



Flamecraft

Règles du Jeu

Bienvenue en Ville !

Gâce aux flammes très particulières qu'ils crachent, les dragons artisans se spécialisent dans les créations les plus diverses, des plus utiles aux plus jolies ou gourmandes. Ces petits artisans sont très appréciés par les commerçants, qui cherchent à attirer et ravir leurs clients avec les merveilles issues de leurs flammes.

Vous êtes un Gardien des Flammes, habile dans l'art de converser avec les dragons, de les placer dans leur habitat idéal et d'utiliser des enchantements pour les aider à produire des choses fabuleuses.

Votre réputation grandira au fur et à mesure que vous assisterez les dragons et les commerçants, et le Gardien des Flammes le plus réputé se verra décerner le titre de Maître des Flammes !

Sommaire

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 3 Matériel | 13 Fin de Partie |
| 4 Mise en Place | 13 Dragons Fantaisies |
| 6 Aperçu | 14 Capacités |
| 7 Visiter une Échoppe | 17 Compagnons |
| 10 Enchanter une Échoppe | 18 Mode Solo |
| 12 Fin de Votre Tour | |

Matériel



6 PIONS
JOUEUR



6 MARQUEURS
RÉPUTATION



1 TAPIS DE JEU
VILLE



8 AIDES DE JEU



36 CARTES DRAGON ARTISAN



+6 DRAGONS DE DÉPART



36 CARTES DRAGON FANTAISIE



28 CARTES BOUTIQUE

+6 BOUTIQUES DE DÉPART



36 CARTES ENCHANTEMENT (EN 2 PAQUETS)



7 CARTES COMPAGNON



210 JETONS DENRÉE (+ RECHANGE)



24 JETONS PIÈCE

Remarque : Denrées et Pièces ne sont pas limitées. Si vous êtes à court de jetons, utilisez n'importe quel substitut.



Mise en Place



LIMITES DE LA VILLE

Ces emplacements supplémentaires permettent d'ouvrir jusqu'à 14 Boutiques lors de vos parties à 3-5 joueurs.

1 VILLE & BOUTIQUES DE DÉPART

- ◇ Déroulez le **tapis de jeu Ville** au milieu de la table.
- ◇ Placez les **6 Boutiques de Départ** , face visible, sur les 6 emplacements Boutique correspondants de la Ville.
- ◇ Placez chaque **Dragon Artisan de Départ** , face visible, sur le premier **emplacement** au bas de la Boutique portant le **même symbole** (dans son coin supérieur gauche).

2 DENRÉES & PIÈCES

- ◇ Regroupez les **jetons Denrée** par type à côté du tapis. (Tous les joueurs doivent y avoir accès : n'hésitez pas au besoin à les disposer des deux côtés du tapis.)
- ◇ Formez une pile de **jetons Pièce** sur la **Fontaine**.

3 PIOCHE BOUTIQUE

- ◇ Triez les cartes Boutique par **symbole** (en haut à gauche) en formant une pile pour chacune des **6 Denrées** ( /  /  /  /  / ), et une 7^e pile pour **tous les autres symboles**.
- ◇ Retournez les 7 piles **face cachée** et mélangez-les séparément. Prenez **1** carte de **chacune** des 6 piles **Boutique de Denrées**, et **4** cartes de la 7^e **pile**, afin de former une pioche de **10 Boutiques**.



- ◇ Elles forment la **pioche Boutique**. Mélangez-la et placez-la à proximité du tapis Ville. Vous n'aurez plus besoin des autres cartes Boutique.

Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, n'hésitez pas à composer la pioche Boutique selon vos envies.

4 DRAGONS ARTISANS

- ◇ Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, retirez les cartes **Dragon Artisan** suivantes de la pioche :
 -  Retirez **12 Dragons** (2 de chaque type de Denrée).
 -  Retirez **6 Dragons** (1 de chaque type de Denrée).
- ◇ Mélangez les cartes Dragon Artisan restantes pour constituer la **pioche Artisan**, et placez-la sur son emplacement, près de la **Fontaine**.
- ◇ Révélez les **5 premières** cartes et placez-les, face visible, dans le **Parc**, près de la pioche.

JOUEUSES ET JOUEURS

Dans ces règles, le mot « joueur » renvoie à toute personne jouant à Flamecraft, quel que soit son genre.



MODULE COMPAGNONS : voir page 17.
MODE SOLO : voir page 18.

5 DRAGONS FANTAISIE

- Mélangez toutes les cartes **Dragon Fantaisie** pour former la pioche Fantaisie et placez-la sur son emplacement, près de la **Fontaine**.

