



MATERIEL DU JEU

1 Plateau de jeu	36 Tuiles <i>Vérité</i>
1 Flèche	8 Tuiles <i>Poussière</i>
1 Figurine <i>Lyra</i>	3 Tuiles <i>Passage vers les étoiles</i>
30 Cartes <i>Personnage</i>	1 Dirigeable avec son socle
2 x 38 Cartes <i>Lyra</i>	1 Sac en toile
24 Jetons <i>Expérience</i>	4 Aides de jeu (recto verso)
4 x 14 Tuiles <i>Boussole</i> (en 4 couleurs)	1 Livret de règles

ORGANISATION DU VOYAGE

- La **flèche** est placée au milieu du **plateau de jeu**.
- La figurine de **Lyra** est placée sur la case de départ en haut à gauche du plateau de jeu.
- Le **dirigeable** du Magisterium est installé sur son socle et placé à côté du plateau de jeu.
- Les **cartes Personnage** sont triées chacune selon leur verso, puis bien mélangées par couleur et empilées face cachée en 3 tas près du plateau de jeu.
- Les 24 **jetons Expérience** carrés sont retournés et triés selon leur arrière fond. Chacun des 4 sets ainsi constitué se compose de 6 jetons. Chacune de ces piles de 6 éléments est alors mélangée et les jetons sont ensuite placés face cachée sur les 3 emplacements au dessus et au dessous des villes comme sur l'illustration de la règle avec les villes correspondantes, de façon à ce que chaque case des zones des périodes de voyage bleue et verte soient occupées.
- Les **cartes Lyra** sont mélangées. Chaque joueur reçoit **4 cartes**. Dans une partie à 2 joueurs, on n'utilise qu'un tas de 38 cartes, à 3 et à 4 joueurs on utilise les 2 tas de cartes.
- Toutes les **tuiles Vérité** sont placées dans le **sac en toile**.
- Les 3 **tuiles Passage vers les étoiles** sont mises à disposition des joueurs.
- Les 8 **tuiles Poussière** sont placées à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur prend les **tuiles Boussole** d'une couleur ainsi qu'une **carte d'aide de jeu**.

Attention : Le jeu est divisé en 3 périodes de voyage (en 3 couleurs : vert, bleu et rouge). Pour chaque période il y a 2 villes. A la fin de chaque période se situe un objectif.

LE VOYAGE COMMENCE...

Chaque époque d'un voyage se déroule de la manière suivante :

1. Choisir une carte *Personnage*
2. Réaliser des actions
3. Piocher des tuiles vérité

1. CHOISIR UNE CARTE PERSONNAGE

La couleur de la période actuelle du voyage sur le plateau de jeu fixe la couleur des cartes *Personnage* avec lesquelles on joue – par exemple au début de la partie on joue avec les cartes vertes.

Le premier joueur distribue à chaque joueur **2 cartes Personnage** face cachée.



Au début de la partie, on joue avec les cartes *Personnage* vertes, puis avec les bleues, puis encore les rouges.

Chaque joueur reçoit en début d'une période 2 cartes *Personnage*.

Chaque joueur consulte ses 2 cartes et en choisit une. Cette carte est son **Allié**, qui lui permet d'avoir à sa disposition des pouvoirs spéciaux. Chaque joueur transmet ensuite l'autre carte face cachée à son voisin de gauche. Ensuite, chaque joueur place son **Allié** devant lui face visible et glisse l'autre carte reçue de son voisin sous la carte **Allié** de façon à ne faire apparaître que les symboles **Magisterium** des 2 cartes.



Chaque joueur donne une de ses cartes *Personnage* à son voisin de gauche et en reçoit une de son voisin de droite.



Cette carte est alors glissée sous sa carte **Allié**.

La somme des symboles **Magisterium** sur les 2 cartes indique la **valeur de Magisterium** d'un joueur (qui a une répercussion *négative* sur les joueurs).

Chaque joueur lit à haute voix la capacité de son **Allié**.

