

## LA CORNE D'ABONDANCE

10



Vous n'avez besoin que d'un seul exemplaire de la Corne d'Abondance pour jouer avec.

### MISE EN PLACE :

La carte *Corne d'Abondance* ne remplace pas un paquet de cartes Exploit mais s'ajoute à celui-ci. Placez cette carte **sur** le paquet de cartes Exploit de l'emplacement 2.

Cet Exploit s'accomplit de la même manière que n'importe quel autre, pour le coût de 2.

Un joueur doit avoir accompli l'Exploit *La Corne d'Abondance* pour que les joueurs puissent accéder aux cartes Exploit situées en dessous.



# DICE FORGE

### RAPPEL :

Chaque joueur commence la partie avec un dé clair (comporte la face 1) et un dé foncé (comporte les faces 2 et 3). La couleur du dé renvoie à la couleur de la structure du dé. Cette couleur n'avait pas d'autre utilité jusqu'à présent que de servir d'aide-mémoire aux joueurs le désirant. Pour plus d'informations, consulter les règles du jeu de base (parties I-Matériel et II-Rangement).

### INTERACTIONS SPÉCIALES :

- Si vous accomplissez l'Exploit **L'Orfèvre** (carte de Dice Forge Rebellion) et que vous possédez actuellement *la Corne d'Abondance* recevez 2 comme si vous aviez accompli cet Exploit. Ne recevez 2 si vous ne possédez pas la carte actuellement, même si vous l'avez eue durant la partie.
- L'effet de la Corne d'Abondance s'ajoute à l'effet de **la Grande Ours**, du **Pégase** (carte promo) ou de **la Main Gauche** (carte de Dice Forge Rebellion) ainsi que du **Feu éternel** (carte de Dice Forge Rebellion) mais sans interaction particulière.

La carte *Corne d'Abondance* dispose de 3 types d'effets. L'effet se trouve sur le recto de la carte. Une fois l'Exploit accompli, retourner la carte pour trouver les effets et sur le verso.

**Effet** : choisissez une face sur chacun de vos dés. Remplacez vos dés sur votre Inventaire en affichant les faces choisies. Appliquez les pouvoirs des faces de dés affichées, comme si vous receviez **les faveurs des dieux**.

**Effet** : choisissez une face sur votre **dé clair**. Remplacez-le sur votre Inventaire en affichant la face choisie et appliquez-en son pouvoir, comme si vous receviez **une faveur mineure**.

**Condition d'activation d'effet** : après que vous avez été chassé par un autre joueur.

**Effet** : choisissez une face sur votre **dé foncé**. Remplacez-le sur votre Inventaire en affichant la face choisie et appliquez-en son pouvoir, comme si vous receviez **une faveur mineure**. Puis donnez cette carte au joueur qui vous a **chassé**. Il en est le nouveau propriétaire (jusqu'à ce qu'il soit chassé à son tour).

**Important** : l'effet n'est accompli qu'au moment de la première acquisition de la carte par le joueur qui accomplit normalement l'Exploit. Les joueurs qui obtiennent la carte en chassant le propriétaire de la carte ne peuvent obtenir que les effets et.

**Remarque** : seul le joueur propriétaire de la carte à la fin de la partie marque les 10 octroyés par la carte.

### Moyen d'obtention :

Participer à des tournois officiels Libellud, des concours ou des événements où Libellud est partenaire.



## Exemple de partie entre Dorine, Paul et Valentin

**Valentin** dispose de 2 🌀 et se rend sur l'île pour accomplir l'Exploit de la **Corne d'Abondance** et applique son effet 🌀 Il retourne ensuite la carte. Désormais les cartes **Les Sabots d'Argent** sont accessibles pour tous les joueurs.



C'est au tour de **Paul** qui dispose également de 2 🌀 . Il décide de chasser **Valentin** pour récupérer la **Corne d'Abondance** en se rendant sur l'île pour accomplir l'Exploit **Les Sabots d'Argent**. Valentin est chassé et reçoit donc les **faveurs des dieux** Il accomplit ensuite l'effet 🌀 de la **Corne d'Abondance** en choisissant une face 🎲 sur son **dé foncé**

**Paul** récupère quant à lui la carte de la **Corne d'Abondance** qu'il place face verso dans sa zone de jeu. En la récupérant **Paul** n'effectue pas l'effet 🌀 de la carte.



Une nouvelle manche débute et c'est de nouveau au tour de **Paul**. Ni **Valentin**, ni **Dorine** n'ont réussi à chasser **Paul** durant leurs tours. **Paul** peut ainsi activer l'effet 🌀 de la carte de la **Corne d'Abondance** et choisit la face 🎲 qu'il avait précédemment forgée sur son **dé clair**. Il ajoute ces ressources à son inventaire puis continue son tour.



Les joueurs vont tenter tout au long de la partie de récupérer et conserver la **Corne d'Abondance** suivant leurs intérêts stratégiques. En fin de partie c'est **Dorine** qui possède la **Corne d'Abondance** et qui marque donc les 10 🌀

## A PROPOS DES CARTES PROMOTIONNELLES DICE FORGE :

Certaines cartes promotionnelles peuvent ne **pas se trouver dans certains pays**. Chaque moyen d'obtention diffère suivant le pays.

Libellud ne peut être tenu responsable de l'impossibilité de trouver telle ou telle carte promotionnelle *Dice Forge*. L'obtention des cartes promotionnelles *Dice Forge* n'est pas garantie lors de l'achat du jeu ou de son extension *Rebellion*.