

CONAN

- Un joueur ne peut pas placer/déplacer son héros sur une *carte Aventure* où il a posé une *carte Défi*
- Un héros dans une aventure avec au moins une *carte Défi* ne peut pas être déplacé sauf effet spécial
- Un héros qui échoue à **Affronter un Défi** doit rester sur cette *carte Aventure* jusqu'à y arriver (ou bien il peut bouger avec un effet spécial)
- Jouer une *carte Défi* ou une *carte Aventure* rapporte 1 PG

Préparation du jeu

1. Chaque joueur pioche 1 héros, les joueurs qui sont d'accord peuvent s'échanger leur héros.
2. Piocher pour placer devant chaque joueur 1 *carte Aventure* face visible. Le joueur qui a la *carte Aventure* de *Difficulté* la plus élevée est le premier joueur pour toute la partie.
3. Chaque joueur pioche une *carte Défi*, peut la regarder et doit la placer face cachée sur une *carte Aventure* d'un autre joueur, pointe de l'épée orienté vers lui.
4. Chaque joueur pioche 7 cartes et prend 15 points de gloire
5. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur place son Héros sur une *carte Aventure* (où il n'a pas posé sa *carte Défi*)

Phases du jeu

1. Phase de Cartes

- a. 1^{er} tour de jeu obligatoire où chaque joueur peut jouer ou non une carte
- b. Tours de jeu suivants : la phase se termine dès qu'un joueur ne joue pas de carte

2. Phase des Héros

Dans l'ordre, chaque joueur fait une action avec son Héros (**Mouvement**, obligatoire si le Héros n'est sur aucune carte Aventure, ou **Affronter un Défi**) ou passe.

• Mouvement

- Un héros qui a accompli une *carte Aventure* doit attendre la prochaine phase de héros pour se déplacer sur une nouvelle aventure.

• Affronter un Défi : on révèle le défi face visible.

- **Engager un allié temporaire** : si le défi est un allié, le héros peut l'engager en dépensant autant de *points de gloire* que son coût indiqué. Les attributs de l'allié peuvent être utilisés à la place de ceux du héros pour surmonter un défi. L'allié est défaussé dès que le héros accomplit l'aventure ou la quitte
- **Défier un autre héros en duel** : défie un autre héros sur la même aventure. Quand un héros perd un duel, il est expulsé de l'aventure. Le duel se résout comme un défi, sauf que le héros défié choisit l'attribut à utiliser pour résoudre le duel.
- **Surmonter le défi**
 - **Enchères** : le joueur du héros ouvre les enchères en enchérissant (de 1 à total PG de l'autre joueur) avec le joueur ayant posé la *carte Défi*
 - **Se retirer de l'enchère** : le joueur vainqueur gagne les PG misés par les 2 joueurs (minimum 1 PG pris à l'adversaire). Quand un joueur se retire, on ne résout pas le *défi*.
 - **Suivre l'enchère** : si un joueur mise autant que l'autre, on passe à la résolution du *défi*.
 - **Surenchérir** : il est interdit de miser plus de *points de gloire* qu'en a son adversaire
 - **Résolution** : Le héros choisit l'attribut qu'il utilise pour surmonter le *défi* (*Force, Ruse* ou *Esprit*). Les joueurs jouent des cartes faces cachées : les cartes de bluff sont défaussées, les cartes spéciales avec l'indicateur de résolution sont résolues. On calcule les totaux dans l'attribut retenu, l'attribut du héros doit être supérieur, sinon il est battu. Le joueur vainqueur remporte les *points de gloire* misés par les 2 joueurs. Si le héros gagne, la *carte Défi* est défaussée, sinon le défi n'est pas battu.
- **Accomplir une aventure** : un héros doit être sans autre héros adversaire pour pouvoir accomplir une aventure et obtenir son *butin*. Le héros garde la *carte Aventure* devant lui, prise du butin, application des effets éventuels

3. Phase de diplomatie

- **Traités** : négociation ventes, échanges libres (PG, cartes, objets) entre plusieurs joueurs. Clairement établi et annoncé aux autres joueurs. Ne peut pas être rompu.
- **Alliances** : 2 héros sur une même aventure se mettent d'accord sur la répartition entre eux des PG gagnés ou perdus et du butin. Pour un défi, ils peuvent utiliser l'attribut de l'un ou l'autre membre de cette alliance.

4. Phase de pioche

- Chaque joueur pioche une carte (pas de limite au nombre de cartes de main).
- Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche

Fin du jeu

- Un joueur qui tombe à 0 PG est battu et éliminé, on défausse ses cartes défis.
- Le jeu se termine quand un joueur (ou plus) a au moins 30 PG en début de la phase de héros