Premier joueur : Le joueur qui a voyagé en dernier commence. Dans les périodes de voyage suivantes, le premier joueur est celui à gauche du dernier joueur actif. Ensuite, on poursuit en sens horaire. Le premier joueur commence en tant que premier joueur actif.

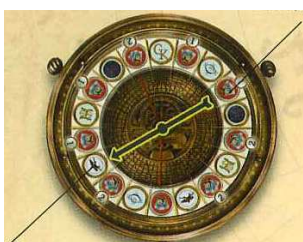
Périodes de voyage.

Le voyage se déroule sur 3 périodes. Chaque période a sur le plateau de jeu une couleur et 2 villes correspondantes : Jordan College et Londres, Trollesund et Bolvangar, Svalbard et Nordlicht.

2. REALISER DES ACTIONS

Le joueur actif tourne en premier l'aiguille de l'aléthiomètre.

L'aiguille de l'aléthiomètre indique aussi bien à chaque fois un symbole rouge qu'un symbole bleu clair (si l'aiguille chevauche 2 symboles, l'aiguille est tout simplement tournée à nouveau). **Le joueur actif peut choisir un des 2 symboles et réaliser ensuite l'action correspondante.**



(A) SYMBOLES ROUGES

Selon le nombre de cartes indiqué sur le symbole, le joueur peut **piocher 2 ou 3 cartes Lyra**.



Piocher 2 cartes Lyra



Piocher 3 cartes Lyra

Si sur le symbole figure dans un petit cercle un nombre, la figurine de Lyra **doit** être **avancée** d'autant de cases.



Lyra est avancée de 1 case.

Avec cela, le joueur termine son tour et le joueur suivant poursuit.

Important : Les joueurs ne peuvent avoir au plus que 7 cartes Lyra en main ! Toute carte supplémentaire doit **immédiatement** être défaussée.

(A) SYMBOLES BLEU CLAIR

Pour chaque symbole bleu clair indiqué, un joueur peut **réaliser son action** associée (1) et **jouer une carte Lyra** (2).

(1) Réaliser une action bleu clair

ALETHIOMETRE

Le joueur actif peut placer une de ses **tuiles Boussole** sur l'objectif du voyage (case ronde) qui se trouve à la fin de la zone de la période actuelle.

Les tuiles Boussole procurent un avantage pour recevoir les précieuses tuiles Vérité.



MAGISTERIUM

Le joueur actif désigne qui doit prendre le **dirigeable** du Magisterium.

Lorsqu'un joueur à la fin d'une période possède le dirigeable du Magisterium, il subit des dommages (voir section 3).



ALLIE

Le joueur actif peut utiliser les pouvoirs spéciaux de sa **carte Personnage** (carte de son allié).

Lors de chaque période, l'Allié peut aider plusieurs fois un joueur.



CONNAISSANCE SUR LA POUSSIERE

Le joueur actif prend une **tuile Poussière** et la pose devant lui. Si la réserve est vide, il prend cette tuile au joueur de son choix.

Les tuiles Poussière rapportent des points en fin de partie.



CHOIX LIBRE

Le joueur actif peut réaliser au choix les actions suivantes : ALETHIOMETRE, MAGISTERIUM, ALLIE, ou CONNAISSANCE SUR LA POUSSIERE.



Attention : Il est possible de choisir une action bleu clair et ensuite renoncer à jouer une carte. Il est également permis de renoncer à l'action bleu clair et de ne jouer que la carte.

LE VOYAGE DE LYRA

- Si Lyra passe (par exemple en période verte) d'une ville située dans une période à la ville suivante située dans la même période, les jetons *Expérience* qui se trouvent encore dans la ville précédente sont défaussés et on ne peut ainsi collecter que les jetons qui se trouvent sur la nouvelle ville atteinte. Le voyage se poursuit.
- Si Lyra atteint la case *Objectif*, les jetons *Expérience* restants sont défaussés du jeu. La période prend fin et le voyage est interrompu et on procède à la phase 3.

