



un jeu de Don Bone pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Dans une ancienne légende nordique, Freya, la déesse de la fertilité et de l'amour, doit une partie de sa beauté irrésistible à un collier enchanteur, Brisingamen. Selon la légende, Freya conclut un marché avec quatre nains, marché par lequel elle accordait ses faveurs à chacun de ceux-ci qui lui remettrait une partie du collier. Ce marché entraîna malheur, mort et destruction. Mais il s'agit d'une histoire pour un autre jeu. Le présent jeu s'inspire de l'histoire de la création du collier Brisingamen.

Chaque joueur est un nain artisan expérimenté qui fabrique des bijoux rapportant aux nains richesse et prestige. Êtes-vous tenté par l'offre de Freya et souhaitez-vous fabriquer une partie de Brisingamen ?

## Matériel de jeu

1 plateau de jeu

80 petites pierres précieuses (16 pierres précieuses de chacune des 5 couleurs)



Rubis    Émeraude    Saphir    Améthyste    Ambre

30 grosses pierres précieuses (6 pierres précieuses de chacune des 5 couleurs)



Rubis    Émeraude    Saphir    Améthyste    Ambre

30 disques nain (6 disques chacun en 5 couleurs) avec des autocollants pour le dessus et le dessous



38 cartes  
monture avec  
montures en  
argent pour le  
rubis,  
l'émeraude, le  
saphir et  
l'améthyste

7 cartes  
Brisingamen  
avec montures  
en or pour  
l'ambre

15 cartes  
compétence ( 3  
x vitesse  
(speed), 3 x  
chauve-souris  
(bat), 3 x voleur  
(thief), 3 x  
déplacement  
furtif (stealth), 1  
x force  
(strength), 2 x  
endurance  
(stamina) )



12 marqueurs compétence (3 x vitesse, 3 x déplacement furtif, 3 x chauve-souris, 1 x force, 2 x endurance)



18 jetons action gratuite



5 aides de jeu



5 fiches de joueur



Avant la première partie, vous devrez détacher les jetons action gratuite. Vous devrez également apposer les autocollants sur le dessus et le dessous de chaque disque nain. Pour chaque disque, il y a un autocollant avec des pierres précieuses et un autocollant possédant le même numéro mais sans pierre précieuse.

## Mise en place

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend le rôle d'un des nains artisans. Les joueurs prennent le nombre de nains ouvriers indiqué dans le tableau ci-dessous. Chaque joueur prend aussi la fiche de joueur correspondant au nain qu'il a choisi ainsi qu'une aide de jeu.

