

YROO

RÈGLES DU JEU



YRO

Dans ce jeu de cartes, vous êtes à la tête de l'une des six guildes d'Yro. **Les Îles du Soleil croissant** sont peuplées de petites mais féroces créatures à moitié animales. **Le Conclave sylvestre** rassemble les habitants magiques des grandes forêts. **Le Marché errant**, on ne sait jamais quelle sera la prochaine halte. Les membres de **la Société minière** creusent sans relâche à la recherche de trésors. Dans **la Cité flottante**, magie et technologie trouvent leur juste équilibre. **L'Ordre des chevaliers dragons** défend valeureusement les terres d'Yro depuis des siècles.

Pour l'emporter, vous devrez **recruter des Aventuriers**, les positionner stratégiquement et optimiser leurs capacités afin de **mettre sur pied la guilde la plus efficace** et accomplir des quêtes !

Les factions des terres d'YRO :

-  Les Îles du Soleil croissant
-  Le Conclave sylvestre
-  Le Marché errant
-  La Société minière
-  La Cité flottante
-  L'Ordre des chevaliers dragons

Les professions des Aventuriers :

-  Guerrier
-  Marchand
-  Technicien
-  Explorateur
-  Mage
-  Souverain

CONTENU

102 cartes Aventurier :

COÛT

FORCE

NOMBRE
D'EXEMPLAIRES
(•/••/•••)

EFFETS

PROFESSION

FACTION

BONUS DE CONNEXION



68 pièces de monnaie
de valeur 1, 3 et 6 écus.



8 cartes Quête.

4 marqueurs par joueur (20 au total).



1 plateau central
(Force et Points de Victoire)

5 plateaux de joueur
(points de Tech et de Magie)



MISE EN PLACE

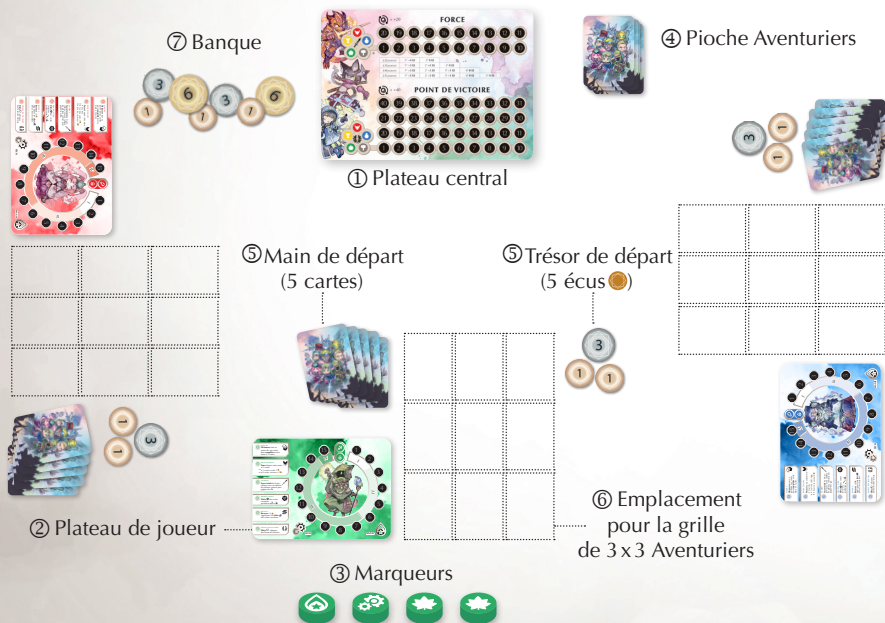
Placez le **plateau central** ① au milieu de la table. Il servira à tenir le compte de la Force et des Points de Victoire des guildes (des joueurs).

Choisissez une couleur, puis prenez le **plateau de joueur** ② et les **4 marqueurs** ③ correspondant à cette couleur.

Placez vos deux **marqueurs Guilde** (côté Normal ) sur les cases de départ des pistes de score du plateau central, et les marqueurs **Magie**  et **Tech**  sur les cases de départ en haut de votre plateau de joueur.