Lorsqu'un joueur réalise l'action bleu clair (ou y renonce) il **peut** ensuite jouer autant de carte de son choix ayant le **même** symbole ou Daemon.

(2) Jouer des cartes Lyra



DAEMON

Pour **2 cartes avec le même Daemon** en haut d'une carte *Lyra*, le joueur reçoit au choix un **jeton *Expérience*** d'une ville de la période où se trouve Lyra.



SYMBOLE DE L'ALETHIOMETRE

Pour **3 cartes avec le même symbole aléthiomètre** en bas d'une carte *Lyra* le joueur peut placer 2 de ses **tuiles *Boussole*** sur la case *Objectif* de la période.



ESPIONS VOLANTS

Pour **2 cartes avec un espion volant**, un joueur peut voler **1 jeton *Expérience*** à un adversaire.

*Attention : On ne peut pas voler de jeton *Expérience* déjà placé dans la 3^{ème} période de voyage (voir la section Svalbard et le Nordlicht)*



CARTES JOKER

Cette carte indique tous les Daemon et symboles et peut être combinée avec n'importe quel Daemon ou symbole.

Attention :

Un joueur peut jouer dans son tour de jeu plusieurs paires de Daemon ou d'espions volants, ou de triplettes de cartes Aléthiomètre.

Le joueur qui choisit de jouer le symbole rouge peut piocher des cartes mais ne peut pas en jouer de sa main. Celui qui choisit le symbole bleu clair peut jouer des cartes de sa main et réaliser les actions indiquées.



*Jetons *Expérience**

JETONS EXPERIENCE

- Les joueurs peuvent durant les 2 premières périodes dans chacune des villes où se trouve Lyra, collecter des jetons *Expérience*. Si Lyra se trouve au début d'un tour de jeu sur la case départ ou sur une case *Objectif*, les joueurs peuvent collecter les jetons *Expérience* des villes concernées. Lorsqu'un joueur reçoit un jeton, il le conserve face cachée. Au début de la dernière période (rouge) les jetons *Expérience* pourront être joués et transformés en points de victoire.

- Les jetons *Expérience* dans la période rouge :

Les 2 villes de la 3^{ème} période offrent chacune au maximum de la place pour 6 jetons *Expérience*. Lorsque toutes les cases d'une ville sont occupées, on ne peut pas placer de jetons supplémentaires !

3. PIOCHER DES TUILES VERITE

Si Lyra a atteint une case *Objectif* (case ronde) et que le tour du joueur actif est terminé, la période est terminée. On procède alors à un décompte, dans lequel les joueurs reçoivent des tuiles *Vérité*.



Ces 3 symboles indiquent la fin de chaque période, le troisième indiquant également la fin de la partie.

Le joueur qui possède le **dirigeable** doit décider en premier lieu :

- Soit de placer autant de cartes *Lyra* sur la défausse qu'il y a de symboles *Magisterium* sur ses cartes Personnages, **plus une carte *Lyra* supplémentaire**.
- Soit renoncer à une des 2 tuiles *Vérité* qu'il recevra cette période (voir plus loin).

Une fois qu'il a choisi et annoncé aux autres joueurs sa décision, le dirigeable est à nouveau placé à côté du plateau de jeu.

Ensuite, on procède au **décompte** :



Le premier joueur pioche **8 tuiles *Vérité*** du sac et les place face visible avec le chiffre visible de tous. Le joueur qui a placé **le plus de *Boussole*** sur l'objectif de la période actuelle peut prendre (au choix) en premier 2 tuiles *Vérité*. Ensuite, poursuit le joueur ayant placé le deuxième plus fort nombre de *Boussole* sur l'Objectif, et ainsi de suite, **jusqu'à ce que chaque joueur ait pris 2 tuiles *Vérité***.