Nombre de disques nain par joueur			
Nbre de joueurs	3	4	5
Nbre de nains	6	5	4

### Pierres précieuses

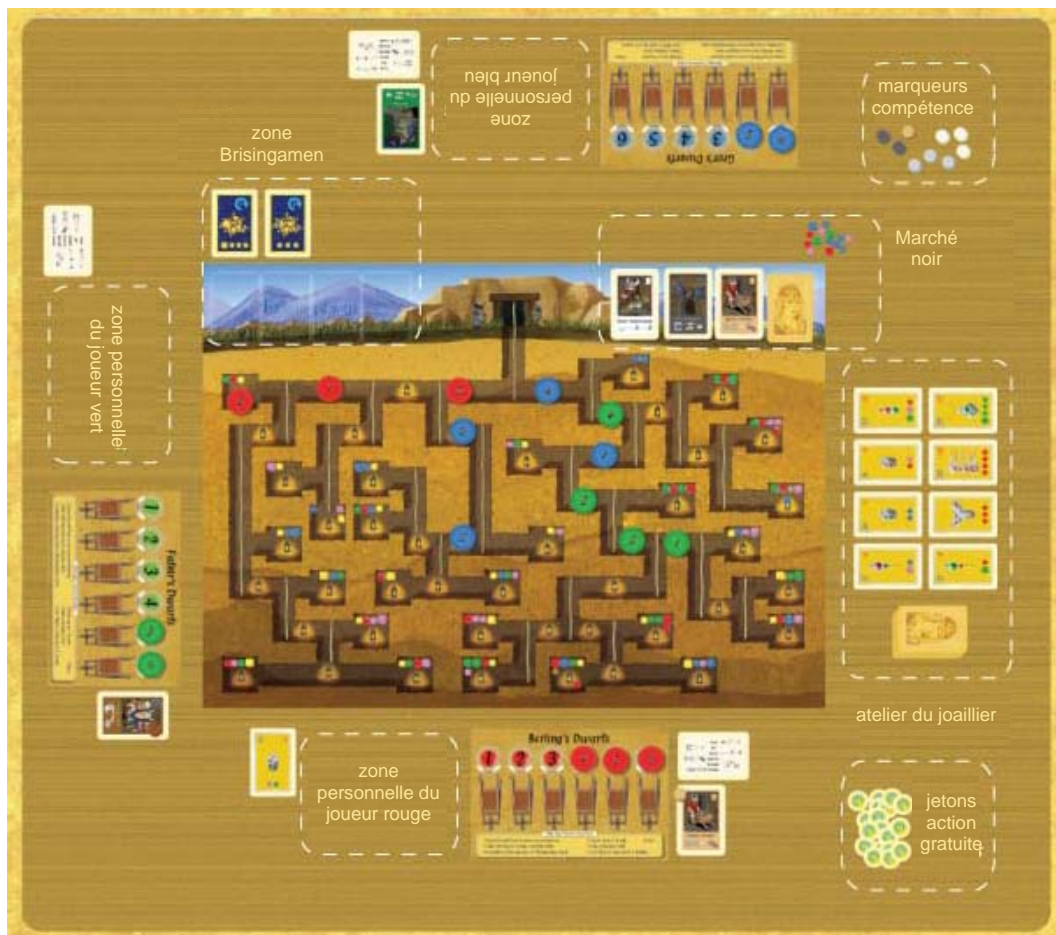
Séparez l'ambre (jaune) des autres pierres précieuses et posez-les sur les emplacements de couleur jaune (cube) dans les cavernes représentées sur le plateau de jeu. Placez les pierres précieuses restantes dans une tasse, mélangez-les et posez-les aléatoirement sur les emplacements de couleur grise (cube) dans les cavernes. Une pierre précieuse ne peut être posée que sur un emplacement correspondant à sa taille.

### Marché noir

Les pierres précieuses qui n'ont pas été posées dans les cavernes sont posées près du coin supérieur droit du plateau de jeu et constituent les premières pierres précieuses du marché noir.

### Cartes

Formez des paquets séparés pour les cartes compétence, les cartes monture et les cartes Brisingamen et mélangez chacun de ceux-ci. Mettez de côté 8 des cartes monture face visible pour constituer l'atelier du joaillier. Posez 3 cartes compétence face visible sur les emplacements du marché noir et posez à côté 6 cartes compétence face cachée pour former une pioche. Posez la première carte de la pioche des cartes Brisingamen face visible à côté de la zone Brisingamen. Prenez la première moitié des cartes monture et mélangez les avec les cartes Brisingamen et les cartes compétence restantes. Posez ces cartes face cachée au sommet de la seconde moitié des cartes montures pour former une pioche et posez celle-ci à côté de l'atelier du joaillier.



## Aperçu du jeu

### But du jeu

Vous êtes un nain artisan qui réalise de la joaillerie fine en argent et pierres précieuses. Vous utilisez votre équipe de nains pour exploiter une mine de pierres précieuses et insérer celles-ci dans des montures que vous pourrez vendre pour gagner du prestige. Bien entendu, plus magnifique sera la pièce de joaillerie, plus grand sera votre prestige, mais vous avez toutefois un quota à atteindre de sorte qu'il convient que vous travailliez rapidement. Vous gagnerez encore plus de prestige en terminant Brisingamen pour Freya et ses faveurs qu'en fabriquant la joaillerie la plus fine.