Mélangez les **cartes Aventuriers**, formez une **pioche** ④ puis distribuez **5 cartes** et **5 écus** ⑤ à chaque joueur. Laissez devant chaque joueur suffisamment d'espace pour former **une grille de 3 x 3 cartes Aventuriers** ⑥. Formez la **banque** ⑦ avec le reste des pièces.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs :



COMMENT JOUER

La partie est une **suite de tours**. Chaque tour est divisé en **phases**, au cours desquelles différents effets se résolvent simultanément pour tous les joueurs. Ces phases sont les suivantes :



Phase de Pioche



Phase de Recrutement



Phase de Combat



Phase de Production



Phase de Revenu



Phase des Points de Victoire (PV)

Une fois la **phase des Points de Victoire** terminée, on entame un nouveau tour de jeu, à partir d'une nouvelle **phase de Pioche**.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs aient **recruté 9 Aventuriers** ou atteint ou dépassé **40 PV**.



Phase de Pioche

Lors de cette phase, vous partez à la recherche de potentielles recrues pour votre guilde !

Défaussez autant de cartes de votre main que vous le voulez, **puis piochez** des cartes Aventuriers jusqu'à en avoir **5 dans votre main**.

Cette phase a lieu dès le premier tour de jeu. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche Aventuriers, mélangez celles qui ont été défaussées lors des tours précédents afin de créer une nouvelle pioche.

Phase de Recrutement

Lors de cette phase, vous devez décider si vous voulez recruter certains des Aventuriers qui figurent dans votre main.

Trois possibilités s'offrent à vous :

- Recruter **2 Aventuriers**, en payant le coût total  de ceux-ci.
- Recruter **1 Aventurier**, en payant le coût  de celui-ci, mais avec une remise de 1 écu.
- Ne recruter **aucun Aventurier** et recevoir **2 écus** .

Les joueurs **choisissent simultanément** quels Aventuriers ils veulent recruter, en les plaçant devant eux face cachée. Une fois que les choix sont faits, les joueurs révèlent leurs recrues.

Une fois révélées, les cartes sont positionnées selon les règles suivantes.

Chaque carte (sauf la première) doit être **adjacente, horizontalement ou verticalement** à une autre carte déjà jouée.

Les joueurs peuvent déployer leurs cartes dans n'importe quelle direction, la seule restriction étant l'obligation de créer une **grille de 3 x 3** Aventuriers.



Effets de Recrutement  : Quand une carte produit un effet lié au **Recrutement**, cet effet se résout immédiatement après que la carte a été jouée et ne pourra plus jamais être activé au cours de la partie.

Exemple : L'effet  **2 points de Magie** du Mage des champignons permet de déplacer le marqueur de Magie  de 2 cases dans le sens des aiguilles d'une montre.



Bonus de connexion :

Si, en jouant une carte, un joueur crée une ligne ou une colonne de 3 Aventuriers appartenant à la même **Faction** ou **Profession**, le **bonus de connexion** correspondant est activé.

Dans cet exemple, vous alignez horizontalement 3 Aventuriers de **la Cité flottante** et gagnez immédiatement 2 points de **Tech** et de **Magie**. Augmentez d'autant la valeur de ces 2 ressources sur votre plateau de joueur.

Pour vérifier si les Aventuriers appartiennent à la même **Faction** ou **Profession**, regardez les deux symboles figurant en bas de chaque carte. Celui de gauche représente la Faction, celui de droite la Profession. Les couleurs de ces symboles sont rappelées sous forme **d'onglet bicolore** sur chacun des quatre côtés de la carte.

Note : Il n'est pas obligatoire de créer des rangées d'Aventuriers appartenant à la même Faction ou à la même Profession !

Dans l'exemple de gauche, vous alignez verticalement 3 Aventuriers de profession **Mage** et gagnez immédiatement 2 points de **Magie**. Augmentez d'autant la valeur de cette ressource sur votre plateau de joueur.



Phase de Combat

Lors de cette phase, vous comparez la **Force totale** de votre guilde à celle des autres. Les guildes les plus fortes se partagent le butin !

Additionnez la **Force** ✂ de chaque carte Aventurier sur le **Front** de chacune de vos 3 colonnes verticales (les 3 cartes les plus en haut).

Utilisez votre marqueur 🐦 sur le plateau central pour indiquer et mettre à jour la **Force totale** de votre guilde à chaque tour.

