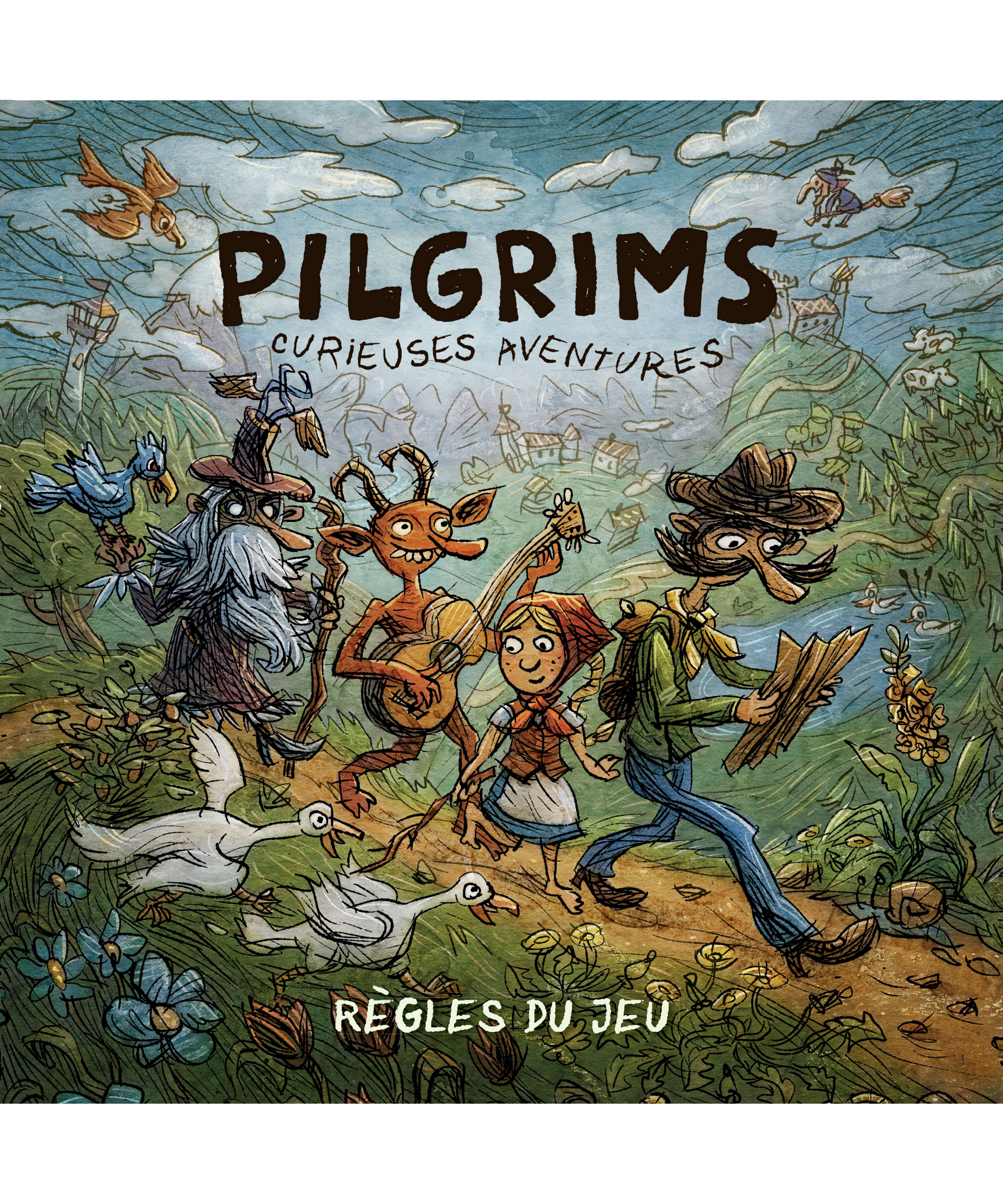




PILGRIMS

CURIEUSES AVENTURES

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL



64 cartes Objets



32 cartes Compagnons



20 cartes Aventures
de niveau I



17 cartes Aventures
de niveau II



12 tuiles Quêtes
publiques



1 jeton Soleil



26 jetons Trèfles



1 plateau

MODE AVANCÉ (page 15)



12 jetons Périples
(3 par joueur)



17 cartes Périples

POUR CHAQUE JOUEUR



1 plateau individuel



1 tuile Aide de jeu



1 tuile Voyageur



1 pion Voyageur



2 jetons Plumes



3 disques

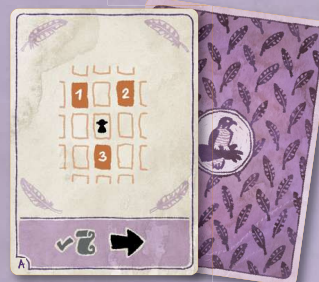
MODE SOLO (pages 16 à 19)



2 jetons Plumes



2 pions Voyageurs



12 cartes Solo



1 plateau solo

AVANT-PROPOS

Partez en quête de nouvelles expériences à travers un pays magique. Rassemblez votre équipement, multipliez les rencontres étonnantes et vivez de nombreuses péripéties. Tout cela vous aidera à développer votre joyeuse troupe. Devenez ainsi un voyageur accompli, la tête remplie d'histoires merveilleuses à partager autour d'un bon feu de camp !



LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES



Pilgrims est un jeu familial compétitif pour 1 à 4 joueurs. La partie se déroule en 4 manches, à l'issue desquelles le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte ! Ces points de victoire symbolisent la renommée et les richesses – autant spirituelles que matérielles – acquises par la compagnie d'un joueur.

Chaque joueur déplace son pion sur le plateau pour collecter des Objets et ajouter de nouveaux Compagnons à sa compagnie. En combinant habilement leurs cartes Objets et Compagnons, les joueurs peuvent déclencher des effets bonus.

Ces cartes servent également à réaliser des Aventures, Quêtes publiques et Périple, qui offrent des points de victoire, des améliorations ou des jetons Trèfles.



Artiste et auteur de jeux tchèque, **Radim Jurda** est connu pour son style dessiné à la main et son sens de la narration. Il a co-créé *Creaks*, un jeu primé du studio Amanita Design, pour lequel il a assuré à la fois la direction artistique et le game design. Son approche ludique confère à son travail un charme et une fantaisie immédiatement reconnaissables. La vision créative de Radim contribue largement à l'atmosphère et au ton des jeux auxquels il participe, mêlant humour, étrangeté et bienveillance.



