

# Guardians of Legends



*Sinds het begin der tijden waken de "Guardians" over de legendes en mythen van deze wereld.*

*Ze verborgen door de eeuwen heen hints om deze legendes tot leven te brengen in de geest van de mensen.*

*Vandaag ben je aangekomen op de archipels van de "Guardians", waar de oorsprong van onze wereld ligt en waar de legendes worden geboren.*

*Ga op avontuur en probeer de schatten van de "Guardians of Legends" te ontdekken!*

## Doel van het spel:

Verzamel zoveel mogelijk munten. Je kunt dit op 2 manieren doen:  
zoek de schatten en legendes van de andere spelers;  
laat de andere spelers je eigen legendes en schatten ontdekken.

## Inhoud van de spelkoffer

24	eilandtegels	20	hintpijlen, 4 per speler
24	locatiekaarten	20	vuurpositiepenningen, 4 per speler
35	postkaarten	100	gouden munten
15	verkennersschepen	20	legendemunten
26	beloningskaarten (inclusief 10 schatkaarten en 16 legendekaarten)	1	boekje met de spelregels
		1	raadselblad

*Aantal spelers: 3 tot 5 spelers    Leeftijd: 8 jaar en ouder    Duur: 30 tot 45 minuten*

(Je kunt de app "Guardians of Legends" gratis downloaden, inclusief een gepersonaliseerde stopwatch.)

## Vorbereiding:

1. Plaats de eilandtegels met de voorkant naar boven op de tafel om het bord samen te stellen (je kunt het bord een gewenste vorm geven). De plaatsing is willekeurig, maar elke tegel moet wel minstens 2 andere tegels raken.
2. Elke speler kiest een kleur en het materiaal dat overeenstemt met die kleur:
  - 4 verkenneresschepen (bewaar de schepen die je niet gaat gebruiken)
  - 4 hintpijlen
  - 3 vuurpositiepenningen
3. Verdeel de beloningskaarten in twee stapeltjes: 'Schatkaarten' en 'Legendekaarten'. Alle schatkaarten zijn gekenmerkt met een kluis en een sleutel. De legendekaarten tonen verschillende objecten. Geef elke speler vervolgens 2 schatkaarten en 1 legendekaart. Elke speler schudt nu zijn beloningskaarten en legt ze in een willekeurige volgorde voor zich neer.
4. Deel willekeurig en met de beeldzijde naar beneden 3 locatiekaarten uit aan elke speler zonder ernaar te kijken. Maak van de resterende locatiekaarten een stapeltje. Elke speler plaatst dan, nog steeds zonder ernaar te kijken, een locatiekaart op elk van zijn beloningskaarten. Elke speler heeft nu dus 3 aparte stapeltjes kaarten, elk bestaande uit 2 kaarten (1 locatiekaart + 1 beloningskaart). Elk stapeltje bepaalt de locaties die overeenkomen met de bijbehorende schatten of legenden.
5. Maak nu een stapeltje met de postkaarten met de bedrukte zijde naar beneden en plaats het in de buurt van het speelveld.
6. Plaats de gouden munten (gele munten) en de legendemunten (rode munten) in de buurt van het speelveld.
7. Alle spelers nemen hun eerste stapeltje kaarten (beloningskaart + locatiekaart) in de hand. Dit is de eerste plaats die de andere spelers zullen moeten ontdekken.



## Spelronde:


Een spelronde is onderverdeeld in 2 fasen:

1. een verkenningfase;
2. een oplossingsfase.

### De verkenningfase:

1. Aan het begin van deze fase worden twee postkaarten getrokken en met de beeldzijde naar boven voor de hele groep zichtbaar gemaakt.
2. Vervolgens plaatsen alle spelers een hintpijl van hun kleur, zodat deze wijst naar het element dat ze op de postkaart van hun keuze willen aanwijzen. Het doel van de hint is andere spelers te laten raden op welk eiland hun schat verborgen ligt. Het is verboden om op een andere manier hints te geven dan door het gebruik van een hintpijl op een postkaart.
3. Bij elke spelronde, en nadat de eigen hintpijl is geplaatst, zet elke speler zijn twee verkenneresschepen op een eiland naar keuze en met de kleur van de zeilen zichtbaar. Plaats het verkenneresschip zo dat de elementen van de eilandtegels niet worden verborgen.