### Séquence de jeu

Choisissez le premier joueur au hasard. Le joueur choisi débute la partie et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que chaque joueur ait effectué son tour, le premier joueur suivant est celui qui est situé à la gauche du premier joueur actuel. Durant son tour, chaque joueur peut réaliser deux des actions suivantes. La même action peut être réalisée deux fois (à l'exception de l'action qui permet de prendre une carte compétence qui ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour) :

- déplacer un de ses disques nain
- prendre une carte monture de l'atelier du joaillier
- compléter totalement une carte monture ou une carte Brisingamen
- échanger des pierres précieuses sur le marché noir
- prendre une carte compétence sur le marché noir (une fois par tour)
- utiliser une carte voleur
- passer

### Fin du jeu et décompte

Le jeu se termine à la fin du tour d'un joueur lorsque :

- un joueur a utilisé le dernier de ses nains pour compléter une carte monture
- ou lorsque les quatre parties de Brisingamen ont été complétées

## Décompte

A la fin de la partie, les points de victoires sont attribués comme suit :

- le joueur qui met fin à la partie reçoit 6 points de victoire
- pour chaque petite pierre précieuse qui n'est pas située sur une monture complétée, vous gagnez 1 point de victoire
- pour chaque grande pierre précieuse qui n'est pas située sur une monture complétée, vous gagnez 2 points de victoire
- les pierres précieuses se trouvant dans une brouette sur la fiche du joueur ne valent rien
- pour chaque carte monture complétée, vous recevez les points de victoires indiqués sur cette carte
- pour chaque carte monture incomplète, vous perdez la moitié des points de victoire (arrondi à l'unité inférieure) indiqués sur cette carte
- si quatre des cartes Brisingamen ont été complétées, vous recevez 6 points de victoire pour chaque jeton action gratuite que vous n'avez pas utilisé
- si moins de quatre cartes Brisingamen ont été complétées, vous recevez 3 points de victoire pour chaque jeton action gratuite que vous n'avez pas utilisé

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points de victoire.

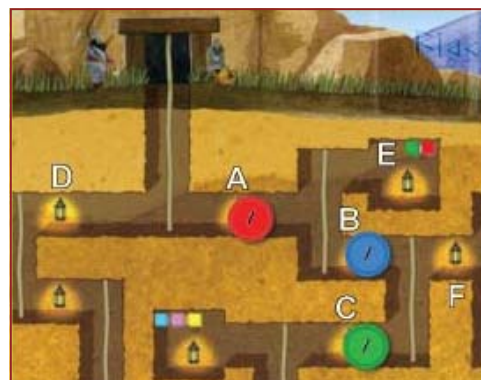
## Actions des joueurs

### 1. Déplacer un nain

Un joueur peut déplacer un de ses nains. Tous les nains entrent dans la mine et en sortent par l'entrée principale. Ils entrent dans la mine avec la face « no jewels » (pas de pierres précieuses) visible. Une et une seule compétence peut être attribuée à un nain au moment où il entre dans la mine (voir détail des cartes compétence ci-après). Un nain se déplace sur le plus proche emplacement de lanterne libre, dans n'importe quelle direction d'un bout à l'autre d'une galerie et peut dépasser deux autres nains de cette manière. Si un nain est déplacé hors de la mine, le joueur retire toutes les pierres précieuses de la brouette de ce nain représentée sur la fiche de joueur et les pose dans sa zone personnelle. Ces pierres précieuses seront disponibles pour compléter une monture lors d'une action ultérieure. Un nain qui a quitté la mine peut y revenir lors d'une action ultérieure.

### Collecte des pierres précieuses

Un nain peut s'emparer de toutes les pierres précieuses présentes dans la caverne si son déplacement se termine ou débute dans cette caverne, à la condition qu'il ne soit pas déjà porteur de pierres précieuses. S'il porte déjà des pierres précieuses, il ne peut en prendre d'autres que s'il détient une potion d'endurance (stamina). Les pierres précieuses sont placées dans la brouette de ce nain représentée sur la fiche du joueur, pour indiquer qu'il est porteur de pierres précieuses, et le disque de ce nain est retourné avec la face « jewels » (pierres précieuses) visible. Un nain ne peut pas entrer dans une caverne occupée par un autre nain et ne peut pas déposer de pierres précieuses à quelque endroit dans la mine.



