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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Tavern Heroes

Un jeu de Alain Rivollet, pour 2 à 6 joueurs.

Illustrateurs des Dragons : Jaimie Quarteroni, Vincent Hie et Adam Vehige
Couverture : Adam Vehige
Personnages et Equipements : Guillaume Messager
Rédaction, textures et autres éléments : C. Finas

Oyez Oyez, chevaliers ! Notre bon Roi a déclaré qu'un sujet parmi vous deviendra son héritier ! Pour découvrir lequel d'entre vous en sera le plus digne, il a décidé de vous éprouver dans l'un des plus nobles défis.

Ce défi, je vous le nomme. Barons et seigneurs, chevaliers et champions, vous allez devoir vous engager dans une glorieuse Chasse aux Dragons !
Les règles seront les suivantes : les dragons seront affrontés en combat singulier ; Courage, Perspicacité et Valeur au combat seront vos vertus.

Que le Défi commence !

But du jeu : Les joueurs sont de preux Chevaliers, qui ont établi leurs quartiers dans la taverne d'une région infestée de Dragons. La partie durera le temps de combattre huit Dragons. Le but de chaque joueur sera d'**accumuler un maximum de Gloire** pendant ces combats !

La Gloire peut se gagner : (1) **en affrontant les Dragons**, ou (2) **en se vantant à la taverne.** La vantardise s'évalue en prenant des paris à la Taverne. Ceux qui feront de bons paris gagneront de la Gloire, et en profiteront pour boire à cette victoire. Ceux qui feront de mauvais paris, boiront eux aussi, mais seuls et sans Gloire.

Attention cependant, si boire peut rapporter de la Gloire, être saoul par contre vous en fera perdre !

Post Scriptum : Nous n'encourageons pas nos joueurs à la consommation, c'est pourquoi nous fournissons des jetons de Bière pour représenter les boissons consommées par votre personnage !

But du jeu

Gagner de la Gloire !

La Gloire se gagne...

Au Combat..

..et dans la Taverne !

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et récupère les éléments correspondans : le pion « Cheval », le pion « Chevalier » et ses 8 Jetons Bières.
Puis chacun :
- Place son pion Cheval sur l'une des zones d'attente devant la Taverne.
- Place son pion Chevalier à côté du pommeau de l'épée.
- Mélange ses jetons Bière, de façon à avoir une pile de jetons aléatoires mais dont la face est celle marquée d'une Bière (et non celle marquée d'un personnage ivre).

Les disques de Dragons ont un dos et une face. L'un des disques a un dos correspondant à celui indiqué sur le plateau. Placez ce Dragon, dos visible, à cet endroit. Mélangez les 7 autres et placez-les dos visible par-dessus.

Donnez la carte spéciale « Annonceur » à un joueur au hasard. La partie peut commencer !

Matériel

1 Figurine de Héros
1 dé à six faces
8 Dragons
16 cartes d'Equipement
4 jetons « Bouclier Rouge »
4 jetons « Tonnelet de Bière »
12 jetons Personnage, en six couleurs
48 jetons de Bière, en six couleurs
28 jetons de Gloire
8 cartes Spéciales
Un plateau représentant notamment : l'*Antre des Dragons*, une *Epée* servant à noter la *Valeur au Combat*, la *Taverne* et ses espaces de jeu, et la zone du *Rapporteur du Roi*, près de la Taverne.

Un pion "Cheval"

Un pion "Chevalier"

Huit Jetons Bière (ici ceux du joueur jaune)

Annonceur

Champion

Ecuyer

Second Ecuyer (si vous êtes 5 ou 6 joueurs)

Fanfaron

Equipement du Héros (recto/verso)

Comment Jouer

Il y aura un Tour de Jeu pour chacun des Dragons, donc 8 Tours de Jeu en tout. A chaque Tour de Jeu, un Dragon sera révélé et les Chevaliers devront désigner un volontaire parmi eux pour l'affronter (on appellera ce volontaire « ***le Champion*** »).

Pour combattre on utilisera des Equipements parmi seize disponibles. Pour désigner un volontaire, il faudra voir qui, parmi vous, se sent capable d'affronter ce Dragon avec le moins d'équipement !

