

2-4 GARDIENS OU GARDIENNES
40 MINUTES D'AVENTURE
7 ANS ET +

GARDIENS des SAISONS

APERÇU DU JEU

Gardiens des Saisons est un jeu coopératif composé de plusieurs aventures. Au cours d'une partie, vous jouez une aventure avec ses propres mise en place et conditions de victoire. Chaque aventure est rejouable même si vous l'avez déjà réussie.

LA PETITE HISTOIRE

La paix règne dans le Royaume de Lyfr, et cela grâce aux Gardiens qui veillent sur les habitants.

Dès que quelqu'un a besoin d'aide, les gardiens répondent à l'appel tout en restant prudents, car le Loup rôde et compte bien les capturer.

AVANT VOTRE 1^{RE} PARTIE

ASSEMBLEZ LE PUPITRE

Détachez les pièces du pupitre et assemblez-les selon le schéma ci-dessous. Vous n'aurez pas besoin de le démonter pour le ranger dans la boîte.



COLLEZ LES POCHETTES TRANSPARENTES DANS LE LIVRE DES SAISONS

12 pochettes (3 par double-page) sont à coller dans le livre des saisons sur les emplacements délimités par des pointillés, fente vers le haut. ⚠ **Positionnez bien les pochettes, car vous ne pourrez pas les décoller par la suite.**

PLACEZ LA CARTE MUSÉE DANS L'ENVELOPPE BLEUE

La carte Musée, qui se trouve parmi les cartes Objet, est utilisée uniquement dans l'aventure « Le musée des 4 saisons ». Glissez-la dans l'enveloppe bleue.



COCOW, NOTRE MASQUETTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : le mot Gardien(s) et le mot joueur(s) désignent les Gardiennes et les Gardiens, ainsi que les joueuses et les joueurs.

MISE EN PLACE ET CONTENU

1 PION LOUP

Gardez le pion *Loup* près du livre des saisons. Il sera placé sur le plateau lors du 1^{er} tour de jeu.

1 PLATEAU-LIVRE

Placez le livre des saisons au centre de la table.

1 PUPITRE ET 48 CARTES DÉPLACEMENT

Placez le pupitre près du livre des saisons.

Mélangez les cartes *Déplacement* et placez-les dans la partie droite du pupitre, face avec la flèche visible.

4 JETONS SAISON

Mélangez les 4 jetons *Saison* et piochez-en un.

Ce jeton indique la saison à laquelle débute la partie.

Ouvrez le livre des saisons à la saison correspondante.

Les onglets présents au bord des pages vous aideront à trouver une saison rapidement.

12 CARTES OBJET

Mélangez-les et glissez-en une, face cachée, dans chacune des 12 pochettes transparentes du livre des saisons.

4 CARTES GARDIEN ET 4 PIONS GARDIEN

Placez les 4 cartes *Gardien* près du livre des saisons et les 4 pions *Gardien* dans la maison de saison dans laquelle vous commencez la partie. Quel que soit le nombre de joueurs, les 4 *Gardiens* sont toujours présents.

1 CARTE COFFRE

La carte *Coffre* permet de ranger et de transporter jusqu'à 4 cartes *Objet*. Cette carte est utilisée dans certaines aventures. Suivez les instructions des cartes *Aventure* pour savoir si la carte *Coffre* est utilisée ou non.

90 CARTES AVENTURE

(réparties en 5 aventures, chacune dans une enveloppe colorée)

Sélectionnez une aventure et prenez l'enveloppe de la couleur correspondante.

Vous pouvez jouer les aventures dans l'ordre que vous voulez.

Pour une première partie, l'aventure orange « **BAZAR DANS LES SAISONS** » est recommandée.

Sortez les cartes *Aventure* de l'enveloppe, lisez la carte **1A** et laissez-vous guider.

Chaque carte comporte un numéro et une lettre **A** (pour le recto) ou **B** (pour le verso).

1A BAZAR DANS LES SAISONS

Une couleur et un symbole sont associés à chaque aventure.

BAZAR DANS LES SAISONS ⚙️

L'ENQUÊTE 🔍

L'ANNIVERSAIRE DU LOUP 🐺

LE MUSÉE DES 4 SAISONS 🏠

LES TRÉSORS DU ROYAUME 💎

LE LIVRE DES SAISONS

SAISON

Le livre est composé de 4 doubles-pages, chacune représentant une saison (printemps , été , automne , hiver ).

CASES DU LIVRE DES SAISONS

Le déplacement sur toutes les cases du livre des saisons fonctionne de la même manière. Cependant, certaines cases sont spéciales et ne sont accessibles qu'au Loup ou aux Gardiens.

RACCOURCIS ()

Les raccourcis ne sont pas des cases. Ils permettent de relier deux cases qui ne sont pas côte à côte. Pour emprunter un raccourci, les Gardiens doivent avoir un pouvoir indiquant qu'ils peuvent le faire.

Le Loup ne peut pas emprunter les raccourcis.