Als er al een verkenneresschip op de tegel aanwezig is, plaats je dat van jou bovenop het al aanwezige schip of de schepen. De snelste speler krijgt een grotere buit.



**Hintpijl.** Hier is de punt van de hintpijl, waarmee een element op een postkaart kan worden aangewezen, in een rode cirkel aangegeven.

Zodra elke speler zijn twee verkenneresschepen heeft geplaatst, is de zoekfase voorbij.

Je hoeft niet te wachten tot elke speler zijn hintpijl heeft geplaatst. Zodra jouw hintpijl is geplaatst, kun je naar de volgende fase gaan.



Onderaan elk verkenneresschip staan kruisen met de kleuren van de andere spelers. Je moet jouw verkenneresschip plaatsen, waarbij je rekening houdt met de kleur van de speler waarvan je het eiland zoekt. (Voorbeeld: de blauwe speler zoekt het eiland van de rode speler.)

### De oplossingsfase:

1. De verkenneresschepen worden omgekeerd om de voorstellen van elke speler te laten zien. Let er op dat je de volgorde bewaart, waarin de schepen werden geplaatst.
2. Nu wordt er gekeken naar elk van de geplaatste schepen om te zien of het eiland werd gevonden. In dat geval onthult de Guardian de bijbehorende locatiekaart en de schat die op het eiland verborgen is.
3. De munten worden verdeeld, die overeenkomen met de schat op het eiland.

## Mogelijkheden:

Wanneer een schat werd ontdekt:

- Als de locatie juist is: de snelste speler die de plaats als eerste heeft gevonden, wint 2 gouden munten. Eventuele andere spelers op het eiland krijgen 1 gouden munt.
- De speler die erin slaagde zijn plaats te laten raden, wint 2 gouden munten en 1 extra gouden munt als meer dan één speler de plaats heeft gevonden.



Wanneer een legende werd ontdekt:

- De gouden munten worden op dezelfde manier verdeeld als wanneer een schat werd ontdekt.
- Spelers die hebben deelgenomen aan de ontdekking van de legende ontvangen een legendemunt (degene die erin slaagde deze te laten raden en degene [of degenen] die deze hebben ontdekt).
- In de basisversie moet geen rekening worden gehouden met de macht van de legendes.

	Schat	Legende
Verkenner	(en 1 voor andere spelers)	+1
Guardian	(of 3 als meer dan één speler het eiland heeft gevonden)	+1

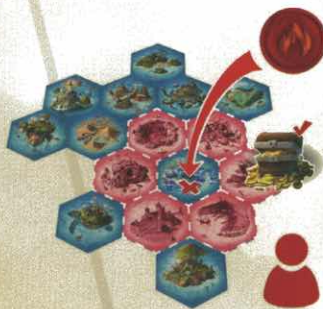
De speler die erin slaagde zijn eiland te laten raden, wordt Guardian genoemd. De speler die op zoek is naar een eiland, wordt Verkenner genoemd.

Wanneer een voorstel verkeerd is, maar het juiste eiland op een van de aangrenzende velden ligt, plaatst de Guardian een vuurpositiepenning op het eiland dat net is verkend om aan de andere spelers te tonen dat ze dicht bij een schat zijn.



Wanneer alle spelers hun beurt hebben beëindigd, nemen de spelers van wie de schat of legende is geraden, hun hintpijl of pijlen terug en leggen ze de kaart van het gevonden eiland weg. Als ze er in slaagden al hun locatiekaarten te laten raden, trekken ze een nieuwe locatie- en beloningskaart.