Note : Certains Aventuriers vous accordent des bonus de **Force** et de **PV** : un + après le chiffre de **Force** indique un effet augmentant celle-ci, tandis qu'un * signifie généralement une augmentation potentielle des PV durant la **phase de Combat**. Référez-vous aux cases d'effet ✂ de ces cartes pour plus de détails.



Exemple : Ici, la **Force totale** est de 12. Si le joueur obtient des PV lors de cette phase de Combat, la présence du Blaireau pugiliste lui permet d'obtenir 1 PV supplémentaire.

Les guildes les plus fortes obtiennent des PV (🐾) selon le tableau ci-dessous :

à 2 joueurs	1 ^{er} +4 🐾	2 ^d 0 🐾			
à 3 joueurs	1 ^{er} +5 🐾	2 ^e +3 🐾	3 ^e 0 🐾		
à 4 joueurs	1 ^{er} +5 🐾	2 ^e +3 🐾	3 ^e +1 🐾	4 ^e 0 🐾	
à 5 joueurs	1 ^{er} +5 🐾	2 ^e +3 🐾	3 ^e +1 🐾	4 ^e 0 🐾	5 ^e 0 🐾

Si plusieurs joueurs ont la même **Force totale**, chacun d'eux obtient le nombre de PV correspondant à leur position dans le classement, mais on saute la tranche de PV suivante.

Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, si deux d'entre eux sont en 1^{re} position, tous deux obtiennent 5 PV, et le ou les joueur(s) en 2^e position obtiennent 1 PV (au lieu de 3). Le ou les joueurs en 3^e ou 4^e position n'obtiennent aucun PV.

La **Force totale** peut changer à chaque tour, en fonction des modifications survenues dans votre grille d'Aventuriers. Alors n'oubliez pas de la mettre à jour sur le plateau central au début de chaque phase de Combat !

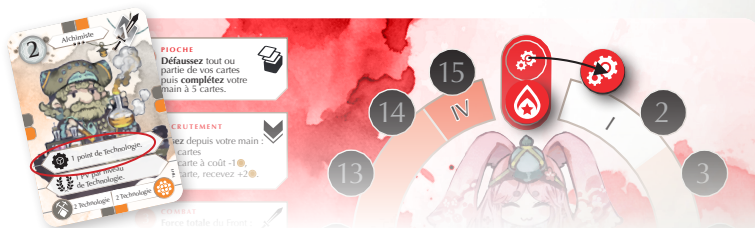
Quand votre Force dépasse 20 sur le plateau central, retournez votre marqueur sur le côté Surpuissant et repartez de 1 sur la piste de score.



Phase de Production

Lors de la phase de Production, vous gagnez des points de **Tech**  et de **Magie**  à reporter sur votre plateau de joueur.

Regardez les Aventuriers de votre guildes : s'ils ont une capacité de **Production** , vous gagnez les ressources indiquées. Pour chaque point gagné, déplacez le marqueur d'une case sur votre plateau de joueur.



Les chiffres romains dans le cercle du plateau de joueur indiquent le **Niveau** atteint avec cette ressource (de I à IV), en fonction des points accumulés.

*Note : 2 points de **Tech**  correspondent au Niveau I. Lorsque vous obtenez votre 3^e point, vous atteignez le niveau II. Le niveau IV est le maximum.*

Certains effets sont modifiés en fonction de vos **Niveaux**. Les **effets**  sont activés lors de la phase de Production de chaque nouveau tour.



Phase de Revenu

Lors de cette phase, vous obtenez **les écus** 🪙 qui vous serviront à recruter de nouveaux Aventuriers !

Vous gagnez **3 écus** 🪙 à chaque phase de Revenu. Regardez ensuite chaque Aventurier de votre guilde : s'il y a des effets liés au **Revenu** 🪙, vous obtenez le nombre d'écus indiqué. Vous pourrez utiliser ces écus lors de la prochaine phase de Recrutement.

En fin de partie, les écus non dépensés sont transformés en PV : **1 PV pour** chaque tranche de **3 écus** 🪙.



Phase des Points de Victoire (PV)

Lors de cette phase, vous gagnez le prestige nécessaire pour conduire votre guilde vers la gloire !