Fondé en 2003 par Jakub Dvorský, **Amanita Design** est un studio tchèque indépendant de développement de jeux vidéo. Réputé pour ses visuels faits mains, sa création sonore atmosphérique et sa narration non verbale, Amanita a produit une série de titres uniques, parmi lesquels *Machinarium*, *Botanicula*, *Samorost* et *Pilgrims*. Le studio collabore avec des artistes et programmeurs variés afin de créer des jeux proches d'œuvres d'art interactives. Son travail est reconnu internationalement pour sa créativité, son originalité et sa profondeur émotionnelle.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. Placez le plateau au centre de la table. Il présente notamment une **carte** divisée en **25 cases**, dont 6 avec un feu de camp.
 2. Mélangez les cartes Compagnons. Placez la pioche Compagnons face cachée, en-dessous du plateau. Piochez 6 cartes Compagnons et placez-en une face visible sur chaque case feu de camp de la **carte**.
 3. Mélangez les cartes Objets. Placez la pioche Objets face cachée, en-dessous du plateau. Piochez 19 cartes Objets et placez-en une face visible sur chaque case vide de la **carte**.
 4. Mélangez les cartes Aventures de niveau I (bleues). Placez la pioche Aventures I face cachée, au-dessus du plateau. Piochez 3 cartes Aventures I et placez-les face visible, sur la gauche.
 5. Mélangez les cartes Aventures de niveau II (vertes). Placez la pioche Aventures II face cachée, au-dessus du plateau. Piochez 2 cartes Aventures II et placez-les face visible, à droite des 3 cartes précédentes.
- Note :** Ces 5 cartes Aventures face visible sont appelées la « rivière ».
6. Placez le jeton Soleil sur la case la plus à gauche de la piste des manches, en haut du plateau.
 7. Mélangez les tuiles Quêtes publiques et piochez jusqu'à en obtenir 3 portant des lettres différentes dans le coin inférieur droit (A, B, C). Placez-les dans un ordre aléatoire sur les 3 emplacements dédiés, en haut du plateau. Remettez les autres tuiles dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.
 8. Placez la réserve de jetons Trèfles en-dessous du plateau.

Note : La mise en place complémentaire du **MODE AVANCÉ** est décrite page 15.

Note : La mise en place complémentaire du **MODE SOLO** est décrite page 16.



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

- 1.** Chaque joueur prend un plateau individuel. Placez sur sa partie gauche la tuile Voyageur de la même couleur.

Note : Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face A de la tuile Voyageur. La face B présente une capacité asymétrique. Tous les joueurs doivent utiliser la même face.

- Chaque joueur prend son pion Voyageur, ses 2 Plumes et ses 3 disques, ainsi qu'un jeton Trèfle de la réserve.
- Chaque joueur pioche 1 carte Objet et l'ajoute à sa main.
- Chaque joueur prend une tuile Aide de jeu et la place à droite de son plateau individuel. Le joueur qui s'est réveillé le plus tôt aujourd'hui prend celle avec le coq en haut à droite : il jouera en premier.
- En commençant par le dernier joueur (assis à la droite du premier joueur) puis dans le sens antihoraire, chaque joueur place son pion Voyageur sur une case située dans un coin de la **carte**, prend la carte Objet qui s'y trouve et l'ajoute à sa main. Chaque joueur doit choisir un coin différent.

Note : Pour votre première partie, nous vous recommandons de simplement choisir le coin le plus proche de vous.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pilgrims se joue en **4 manches de 3 tours**, représentant chacune une journée. Chaque manche commence par le tour du premier joueur (Aide de jeu avec le coq), puis le jeu progresse en sens horaire. À son tour, le joueur **DOIT** utiliser 1 disque pour se déplacer. Après 3 tours, les joueurs ont utilisé tous leurs disques, et la manche en cours prend fin.

TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1. Déplacement
2. Activation
3. Aventure (FACULTATIF)
4. Fin de tour

1. DÉPLACEMENT

La partie droite du plateau individuel de chaque joueur présente les **4 moyens de locomotion possibles**. Le schéma situé sous chaque illustration indique le déplacement associé, à partir de votre pion Voyageur 🧑.

Placez un **disque** sur l'un de vos moyens de locomotion libres, et choisissez **un seul** point noir indiqué sur son schéma. Prenez la carte qui se trouve sur cette case du plateau, **PUIS** déplacez-y votre pion Voyageur. Le schéma peut être pivoté ou retourné librement.

Si le joueur prend une carte Objet, il l'ajoute à sa main.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes Objets qu'un joueur peut détenir. Ne les montrez pas aux autres joueurs !



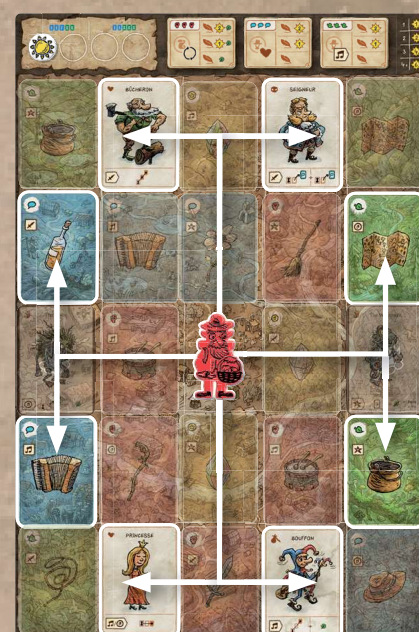
Le jeton Soleil indique la manche en cours. Après 3 tours complets, il progresse d'une case vers la droite.



La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs 3 disques.



Le schéma de déplacement peut être retourné ou pivoté librement.



Exemple : Le joueur choisit de se déplacer à cheval.

Comme il se trouve au centre de la **carte**, 8 options s'offrent à lui.

Les cases feu de camp offrent des cartes Compagnons, tandis que les autres cases offrent des cartes Objets.

Si le joueur prend une **carte Compagnon**, il l'ajoute à sa compagnie, c'est-à-dire en ligne à gauche de son plateau, en laissant de la place en dessous pour jouer des cartes Objets.

La compagnie d'un joueur est limitée à **3 cartes Compagnons**, en plus de sa tuile Voyageur. Au-delà, pour pouvoir gagner une nouvelle carte Compagnon, il doit d'abord retirer l'un de ses Compagnons afin de libérer de la place. Dans ce cas, défaussez l'éventuelle carte Objet jouée sous le Compagnon retiré, et glissez ce Compagnon sous votre tuile Voyageur.

Note : Certaines capacités permettent d'avoir plus de 3 Compagnons dans sa compagnie.

Si le joueur se déplace vers une **case sans carte** (vide ou occupée par un autre pion), il pioche une carte de la pioche adaptée.



Sur une case feu de camp, il pioche une carte Compagnon.



Sur une case vide, il pioche une carte Objet.



Note: Si le schéma montre plusieurs points noirs, choisissez-en un seul : vous ne pouvez pas gagner les cartes des deux cases !

2. ACTIVATION

Choisissez **une seule** des 2 actions suivantes :

- Jouer **une carte Objet** pour activer la capacité d'un personnage (Voyageur ou Compagnon)
- Gagner **un jeton Trèfle** provenant de la réserve

Pour activer un personnage, placez dessous une carte Objet de votre main possédant le même symbole d'activation. Pour plus de détails sur les capacités des personnages, voir page 9.

Vous ne pouvez jamais activer vos Compagnons retirés, ni les personnages des autres joueurs.

Chaque personnage ne peut porter qu'une seule carte Objet. Pour activer un personnage qui en possède déjà une, défaussez d'abord cette carte.



