

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un jeu passionnant pour 2 à 4 aventuriers à partir de 9 ans

Auteurs : Knut Happel & Christian Fiore
Rédaction : André Maack
Illustrations : Frank Vohwinkel
Design : DE Ravensburger
Photo : Maria Dreher
Traduction : François Haffner

LEGENDS



Sir Franklin Cunningham se pencha en arrière dans son fauteuil du « Club des Aventuriers » et regarda les visages effarés de ses amis. La monstrueuse proposition qu'il venait de faire les laissait sans voix. Lewis Clark, bon vivant mondain, fut le premier à retrouver son calme. Il s'écria avec enthousiasme : « Un pari, messieurs, un pari ! »

Sir Franklin expliqua : « Oui, le plus grand pari de tous les temps. En seulement 75 semaines, nous allons voyager vers les huit lieux les plus légendaires du monde et en apprendre autant que possible sur leurs légendes. Quatre fois nous allons nous retrouver ici, au « Club des Aventuriers » pour y rapporter notre connaissance des légendes. »

Le Dr David Humstone intervint : « Tout cela en seulement 75 semaines ? Nous parlons des endroits les plus reculés du monde ». Mais Lewis Clark insista : « Oh, mon cher, une bonne organisation suffit. Nous chercherons Atlantis, suivrons les traces du Yéti et entrerons dans la merveilleuse Chambre d'ambre des Tsars.

*Nous saurons alors qui est l'aventurier le plus habile de notre Club. Que le meilleur gagne ! »
Isabella Kingshardt sourit triomphalement et leva son verre : « Ou la meilleure aventurière ! »*

Chers joueurs, je vous invite à mettre le jeu en place comme indiqué sur la feuille de résumé jointe.

Vous y trouverez également la description du matériel de jeu utilisé.

Les règles spéciales pour le jeu à 2 se trouvent en page 5.

IDÉE ET BUT DU JEU

Prenez le rôle des aventuriers et voyagez à travers le monde. Le but du jeu est d'acquérir le plus de prestige. Pour cela, collectez des connaissances (sous la forme de cartes) sur les 8 légendes, écrivez vos carnets de voyage et tentez de les valoriser lors des évaluations.


La connaissance vous aide à découvrir les légendes. Vos découvertes, grâce à vos carnets de voyage, permettent de progresser sur le tableau de marque.

Quatre fois dans la partie, une évaluation a lieu. Mais toutes les légendes ne sont pas évaluées. À vous de faire en sorte que les légendes sur lesquelles vous avez écrit soient l'objet de ces évaluations. Il vous faudra beaucoup d'habileté mais aussi un peu de chance pour devenir le meilleur aventurier.

Mais ne traînez pas en route : le temps vous est compté !


DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, le joueur doit déplacer son aventurier vers un nouveau lieu, puis il doit effectuer une action. Il existe deux sortes d'action : l'étude (prendre des cartes) et la rédaction du carnet de voyage.

 *Le pari du « Club des Aventuriers » ne vous laisse guère de temps pour musarder. Voyager vers les légendes mystérieuses et y agir coûte du temps. 75 semaines passent très vite. Vous devrez optimiser vos déplacements et vos actions.*

Dans le jeu, toutes les actions vous coûtent du temps : le voyage entre les divers lieux, l'étude des légendes (gagner des cartes) et la rédaction de vos carnets de voyage (dépenser les cartes pour rédiger des carnets).

Ordre du tour de jeu

 L'emplacement des sabliers individuels sur la piste chronologie indique à qui est le tour. Le nouveau joueur actif est toujours celui dont le sablier est le plus en arrière sur la piste chronologique, en d'autres mots, celui à la dernière place. S'il y a plusieurs joueurs à égalité en dernière place, le joueur dont c'est le tour est celui dont le sablier est au-dessus de la pile.



Exemple : Sir Cunningham (noir) est le prochain joueur puisque son sablier est à la dernière place. Il joue et dépense 3 semaines, donc il avance son sablier de 3 cases. Puis Clark Lewis (gris) sera le nouveau joueur puisque son sablier est à la dernière place et au-dessus.

Déplacement de l'aventurier



À votre tour de jeu, vous devez déplacer votre aventurier vers un autre lieu. Vous ne pouvez pas rester sur le lieu où vous étiez. Chaque section de trajet que vous empruntez, et qui comporte toujours un sablier, vous coûte 1 semaine : avancez votre sablier d'autant de cases sur la piste chronologique.