Regardez les Aventuriers de votre guilde : s'il y a des effets liés à la **phase des Points de Victoire** 🏆, vous gagnez le nombre de PV indiqué. Déplacez d'autant de cases votre marqueur sur le plateau central.



Les effets 🏆 sont activés lors de la **phase des Points de Victoire** de chaque nouveau tour.

Si vous dépassez les 40 PV sur le plateau central, retournez votre marqueur sur le côté **Surpuissant** et repartez de 1 sur la piste de score.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque survient l'un des événements suivants :

- un ou plusieurs joueurs atteignent **40 PV ou plus**.
- un ou plusieurs joueurs ont recruté **9 Aventuriers**.

Quand l'un de ces événements – ou les deux – survient, les joueurs terminent le tour de jeu en cours et la partie prend fin.

Chaque joueur obtient **un bonus de 1 PV** pour chaque tranche de **3 écus**  qu'il lui reste à la fin de la partie.



Le joueur ayant le nombre de PV le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur auquel il reste le plus d'écus qui remporte la partie. S'il y a encore égalité, c'est celui qui a la Force la plus élevée. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés sont tous déclarés victorieux.

VARIANTES

Cartes Quête

Il y a 8 **cartes Quête** optionnelles. Si vous commencez à maîtriser le jeu et que vous décidez de les utiliser, mélangez-les et **piochez-en 4 au hasard**. Placez-les face visible sur la table.



Lorsque vous atteignez l'objectif de la quête, **vous obtenez 3 PV**.

Retournez alors cette **carte Quête** : elle ne sera plus disponible pour les autres joueurs. Si plusieurs joueurs atteignent cet objectif lors de la même phase, tous obtiennent les points avant que la carte soit retournée.

Variante Draft

La variante Draft vous permet d'avoir plus de contrôle sur les cartes que vous recevez.

La partie se déroule selon les règles de base, sauf lors de la **phase de Pioche**. Au lieu de défausser jusqu'à 5 cartes pour en piocher autant d'autres, procédez comme suit :

Gardez 2 des 5 cartes de votre main de départ et défaussez toutes les autres. Ensuite, piochez d'autres cartes jusqu'à en avoir 5 en main. Parmi celles-ci, choisissez-en 1 ; posez-la devant vous et passez toutes les autres au joueur situé à votre gauche. Ensuite, choisissez 1 carte parmi les 4 que vous avez vous-même reçues et passez le reste.

Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous ayez 5 cartes devant vous. Vous choisissez les Aventuriers que vous voulez recruter parmi ces 5 cartes.

Répétez cette procédure lors de la **phase de Pioche** de chaque nouveau tour.

Variante solo

Une partie d'YRO en solo se déroule selon les règles de base, sauf lors de la **phase de Combat**. À chaque **phase de Combat**, piochez la carte qui se trouve sur le dessus de la **pioche Aventuriers** et posez-la face visible à côté de celles qui ont été piochées aux tours de jeu précédents. Vous pouvez utiliser un marqueur pour tenir à jour cette **Force totale** sur le plateau central.

La **Force totale** de ces cartes faces visibles doit être inférieure à celle de votre guilde pour obtenir 4 PV. Si la **Force totale** des cartes faces visibles dépasse 20, vous perdez immédiatement la partie.

Si vous atteignez 40 PV ou recrutez 9 Aventuriers avant que la **Force totale** des cartes face visible dépasse 20, convertissez vos **écus**  en PV et calculez votre score final. Faites une autre partie pour essayer d'améliorer votre score !

CRÉDITS

Auteur : Masato Uesugi / Illustrateur : Takashi Konno

Édition originale :  **SUPERNOVA**

Éditeur : Marcello Bertocchi

Conception graphique : Immanuel Casto

Correction : Tanita Ribola



Organisez les éléments avant de trier.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Édition française :
DON'T PANIC GAMES
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth,
75003 Paris, France

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Paul Malairan
Maquette : Franck Ferrandis
Traduction : Thierry Albert
Correction : Mélissa Veludo



[dontpanicgames](http://dontpanicgames.com) @DontPanicGames1 @dontpanicgames @DontPanicGames

www.dontpanicgames.com