Vervolgens worden de geraden eilandtegels van het spelbord met de beeldzijde naar beneden gedraaid.



Er wordt dan een nieuwe kaart getrokken en naast de vorige geplaatst. Er mogen niet meer dan 3 postkaarten tegelijk worden omgekeerd. Wanneer dit aantal is bereikt, wordt de oudste kaart opzij gelegd voordat deze wordt vervangen door een nieuwe postkaart. Als er nog hintpijlen op deze kaart liggen, worden ze teruggegeven aan de speler.



## Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer aan het einde van de oplossingsfase één (of meer) speler(s) een totaalscore van 12 munten heeft (hebben) bereikt. Het totaalaantal gouden munten en legendemunten wordt geteld. (De gele en rode munten zijn evenveel punten waard.)

De winnaar is degene met het grootste totaalaantal munten.

In geval van gelijkspel wint de speler met de meeste legendemunten het spel.

Als er een gelijkspel blijft bestaan, zijn beide spelers met de hoogste score winnaars.

## Niveaus:

Dit spel is evolutionair en wordt intenser naarmate de scherpzinnigheid van de spelers toeneemt. Naarmate het spel vordert, kun je verschillende niveaus bereiken. Bij elk hoger gelegen niveau horen extra regels maar blijven ook de regels van de vorige niveaus gelden.

### Niveau 1 De wakers:

Dit zijn de basisregels.

### Niveau 2 - De wachters:

Als een eiland eenmaal is gevonden, mag je het niet meer omkeren. Je mag geen vuurpositiepenning meer plaatsen op aangrenzende eilanden.

### Niveau 3 - The Guardians:

De machten van de legendes worden geactiveerd. Zodra een speler er in slaagt zijn eiland te laten ontdekken, wordt de macht van zijn legende geactiveerd en geeft die hem een bonus of een straf die direct wordt toegepast of die hij kan gebruiken wanneer hij wil.

Aan het begin van het spel schud je alle beloningskaarten (schat en legende) en deel je 3 willekeurige kaarten uit aan de spelers.

De winnaar is de eerste speler die aan het einde van een beurt 20 munten heeft verzameld.



	Alatyr	+ 2 gouden munten		Ketting van Shiva	- De speler van je keuze verliest 1 legendemunt. De munt keert terug naar de stapel.
	Andvaranaut	+ 1 legendemunt		Excalibur	Alleen de speler die 'Excalibur' bezit, ontvangt de beloning van het eiland
	Ark van het Verbond	- De speler van je keuze verliest 2 gouden munten. De munten gaan terug naar de stapel.		Kunee	Annuleert de volgende buit van een andere speler in een verkenningsschip
	Toverstaf van Merlijn	Je mag 1 vuurpositiepenning plaatsen op de plaats van het spelbord die je kiest		Steen der Wijzen	Verandert een schip in een hint of andersom bij de volgende beurt
	Balans van evenwicht	Alle gouden munten worden gelijk verdeeld onder alle spelers		Appel van Idunn	Verdubbelt het aantal gouden munten van de volgende ontdekking tijdens een verkenningsschip
	Zevenmijlslarzen	+ 1 hintpijl bij de volgende ronde		Poseidon's drietand	- De speler van je keuze verliest 1 verkenningsschip bij de volgende beurt
	Riem van Aphrodite	Je steelt 1 gouden munt van de speler van je keuze en je mag deze bewaren		De zandloper van de zandman	- De speler van je keuze verliest 1 hint bij de volgende beurt
	Dagda Club	+ 1 Schip bij de volgende beurt		Het gouden ei	+ 1 legendemunt + 1 gouden munt

Niet onmiddellijk effect



Onmiddellijk effect



Naar de speler van zijn keuze

Voor alle spelers

Aan de kaarthouder



### Niveau 4 - De Edelachtbare Guardians:

De regels zijn dezelfde als de bovenstaande versie. Maar als een speler echter eenmaal zijn hintpijl op de postkaart heeft geplaatst, activeert hij een stopwatch van 1 minuut. Alle spelers moeten binnen deze tijd klaar zijn met al hun acties (de hintpijl en vervolgens hun verkenningsschip plaatsen). Na deze periode kan niemand nog een schip plaatsen.