6 ENCHANTEMENTS

- Choisissez soit la pioche Enchantement **Violet**, soit la pioche Enchantement **Doré**. Vous n'aurez pas besoin des cartes de l'autre pioche. (Nous vous recommandons d'utiliser les violets pour votre première partie.)
- Mélangez la pioche choisie et placez-la sur son emplacement à l'intérieur de la piste de Réputation.
- Révélez les **5 premières** cartes et placez-les en une rangée de cartes, face visible, à côté de la pioche.

7 MISE EN PLACE DES JOUEURS

- Chaque joueur choisit un **pion Joueur** (dragon) et prend le **marqueur Réputation** (cœur) de même couleur, ainsi qu'une **aide de jeu**.
- Rassemblez tous les **marqueurs Réputation** utilisés et piochez-en un au hasard pour déterminer le **Premier Joueur**. Placez ensuite tous les marqueurs Réputation près de la case « 1 » de la **piste de Réputation**.
- Chaque joueur pioche une main de **3 Dragons Artisans**.
- Distribuez **2 Dragons Fantaisie** à chaque joueur. Chaque joueur choisit **1 Dragon Fantaisie** qu'il conserve et replace **l'autre** au bas de la pioche.
- À **4 ou 5 joueurs**, les 4^e et 5^e joueurs commencent la partie avec un **jeton Denrée** de leur choix.



*Vous pouvez garder secrètes les cartes que vous avez en main. Vous ne pouvez cependant pas cacher **combien** vous avez de cartes en main.*

Aperçu

Votre objectif est de devenir le plus renommé et le plus habile des Gardiens des Flammes de la ville ! Renforcez votre **Réputation** ❤️ en visitant des **Boutiques** pour y placer des **Dragons Artisans**, lancez des **Enchantements**, et accomplissez les objectifs secrets de vos **Dragons Fantaisie**.

Les joueurs jouent chacun son tour, dans le sens horaire, en commençant par le **Premier Joueur**. À son tour, un joueur doit visiter une nouvelle **Boutique**, puis choisir s'il y collecte des **Denrées** ou y lance un **Enchantement**. La partie se poursuit jusqu'à ce que la **pioche Artisan** ou la **pioche Enchantement** soit vide (voir Fin de Partie, p.13).

À la fin de la partie, le joueur en tête sur la **Piste de Réputation** l'emporte !

Dragons Artisans

Enchantements

SYMBOLE ENCHANTEMENT

SYMBOLE DRAGON



Coût pour lancer cet Enchantement

Récompense pour avoir lancé cet Enchantement

Ce qui se passe lorsque vous embrasez (🔥) ce Dragon

Boutiques

SYMBOLE BOUTIQUE



CAPACITÉ DE LA BOUTIQUE

EMPLACEMENTS DRAGON

Types de Dragons jouables à cet emplacement

Récompense pour avoir placé un Dragon sur cet emplacement

Pour les cartes Dragon Fantaisie, voir p.13.

Jouer votre Tour

À votre tour, vous devez **visiter une nouvelle Boutique**, puis choisir d'y **Collecter** ou d'y **Enchanter**.

À la fin de votre tour, vous devez vérifier si vous **développez la Ville**, puis **défausser** vos Dragons et Denrées en excès. Enfin, vous **renouvelez** les Enchantements et Dragons Artisans face visible.

Les chapitres suivants détaillent chacune de ces étapes.

Visiter une Boutique

Au début de votre tour, déplacez votre pion Joueur sur n'importe quelle autre Boutique de la Ville. (La Boutique choisie doit être **différente** de celle que vous avez visitée au tour précédent.)

Pour vous déplacer sur une Boutique déjà occupée par **d'autres joueurs**, vous devez donner à **chacun 1 Denrée** de votre choix, ou **1 Pièce**, prise dans votre réserve personnelle. Si vous n'avez pas assez de Denrées ou de Pièces pour en donner 1 à chaque joueur, vous devez choisir de visiter une autre Boutique.



EXEMPLE Olivier souhaite vraiment visiter Écaille à la Taille, bien que 2 autres joueurs y soient déjà. Il décide de donner 1 🍞 à Violette et 1 🧪 à Thomas.

Collecter dans une Boutique

Si vous choisissez de **Collecter** dans la boutique que vous visitez, résolvez ces étapes **dans l'ordre** :

- 1 **COLLECTER DES DENRÉES** : Gagnez les Denrées, les Pièces et les Dragons de la Boutique, ainsi que de chaque Dragon Artisan et Enchantement présents.
- 2 **(FACULTATIF) PLACER UN DRAGON** : Vous pouvez placer 1 Dragon Artisan de votre main sur un emplacement Dragon de même symbole, et ainsi obtenir la récompense indiquée dans cet emplacement.
- 3 **(FACULTATIF) EMBRASER UN DRAGON** : Vous pouvez utiliser la capacité  de l'un des Dragons Artisans présents dans la Boutique.
- 4 **(FACULTATIF) UTILISER LA CAPACITÉ DE LA BOUTIQUE** : Vous pouvez utiliser la capacité de la Boutique, si elle en a une.