### Exemple

Cet exemple illustre les trois premiers mouvements dans une partie. Le joueur rouge se déplace en premier et s'arrête sur l'emplacement de lanterne A. Le joueur bleu se déplace ensuite et va directement sur la lanterne B. Le joueur vert peut maintenant se déplacer en C, D, E ou F.

### 2. Prendre une carte monture

Un joueur peut prendre une des cartes monture disponibles dans l'atelier du joaillier et la poser face visible dans sa zone personnelle. Ce joueur ne doit pas nécessairement avoir les pierres précieuses correspondantes pour pouvoir prendre une carte monture. Dès qu'un joueur prend une carte monture, une carte est immédiatement prise au sommet de la pioche pour la remplacer. Si la carte piochée est une carte compétence, elle est posée sur le marché noir et une autre carte est piochée. Si trois cartes compétence sont déjà situées face visible sur le marché noir, la carte compétence piochée est posée face cachée sous la pioche de cartes compétence. Si la carte piochée est une carte Brisingamen (montures avec or et ambre), cette carte est posée face visible à côté de la zone Brisingamen. Les cartes continuent à être piochées de cette manière jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau huit cartes monture disponibles dans l'atelier du joaillier.

### 3. Compléter une carte monture ou une carte Brisingamen

#### a) cartes montures

Un joueur peut, s'il a toutes les pierres précieuses correctes, placer toutes les pierres précieuses requises sur une des cartes monture. Pour pouvoir placer les pierres précieuses, il faut également qu'un de ses nains se trouve en dehors de la mine (pour apporter la monture au marché). Ce nain est retiré du jeu. Une fois qu'elles ont été placées sur une carte, les pierres précieuses ne peuvent plus être retirées.

Dès qu'un joueur complète sa dernière monture (c'est-à-dire que tous ses nains ont été retirés du jeu), la partie se termine à la fin du tour de ce joueur. Ce joueur peut réaliser sa seconde action si le jeu se termine durant sa première action et il peut utiliser jusqu'à trois de ses jetons action gratuite à la fin de son tour.

## b) Cartes Brisingamen

Un joueur peut également compléter une des montures de Brisingamen s'il possède toutes les pièces d'ambre requises. La carte complétée est posée sur un des quatre emplacements de la zone Brisingamen. Le joueur doit posséder un nain en dehors de la mine pour réaliser cette action, mais ce nain n'est pas retiré du jeu une fois cette action réalisée. Freya récompense ensuite le joueur, celui-ci obtient ainsi le nombre de jetons action gratuite indiqué sur la carte qu'il a complétée.

Dès qu'un joueur complète la quatrième monture de Brisingamen, la partie se termine à la fin du tour de ce joueur. Ce joueur peut réaliser sa seconde action si le jeu se termine durant sa première action et il peut utiliser jusqu'à trois de ses jetons action gratuite à la fin de son tour.

Quelque soit la manière dont la partie se termine, pas plus de quatre parties de Brisingamen ne peuvent être complétées, et aucune carte monture ne peut être complétée s'il n'y a pas un nain hors de la mine pour pouvoir la porter au marché.