Exemple : Le joueur a déjà 3 Compagnons dans sa compagnie. Suite à son déplacement, il gagne une nouvelle carte Compagnon : il doit donc en retirer une. Il choisit de retirer la Princesse, qu'il glisse sous sa tuile Voyageur. Le joueur défausse également sa carte Objet verte. Ainsi, le Bouffon peut rejoindre sa compagnie.



Exemple : Le joueur veut activer son Loup. Le symbole d'activation - étoile - de sa carte Objet verte correspond à celui du Loup : il peut donc placer la carte sous le Loup pour activer sa capacité.

La capacité du Loup permet au joueur d'effectuer un nouveau déplacement. Il prend la carte de la case indiquée, puis y déplace son pion.



Si le joueur ne peut pas (ou ne souhaite pas) activer un personnage, il peut gagner 1 jeton Trèfle à la place.



CARTES OBJETS

Les cartes Objets servent à réaliser des Aventures ou à activer les capacités des personnages, en utilisant les 2 symboles de leur coin supérieur gauche. Elles peuvent aussi servir à réaliser des Quêtes publiques, voir page 11.

- Il existe **4 symboles d'aventure** représentant la force , la communication , l'intuition  et le troc . Ce dernier symbole est un **joker** : il peut remplacer n'importe quel autre symbole d'aventure.

Note : Chaque symbole d'aventure a sa propre couleur, qui correspond également à la couleur de fond de la carte Objet.

- Il existe **4 symboles d'activation** représentant l'usage d'une arme , d'un artefact , d'un instrument , ou d'un outil .

Placez les cartes Objets défaussées face visible, à côté de la pioche correspondante. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

PERSONNAGES

La compagnie de chaque joueur peut accueillir jusqu'à 4 personnages : 1 tuile Voyageur + 3 cartes Compagnons.

- Le **Voyageur** est le personnage de départ d'un joueur : il ne quitte jamais la compagnie. Sa tuile comporte un symbole de chapeau dans le coin supérieur gauche.
- Les **cartes Compagnons** sont de nouveaux amis qui se joignent à vous. Elles portent un symbole de compagnon dans le coin supérieur gauche. Il existe **4 symboles de compagnon** :



vagabond



brave



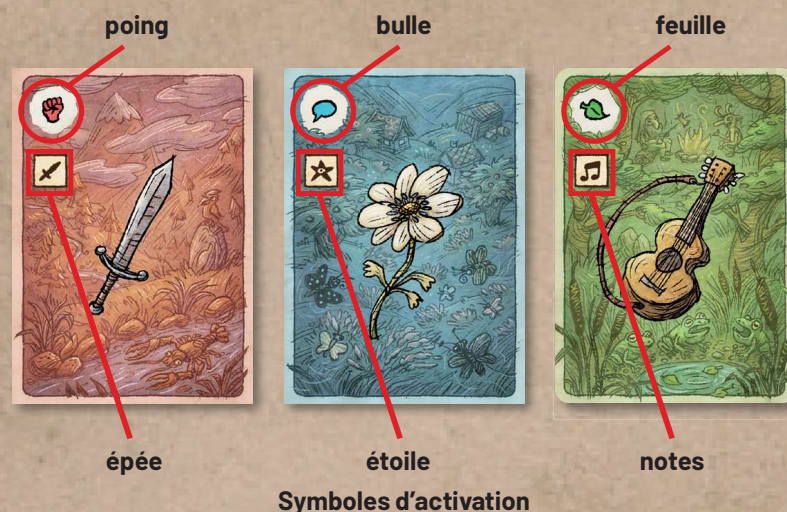
bête



fripouille

Note : Certains Compagnons possèdent plusieurs symboles, comme le Berger.

Symboles d'aventure

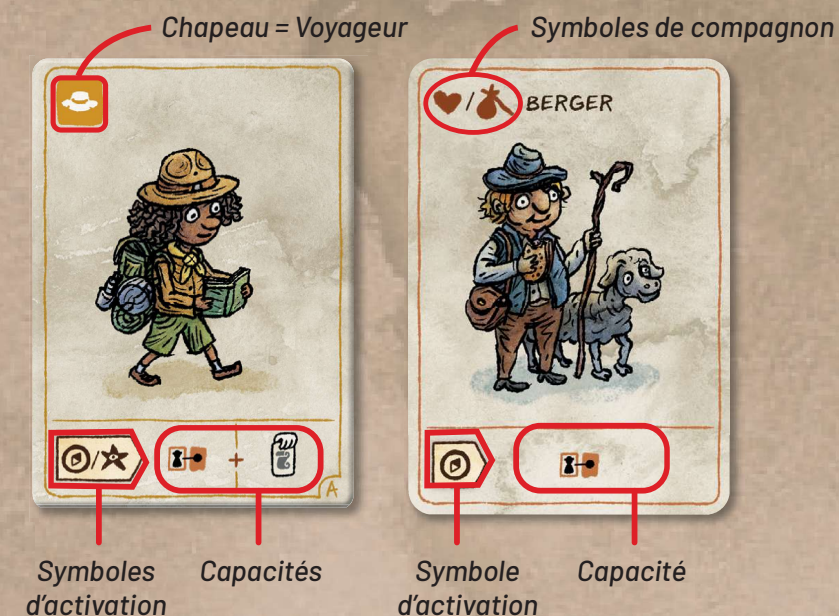


Symbole d'aventure (pièce)



La pièce est un joker : elle peut remplacer n'importe quel symbole d'aventure.

Symbole d'activation (boussole)



CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Après avoir activé un personnage, le joueur utilise sa capacité. Si le personnage possède plusieurs capacités séparées par une ligne avec un « + », le joueur les utilise dans l'ordre de son choix, une seule fois chacune.

La plupart des capacités incluent un schéma, ce qui permet au joueur de déplacer son pion une seconde fois et de gagner une nouvelle carte. Les capacités sont décrites au dos du présent livret de règles, page 20.



Chaque Voyageur possède deux capacités : un **schéma** + la possibilité de **réserver une carte Aventure**. Pour ce faire, prenez une carte Aventure de la rivière, ou bien piochez-en une dans l'une des deux pioches (I ou II). Placez la carte Aventure réservée face visible, à droite de votre plateau.

Un joueur ne peut **réserver qu'une seule carte Aventure** à la fois.

Note : Certaines capacités permettent d'avoir plus d'une carte réservée.

Pour réserver une nouvelle carte Aventure, défaussez d'abord la carte Aventure déjà réservée, puis réservez la nouvelle comme d'habitude.

Note : Si une capacité est placée directement à côté d'un schéma, sans ligne avec un « + », elle s'applique au cours de ce déplacement.

3. AVENTURE (FACULTATIF)

Durant cette phase, le joueur PEUT réaliser soit une **Aventure**, soit une **Quête publique** (voir page 11).

AVENTURES

Les cartes Aventures représentent des tâches que le joueur réalise au cours de la partie, réparties en 2 niveaux : I (bleues) et II (vertes).

Chaque carte Aventure rapporte au joueur des points de victoire en fin de partie, et peut également offrir une amélioration ou des jetons Trèfles.

Note : Un joueur peut réaliser une Aventure réservée, ou bien une Aventure de la rivière, au choix. Même si ce n'est pas obligatoire, réaliser une Aventure réservée libère de la place pour en réserver une nouvelle lors de la prochaine activation de votre Voyageur.