1 Collecter des Denrées

Lorsque vous Collectez dans une Boutique, vous gagnez **1 Denrée**, **1 Pièce** ou **1 Dragon Artisan** offert par la Boutique, et **1 Denrée** pour chaque **Dragon Artisan** et **Enchantement** présents.

Le **symbole** en **haut à gauche** de chaque carte vous indique **ce que vous gagnez** :



Gagnez 1 **Denrée** du symbole indiqué.



Gagnez 1 **Denrée** de votre choix.



Gagnez 1 **Pièce**.



Prenez un **Dragon Artisan** de votre choix dans le Parc ou piochez la première carte de la pioche Artisan.

Prenez les **Denrées** et/ou les **Pièces** que vous avez gagnées dans la réserve commune et placez-les dans votre **réserve personnelle**, devant vous. Cette réserve doit rester **visible** de tous les joueurs. Placez les Dragons Artisans que vous avez gagnés dans votre **main**.



Les Pièces **ne sont pas** des Denrées : lorsque vous gagnez une Denrée de votre choix, vous ne pouvez pas choisir une Pièce.



EXEMPLE *Violette collecte au Dragon Mitron. Elle gagne 2  (de la Boutique et de son Enchantement), plus 1  et 1  (offerts par les Dragons présents).*



2 Placer un Dragon

Après avoir collecté des Denrées, vous **pouvez** placer **1 Dragon Artisan** de votre main dans n'importe quel **emplacement Dragon vide** de la Boutique.

Pour cela, le **symbole** du Dragon (en haut à gauche) doit **correspondre** à l'un des symboles de l'**emplacement vide** sur lequel vous le placez. Les emplacements d'une Boutique peuvent être remplis **dans n'importe quel ordre** (et **pas nécessairement** de gauche à droite).

Après avoir placé votre Dragon, gagnez les **récompenses** indiquées sur l'emplacement (voir Récompenses, ci-dessous).



Si un emplacement Dragon dispose de **plusieurs symboles**, vous pouvez y placer un Dragon correspondant à n'importe lequel de ces symboles. S'il dispose du symbole , vous pouvez y placer un Dragon disposant de **n'importe quel** symbole.



EXEMPLE
Violette place un Dragon  de sa main sur l'emplacement du milieu. En récompense, elle peut piocher un nouveau Dragon Fantaisie .

Récompenses

Les joueurs gagnent diverses **récompenses** au cours de la partie en plaçant des Dragons Artisans, en Enchantant des Boutiques, et en réalisant les objectifs des Dragons Fantaisie.



GAGNER DE LA RÉPUTATION : Gagnez les points de Réputation indiqués en avançant votre marqueur sur la Piste de Réputation.



PIOCHER UN DRAGON FANTAISIE : Piochez un nouveau Dragon Fantaisie (voir Dragons Fantaisie, p.13).



PIOCHER UN DRAGON ARTISAN : Prenez un Dragon Artisan visible dans le Parc ou prenez la première carte de la pioche.



GAGNER DES PIÈCES : Gagnez les Pièces indiquées. Les Pièces peuvent remplacer **n'importe quelle Denrée** lorsque vous payez une action (ce sont des **jokers**).



Chaque Pièce non dépensée vaut 1  à la fin de la partie.



Remplir une Boutique

À tout moment de votre tour, si vous avez placé un Dragon **sur le dernier emplacement** d'une Boutique, vous devez piocher une **nouvelle Boutique**, **sans la consulter**, et la placer **face cachée** sur un emplacement vide de la Ville (peu importe lequel). À la **fin de votre tour**, vous **révélez** chaque nouvelle Boutique piochée pour **développer la Ville**.

Certaines capacités vous permettent de remplir une Boutique différente de celle sur laquelle vous êtes (voire plusieurs Boutiques dans le même tour).



EXEMPLE
Comme Violette remplit le dernier emplacement de Dragon Mitron, elle pioche une nouvelle Boutique et la place face cachée.



Le nombre d'emplacements Boutique en Ville est limité : 12 lors d'une partie à 1-2 joueurs, et 14 lors d'une partie à 3-5 joueurs (en utilisant les emplacements bordant le Parc). Si la Ville est pleine, ignorez l'étape Remplir une Boutique.