Empruntez le chemin le plus court (Si vous voulez utiliser efficacement vos 75 semaines !)


Exemple : Clark Lewis aimerait voyager d'Avalon vers le Tombeau de Néfertiti. Il avance son aventurier du point de départ, d'abord vers le Club, puis à destination. Il a utilisé deux sections et avance en conséquence son sablier de deux cases.

Actions réalisables en un lieu

À chaque lieu, vous avez deux options : **étudier** ou **rédiger votre carnet de voyage**. Soit vous étudiez les légendes (gagnez des cartes), soit vous rédigez votre carnet de voyage à l'aide des connaissances acquises (dépensez des cartes). Vous devez décider quelle action choisir.

L'étude permet d'acquérir des connaissances sous forme de cartes visibles sur le plan, ou cachées depuis la pioche. Lors de la rédaction, le joueur rend des cartes qu'il avait en main pour écrire son carnet de voyage. Cela pourra lui rapporter des points lors d'une ou plusieurs évaluations futures.

Première action possible : étudier

 *Vous devez collecter suffisamment de connaissances sur les légendes lors de vos voyages. Vous serez ainsi en mesure d'explorer les lieux légendaires, de rédiger vos carnets et d'impressionner vos amis du « Club des Aventuriers ». Vous pouvez compter sur votre chance en piochant de nombreuses cartes cachées, ou cibler vos études sur certaines légendes en choisissant des cartes visibles.*

Si vous décidez d'étudier, effectuez alors l'action indiquée sur le lieu. Grâce à ces actions, vous gagnez des connaissances sous la forme de cartes. Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le voulez. Étudier prend du temps. Le nombre de semaines à dépenser est indiqué dans le sablier à gauche de l'action.



Prenez, face cachée, les 3 / 4 / 5 premières cartes de la pioche. Cette action vous coûte respectivement 3 / 4 / 5 semaines.



Sélectionnez 3 des 5 cartes visibles à côté de cet endroit et prenez-les en main. Remplissez ensuite les 3 places vacantes à l'aide des cartes tirées de la pioche. Cette action vous coûte 4 semaines.



Échangez 1 ou 2 cartes visibles de n'importe quel lieu (même des lieux différents) contre le même nombre de cartes de votre main. Cette action vous coûte 1 semaine.



Défaussez toutes les 5 cartes d'un des 3 lieux de pioche visible. Remplissez ensuite les 5 places vacantes à l'aide de cartes tirées de la pioche. Enfin, prenez 2 de ces cartes en main et remplissez à nouveau les places vacantes depuis la pioche. Cette action vous coûte 2 semaines.

Deuxième action possible : rédiger votre carnet de voyage



À l'aide de vos connaissances, vous pouvez explorer les lieux légendaires. Transposez vos connaissances dans les carnets de voyage pour montrer le niveau de connaissance que vous avez sur cette légende. Plus vous aurez de connaissances, plus votre carnet de voyage sera prestigieux, et vous pourrez le présenter jusqu'à quatre fois à vos amis du « Club des aventuriers ».

Chaque lieu légendaire comporte des cases numérotées de 2, 3, 4 et 5, associés à des médailles de valeur 2, 3, 5 et 7.

Si vous décidez de rédiger votre carnet de voyage sur ce lieu, vous devez avoir en main des cartes de la couleur du lieu que vous allez défausser pour rédiger. Ce n'est pas le nombre de cartes qui compte, mais **le nombre de symboles** sur les cartes défaussées.

Vous pouvez aussi utiliser un et un seul Joker. Les symboles éventuellement en excès sont perdus.

Vous ne pouvez rédiger qu'**un seul carnet par joueur et par lieu**. Mais vous pouvez revenir plus tard pour améliorer votre carnet.

Chaque carte jouée vous coûte **1 semaine** sur la piste chronologique. Les cartes avec 2 symboles sont donc très recherchées.



Exemple : Sir Franklin Cunningham rédige sur le Cimetière des éléphants. Il défausse 4 cartes dont 2 cartes avec 1 symbole vert, 1 carte avec 2 symboles verts et un Joker.

Il a donc joué 5 symboles verts, il place l'un de ses carnets sur la case 5 du Cimetière des éléphants. Il avance ensuite son sablier de 4 cases (et non 5) car il a utilisé 4 cartes (avec 5 symboles).

Déplacement des carnets de voyage

Pour marquer, vous pouvez utiliser l'un des carnets de votre tableau individuel. Vous pouvez également réutiliser un de vos carnets déjà utilisé dans un autre lieu, que vous récupérez alors.