Points de victoire  
obtenus si  
complétée



Pierres précieuses  
requises pour  
pouvoir compléter

**Carte Monture**

Points de victoire  
perdus si non  
complétée



Nbre de jetons  
action gratuite  
obtenus si  
complétée

Pierres précieuses  
requises pour  
pouvoir compléter

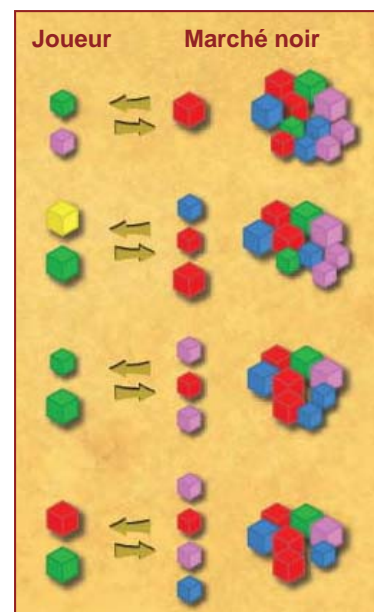
**Carte Brisingamen**

## 4. Echanger des pierres précieuses sur le marché noir

Un joueur peut choisir d'échanger des pierres précieuses sur le marché noir. Les joueurs ne peuvent échanger que les pierres précieuses qu'ils ont sorties de la mine. Ils ne peuvent pas échanger les pierres précieuses qui sont toujours dans les brouettes des nains dans la mine ou les pierres précieuses qui ont déjà été utilisées pour compléter une carte. Durant une action, un joueur peut échanger jusqu'à deux pierres précieuses de n'importe taille.

Les pierres précieuses peuvent être échangées contre des pierres précieuses de même taille OU une grande pierre précieuse peut être échangée contre deux petites OU deux petites peuvent être échangées contre une grande. Un maximum de deux pierres précieuses appartenant au joueur peuvent être échangées.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur échange les pierres précieuses situées à gauche contre les pierres précieuses du marché noir. Le joueur peut, s'il le souhaite, n'échanger qu'une seule pierre précieuse.



## 5. Prendre une carte compétence sur le marché noir

Un joueur peut prendre une seule carte compétence sur le marché noir (et recevoir le marqueur compétence correspondant). S'il y a des cartes compétence dans le paquet de cartes compétence face cachées, la carte du dessus de la pioche remplace la carte compétence piochée par le joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser cette action qu'une seule fois durant leur tour.

## 6. Utiliser une carte voleur

Le joueur peut utiliser une carte voleur comme une action, s'il en a une. Les effets de cette carte sont détaillées au chapitre « cartes compétence ».

## Actions gratuites

A la fin du tour normal d'un joueur, il peut s'il le souhaite utiliser jusqu'à trois jetons action gratuite. Chaque jeton lui permet de réaliser une des actions décrites ci-dessus (1 à 5). Les jetons sont retirés du jeu une fois qu'ils ont été utilisés.

Les jetons qui n'ont pas été utilisés rapportent des points de victoire en fin de partie.

## Cartes compétence

Les cartes compétence peuvent être acquises au marché noir (voir action 5). Quand un joueur prend une carte compétence, il pose la carte face visible dans sa zone personnelle (devant lui) ainsi que le marqueur compétence correspondant. Un joueur ne peut pas posséder plus de trois cartes compétence en même temps. Un joueur ne peut pas prendre une carte compétence d'un même type qu'une de celles qu'il possède déjà.

Utiliser un voleur est une action à part entière. Les autres compétences peuvent être attribuées à un nain lorsqu'il entre dans la mine. Le marqueur compétence correspondant est posé sur le nain. Chaque disque nain ne peut porter qu'un seul marqueur compétence à la fois. Les compétences sont activées dès qu'elles sont attribuées au nain, ou au moment d'une action ultérieure lors de laquelle le nain est déplacé. La potion de force peut être activée sans qu'il y ait déplacement du nain, mais dans ce cas ceci équivaut à une action.

Si un nain quitte la mine sans avoir utilisé la compétence qui lui a été attribuée, la compétence est perdue et la carte et le marqueur sont défaussés.



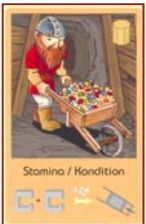
### Voleur

Pour utiliser une carte voleur, le joueur doit avoir au moins un nain hors de la mine. Quand le voleur est activé, le joueur peut prendre une grande pierre précieuse, ou deux petites, disponibles chez un autre joueur ou sur le marché noir. Les pierres précieuses qui ont déjà été utilisées pour compléter une carte ou qui sont dans la brouette d'un nain ne peuvent pas être volées. Quand le voleur a été utilisé, sa carte est retirée du jeu et les pierres précieuses peuvent être utilisées par le joueur qui les a volées pour compléter une monture lors d'une action ultérieure.