CACHETTES ()

Les cachettes  sont des cases. Il y en a trois dans chaque saison et chacune contient une carte *Objet* (face cachée en début de partie).

Les cachettes  sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans une cachette .

Lorsqu'un Gardien accède à une cachette , les joueurs peuvent consulter la carte *Objet* qui s'y trouve, puis, au choix :

- placer la carte *Objet* sur la carte *Coffre* (si la carte *Coffre* est en jeu),
- échanger la carte *Objet* trouvée dans la cachette  avec une de celles déjà placées sur la carte *Coffre* (si la carte *Coffre* est en jeu),
- replacer la carte *Objet* face visible dans la cachette .

MAISON DE SAISON ()

Les maisons de saison sont des cases. Il y en a une dans chaque saison et les pions *Gardien* y sont placés en début de partie. Les maisons sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans une maison de saison.

ROULOTTE DU LOUP ()

Les roulottes sont des cases accessibles uniquement au Loup. Il y en a une dans chaque saison. Si tous les Gardiens sont à l'abri du Loup (dans une cachette , une maison ou un portail ) , celui-ci se déplace vers sa roulotte. Lorsqu'il atteint la case roulotte, il s'y arrête.

Note : la case roulotte n'est PAS la case devant la roulotte, mais bien la roulotte elle-même.

PORTAILS ()

Les portails  sont des cases. Ils permettent aux Gardiens de passer d'une saison du livre à une autre. À côté d'un portail  apparaissent une ou plusieurs pancartes indiquant les saisons auxquelles il permet d'accéder.

Pour passer d'une saison à une autre, tous les Gardiens doivent être dans un ou plusieurs portails  menant vers la même saison.

Les portails  sont des cases auxquelles les Gardiens peuvent accéder, mais pas le Loup. Les Gardiens sont à l'abri du Loup lorsqu'ils sont dans un portail .



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les aventures vous amèneront à explorer le Royaume de Lyfr au travers de missions. Vous ferez parfois des rencontres ou serez confrontés à des événements.

Les Gardiens sont joués de manière collective et aucun n'est attribué à un joueur en particulier.

Si chaque aventure est différente, vous devez respecter les règles communes qui suivent. Toutefois, quand une carte *Aventure* vous indique une règle exceptionnelle, vous devez appliquer cette dernière plutôt que la règle commune.

Lors d'une partie, les tours de jeu se succèdent comme indiqué ci-dessous :

TOUR DE JEU

1 TOURNEZ UNE CARTE DÉPLACEMENT

Prenez la première carte *Déplacement* dans la partie droite du pupitre, tournez-la et placez-la dans la partie gauche du pupitre.

L'association de ces deux cartes *Déplacement* (gauche et droite) indique l'ordre d'activation des personnages et leurs actions.



CETTE PARTIE DE LA CARTE INDIQUE QUELLE EST L'ACTION DU LOUP POUR CE TOUR.



CETTE PARTIE INDIQUE L'ORDRE D'ACTIVATION DES GARDIENS AINSI QUE LE TYPE D'ACTION QU'ILS PEUVENT EFFECTUER.

TYPES D'ACTIONS DES CARTES DÉPLACEMENT

- à Lors de son activation, le Loup **doit** être déplacé de la valeur indiquée. Le Gardien **peut** être déplacé d'un nombre de cases allant de 0 à la valeur indiquée.
- ✗ Le Loup ou le Gardien ne peut pas être activé lors de ce tour.
- 🌀 Le Gardien peut être placé directement dans le portail de votre choix.
- 🏠 Le Gardien peut être placé directement dans la cachette de votre choix.

2 ACTIVEZ LE LOUP

Le loup est toujours le premier à être activé lors d'un tour.

Si vous commencez la partie ou si les Gardiens viennent d'arriver dans une saison, le Loup n'est pas sur le livre des saisons.

Regardez la valeur affichée sur la carte *Déplacement* de gauche, sous le Loup, et placez le pion *Loup* sur la case du livre des saisons ayant la même valeur.

Lorsqu'il vient d'être placé, le Loup ne se déplace pas.

Si le Loup était déjà sur le livre des saisons, il est activé. Il doit se déplacer du nombre **exact** de cases indiqué par la carte *Déplacement*. Si la carte *Déplacement* affiche un ✗, le Loup n'est pas activé ce tour.

EXEMPLE

La partie commence, le **LOUP** n'est pas encore sur le livre des saisons. Placez-le grâce au 3 affichée sur la carte *Déplacement* et sur le livre des saisons.



Quelques règles à respecter lors du déplacement du Loup :

- Le Loup se déplace toujours vers le Gardien le plus proche (comptez les cases si nécessaire).
- Si plusieurs Gardiens sont à la même distance, choisissez le Gardien vers lequel le Loup se déplace.

EXEMPLE

Le **LOUP** est à 3 cases de **SAM** et de **PECK**.

Ce sont les joueurs qui décident vers quel Gardien se dirige le **LOUP**.

Ils choisissent de déplacer le **LOUP** vers **SAM**.

