

# Règles de Greylune

## Comment jouer à Greylune

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Devenir l'aventurier le plus prestigieux de Greylune en cumulant un maximum de points de victoire sur 5 années.
- **Mécanique principale** : Placement et retrait d'ouvriers avec gestion de ressources et aventures narratives.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points de victoire à la fin de la 5ème année.

Installez-vous confortablement, on va démêler tout ça ensemble. Greylune, c'est un jeu de placement d'ouvriers avec une petite twist bien maline : vous ne posez pas vos **Villageois** sur une carte, mais ENTRE deux cartes. Du coup, chacun de vos ouvriers peut servir à activer deux cartes différentes, mais vos adversaires aussi peuvent en profiter. C'est là que ça devient croustillant !

La partie dure 5 années, chaque année comprend 4 saisons. Vous recruterez des **Compagnons**, achèterez des **Objets**, partirez à l'**aventure** et raconterez vos exploits dans les **Tavernes**. Un peu comme dans [Abyss](#), chaque action compte, et le timing est roi.

## La mise en place sans prise de tête

Posez le plateau principal et le plateau Saisons au centre. Préparez ensuite les deux decks de cartes, qui sont la colonne vertébrale du jeu.

### Le deck Village

Retirez au hasard 2 cartes du paquet (I) et 2 du paquet (II) sans les regarder. Mélangez chaque paquet, puis empilez face cachée : les 9 cartes (III) tout en bas, puis les 18 cartes (II), puis les

18 cartes (I) sur le dessus. Révélez les 9 premières cartes et disposez-les en **grille 3x3** à gauche du plateau, en laissant un petit espace entre chaque carte (c'est là qu'on posera les Villageois).

## Le deck Rencontre

Même principe : à 2/3/4 joueurs, prenez 5/6/7 cartes (III) en bas, puis 10/12/14 cartes (II), puis 10/12/14 cartes (I) sur le dessus. Révélez les 5/6/7 premières cartes et placez-les à droite du plateau en les triant selon leur **Distance** (indiquée par le blason en haut à gauche).

## Les derniers détails

- Piochez une tuile **Événement** au hasard et retirez-la. Mélangez les 5 restantes et révélez la première.
- Tirez 3 **Quêtes Héroïques** au hasard, posez-les face visible.
- Placez les **jetons Sceau** et **Revenu** sur les cartes qui en demandent.
- Chaque joueur prend un plateau personnel, 3 Villageois (actifs), ses marqueurs Force et Magie au niveau le plus bas, 3 jetons Bonus et **8 pièces**.
- Les 4 autres Villageois restent de côté : ils arriveront en jeu plus tard, via les Compagnons.

## Le fonctionnement des 4 saisons

Chaque année suit toujours le même cycle : Hiver (préparation), Printemps (placement), Été (actions), Automne (revenus). Petite subtilité importante : les joueurs ne sont pas forcément dans la même saison en même temps ! Vous jouez chacun à votre rythme en sens horaire.

### Hiver, on remet le couvert

Sauf la première année (déjà faite à la mise en place), on défausse les cartes de l'année passée, on révèle 9 nouvelles cartes Village, 5/6/7 nouvelles Rencontres et un nouvel Événement. Le jeton 1er joueur passe à gauche.

## Printemps, on pose ses Villageois

À votre tour, vous devez faire UNE des choses suivantes :

- **Placer un Villageois** entre deux cartes voisines de la grille 3x3.
- **Participer à l'Événement** (une seule fois par an).
- **Passer à l'Été** et faire aussitôt une action d'Été.

Petit conseil d'ami : plus vous posez de Villageois entre deux cartes, plus elles coûteront cher à activer pour les autres (chaque Villageois voisin ajoute 1 pièce au coût). C'est de la négociation silencieuse !

## Été, on récolte ce qu'on a semé

Vous retirez vos Villageois du Village pour agir. Au choix :

- **Gagner des pièces** : retirez un Villageois, désignez une carte voisine, gagnez 1 pièce par autre Villageois adjacent à cette carte.
- **Activer une carte** : retirez un Villageois voisin de la carte, payez son coût + 1 pièce par autre Villageois voisin. Exploitez le Bâtiment, achetez l'Objet ou recrutez le Compagnon.
- **Utiliser un Objet** déjà possédé (inclinez-le).
- **Action spéciale du plateau** : raconter une histoire, déplacer son Aventurier ou gagner 1 Magie.
- **Participer à l'Événement**.
- **Passer à l'Automne**.