Exemple : La capacité de la Sorcière permet de déplacer votre pion de deux ou trois cases en ligne droite. Comme toujours, le joueur peut faire pivoter ce schéma !

Exemple : Certains personnages présentent plusieurs symboles d'activation. Une carte Objet avec l'un ou l'autre de ces symboles permet d'activer sa capacité, ici : le joueur déplace son pion d'une case orthogonalement et réserve une carte Aventure.



Après avoir activé son Voyageur, le joueur choisit de réserver la carte Aventure Fleur magique de la rivière. Il la place à droite de son plateau Joueur.



Les cartes **Aventures de niveau I** sont plus faciles à accomplir et permettent de bénéficier rapidement d'améliorations.

Bien que les cartes **Aventures de niveau II** soient plus difficiles, elles offrent davantage de points de victoire, ainsi que de puissantes améliorations !

CARTES AVENTURES

- Chaque carte Aventure présente des prérequis liés à la compagnie des joueurs. Les **symboles de compagnon sur fond blanc** dans le coin supérieur gauche indiquent les Compagnons indispensables à la réalisation de cette Aventure. Un point d'interrogation ? signifie que n'importe quel Compagnon fera l'affaire.

Note : Votre compagnie peut contenir davantage de Compagnons que ceux requis par la carte Aventure.

- Sous ces prérequis figurent parfois un ou plusieurs symboles **X**. Ils indiquent le nombre de Compagnons **participant** à l'Aventure que le joueur devra retirer après l'avoir réalisée.
- Chaque carte Aventure comporte également un **coût en Objets**, indiqué par les symboles d'aventure en haut de la carte.
- En bas à gauche de la carte Aventure figure une **amélioration** que le joueur gagne après avoir réalisé l'Aventure. Les effets des améliorations sont décrits au dos du présent livret de règles, page 20.

Note : Certaines cartes Aventures n'offrent que des points de victoire !

- En bas à droite de la carte Aventure figure le nombre de **points de victoire** qu'elle rapporte en fin de partie. Certaines cartes offrent aussi immédiatement des **jetons Trèfles**.

RÉALISER UNE AVENTURE

Pour réaliser une Aventure, le joueur DOIT disposer des symboles de compagnons requis dans sa compagnie ET des cartes Objets nécessaires, devant lui et/ou en main. Dans ce cas, appliquez les étapes suivantes :

- Pour payer le **coût en Objets**, défaussez des cartes Objets portant les symboles d'aventure requis. Le joueur peut défausser des **Objets de sa main et/ou des Objets joués sous ses personnages**.

Note : Défausser des Objets joués sous ses personnages permet de libérer de la place pour activer de nouveau ces personnages plus tard.

Personnages requis

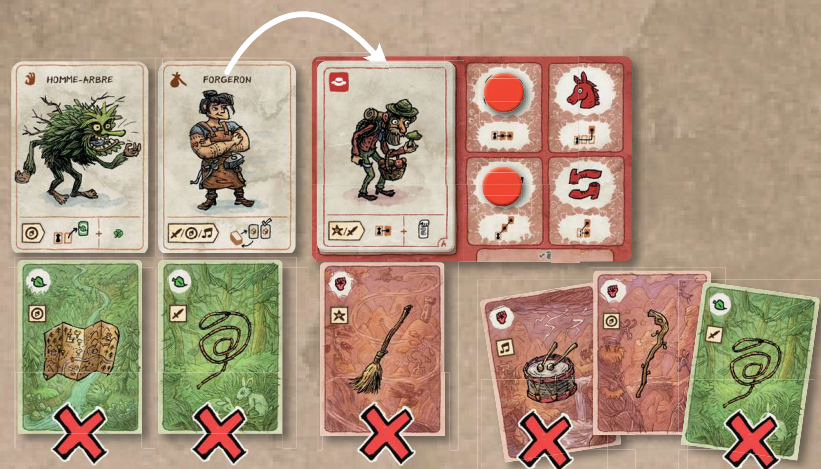
1 croix = Après l'Aventure, retirez 1 Compagnon ayant participé

Coût en Objets

Amélioration

Points de victoire

Jetons Trèfle



Exemple : Le joueur souhaite réaliser l'Aventure Haut sommet ci-dessus. Pour payer son coût en Objets, il défausse 3 cartes Objets placées sous sa compagnie + 1 carte rouge et 1 carte verte de sa main.

A cause du symbole **X**, il doit retirer son Forgeron. Le joueur ne peut pas retirer son Homme-arbre à la place, car celui-ci n'a pas participé à l'Aventure.

Afin de pouvoir activer son Homme-arbre plus tard, il choisit de conserver sa carte Objet avec symbole d'activation boussole.

2. Pour chaque symbole **X**, retirez une **carte Compagnon** parmi ceux ayant participé à l'Aventure.
3. Placez la carte Aventure sous votre plateau, en laissant apparaître la partie inférieure de toutes les Aventures réalisées.
4. Grâce à son Aventure, le joueur gagne immédiatement les éventuels **jetons Trèfles**, il bénéficie de l'**amélioration** de la carte Aventure pour le reste de la partie, et il remportera les **points de victoire** indiqués en fin de partie.

QUÊTES PUBLIQUES

Les Quêtes publiques sont des objectifs communs que n'importe quel joueur peut réaliser pour gagner des points de victoire. En les réalisant tôt, un joueur peut marquer des points supplémentaires.

Comme les cartes Aventures, les Quêtes publiques comportent un **coût en Objets**, dans leur coin supérieur gauche. En revanche, elles ne demandent aucun prérequis concernant votre compagnie.

Enfin, il doit rester une **case Plume libre** sur la tuile. Ainsi, jusqu'à 3 joueurs peuvent réaliser une même Quête publique.

Pour réaliser une Quête publique, appliquez les étapes suivantes :

1. Défaussez des cartes Objets pour payer le **coût en Objets**, exactement comme pour une carte Aventure.
2. Placez un **jeton Plume** sur la case plume libre la plus haute de la tuile.
3. Grâce à sa Quête publique, le joueur gagne immédiatement l'éventuel **jeton Trèfle**. Il remportera des **points de victoire** en fin de partie pour avoir réalisé certaines **Aventures**, ou rassemblé autour de lui certains **Compagnons** (voir page 14). Il remportera aussi les points figurant à côté de son jeton Plume.

Avec ses 2 jetons Plumes, un joueur peut réaliser au maximum 2 Quêtes publiques **différentes**.



Exemple : Cette carte Aventure ne requiert qu'un Compagnon vagabond, et présente un symbole **X**. Pour réaliser cette Aventure, le joueur doit donc retirer le vagabond utilisé.



Exemple : Le joueur utilise son Forgeron pour réaliser l'Aventure ci-dessus : il le retire en glissant sa carte sous sa tuile Voyageur.

Puis, il ajoute la carte Aventure réalisée aux autres, sous son plateau.

Il gagne immédiatement 1 jeton Trèfle, et pourra bénéficier de son amélioration dès le tour suivant !

