



PHASE DE RENCONTRE

(*Vin d'jeu* d'aide : www.vindjeu.eu)

- Si dans un **lieu de pouvoir** : lire le \$ indiqué sur le plateau et ne pas piocher de carte.
- Ailleurs : **piocher** 1 carte rencontre
- Si la rencontre vous fait vous **déplacer** quelque part, ne pas repiochez 1 carte rencontre.
- Carte rencontre **personnage/terrain** : défaussée après
- Carte rencontre **Cité** : peut être gardée par le joueur & jouée lorsqu'on est arrivé dans la cité après avoir résolu la carte rencontre piochées.
- Jouer la carte cité et lancer 1 dé pour résoudre un des 6 points puis défausser.

1. DECOUVRIR CE QUE VOUS AVEZ RENCONTRE

Le 1^{er} \$ indique 12 rencontres.

Lancer 1 dé + **numéro de la case** du plateau + 1 (si vous avez **3 ou 4 points de destinée**) ou + 2 (si vous avez **min 5 points de Destinée**) = Numéro de rencontre

Si > 12 → = 12

2. CHOISIR SA REACTION

Sur base de la lettre & de l'adjectif.

On ne peut choisir « **Courtiser** » que si son personnage est de sexe opposé à la personne rencontrée.

3. DETERMINER SON DESTIN

- Si on a une **compétence magistrale** listée dans 1 des 3 \$:
Avant de lancer le dé du destin, le compteur demande si vous voulez l'utiliser sans dire s'il y a des compétences obligatoires parmi les 3 \$.
Si on **décide** de l'utiliser, on ne jette pas le dé du destin.
- Lancer le **dé du Destin** :
 - « - » = lire le \$-1
 - « » = lire le \$
 - « + » = lire le \$+1
- **Compétences**
Si vous possédez plusieurs compétences listées, choisissez laquelle vous utilisez sans connaître le texte qui suit.
Si « **obligatoire** » : obligé de lire ce \$ si on possède cette compétence / trésor / statut

4. CONCLURE VOTRE RENCONTRE

D = points de Destinée

H = points d'Histoire

Fo = Fortune

On ne peut pas obtenir la Fo fabuleuse si on ne possède pas de trésor.

Si on perd son dernier trésor et qu'on a Fo fabuleuse, elle retombe à princière.

Caractères droits = jeton compétence niveau talentueux

Si plus de jeton, noter la compétence.

Si vous possédez déjà cette compétence, la retourner niveau magistral

Niveau 1 = talentueux // Niveau 2 = Magistral

Gagner/Perdre une compétence = Gagner/Perdre 1 niveau

Caractères italiques = carte statut

Pour une partie plus courte, n'autoriser qu'un statut à la fois. Si on a déjà un statut, défausser l'ancien.

Si une statut fait perdre 1 compétence = temporaire. Dès que le statut est perdu, on regagne la compétence.

[Trésor] = en piocher un

[Tapis volant] (p.ex.) = rechercher le tapis volant dans le paquet Trésor.

Si quelqu'un d'autre possède ce trésor, prenez-le lui.

THE LEGENDARY STORYTELLING BOARDGAME
IN THE WORLD OF ALADDIN AND SINDBAD

BY ERIC GOLDBERG