Le plus téméraire sera le Champion, et les autres accompagneront ce combattant en tant qu'***Ecuyers***, ou resteront à la Taverne. Les Ecuyers participeront au combat si le Champion vient à tomber. Quant à ceux qui resteront à la Taverne, ils devront, pour se faire remarquer, boire en l'honneur de quelque chose, ce qui veut dire prendre un pari à haute voix sur l'issue du combat.

A la fin de chaque tour, la carte d'Annonceur est passée au joueur à la gauche du dernier Annonceur. Puis commencera un nouveau tour !

LE TOUR DE JEU

1. L'Annonceur révèle le Dragon à affronter en retournant le disque du haut de la pile face visible. *Il peut être intéressant de regarder dans la section Combat les pouvoirs de ce Dragon et les équipements nécessaires pour l'affronter.*

2. L'Annonceur récupère la carte Spéciale **Equipement du Héros** et choisit immédiatement à haute voix une façon de prendre les Equipements :

Armes en Vue !
Tous les chevaliers exposent leurs armes rutilantes.
L'Annonceur pose la carte du côté « Chevalier Equipé », et dispose toutes les cartes d'Equipement face visible, côté « équipé ».
Les joueurs retireront des Equipements au fur et à mesure pour désigner leur Champion.

Au Tonneau !
On considère que tous les Chevaliers retirent leurs armes et armures pour les jeter dans des tonneaux.
L'Annonceur pose la carte du côté « Chevalier Tout Nu » et dispose toutes les cartes d'Equipement face cachée, côté « défaussé ».
Les joueurs reprendront des Equipements au fur et à mesure, jusqu'à ce que l'un d'entre eux se porte volontaire.

3. Le rôle de l'Annonceur est terminé. Il redevient un Chevalier comme les autres. Les Chevaliers devront maintenant **désigner leur Champion** (voir ci-dessous).

4. Le Champion **affronte le Dragon** en combat singulier (voir "Le Combat").

5. On vérifie les **résultats des paris** pris par les autres joueurs.

Désigner un Champion

En commençant par le joueur à droite de l'Annonceur, chaque joueur devra soit :

Equiper : Selon le mode choisi auparavant par l'Annonceur, ce sera *Défausser une carte d'Equipement de son choix* (passant la carte du côté "Equipé" au côté "Défaussé") ou *Reprendre un Equipement de son choix* (en la passant du côté "Défaussé" au côté "Equipé").

Le joueur retourne la carte, montrant ainsi un Equipement qu'auront ou que n'auront plus les Chevaliers pour ce combat. Le joueur reste candidat pour affronter le Dragon !

Se défiler : Déclarer forfait et se placer quelque part dans la Taverne, ou récupérer une carte d'Ecuyer si disponible. Il n'y a qu'une carte Ecuyer en jeu à 4 joueurs ou moins !

Puis le joueur passe la main au joueur à sa droite, et ainsi de suite, en sautant les tours des joueurs qui se sont défilés - ils ne sont plus candidats.

Remarque : Le tour d'un joueur commence lorsqu'il prend une carte d'Equipement ou son pion Cheval, et se termine lorsqu'un autre joueur prend une carte d'Equipement ou son pion Cheval.

Si le mode choisi est « Au Tonneau ! », à tout moment lorsque ce n'est pas à son tour de jouer, un joueur encore candidat peut déclarer « **Je combats !** » et ainsi devenir le Champion de ce tour. Tous les autres candidats devront alors dans l'ordre de jeu se placer soit dans la Taverne, soit en tant qu'Ecuyer.

Si le mode choisi est « Armes en Vue ! », seul le dernier joueur (celui qui ne s'est pas encore défilé) deviendra le Champion de ce tour. Les autres joueurs seront déjà placés.

Quand un Champion est désigné, celui-ci retire son pion Personnage devant la Taverne, et l'amène au pied de l'Antre des Dragons. Il quitte les écuries pour partir au combat !

Remarque : Le Fanfaron ne peut pas être désigné comme Champion de ce tour !

Un joueur qui se défile pour se placer à la Taverne prend son pion Cheval situé devant la Taverne, et le place dans l'un des espaces de jeu disponibles du bâtiment.

Boire à la Victoire (2 places) : si le Champion sort **victorieux** de son combat, votre Chevalier boira deux Bières !

