

TAPESTRY

Utilisez 1 dé pour placer la forme correspondante (aucune limite à l'utilisation de chaque n°). Par carré de 4 cases rempli, gagnez un ♥.

Marquez une ★ par GRANDE ligne / colonne complétée (6 au total).

☆☆☆☆☆☆

BETWEEN TWO CITIES

Notez 1 dé par carré. Deux mêmes chiffres ne peuvent pas être adjacents. Gagnez le bonus indiqué par ligne / colonne remplie.

Recevez un nombre d'★ égal au plus faible de vos 2 autres royaumes de cette manche.

☆☆☆☆☆☆

EUPHORIA

Utilisez 1 dé (ou 2 dés si dés identiques, 1 par zone) pour cocher un carré. Additionnez ensuite la somme de tous les carrés cochés de la zone pour déterminer le bonus.

1-3: 🍊 / 🍊
4-8: ★
9+: ♥

☆☆☆☆☆☆

SCYTHE

Cochez et gagnez le bonus du haut ou du bas OU cochez et gagnez les deux bonus d'une colonne si les 2 dés correspondent aux deux chiffres de cette colonne.

☆☆☆☆☆☆

WINGSPAN

Notez 1 dé dans un petit carré sur n'importe quel oiseau, de gauche à droite. Le 1^{er} et les 2^{ème} carré de chaque oiseau offrent un bonus.

Marquez 2★ par oiseau complet si la somme des chiffres est égale au nombre indiqué dans la zone.

☆☆☆☆☆☆

BETWEEN TWO CASTLES

Utilisez 1 ou 2 dés (1 par château) pour remplir les cases du bas vers le haut par valeur décroissante. Lorsque vous remplissez une colonne, gagnez le bonus.

Marquez 1★ par ligne terminée (3 par château).

☆☆☆☆☆☆

CHARTERSTONE

Utilisez 1 dé pour marquer d'abord une caisse pour gagner le bonus (et notez l'autre dé dans l'hexagone), puis l'hexagone ainsi numéroté pour gagner une étoile.

☆☆☆☆☆☆

MY LITTLE SCYTHE

Utilisez 1 dé pour cocher un hexagone et gagnez une 🍊 ou un ♥.

Marquez 1/2/3★ pour 4+ / 7+ / 10+ gagnées n'importe où dans la manche.

☆☆☆☆☆☆

VITICULTURE

Utilisez 1 dé ou 2 dés pour leur somme afin de remplir un verre à vin et gagner le bonus indiqué.

☆☆☆☆☆☆

MANCHE 1		SCORE: _____ ★
MANCHE 2		SCORE: _____ ★
MANCHE 3		SCORE: _____ ★
TOTAL:		_____ ★

- Payeur**
- 2 🍊 pour modifier un dé de +/- 1
 - 3 🍊 pour choisir la valeur d'un dé
 - 2 ♥ sur une paire pour réutiliser un dé
 - 3 ♥ pour réutiliser un dé
 - 2 🍊 si somme=7 pour réutiliser un dé
 - X 🍊 pour gagner n'importe quel n° (=X)
- Les dés ne peuvent être modifiés en cas de paire ou de somme = 7.
 - Un dé ou un n° suppl. ne peut être réutilisé dans la/les même(s) case(s) à ce tour (excepté si la case permet d'utiliser plusieurs dés).
 - Un dé rejoué est obligatoirement rejoué avec la même valeur.