En fin de partie, le joueur marquera 4 points de victoire grâce à cette belle Aventure.



Exemple : Le joueur rouge décide de réaliser une Quête publique plutôt qu'une carte Aventure. Il défausse 2 cartes Objets poing et 1 carte Objet pièce (joker).

Comme la case Plume du haut est déjà prise, il place son jeton Plume sur la case du milieu.

En fin de partie, il marquera 1 point de victoire grâce à cette case, ainsi que des points pour ses cartes Compagnons braves.

4. FIN DE TOUR

À la fin du tour de chaque joueur, complétez les emplacements vides sur la **carte** (Objets et Compagnons) et dans la rivière (Aventures).

Complétez toutes les cases de la **carte**, de gauche à droite et de haut en bas, sauf celles avec un ou plusieurs pions Voyageurs :

- Placez une carte **Compagnon** face visible sur chaque **case feu de camp**.
- Placez une carte **Objet** face visible sur chaque **case vide**.

Si le joueur a réalisé une Aventure, complétez l'emplacement vide de la rivière à l'aide de la pioche Aventure appropriée :

- **Manches 1 et 2** : la rivière doit contenir 3 Aventures de niveau I + 2 Aventures de niveau II.
- **Manches 3 et 4** : la rivière doit contenir 2 Aventures de niveau I + 3 Aventures de niveau II.

Si l'une des deux pioches Aventures est vide, piochez dans l'autre. Si les deux pioches Aventures sont épuisées, ne complétez plus la rivière.

Le tour du joueur est maintenant terminé : c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire.

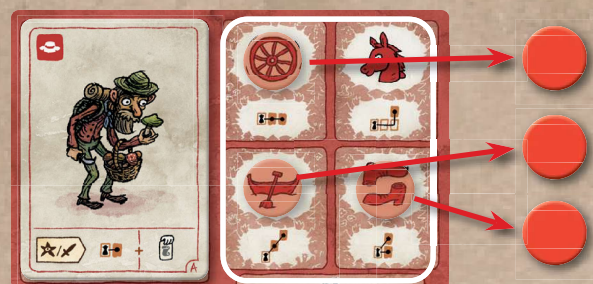
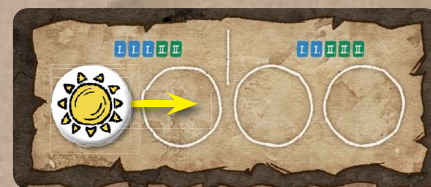
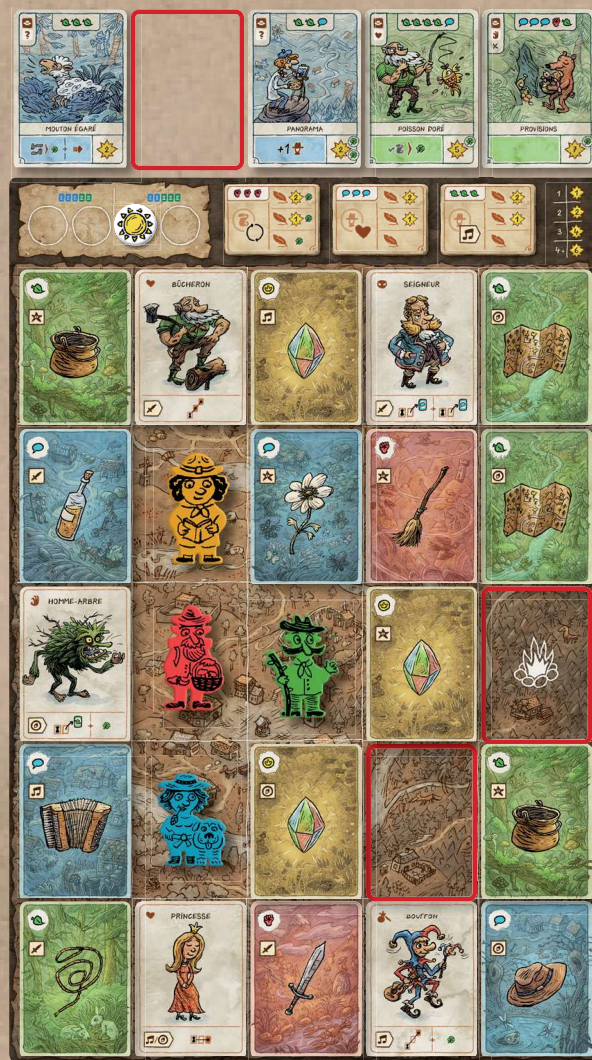
FIN DE MANCHE

Quand tous les joueurs ont effectué 3 tours, la manche prend fin. Appliquez les étapes suivantes :

- **Faites progresser le jeton Soleil** d'une case vers la droite.
- **Retirez tous les disques** des plateaux individuels.
- **À la fin de la manche 2**, remettez la carte Aventure de niveau I la plus à droite (la carte centrale de la rivière) sous la pioche. Piochez une carte Aventure de niveau II et placez-la face visible à la place de la carte précédente.

Note : Un rappel figure sur la piste des manches.

A la fin de la manche 4, la partie s'achève.



JETONS TRÈFLES

Les jetons Trèfles représentent un soupçon de chance bienvenu pour activer des personnages, réaliser des Aventures, obtenir des Objets supplémentaires, déclencher les effets de capacités ou d'améliorations, et rapporter quelques points de victoire en fin de partie. Les joueurs peuvent dépenser des jetons Trèfles de plusieurs façons :

- 1 jeton Trèfle permet de **convertir le symbole d'activation d'une carte Objet** pour activer un personnage.
- 1 jeton Trèfle permet de **convertir le symbole d'aventure d'une carte Objet** pour réaliser une Aventure.

Note : Les symboles d'aventure offerts par des améliorations ne peuvent pas être convertis.

- 2 jetons Trèfles permettent de **convertir le symbole d'un Compagnon** pour réaliser une Aventure.

Note : Les joueurs peuvent ainsi activer un personnage ou réaliser une Aventure plus facilement ! À utiliser avec sagesse...

- 2 jetons Trèfles permettent de **piocher une carte Objet** à tout moment de son tour. Le joueur peut en piocher autant qu'il veut, tant qu'il a suffisamment de jetons Trèfles à dépenser.

Note : Les joueurs ne peuvent pas dépenser des jetons Trèfles pour prendre une carte Objet depuis la **carte**.

 : De plus, certaines capacités ou améliorations affichent un Trèfle barré : le joueur doit dépenser un jeton Trèfle pour en déclencher les effets.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Trèfles qu'un joueur peut détenir. Si la réserve est épuisée, utilisez un substitut approprié.

DURANT TON TOUR

- Déplacement :** Place ton disque sur ton plateau. Selon le schéma, prends la carte et déplace ton pion.
- Activation :** Joue une carte Objet  OU Gagne 1 jeton Trèfle .
- Aventure (FACULTATIF) :** Réalise une Aventure  OU une Quête publique .
- Fin de tour :** Complete les emplacements vides du plateau et de la zitière.

JETONS TRÈFLES

-  Convertis un symbole d'activation ou d'aventure d'une carte Objet.
-  Convertis un symbole d'une carte Compagnon.
-  Pioche une carte Objet .