### Chauve-souris

Quand un nain portant une chauve-souris entre dans une caverne, il peut libérer la chauve-souris pour transporter jusqu'à deux pierres précieuses de n'importe quelle taille en dehors de la mine. Un nain ne peut pas récolter des pierres précieuses dans une caverne (pour les placer dans sa brouette) si, au début de son action, il porte une chauve-souris. Le nain n'est pas obligé de récolter les pierres précieuses restantes dans la caverne. Les pierres précieuses qui sont rapportées par la chauve-souris sont disponibles pour être utilisées sur une monture lors d'une action ultérieure. Immédiatement après avoir été utilisés, la carte et le marqueur sont retirés du jeu.



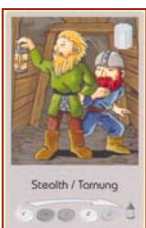
### Potion d'endurance

Pour activer cette potion, un nain doit avoir déjà récolté des pierres précieuses dans une caverne. Cette potion permet au nain de récolter toutes les pierres précieuses d'une seconde caverne. Immédiatement après avoir été utilisés, la carte et le marqueur sont retirés du jeu.



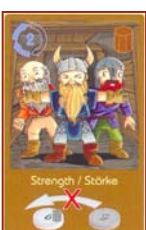
### Potion de vitesse

Cette potion peut être activée aussitôt qu'elle est donnée à un nain qui entre dans la mine. Elle permet au nain d'effectuer deux déplacements complets lors d'une seule action. Entre deux mouvements, un nain peut récolter des pierres précieuses dans une caverne. Une fois que cette compétence est activée, elle demeure disponible aussi longtemps que le nain reste dans la mine, mais elle est perdue dès qu'il en sort et la carte et le marqueur sont retirés du jeu.



### Potion de déplacement furtif

Cette potion peut être activée aussitôt qu'elle est donnée à un nain qui entre dans la mine. Elle permet au nain de dépasser quatre autres nains durant son tour. Une fois que cette compétence est activée, elle demeure disponible aussi longtemps que le nain reste dans la mine, mais elle est perdue dès qu'il en sort et la carte et le marqueur sont retirés du jeu.



### Potion de force

Le joueur peut activer cette potion aussitôt qu'elle est donnée à un nain qui entre dans la mine ou lors d'une action ultérieure, soit à la place d'un déplacement soit en même temps qu'un déplacement de nain. Tant que cette potion est active, aucun nain des autres joueurs ne peut dépasser ce nain. La potion fait effet durant deux tours. Quand la potion est activée, le joueur fait pivoter la carte d'un demi-tour pour indiquer qu'elle fera effet pendant encore deux tours. Après le tour suivant (que le joueur ait ou non déplacé ce nain), le joueur fait pivoter la carte d'un quart de tour pour indiquer que la carte ne fera plus effet que durant un tour. Après le dernier des deux tours, la carte et le marqueur sont retirés du jeu.

## F.A.Q

Puis-je réaliser deux fois la même action durant le même tour ?

*Oui. Sauf que vous ne pouvez prendre une carte compétence qu'une seule fois durant le même tour.*

Puis-je ne compléter qu'une partie d'une carte monture ou d'une carte Brisingamen ?

*Non. Vous devez poser toutes les pierres précieuses lors d'une seule action pour compléter la carte.*

Si je complète la quatrième carte Brisingamen lors de mon dernier tour, puis si j'utilise mon dernier nain pour compléter mon quota de cartes monture, vais-je récolter deux fois le bonus de 6 points de victoire ?

*Non. Vous ne gagnez pas le bonus deux fois.*

La règle qui ne permet de prendre qu'une seule carte compétence durant le même tour, est-elle également applicable lors de l'utilisation des jetons action gratuite ?

*Oui. Un tour consiste en deux actions normales et jusqu'à trois actions gratuites.*

Lorsque je déplace un nain qui possède une compétence, suis-je obligé d'utiliser celle-ci ?

*Non. Ce n'est pas obligatoire.*

**Traduction**

**Frédéric FRENAY**

**Mise en page**

**LudiGaume**  
<http://www.ludigaume.net>