## Automne, maintenance et pépettes

Pour passer en Automne, il ne doit vous rester aucun Villageois dans le Village. Ensuite :

- Votre Aventurier rentre au Village.
- Tous vos Villageois (campement, événement, case spéciale) redeviennent actifs.
- Redressez vos cartes inclinées.
- Touchez votre **revenu** : 3 pièces, moins 1 par Compagnon recruté, plus les éventuels jetons Revenu.

Attention : une fois en Automne, c'est fini pour l'année. Pas moyen de revenir en arrière !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les trois types de cartes Village

La grille 3x3 contient trois sortes de cartes, chacune avec sa logique.

### Les Compagnons

Ils coûtent toujours **7 pièces**. Vous gagnez immédiatement 1 Villageois actif (sorti de la réserve), une capacité permanente et/ou une capacité à épuiser (incliner la carte). Mais attention : chaque Compagnon réduit votre revenu d'automne de 1 pièce. Limite stricte de **3 Compagnons** sur toute la partie.

### Les Objets

Entre 2 et 7 pièces. Ils donnent souvent un bonus immédiat et une capacité utilisable en Été. Vous ne pouvez en posséder que **3 maximum** (sauf bonus spécifique comme Kael ou Dorian).

### Les Bâtiments

Gratuits à activer (hors coût d'adjacence) et réutilisables toute la partie ! Certains vous font gagner de la Force, de la Magie, des PV, et surtout les **Guildes** permettent de partir à l'aventure, tandis que les **Tavernes** permettent de raconter vos histoires.

## Partir à l'aventure et raconter des histoires

C'est le cœur narratif du jeu, un peu dans l'esprit scénaristique de [Arcana](#).

### Les aventures

Quand une carte vous permet de voyager, déplacez votre **Aventurier** du nombre de cases indiqué, dans la direction de votre choix. Sur la case d'arrivée, vous pouvez résoudre une **Rencontre** si vous remplissez son prérequis (Force, Magie, pièces, etc.). Vous gagnez la

récompense et glissez la carte dans votre colonne 'histoires non racontées'.

Sur certaines cases, vous pouvez renoncer à la Rencontre pour gagner à la place 1 pièce, 1 PV, ou accomplir une **Quête Héroïque** (gros bonus de PV, premier arrivé premier servi).

## Les histoires dans les Tavernes

Dans une Taverne (ou via l'action spéciale), vous racontez une histoire avec une ou plusieurs cartes Rencontre résolues, pour une **valeur de récit cumulée de 3 maximum**. Plus la valeur est haute, plus les bonus s'empilent (jusqu'à 3 niveaux). Les cartes racontées glissent définitivement dans la zone 'histoires racontées'.

Astuce stratégique : ne gardez pas trop longtemps vos belles Rencontres sous le coude, elles ne rapportent rien tant qu'elles ne sont pas racontées !

## Force, Magie et jetons Bonus

Vos deux compétences évoluent sur des pistes de 0 à 5. Si vous dépassez 5, chaque gain supplémentaire vaut 1 PV immédiat. À la fin, deux paliers importants :

- Au moins **3 Force ET 3 Magie** : 2 PV bonus.
- **5 Force ET 5 Magie** : 5 PV bonus (ça remplace les 2).

Vos **jetons Bonus** se déclenchent à 8 PV (un jeton utilisé) puis à 20 PV (un deuxième jeton utilisé, les autres repartent dans la boîte). Au choix : 1 Villageois, ou 1 Force + 1 Magie, ou 5 pièces. Choisissez selon votre moment de jeu !

[IMAGE\_FIN]

## Le décompte final des points

Après la 5ème année, additionnez tous vos PV. Voici un petit récap pour ne rien oublier.

| Source de points      | Détail                                                               |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| PV cumulés (lauriers) | Ceux gagnés en cours de partie                                       |
| Quêtes Héroïques      | Selon l'emplacement du marqueur                                      |
| Compagnons (plumes)   | Chacun a sa règle : par Force, par Magie, par Objet, par pièce, etc. |

| Source de points | Détail                                 |
|------------------|----------------------------------------|
| Objets (plumes)  | Points indiqués en bas de chaque carte |
| Compétences 3/3  | 2 PV                                   |
| Compétences 5/5  | 5 PV (remplace les 2 PV ci-dessus)     |

Le joueur avec le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée (bon prétexte pour relancer une partie). Si vous aimez les jeux à construction progressive, jetez aussi un œil à [Spirit Island](#) ou à l'ambiance narrative de [Dorfromantik](#). Allez, bonne partie à Greylune, et que vos exploits deviennent légende !