Boire à la Défaite (2 places) : si le Champion sort **vaincu** de son combat, votre Chevalier boira deux Bières !

Raconter le Combat (1 place) : prenez de 1 à 4 jetons **"Tonneaux"**. A chaque fois que le Champion sortira un 6 pendant son combat, vous pourrez défausser un Tonneau. Si à la fin du combat vous n'avez plus de Tonneau en main, votre Chevalier boira 1 Bière pour chaque Tonneau pris au départ. Sinon, on se moque de son histoire, et il perd son pari !

Rapporteur du Roi (1 place) : Le Rapporteur du Roi est celui qui ramène un trophée pris sur le Dragon pendant que le combattant guérit de ses blessures - ou quelque chose pris sur les restes de l'équipement du chevalier pour montrer l'intensité de l'affrontement.

A la fin du combat, le Rapporteur jettera un dé. S'il obtient un score inférieur ou égal au nombre inscrit sur le Disque du Dragon, le trophée rapporté plait à sa Majesté, et tous les Chevaliers sont récompensés. Le Rapporteur partage 4 Bières avec au moins 2 Chevaliers de son choix, qui ne peuvent refuser. Il peut se choisir lui-même. Mais si le trophée déplaît au Roi, alors le Rapporteur trinque...

Tout Pari Perdu oblige le Chevalier à "Casser une Bière" !

Boire une Bière : Le joueur tire le jeton de Bière **du dessus de sa pile de jetons** et le pose face à lui. Il place **le dernier jeton tiré** à droite des autres jetons Bières. Si le jeton affiche le symbole de Gloire, alors son chevalier gagne en renommée et son jeton comptera pour 1 point de Gloire. Mais attention... si un Chevalier doit boire une Bière, mais que sa pile de jetons est vide, alors il devra en lieu et place casser une bière pour chaque Bière qu'il lui resterait à boire !

Un chevalier qui a déjà bu toutes ses bières ne peut plus que casser des Bières au lieu d'en boire.

Casser une Bière : Casser une Bière se fait en **retournant le jeton tiré le plus à droite**, ou s'il est déjà retourné, le jeton tiré suivant. Le revers du jeton ne compte pour aucun point de Gloire. Pire encore, il affiche parfois un symbole d'Equipement, montrant ainsi une pièce d'Equipement dont vous (et vous seul !) **ne pourrez plus utiliser les capacités spéciales.**

Si un chevalier doit casser une Bière, mais qu'il n'a pas encore tiré assez de jetons Bières pour le faire, c'est qu'il reste des jetons dans sa pile de jetons et que les pions tirés (s'il y en a) sont déjà tous retournés. Il tire alors le jeton du dessus de sa pile et le pose du côté « cassé ».

Un chevalier qui a déjà cassé ses huit Bières ne peut plus ni en boire, ni en casser d'autres.

Le Combat contre le Dragon

1. **Mettez le disque du Dragon bien en évidence.** Repérez sur ce Disque la représentation d'une épée, et le nombre inscrit sur le bouclier rouge. Prenez autant de jetons « Boucliers Rouges » que ce nombre ; ce seront les Points de Vie du Dragon.

2. **Le Champion prend la figurine du héros et la place** sur la pointe située exactement à droite de cette épée. Ce sera sa position de départ.
   Note : la position de départ peut être modifiée à son avantage grâce à certains Equipements ; il faudra alors placer la figurine à l'endroit indiqué !

3. **Le Champion prend le dé à six faces**, et commence le combat en le jetant. Il avance la figurine d'autant de pointes que le résultat du dé, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

   S'il vient à « **faire un tour** » et dépasser l'épée affichée sur le Disque, il blesse le Dragon qui perd 1 Point de Vie ; défaussez un des jetons Boucliers Rouges pour le montrer. Si le Dragon n'a plus de Point de Vie, il est vaincu, et le Champion est immédiatement victorieux. Hourra !

   Sinon, le combat continue. Il faudra alors regarder la couleur de la pointe sur laquelle la figurine vient d'arriver pour connaître le sort de notre héros. Les effets sont décrits en détails sur le plateau et dans les pages suivantes.

   S'il survit à cet événement, le Champion pourra lancer le dé et reprendre en 3, jusqu'à ce que le Dragon ou lui-même soit vaincu.