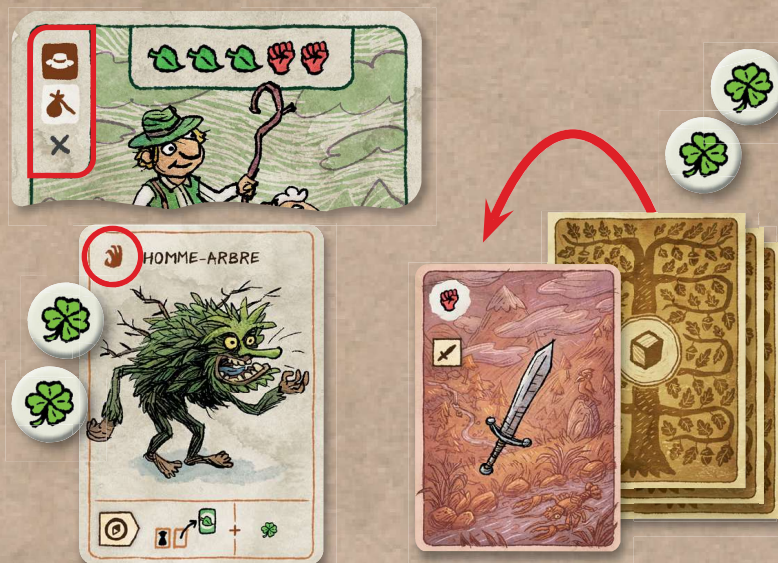
- Maximum 1 carte Aventure réservée
- Maximum 3 cartes Compagnons



Note : La partie verte de la tuile Aide de jeu récapitule les différents usages des jetons Trèfles.



Exemple : En dépensant 1 jeton Trèfle, cette carte Objet peut activer l'Homme-arbre, ou aider à réaliser la Potion de force.



Exemple : Dépenser 2 jetons Trèfles permet de convertir l'Homme-arbre en vagabond...

Exemple : ...ou bien de piocher une carte Objet à la place !

FIN DE PARTIE

À la fin de la manche 4, la partie s'achève. Les joueurs **retournent leur plateau individuel**, prennent un jeton Trèfle de la réserve et l'utilisent pour déterminer leur score. Ils marquent les points de victoire de :

- Leurs **cartes Aventures réalisées**
- Leurs **jetons Trèfles restants**, à raison d'1 point par tranche de 3 jetons
- Leurs **Quêtes publiques réalisées**

Il existe 3 types de Quêtes publiques, identifiés par une lettre et requérant différents types de cartes :

- Les **A** requièrent des cartes Compagnons avec le symbole de compagnon indiqué.
- Les **B** requièrent des cartes Compagnons avec le symbole d'activation indiqué.
- Les **C** requièrent des cartes Aventures avec la caractéristique indiquée.

Note : Les symboles de la tuile Voyageur et les cartes Aventures réservées ne comptent pas. En revanche, tous les Compagnons sont pris en compte, même ceux **retirés** sous la tuile Voyageur.

Pour plus de détails sur chaque Quête publique, voir page 19.

Les joueurs marquent des points de victoire **selon le nombre de leurs cartes Compagnons ou Aventures correspondant** aux Quêtes publiques réalisées.

Note : Un joueur ne peut pas marquer plus de 6 points de victoire par Quête publique réalisée.



Nombre de cartes	Points de victoire
1	1
2	2
3	4
4	6

De plus, les joueurs marquent les points de victoire associés aux **cases sur lesquelles ils ont un jeton Plume** : 2 points pour la case du haut et 1 point pour la case du milieu de chaque tuile.

Le joueur avec le plus de points de victoire est un voyageur accompli : il remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes Objets encore en main l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Avant de compter vos points de victoire, récupérez les cartes Compagnons retirées sous votre tuile Voyageur et placez-les face visible à côté de votre compagnie.

Note : Les icônes sur la gauche de votre plateau sont un aide-mémoire pour calculer votre score.



Exemple : À la fin de la partie, le joueur rouge totalise ses points de victoire. Il compte d'abord les points provenant de ses cartes Aventures réalisées. Avec 5 cartes, le joueur rouge marque 19 points de victoire.

Ensuite, il compte ses Jetons Trèfles restants. Comme il n'en possède que 2, il ne marque aucun point de victoire.

Enfin, il calcule les points des Quêtes publiques réalisées : celle du milieu lui rapporte 4 points pour ses 3 Compagnons braves, tandis que celle de droite lui rapporte 2 points pour ses 2 Compagnons avec un symbole d'activation notes + 2 points car son jeton Plume occupe la case du haut de la tuile, soit 8 points de victoire en tout.

Ainsi, le score du joueur rouge s'élève à $19 + 0 + 8 = 27$ points de victoire.

MODE AVANCÉ

Le **MODE AVANCÉ** de *Pilgrims* permet d'ajouter un peu de variété et de complexité à vos parties, grâce aux cartes Périple.

Après la mise en place, appliquez les étapes suivantes :

1. **Mélangez les 18 cartes Périples.** Placez la pioche Périples face cachée, au-dessus du plateau.
2. Chaque joueur **pioche 2 cartes Périples**. Il en choisit une, la place face visible à droite de son plateau individuel, et remet l'autre sous la pioche.
3. Chaque joueur **prend ses 3 jetons Périples**.

Chaque carte Périple indique 3 cases à visiter au cours de votre voyage. Lorsque vous placez votre pion sur l'une de ces 3 cases de la **carte**, placez immédiatement un jeton Périple sur la même case de votre carte Périple. Il ne peut y avoir qu'un jeton Périple par case.

Dès que vous placez votre 3^e jeton Périple, la **carte Périple est réalisée**. Le joueur gagne la récompense indiquée dans le coin supérieur droit : 2 ou 3 points de victoire en fin de partie, ainsi qu'un éventuel bonus immédiat (🍀 ou 🏠).

Récupérez vos jetons Périples. Placez la carte Périple sous votre plateau, en laissant apparaître la partie supérieure de tous les Périples réalisés. Puis piochez 2 cartes Périples, choisissez-en une et replacez l'autre sous la pioche. Votre voyage continue !

Lors du choix d'une **nouvelle carte Périple**, ne placez **jamais de jeton Périple** dessus, même si la position de votre pion correspond à l'une des cases indiquées. Vous devrez y retourner plus tard.

En fin de partie, les joueurs ajoutent à leur score les points de victoire de :

- Leurs **cartes Périples réalisées**
- Leurs **jetons Périples placés**, à raison d'1 point par jeton placé sur sa carte Périple



Exemple : Au début de la partie, le joueur pioche 2 cartes Périples. Il choisit de garder le Sentier des vignes et replace Autour du Village sous la pioche.

Après avoir pris ses 3 jetons Périples, le voilà fin prêt à commencer !



Exemple : En fin de partie, le joueur rouge compte les points provenant de ses cartes Périples réalisées. Avec 3 cartes, il marque 7 points de victoire.

Il gagne également 1 point pour le jeton Périple placé sur sa carte Périple incomplète. Au total, le joueur remporte donc 8 points de victoire supplémentaires.