3 Embraser un Dragon

Chaque Dragon Artisan possède une capacité **Embracement** . Tous les Dragons ayant le même **symbole** ont la même capacité. (Ces capacités sont détaillées au chapitre Capacités, p.14.)

Lorsque vous Collectez dans une Boutique, vous pouvez utiliser la capacité d'un Dragon Artisan qui s'y trouve, **n'importe lequel**. (Il peut s'agir d'un Dragon que vous avez placé ou d'un Dragon qui s'y trouvait déjà avant votre visite.)



EXEMPLE

Violette décide d'embraser Souffleglace pour gagner 3 Dentrées différentes de son choix.

4 Utiliser la Capacité d'une Boutique

Certaines Boutiques disposent de **capacités spéciales** indiquées sur leur carte. Comme **dernière** étape de votre action Collecter dans une Boutique, vous **pouvez** utiliser la capacité de la Boutique.



*Vous pouvez utiliser la capacité spéciale d'une Boutique uniquement si vous y Collectez, **et pas** lorsque vous choisissez de l'Enchanter.*



EXEMPLE

Violette utilise la capacité de Dragon Mitron : elle dépense 2 [gold coin icon] collectés plus tôt lors de ce tour pour prendre 2 nouveaux Dragons Artisans du Parc.

Offrir des Cadeaux

Certaines capacités vous permettent **d'offrir** des Dentrées, des Pièces, ou des cartes aux **autres joueurs** pour gagner des points de Réputation ou d'autres récompenses.

Chaque fois que vous offrez des cadeaux, répartissez librement les éléments, pris dans **votre réserve personnelle**, parmi les autres joueurs de votre choix (sauf indication contraire). Vous pouvez offrir des **Pièces** à la place de Dentrées.

Si une capacité vous accorde une récompense autre que de la Réputation lorsque vous faites un cadeau, elle provient de la réserve commune et non de celle du joueur recevant le cadeau.



EXEMPLE *Thomas utilise la capacité de la Boutique Terres Éthérées pour offrir 3 Dentrées d'un même type, chacune contre 2 ou 1 . Il décide de donner 1 à Violette et 2 à Olivier, et choisit 4 et 1 comme récompenses.*



Enchanter une Boutique

Si vous décidez d'**Enchanter** la Boutique que vous visitez, résolvez ces étapes **dans l'ordre** :

1 LANCER UN ENCHANTEMENT : Choisissez une carte Enchantement dans la rangée face visible et portant le même symbole que la Boutique. Payez son coût en Denrées pour la glisser sous la Boutique et gagner les récompenses indiquées dessus.

2 (FACULTATIF) EMBRASER DES DRAGONS : Vous pouvez utiliser les capacités  de n'importe quels Dragons Artisans présents dans la Boutique.

Pour Enchanter la Boutique que vous visitez, vous devez être capable d'y **lancer un Enchantement** (il doit y avoir un **Enchantement face visible** ayant le même symbole que la Boutique et vous devez pouvoir payer son **coût** ; voir ci-contre).



Symbole Enchantement

Lorsqu'une capacité dispose du symbole , il désigne une carte Enchantement ou l'action de Lancer un Enchantement. « Réservez un  » signifie « Réservez un Enchantement », et « Après avoir  » signifie « après avoir lancé un Enchantement ».

1 Lancer un Enchantement

Pour **Enchanter** une Boutique, choisissez **1 carte Enchantement visible** dans la **rangée face visible** à l'intérieur de la piste de Réputation et portant dans son coin supérieur gauche le **même symbole** que la Boutique. **Lancez** ensuite l'Enchantement en payant les **Denrées** indiquées : elles sont replacées dans leurs piles respectives.

Vous pouvez payer des **Pièces** en remplacement de n'importe quelle Denrée (sauf si l'Enchantement a un symbole ). Si vous dépensez plusieurs Pièces, chacune peut être dépensée pour une **Denrée différente**, si vous le souhaitez.

Une fois le coût payé, gagnez les **récompenses** indiquées au bas de la carte (voir Récompenses, p.8), puis **glissez** l'Enchantement sous la Boutique (afin que les joueurs puissent facilement voir que la Boutique produit désormais **1 Denrée supplémentaire**).



Les Enchantements que vous prenez dans la rangée ne sont pas renouvelés avant la fin de votre tour (voir Fin de votre Tour, p.12).



EXEMPLE Olivier visite Végétalys et décide de l'Enchanter. Il paie 1 , 1 , et 3  pour prendre 1 Enchantement  dans la rangée, et le glisse sous la Boutique. Cela lui rapporte 4  et un nouveau Dragon Artisan, qu'il décide de prendre dans le Parc. **+4** 