Si le Champion est victorieux : Il récupère et conserve le disque du Dragon. Il gagne autant de points de Gloire que le nombre inscrit sur le bouclier rouge du disque du Dragon.

Si le Champion est vaincu : Quelle chute ! S'il reste **au moins 2 Points de Vie** au Dragon, le Champion est **un Fanfaron :** il récupère la carte Spéciale correspondante et devra vivre un tour avec cette honte. Il ne gagne aucune Gloire pour le combat mené ; il ne pourra pas être le Champion du prochain tour ; et les autres joueurs gagnent chacun 1 point de Gloire.

S'il reste 1 Point de Vie au Dragon, le Champion a combattu dignement et l'on chante ses prouesses. Il avance son marqueur de Valeur au Combat (pion Casque placé en début de partie) d'autant de rangs que le nombre de Points de Vie qu'il est parvenu à retirer au Dragon. Cela lui donnera un peu de Gloire en fin de partie.

Si le Champion est vaincu mais qu'il reste un Ecuyer, **le combat se poursuit avec l'Ecuyer.** Le joueur possédant le jeton Ecuyer **récupère deux cartes d'Equipement** depuis celles défaussées par le Champion (mais il ne peut pas récupérer l'Amulette). Puis il reprend le combat là où il en était, au point 3. L'Ecuyer peut remporter le disque du Dragon s'il est victorieux, ainsi que la Gloire correspondant aux Points de Vie restants du Dragon.

Si l'Ecuyer est vaincu, par contre, cela sera sans autre conséquence autre que de le faire rentrer bredouille. Le disque de Dragon est alors défaussé ; il s'est bien amusé.

Les effets des pointes sont indiquées sur le plateau. Les pointes ont **une couleur** et parfois **un symbole** : il faut alors regarder à la fois l'effet de la pointe, et du symbole.

La pointe sur laquelle le Champion s'est arrêté représente un événement redoutable ; pour y survivre, le Champion doit utiliser un de ses Equipements et donc s'en défausser. Si cet Equipement est manquant, le Champion se trouve pris au dépourvu, et perd immédiatement le combat.

Pouvoirs de l'Amulette : s'il a pris l'Amulette avec lui, il peut choisir de la défausser en lieu et place de n'importe quel autre équipement ; ou il peut la défausser pour relancer le dé, en annulant le résultat tout juste précédent.

Equipements Divers : certains objets jaunes améliorent le placement de départ. Il faut alors placer la figurine sur la pointe tout juste à gauche du symbole de l'objet indiqué, au lieu de près de l'épée et du bouclier rouge. Cela ne prend pas avec tous les Dragons.

Fin du Tour de Jeu

A la fin du combat, le Tour de Jeu est terminé. La Figurine de Héros est mise de côté. L'Annonceur actuel transmet sa carte au joueur à sa gauche, qui devient le nouvel Annonceur. Tous les joueurs replacent leur pion Cheval dans les espaces d'attente devant la Taverne, en le retournant "côté Cheval" (il peut être retourné "côté Bière" quand vous passez la porte d'entrée de la Taverne !).

Puis un nouveau Tour commence !

Fin de la Partie

Une fois le dernier Dragon affronté et la région sécurisée, le Roi et son escorte arrivent à la Taverne pour nommer son héritier.

Chaque joueur fait le total de la Gloire qu'il a accumulé, en comptant :
- Les jetons de Gloire récupérés (un point par symbole de Gloire).
- Les jetons de Bière posés devant lui affichant un symbole de Gloire (1 point chaque).
- Les points de Gloire donnés pour sa Valeur au Combat : au rang où est posé son pion "Chevalier" correspond un nombre de points de Gloire gagnés.

Le joueur qui totalise le plus de Gloire remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui détient le plus de Disques de Dragons, et en cas d'égalité, celui qui a bu le moins de bières parmi eux.

Le vainqueur remporte :
- **Une Grande Victoire** si toute sa Gloire provient de Dragons abattus.
- **Une Victoire Normale**, si tous les Dragons sont vaincus mais que le joueur a acquis de la Gloire avec sa Valeur au Combat et des jetons de Bière.
- **Une Petite Victoire** si au moins un Dragon a survécu à la Chasse.