En outre, vous pouvez continuer à rédiger un carnet que vous aviez déjà placé sur le lieu, dans le but de l'avancer d'une ou plusieurs cases. Il vous faut dans ce cas défausser une ou plusieurs cartes de la bonne couleur. Chaque carte défaussée vous coûte une semaine et chaque symbole sur ces cartes vous permet d'avancer le carnet d'une case.

Déplacement d'un carnet sur une case occupée par un adversaire

Si un carnet est placé sur une case déjà occupée par le carnet d'un autre joueur, celui-ci est **reculé d'une case** ! Si cette case est également occupée, un second carnet est reculé et ainsi de suite. Si vous devez reculer un carnet qui se trouve sur la première case, celui-ci est rendu à son propriétaire qui le repose sur son tableau individuel.



Exemple : Sir Cunningham (noir) place son carnet de voyage sur la case 3. Le carnet de voyage de Lewis Clark est reculé vers la case 2. Comme le carnet de voyage de Isabella Kingshardt se trouvait sur cette case 2, il est rendu à sa propriétaire qui le remet sur son tableau individuel.

Club des Aventuriers



Il est important que les autres membres du « Club des Aventuriers » s'intéressent aux légendes que vous avez relatées. En vous rendant au Club, vous pouvez influencer pour que vos écrits soient présentés à l'assemblée. Si vous voulez gagner le pari, il faut que vos carnets suscitent de l'intérêt...



Au « Club des Aventuriers » vous ne pouvez pas rédiger de carnet de voyage. En vous rendant au Club, vous ne pouvez que réaliser l'action spéciale du Club qui consiste à déposer face cachée **1, 2 ou 3 cartes** de votre main (**pas de Joker**) sur l'emplacement prévu. Les autres joueurs peuvent demander combien de cartes vous posez, mais pas lesquelles, bien entendu.

Comme lorsque vous rédigez, **chaque carte posée vous coûte 1 semaine**.

Quel que soit le nombre de cartes que vous avez posé, vous piochez ensuite **1 carte** face cachée que vous mettez dans votre main.

Rappel : à chaque tour, vous dépensez du temps pour votre déplacement ET pour votre action (étude, rédaction ou action spéciale du Club).

Plusieurs aventuriers sur un même lieu



Plusieurs aventuriers peuvent se trouver dans un même lieu. Lorsqu'un joueur souhaite amener son aventurier dans un lieu où se trouvent déjà un ou plusieurs autres aventuriers, **il doit payer une carte**, choisie par lui-même dans sa main, à **chacun des joueurs présents** avant de choisir et d'effectuer son action. Un joueur qui n'a pas assez de cartes en main à cet effet ne peut pas se rendre sur ce lieu.

Exception : plusieurs aventuriers peuvent se rendre au « Club des Aventuriers » sans payer les joueurs déjà présents.

ÉVALUATION DES LIVRES



Notre temps est précieux. Par conséquent, nous ne pouvons pas entendre, au « Club des Aventuriers » toutes les récits de voyage, mais seulement ceux sur les légendes qui intéressent le plus les membres du Club. Espérons que les légendes que vous relatez intéresseront les membres du Club, parce que sinon...

Les carnets de voyage sont évalués quatre fois dans la partie. À chaque fois, seuls quelques carnets sont lus et évalués. Ce sont les cartes déposées sur le « Club des Aventuriers » qui déterminent quels carnets sont évalués.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse le Sablier d'or sur la piste chronologique, prend ce sablier et le dépose sur le lieu de légende de son choix.

Lorsque le dernier joueur atteint ou dépasse le Sablier d'argent déclenche une évaluation des carnets de voyage. Il termine son tour de jeu puis la partie est interrompue pour procéder à cette évaluation.



Quels carnets de voyages sont évalués ?

Mélangez les cartes déposées sur le « Club des Aventuriers ». Puis dévoilez les cartes une à une jusque ce que **5 couleurs de lieux apparaissent** ou que **le paquet de cartes du « Club des Aventuriers » soit épuisé**.

Lorsque vous révélez une carte d'une couleur déjà posée, disposez-la avec la carte identique et continuez à révéler des cartes. Dès que vous révélez une cinquième couleur de lieu, arrêtez immédiatement de révéler des cartes. S'il reste encore des cartes dans le paquet, remettez-les **sans les regarder** sur l'emplacement de cartes du « Club des Aventuriers ».