Les joueurs n'ayant pas placé de *Boussole* sur l'Objectif reçoivent aussi des Tuiles *Vérité*. Choisit en premier le joueur qui a le plus de cartes *Lyra* en main. Si l'égalité persiste choisit celui le plus à gauche du premier joueur. Ce départage vaut également lorsque des joueurs ont placé un nombre identique de *Boussoles* sur l'Objectif.



*Exemple : le joueur vert peut choisir en premier 2 tuiles *Vérité*, puis suivent le joueur jaune et rouge.*

Toutes les tuiles *Vérité* non choisies sont mises à l'écart. Ensuite les cartes *Personnages* sont défaussées et d'autres seront distribuées pour la période suivante. Les cartes *Lyra* sont mélangées, les joueurs conservent celles qu'ils ont en main. Les joueurs reprennent leurs tuiles *Boussole*.

On poursuit la partie avec une nouvelle période.

SVALBARD ET NORDLICHT

La dernière période est différente dans son déroulement des 2 périodes précédentes.

Dans la dernière période (rouge), les joueurs ne peuvent plus recevoir de tuiles *Expérience*. A la place, ils doivent tenter de jouer les tuiles *Expérience* qu'ils ont collectées. De plus, les joueurs vont tenter de conserver des tuiles *Expérience* sur la dernière case Objectif.

Lorsqu'un joueur veut jouer une tuile *Expérience*, il joue **2 cartes *Lyra* avec le même *Daemon***. Pour chaque paire de cartes il peut placer un de ses **jetons *Expérience* sur une case vide** d'une ville (Svalbard ou Nordlicht), dans laquelle se trouve *Lyra* actuellement et placer sur les emplacements appropriés ses tuiles *Boussole*.



Le joueur vert a placé 2 jetons *Expérience* et les a marqués avec ses 2 *Boussoles*.

Naturellement les joueurs placent leurs précieuses tuiles *Expérience* en premier.



Les 6 cercles bleus à Svalbard et à Nordlicht représentent les emplacements disponibles sur lesquels les tuiles *Expérience* peuvent être placées. Si tous les emplacements sont occupés, on ne peut pas placer de tuiles *Expérience* supplémentaires sur la ville.

LES PASSAGES VERS LES ETOILES

Dès que Lyra entre dans la dernière case *Objectif*, le joueur actif réalise son tour et la partie prend fin. Suit alors le **décompte final**.

Le décompte se déroule de la même façon que les décomptes précédents, avec toutefois les modifications suivantes :

- Les tuiles *passages vers les étoiles* sont mises dans le sac en toile avec les tuiles *Vérité* restantes.
- Ensuite, on pioche à nouveau 8 tuiles *Vérité*. Si une tuile *passages vers les étoiles* est piochée, elle est mise de côté pour le moment. Ces tuiles ne comptent pas pour les 8 tuiles *Vérité* qui doivent être piochées, mais elles ont une autre importance (voir plus loin).

A présent, chaque joueur additionne les points de ses tuiles et jetons :

- Tuiles *Vérité*
- Jetons *Expérience* (ceux présents dans la zone de la troisième période uniquement)
- Jetons *Expérience* – *Aléthiomètre* : Un joueur marque par jetons présents sur la zone de la troisième période autant de points qu'il possède au total de jetons *Expérience*. Exemple : Si un joueur a placé 2 jetons *Expérience* sur la zone de la troisième période et qu'il possède devant lui un autre jeton *expérience*, le joueur marque pour chacun des 2 jetons sur la zone 3 points (il a en tout 3 jetons *Expérience*). Soit au total 6 points.
- Tuiles *passages vers les étoiles* : Chacune de ces tuiles rapporte à un joueur autant de points qu'il a collecté de tuiles *Poussière*. Exemple : Un joueur possède 3 tuiles *poussière*, il reçoit donc pour chacune de ses tuiles *passages vers les étoiles* 3 points.

Le joueur qui possède à la fin de la partie le plus de points l'emporte.



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Une question sur la règle ? :

<http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>

Version 22 janvier 2008