déposés au Marché.

Forge

Le joueur peut récupérer un Morceau d'Arme disponible (Manche ou Lame) en remettant à la Mine, depuis sa réserve, le nombre de Matériaux indiqué. Il peut également associer des Morceaux d'arme.

- **1h** : **Récupérer** un **Manche**
- **1h** : **Associer** l'un de ses **Manches** déjà forgé à l'une de ses **Lames** déjà forgées
- **2h** : **Récupérer** une **Lame**
- **3h** : **Récupérer** une **Lame** et un **Manche** en même temps si elles sont **Associées** immédiatement.

Mine

Le joueur peut piocher des Matériaux à la Mine et les ajouter à sa réserve.

- **2h** : **Piocher 3 Matériaux** au hasard et **les conserver**
- **3h** : **Piocher 5 Matériaux** au hasard, **en conserver 3**, en remettre 2 dans la Mine
- **4h** : **Piocher 7 Matériaux** au hasard, **en conserver 5**, en remettre 2 dans la Mine

Se Coucher

Lorsqu'un joueur se couche, il place son Meeple sur 7h et fait reculer les autres Meeples déjà couchés d'1h. Il remet ensuite dans la Mine les éventuels Matériaux de sa réserve.

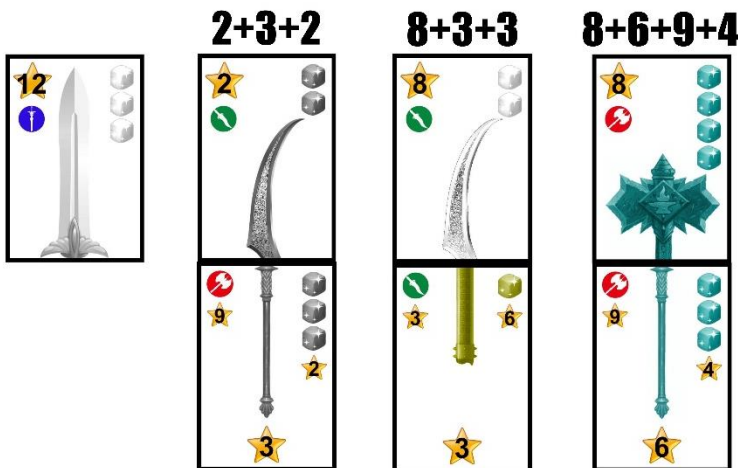


Fin de partie

A 2 joueurs, la partie prend fin à l'issue du 3^{ème} jour. A 3 et 4, elle prend fin à l'issue du 2nd. Les joueurs comptabilisent alors les points en Renom que leur rapportent leurs Armes.

Chaque Morceau d'arme associé à un autre rapporte sa valeur en Renom, plus un bonus éventuel s'il est associé à un Morceau d'arme du même type, et un autre bonus s'il est associé à un Morceau d'arme de la même couleur. Un Morceau d'arme seul ne rapporte rien.

Le joueur possédant le plus de Renom remporte la partie.



$$0 + 7 + 14 + 27 = 48$$

Ici, la 1^{ère} arme n'est constituée que d'une lame et ne rapporte donc pas de points.

La 2nde arme rapporte les points de la lame, ceux du manche, et le bonus de Couleur car la lame et le manche sont gris.

La 3^{ème} rapporte les points de la lame, ceux du manche, et le bonus de Type car la lame et le manche sont du type Dague.

La 4^{ème} rapporte les points de la lame, ceux du manche, le bonus de Couleur et celui de Type car la lame et le manche sont bleus et de type Hache.

Variante Assistants

Pour des joueurs plus expérimentés, il est possible de jouer avec les Assistants.

Matériel supplémentaire

- 1 Echelle de Renom
- 4 Marqueurs de Renom
- 15 Cartes Assistant

Nouvelles règles

En **début de partie**, formez une pioche avec les cartes Assistant. Placez l'Echelle de Renom à proximité des joueurs. Chaque joueur place son Marqueur de Renom sur 0.

En **Début de Journée**, remélangez ceux disponibles à leur pioche et révéléz-en 3.

Chaque fois qu'un joueur gagne du Renom, il fait avancer son Marqueur de Renom sur l'Echelle de Renom d'autant. Dès qu'il franchit un multiple de 20 sur l'Echelle de Renom, il récupère un Assistant parmi les 3 disponibles, puis les recomplete. Cet Assistant lui fournit un bonus pendant toute la partie.



Liste des Assistants

Marché



Si un Matériau n'est plus disponible au Marché pour un échange de Rang 0/1, vous pouvez le récupérer à la Mine



Vous pouvez effectuer les échanges de Rang +1 au ratio de 1 pour 1



Vous pouvez effectuer les échanges de Rang -1 au ratio de 1 pour 3



Vous pouvez effectuer les échanges de Rang 2 pour 1h



Avant de faire un échange, vous pouvez interchanger 2 cartes Marché adjacentes

Forge



Vous pouvez Forger les Lames pour 1h



Toute Lame que vous associez avec un Manche de Dague est considéré comme une Lame de Dague



Toute Lame que vous associez avec un Manche d'Epée est considéré comme une Lame d'Epée



Toute Lame que vous associez avec un Manche de Hache est considéré comme une Lame de Hache



Associer un Manche et une Lame vous coûte 0h

Mine



Après une action à la Mine, vous pouvez renoncer à votre 1^{er} tirage pour refaire l'action



Lors d'une action à la Mine, piochez 1 Matériau de plus et conservez-en 1 de moins



Vous bénéficiez d'une nouvelle action à la Mine qui vous permet de piocher 6 Matériaux parmi 9 pour 5h



Vous bénéficiez d'une nouvelle action à la Mine qui vous permet de piocher 1 Matériau parmi 2 pour 1h



Vous bénéficiez d'une nouvelle action à la Mine qui vous permet de remettre 3 Matériaux de votre réserve et d'en piocher 3 autres pour 1h