Puis, on va procéder à l'évaluation des carnets de voyages sur les lieux légendaires dont les cartes ont été révélées.

Le Sablier d'or



Le Sablier d'or garantit qu'un lieu légendaire sera évalué, quoi qu'il se passe. Qu'une carte de ce lieu soit révélée ou non lors de la révélation des cartes du Club, les carnets de voyage de ce lieu seront de toutes façons évalués. Si une carte du lieu désigné par le Sablier d'or est révélée, le Sablier d'or n'a pas d'effet.

Attribution des points de victoire pour les carnets de voyage et distribution des cartes révélées



Les joueurs possédant un carnet de voyage dans les lieux qui viennent d'être désignés reçoivent autant de points de victoire qu'indiqué dans la médaille en regard de leur carnet de voyage : 2, 3, 5 ou 7 points. Distribuez ces points de réputation pour tous les lieux concernés.

Puis, **les cartes révélées** au « Club des Aventuriers » sont attribuées aux joueurs qui ont rédigé sur les légendes concernées, pour rapporter **des points de victoire supplémentaires**. Distribuez une à une les cartes de chaque couleur de cartes. Le joueur qui possède le carnet le plus cher choisit une carte de la couleur concernée, puis les autres cartes, s'il y en a encore, sont choisies par les autres joueurs ayant relaté la légende, dans l'ordre décroissant de la valeur de leur carnet. Chaque **symbole** sur une carte reçue rapporte **1 point de victoire supplémentaire**. S'il y a plus de cartes que de carnets, on continue la distribution à partir du joueur ayant le carnet de voyage le plus important.

Ainsi, des joueurs peuvent gagner des points de victoire correspondants aux symboles de plusieurs cartes.



Déplacez vos médailles sur le Tableau de marque selon les points de victoire reçus (1 par symbole).
Puis défaussez les cartes évaluées.

Procédure après une évaluation

Dans l'ordre de la piste chronologique, chaque joueur doit poser une carte de sa main, face cachée, sur le « Club des Aventuriers ».

Le Sablier d'or est placé à côté du prochain Sablier d'argent sur la case 45, 60 ou 75 de la piste chronologique.

Après l'évaluation, la partie continue avec le joueur dont le sablier est le plus en arrière sur la piste chronologique.

Un exemple d'évaluation est présenté à la page 6.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les sabliers de tous les joueurs ont atteint ou dépassé le 4^e Sablier d'argent (case 75), une dernière évaluation a lieu.
Puis la partie est terminée.

Lors de votre dernier tour, vous pouvez dépasser le 4^e Sablier d'argent d'autant de cases que vous le voulez. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs impliqués sont départagés par la place de leur sablier sur la piste chronologique : le joueur avec le sablier le plus en arrière gagne la partie.

Spécificités du jeu avec 2 joueurs

Le jeu se joue avec les mêmes règles avec les deux modifications suivantes :

Préparation : le premier joueur reçoit 6 cartes, le second en reçoit 7 ; les joueurs déposent **3 cartes** dans le Club.

Évaluation : après chaque évaluation, chaque joueur **peut** placer jusqu'à 2 cartes de sa main dans le Club.

Exemple d'évaluation

Le Dr. Humstone a placé le Sablier d'or sur Avalon. Isabella Kingshardt a été la dernière à atteindre ou dépasser le Sablier d'argent. Elle termine son tour puis se charge de résoudre l'évaluation. Elle mélange les cartes trouvées au Club et découvre la séquence suivante :



Puisque 5 lieux différents ont été découverts, elle arrête de révéler des cartes et remet les cartes restantes sur l'emplacement de cartes du Club. Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, elle trie les cartes par couleur. Puis on passe à la distribution des points de victoire.



Pour la légende verte (le Cimetière des éléphants) Isabella Kingshardt (marron) reçoit 3 points de victoire pour son carnet sur la case 3. Lewis Clark (gris), qui a placé un carnet sur la case 4, reçoit 5 points de victoire. En outre, Lewis Clark reçoit 1 point de victoire supplémentaire grâce à la carte verte. Les deux joueurs avancent respectivement leurs médailles de 3 et 6 cases.