Depuis la nuit des temps, des Gardiens veillent sur les légendes et les mythes de notre monde.

Ils dissimulent des indices à travers les âges afin de faire vivre ces légendes dans l'esprit des êtres humains.

Aujourd'hui, vous voilà arrivés sur les archipels des Gardiens, là où se trouvent les origines de ce monde, là où naissent les légendes.

Partez à l'aventure et tentez de découvrir les trésors des Gardiens de Légendes !

## But du jeu :

Amasser rapidement le plus de pièces possible. Vous avez 2 manières d'y arriver :  
trouver les trésors et les légendes des autres joueurs ;  
faire découvrir vos propres légendes et trésors aux autres joueurs.

## Contenu du coffret de jeu

24	tuiles « Île »	20	jetons « Indice », 4 par joueur
24	cartes « Lieu »	20	pastilles « Feu », 4 par joueur
35	cartes « Carte postale »	100	jetons « Pièce d'or »
15	pions « Bateau d'exploration »	20	jetons « Pièce de légende »
26	cartes « Récompense » (dont 10 cartes « Trésor » et 16 cartes « Légende »)	1	livret de règles du jeu
		1	fiche énigme

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs    Âge : 8 ans et plus    Durée : 30 à 45 minutes

(Vous pouvez télécharger gratuitement l'application des Guardians of Legends qui comprend un chrono customisé.)

## Mise en place :

1. Placez les tuiles « Île » face visible aléatoirement sur la table afin de créer le plateau de jeu (le plateau prendra la forme que vous souhaitez). La disposition est libre, mais chaque tuile doit toucher au moins 2 autres tuiles.
2. Chaque joueur prend une couleur et le matériel correspondant à sa couleur :
  - 4 pions « Bateau d'exploration » (rangez les pions que vous n'utilisez pas)
  - 4 jetons « Indice »
  - 4 pastilles « Feu de position »
3. Séparez les cartes « Récompense » en deux tas : cartes « Trésor » et cartes « Légende ». Les cartes « Trésor » représentent toujours un coffre avec une clé. Les cartes « Légende » représentent différents objets. Ensuite, distribuez à chaque joueur 2 cartes « Trésor » et 1 carte « Légende ». Chaque joueur mélange ses cartes « Récompense » et les dispose aléatoirement devant lui.
4. Distribuez, au hasard et face cachée, 3 cartes « Lieu » à chaque joueur sans les regarder. Chacun place ensuite, toujours sans les regarder, une carte « Lieu » sur chacune de ses cartes « Récompense ». Chaque joueur dispose donc de 3 tas de cartes distincts, composés de 2 cartes chacun (1 carte « Lieu » + 1 carte « Récompense »). Chaque tas définit les lieux correspondant aux trésors ou légendes associés. Formez une pioche avec les cartes « Lieu » restantes.
5. Disposez, face cachée, les cartes postales à proximité, de telle manière à former une pioche.
6. Placez à proximité de l'espace de jeu les jetons « Pièce d'or » (pièces jaunes) et « Pièce de légende » (pièces rouges).
7. Tous les joueurs prennent en main leur premier tas de cartes (carte « Récompense » + carte « Lieu »). Il s'agira du premier endroit qu'ils devront faire découvrir aux autres joueurs.

## Récompense :

## Lieu :



« Légende » « Trésor »

## Tour de jeu :

Un tour de jeu se déroule en 2 phases :

1. une phase de fouille ;
2. une phase de résolution.