MODE SOLO

Le **MODE SOLO** de *Pilgrims* permet à un joueur de se mesurer au redoutable **fauconnier** ! Le fauconnier utilise le matériel violet : 1 plateau solo, 2 pions Voyageurs (Fauconnier et Faucon), 2 jetons Plumes et 12 cartes Solo.

La partie se déroule normalement, **en commençant par le tour du joueur**, puis celui du fauconnier. Après 4 manches, comptez les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

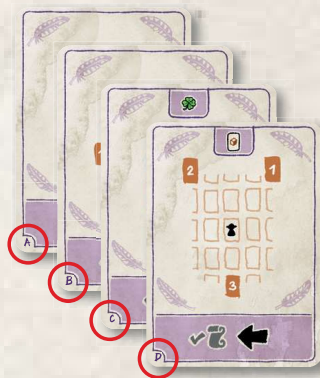
MISE EN PLACE

1. Effectuez la mise en place normale du jeu. Lors de la dernière étape de la mise en place individuelle, placez votre pion sur n'importe quel coin de la **carte**.
2. Placez le plateau solo à portée de main, avec un peu d'espace autour.
3. Placez les **pions Fauconnier et Faucon** sur la case centrale de la **carte**. Prenez la carte Objet de cette case et placez-la au-dessus du plateau solo.
4. Piochez une carte Objet et placez-la face visible au-dessus du plateau solo. Ces 2 cartes constituent la main de départ du fauconnier.
5. Placez les 2 jetons Plumes violets près du plateau solo.
6. Pour préparer la pioche Solo, sélectionnez 6 cartes Solo selon la difficulté souhaitée (voir ci-dessous), puis mélangez-les. Placez la pioche Solo sur la partie droite du plateau solo.

Pilgrims inclut 4 lots de 3 cartes Solo, marqués A, B, C et D. La difficulté du MODE SOLO dépend des deux lots utilisés :

- **Facile** : A et B
- **Moyenne** : B et C
- **Difficile** : A et D
- **Extrême** : C et D

Note : Le **MODE SOLO** utilise toujours 6 cartes Solo. Remplacez les cartes Solo inutilisées dans la boîte.



Note : Placez votre plateau individuel et le plateau solo à proximité. Vous pourrez ainsi gérer aisément les tours du fauconnier.



TOUR DU FAUCONNIER

Le tour du fauconnier se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1. Déplacement
2. Aventure
3. Fin de tour

1. DÉPLACEMENT

À chaque tour, le fauconnier déplace ses deux pions Voyageurs.

1. Révélez la première carte de la pioche Solo. Le fauconnier gagne la récompense indiquée en haut de la carte (🍀 ou 🗡️).
2. **Déplacez le pion Faucon** selon le schéma de la carte Solo. Chaque case est marquée d'un numéro de priorité : choisissez la première case accessible, par ordre croissant. Contrairement aux joueurs, le **schéma NE peut PAS être pivoté ou retourné** librement.
3. Prenez la carte de la case choisie : placez la carte Objet au-dessus du plateau solo, ou la carte Compagnon à sa gauche. Lorsque le fauconnier prend un Compagnon, **il gagne également 1 jeton Trèfle**. PUIS placez le pion Faucon sur la case choisie.
4. Révélez la carte suivante de la pioche Solo et **déplacez le pion Fauconnier de la même manière**.

Note : Comme d'habitude, si un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, piochez une carte de la pioche adaptée.

Dès que le fauconnier a 2 jetons Trèfles, il les dépense pour piocher une carte Objet. C'est son unique façon de dépenser des jetons Trèfles.



Note : Empilez les cartes Compagnons du fauconnier à gauche du plateau solo : elles n'ont aucun effet durant la partie. En fin de partie, le fauconnier marquera des points de victoire si ses cartes Compagnons correspondent à une tuile de Quête publique.

Astuce : Afin de mieux visualiser les cases accessibles grâce au schéma des cartes Solo, orientez les cartes Solo dans le même sens que le plateau.



Exemple : C'est le tour du fauconnier. Le joueur révèle la première carte de la pioche Solo. Le fauconnier gagne 1 jeton Trèfle, puis le joueur résout le déplacement du pion Faucon.



Les cases 1 et 2 du schéma ne sont pas accessibles au pion Faucon. Le joueur doit donc choisir la case 3 : il prend la carte Objet verte et la place au-dessus du plateau solo. Puis il déplace le pion Faucon sur cette case.



Le pion Fauconnier se déplace quant à lui sur la case 1 de la carte Solo suivante. Le joueur place le Brigand à gauche du plateau solo et gagne 1 jeton Trèfle. Avec maintenant 2 jetons Trèfles, le fauconnier les dépense immédiatement pour piocher une carte Objet.



2. AVENTURE

Le fauconnier tente de réaliser **une** carte Aventure de la rivière ou, à défaut, **une** Quête publique. Le fauconnier ne réserve jamais de carte Aventure.

La flèche en bas de la dernière carte Solo révélée indique la direction dans laquelle vérifier la rivière : de gauche à droite pour une flèche vers la droite, et inversement.

Le fauconnier réalise toujours la première carte Aventure possible. Il doit seulement payer le **coût en Objets**.

Note : Il n'a pas besoin de remplir les prérequis liés aux Compagnons, ni d'en retirer, raison pour laquelle ils peuvent être empilés durant la partie.

Si le fauconnier ne peut réaliser aucune carte Aventure, il vérifie les tuiles de Quêtes publiques exactement de la même façon. Le fauconnier gagne des jetons Trèfles grâce aux Aventures et Quêtes publiques comme d'habitude.

Lorsqu'il réalise une Aventure ou une Quête publique, il défausse les cartes Objet utilisées. **Il n'utilise les symboles pièces (jokers) que si cela est absolument nécessaire.**

Placez les cartes Aventures réalisées sous le plateau solo, comme d'habitude. Ignorez les améliorations des cartes Aventures réalisées par le fauconnier.

Si le fauconnier ne peut réaliser ni Aventure, ni Quête publique, passez directement à l'étape suivante.

3. FIN DE TOUR

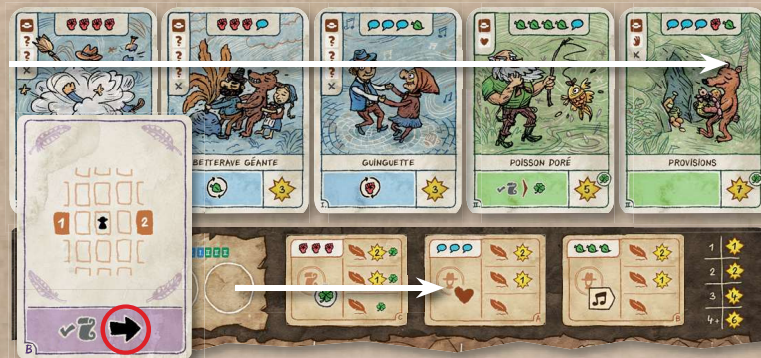
Comme d'habitude, complétez les emplacements vides sur la **carte** et dans la rivière (voir page 12).