Pour la légende bleue (Atlantis) il y a 2 carnets de voyage. Sir Cunningham (noir) reçoit 7 points de victoire (pour la case 5) et le Dr Humstone 5 points de victoire (case 4). 3 cartes bleues ont été révélées. Sir Cunningham choisit en premier. Il prend la carte avec 2 symboles, pour gagner 2 points de bonus. Puis le Dr Humstone prend une carte et gagne 1 point de bonus. Comme il y a une troisième carte bleue, et pas d'autre joueur présent, on continue la répartition des points de bonus en recommençant par Sir Cunningham qui gagne encore 1 point. Au total, Sir Cunningham a marqué 10 points (7 + 2 + 1), le Dr Humstone en a marqué 6 (5 + 1).



Pour la légende rouge (Shangri-La) Clark Lewis a placé le seul carnet de voyage. Il reçoit donc 5 points de victoire pour son carnet sur la case 4 et 1 point de bonus pour chacune des 2 cartes rouges, soit un total de 7 points de victoire (5 + 1 + 1).



Pour la légende noire (Tombeau de Néfertiti) il n'y a aucun carnet de voyage. Par conséquent, aucun point de victoire ni aucun point de bonus n'est attribué. La carte noire est défaussée.



Pour la légende orange (la Chambre d'ambre) une seule carte avec 2 symboles a été révélée. Les 2 points de prestige supplémentaires de cette carte ne sont pas partagés. Isabella Kingshardt (marron) reçoit 7 points de victoire pour son carnet sur la case 5 et 2 points de bonus grâce à la carte avec 2 symboles. Sir Cunningham (noir) reçoit 5 points de victoire pour la case 4 et Clark Lewis (gris) 2 points de victoire pour la case 2.



Aucune carte de la légende grise (Avalon) n'a pas été révélée, mais le Dr Humstone (Blanc) qui avait atteint le premier le Sablier d'or l'avait placé sur Avalon. Il reçoit 5 points de victoire pour son carnet sur la case 4. Sir Cunningham (noir) bénéficie également du Sablier d'or et reçoit 3 points de victoire pour son carnet en case 3. Comme aucune carte grise n'a été révélée, il n'y a pas de distribution de points de bonus.

DESCRIPTION DU CONTENU ET MISE EN PLACE

Commencez par la mise en place de *Legends* selon la description ci-dessous. Puis lisez les règles.

- 1 Le **Tableau de jeu** représente une carte avec 8 lieux légendaires ainsi que le club des « Aventuriers ». Assemblez les éléments du puzzle en suivant la piste chronologique de 0 à 89. Placez le **Tableau de marque** à côté du Tableau de jeu.
- 2 Placez les 4 **Sabliers d'argent** sur les cases 25, 45, 60 et 75 de la Piste chronologique. Le **Sablier d'or** est placé à côté du Sablier d'argent de la case 25.
- 3 Chaque joueur choisit un **Tableau individuel** et prend le matériel de jeu de la même couleur. Il place le **Tableau individuel** devant lui et y dépose ses **6 Carnets de voyage**. Il place son **Aventurier** dans le « Club des aventuriers » sur la carte. Placez votre **Médaille de score** sur la case 0 de la piste de marque et votre **Jeton de score** sur la case 0 du tableau des trentaines.
- 4 Mélangez les **Sabliers** des joueurs et placez-les aléatoirement en une pile sur la case 0 de la **Piste chronologique**. Le joueur dont le Sablier est au sommet est le premier joueur. Les autres joueurs suivront dans l'ordre de la pile.
- 5 Les **120 Cartes Légende** représentent 8 légendes différentes. Ces cartes représentent les connaissances nécessaires aux aventuriers pour acquérir pour ces légendes. Chaque légende a une couleur et un symbole. Pour chaque légende, 11 cartes portent 1 symbole, 3 cartes particulièrement intéressantes portent deux symboles. De plus, 8 cartes Joker portent les 8 symboles.

Mélangez soigneusement les cartes et formez une pioche. Dans 3 des coins du plan se trouvent des zones avec 5 emplacements de cartes. Tirez 15 cartes de la pioche que vous placez face visible sur ces zones. Chaque joueur reçoit des cartes face cachée. Le 1^{er} et le 2^e joueur en reçoivent 5, les suivants en reçoivent 6. Le reste des cartes constitue la Pioche.

- 6 Le premier joueur place 2 de ses cartes face cachée sur l'emplacement du Club des Aventuriers. Puis il choisit une Légende et y place un de ses Carnets sur la case 3. Les joueurs suivants font de même : ils déposent 2 cartes sur le Club puis un Carnet sur la case 3 d'une Légende libre.

Conseil : les cartes placées au Club détermineront quelles Légendes seront marquées.