### La phase de fouille :

1. Au début de cette phase, deux cartes « Carte postale » sont piochées et retournées face visible pour l'ensemble du groupe.
2. Ensuite, tous les joueurs placent un jeton « Indice » de leur couleur, de telle manière à pointer l'élément qu'ils souhaitent mettre en évidence sur la carte postale de leur choix. Le but de l'indice est de faire deviner aux autres joueurs sur quelle île est cachée leur récompense. Il est interdit de donner d'autres indices par un autre moyen que par son jeton « Indice » sur une carte postale.
3. Après avoir placé son jeton « Indice », chaque joueur pose deux pions « Bateau d'exploration » sur les îles de son choix, les voiles de sa couleur visibles. Placez le « Bateau d'exploration » de manière à ne pas cacher les éléments de la tuile « Île ».

Si un « Bateau d'exploration » est déjà présent sur la tuile, placez le vôtre sur le(s) jeton(s) déjà présent(s). Le joueur le plus rapide recevra un plus grand butin.



**Jeton « Indice ».**  
Ici est entouré en rouge le bout de la flèche « indice » qui permet de pointer un élément sur une carte postale.

Une fois que chaque joueur a posé ses deux jetons « Bateau d'exploration », la phase de fouille est terminée. Vous ne devez pas attendre que chaque joueur ait placé son « Indice ». Dès que votre jeton « Indice » est placé, vous pouvez passer à la phase suivante.

Dès croix correspondant aux couleurs des autres joueurs se trouvent en dessous de chaque jeton « Bateau d'exploration ». Il faut positionner son jeton « Bateau d'exploration » en tenant compte de la couleur du joueur dont vous cherchez l'île. (Exemple : ici, le joueur bleu cherche l'île du joueur rouge.)



### La phase de résolution :

1. Les jetons « Bateau d'exploration » sont retournés pour dévoiler les propositions de chaque joueur. Attention à garder l'ordre dans lequel les jetons ont été placés.
2. On regarde pour chacun des jetons posés si au moins un joueur a trouvé l'île. Dans ce cas, le Gardien dévoile la carte « Lieu » correspondante et le trésor caché dessus.
3. On distribue les pièces correspondant au trésor présent sur l'île.



## Possibilités :

Lorsque c'est un trésor qui a été découvert :

- Si l'emplacement est correct : le joueur le plus rapide ayant trouvé le lieu en premier remporte 2 jetons « Pièce d'or ». Les autres joueurs ayant trouvé l'île reçoivent 1 « Pièce d'or ».
- Le joueur qui a fait deviner son lieu remporte 2 jetons « Pièce d'or » et 1 « Pièce d'or » supplémentaire si plus d'un joueur a trouvé le lieu.



Lorsque c'est une légende qui a été découverte :

- On distribue les jetons « Pièce d'or » de la même manière que dans le cas de la découverte d'un trésor.
- Les joueurs ayant participé à la découverte de cette légende reçoivent une « Pièce de légende » (celui qui l'a fait deviner ainsi que celui [ou ceux] qui l'a [l'ont] découverte).
- Il ne faut pas tenir compte du pouvoir des Légendes dans la version de base.

	Trésor	Légende
Explorateur	(et 1 pour les autres joueurs)	
Gardien	(ou 3 si plusieurs joueurs ont trouvé l'île)	

Le joueur qui fait deviner son île est appelé le Gardien. Le joueur qui cherche une île est appelé l'Explorateur.

À noter que lorsqu'une proposition est incorrecte, mais que la bonne île se trouve sur une des cases attenantes, le Gardien dépose une pastille « Feu de position » sur l'île qui vient d'être explorée pour indiquer aux autres joueurs qu'ils sont proches d'un trésor.



Une nouvelle carte postale est alors tirée au sort et placée à côté de la précédente.

Il ne peut y avoir plus de 3 cartes postales retournées en même temps. Lorsqu'on arrive à ce nombre, la carte la plus ancienne est mise de côté avant d'être remplacée par une nouvelle carte postale. S'il reste des indices sur ces cartes, ils sont redonnés au joueur.



Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, les joueurs dont le trésor ou la légende ont été devinés reprennent leur(s) jeton(s) « Indice » et défaussent leur carte « Lieu » qui a été trouvée. S'ils ont fait deviner toutes leurs cartes « Lieu », ils piochent une nouvelle carte « Lieu » et « Récompense ».

Ensuite, les tuiles « Île » du plateau de jeu qui ont été trouvées sont retournées face cachée.



## Fin de partie :

La partie s'arrête lorsqu'à la fin de la phase de résolution, un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) au moins atteint le score de 12 pièces. On comptabilise le nombre total de jetons « Pièce d'or » et « Pièce de légende » pour déterminer le score. (Les pièces jaunes et rouges valent le même nombre de points.)

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces au total.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons « Pièce de légende » qui remporte la partie.

Si une égalité persiste, il y a ex aequo entre les joueurs ayant le meilleur score.

## Niveaux :

Le jeu est évolutif et s'intensifie en fonction de la sagacité des joueurs. Au fur et à mesure des parties, vous pourrez passer de niveau en niveau. Chaque niveau comprend les règles précédentes et en ajoute de nouvelles.

### Niveau 1: Les Veilleurs

Il s'agit des règles de base.

### Niveau 2: Les Sentinelles

Lorsqu'une île a été trouvée, vous ne pouvez plus la retourner. Vous ne pouvez plus poser de pastille « Feu » pour les îles attenantes.

### Niveau 3 : Les Gardiens :

Les pouvoirs des Légendes sont activés. Lorsqu'un joueur a fait découvrir son île, le pouvoir de sa légende est activé et lui donne un bonus ou un malus qui s'active directement ou qu'il peut utiliser quand il le souhaite.

En début de partie, vous mélangez toutes les cartes « Récompense » (Trésor et Légende) et vous en distribuez 3 aléatoirement aux joueurs.

Le gagnant est le premier joueur à avoir 20 pièces à la fin d'un tour de jeu.



	Alatyr	+2 Pièces d'or		Collier de Shiva	- 1 Pièce de légende au joueur de son choix qui retourne dans la pioche
	Andvaranaut	+1 Pièce légende		Excalibur	Seul le joueur ayant la carte « Excalibur » reçoit la récompense de l'île
	Arche d'Alliance	- 2 Pièces d'or au joueur de son choix. Les pièces retournent dans la pioche.		Kunée	Annule la prochaine récompense d'un autre joueur lors d'une phase d'exploration
	Baguette de Merlin	+ 1 jeton « Feu de position » peut être placé sur l'endroit du plateau de son choix		Pierre philosophale	Change 1 Bateau en Indice ou inversement au prochain tour
	Balance de l'équilibre	Redistribue équitablement toutes les Pièces d'or entre les joueurs		Pomme d'Idunn	Double le nombre de Pièces d'or de la prochaine découverte lors d'une phase de résolution
	Bottes de 7 lieues	+ 1 jeton « Indice » au prochain tour		Le trident de Poséidon	- 1 Bateau d'exploration au prochain tour pour le joueur de son choix
	Ceinture d'Aphrodite	Vole 1 Pièce d'or au joueur de son choix et la garde		Le sablier du marchand de sable	- 1 Indice au prochain tour pour le joueur de son choix
	Club de Dagda	+ 1 Bateau au prochain tour		L'œuf d'or	+ 1 Pièce de légende + 1 Pièce d'or

Effet non-immédiat



Effet immédiat



Au joueur de son choix

À tous les joueurs

Au détenteur de la carte



### Niveau 4 : Les Vénérables Gardiens

Les règles sont identiques à la version ci-dessus. Cependant, lorsqu'un joueur a posé son jeton « Indice » sur la carte postale, il déclenche un chrono de 1 minute. Tous les joueurs doivent avoir effectué l'ensemble de leurs actions dans ce laps de temps (mettre son indice et poser ses bateaux). Passé ce délai, plus personne ne peut poser de bateau.