FIN DE MANCHE

Après 3 tours, les 6 cartes Solo ont été révélées. Mélangez-les et formez une nouvelle pioche sur le plateau solo.

FIN DE PARTIE

À la fin de la manche 4, la partie s'achève. Retournez le plateau solo et prenez un jeton Trèfle de la réserve pour compter les points de victoire du fauconnier. Il marque les points de victoire de :



Exemple : Après avoir déplacé ses deux pions Voyageurs, le fauconnier tente de réaliser une carte Aventure. La dernière carte Solo révélée présente une flèche vers la droite, donc il vérifie la rivière de gauche à droite. Avec ses 2 cartes Objets bleues + 1 carte Objet dorée, il ne peut compléter aucune carte Aventure. Il vérifie donc les tuiles de Quêtes publiques et défausse ses 3 cartes Objets pour réaliser la Quête publique du milieu.



Exemple : En fin de partie, le fauconnier marque 38 points, répartis ainsi :

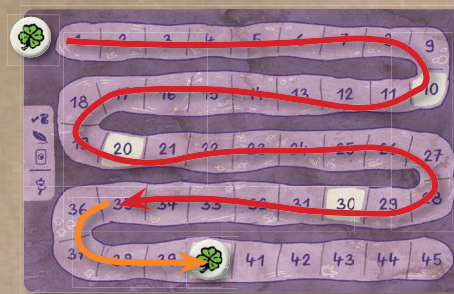
- 28 points de victoire pour ses 6 cartes Aventures réalisées
- 3 points de victoire pour la Quête publique de gauche
- 4 points de victoire pour la Quête publique du milieu
- 3 points de victoire pour ses 3 cartes Objets restantes

- Ses **cartes Aventures réalisées**, comme d'habitude
- Ses **Quêtes publiques**, comme d'habitude
- Ses **cartes Objets restantes**, à raison d'1 point par carte

Note : Le fauconnier ne marque pas de point de victoire pour ses jetons Trèfles restants.

Vous pouvez jouer au MODE SOLO en utilisant le **MODE AVANCE**. Dans ce cas, le fauconnier n'utilise pas les cartes Périples : il gagne simplement **5 points de victoire supplémentaires** en fin de partie.

Si votre score est supérieur à celui du fauconnier, vous remportez la partie ! En cas d'égalité, vous gagnez tout de même si vous avez plus de cartes Objets en main que le fauconnier. À défaut, le fauconnier l'emporte.



Si vous avez joué avec les cartes Périples, le fauconnier gagne 5 points de victoire supplémentaires.



Note : Les icônes sur la gauche du plateau solo sont un aide-mémoire pour calculer le score du fauconnier.

QUÊTES PUBLIQUES

1. Compagnons avec le symbole indiqué, dans votre compagnie ou retirés (a – vagabond, b – brave, c – bête, d – fripouille)
2. Compagnons avec le symbole indiqué, dans votre compagnie ou retirés (a – étoile, b – épée, c – notes, d – boussole)
3. Aventures avec une récompense en jeton(s) Trèfle(s)
4. Aventures avec une amélioration liée à un moyen de locomotion.
5. Aventures de niveau II
6. Aventures avec une amélioration réduisant les coûts en Objets



Édité initialement en République tchèque par



info@pinktroubadour.eu
www.pinktroubadour.eu

Localisé en français par



©POTAM games, 8 rue des glaïeuls,
17 000 La Rochelle
2026 © Tous droits réservés.
Reproduction interdite.

@potamgames

Un jeu de Radim Jurda

Illustrations et graphismes : Radim Jurda

Mode solo : Tomáš Holek, Michal Peichl

Traduction française : les GALons MagiquES

Adaptation graphique : Denis Hervouet



POTAM games remercie chaleureusement Pink Troubadour, Amanita et Gigamic, ainsi que les joueuses et joueurs de Pilgrims à qui nous souhaitons plein de curieuses aventures !

Distribué en France et territoires francophones par



amanita-design.net
support@amanita-design.net

CONDITIONS



Certaines capacités s'appliquent sous condition. Si le joueur remplit la condition, il gagne la récompense indiquée. Une même condition peut activer plusieurs capacités en même temps : résolvez leurs effets dans l'ordre de votre choix.

En utilisant ce moyen de locomotion



En déplaçant votre pion Voyageur par-dessus un autre pion ou sur la même case (y compris les pions du MODE SOLO)



En jouant une carte Objet de cette couleur pour activer un personnage (ne fonctionne pas avec une carte Objet convertie grâce à un jeton Trèfle)



En réalisant une carte Aventure (sauf celle-ci)



En déplaçant votre pion Voyageur sur un coin de la **carte**

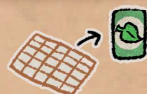


En jouant une carte Objet avec ce symbole d'activation pour activer un personnage (ne fonctionne pas avec une carte Objet convertie grâce à un jeton Trèfle)



En dépensant un jeton Trèfle

CAPACITÉS



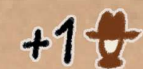
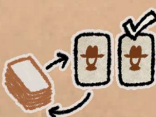
Prenez en main une carte Objet de cette couleur, depuis le plateau.



Prenez en main une carte Objet de cette couleur, située sur une case orthogonalement adjacente à votre pion Voyageur.



Le joueur peut jouer une autre carte Objet pour activer un autre personnage ce tour-ci.



Piochez 1 carte Objet.

Réservez **immédiatement** une carte Aventure.

Gagnez immédiatement 1 jeton Trèfle.

Piochez 2 cartes Objets : ajoutez-en une à votre main et remettez l'autre sous la pioche.

Piochez 2 cartes Compagnons : ajoutez-en une à votre compagnie et remettez l'autre sous la pioche.

Vous pouvez réserver une carte Aventure supplémentaire (effet cumulable).

Vous pouvez avoir une carte Compagnon supplémentaire dans votre compagnie (effet cumulable).

Prenez en main une carte Objet d'une case traversée. Si un pion Voyageur occupe cette case, piochez **une carte Objet**.

Prenez la carte d'une case indiquée par le schéma, puis déplacez votre pion Voyageur sur cette case.

Lorsque vous réalisez une Aventure ou une Quête publique, réduisez son coût en Objets du symbole d'aventure **indiqué** (effet cumulable).

Lorsque vous réalisez une Aventure ou une Quête publique, réduisez son coût en Objets d'un symbole d'aventure **au choix** (effet cumulable).



En utilisant ce moyen de locomotion, vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire dans la même direction (effet cumulable). Vous ne gagnez qu'une carte : celle de votre case de destination.



Exemple : Lorsqu'il voyage à pied, le joueur ayant réalisé l'Aventure Mouton égaré peut gagner 1 jeton Trèfle et déplacer son pion Voyageur d'une case supplémentaire. Ainsi, il peut se déplacer d'1 ou 2 cases, soit orthogonalement, soit en diagonale.



Avant de vous déplacer, vous pouvez intervertir deux cartes Objets orthogonalement adjacentes.



Exemple : Lorsqu'il voyage à cheval, le joueur ayant réalisé la carte Aventure Feu de camp peut gagner 1 jeton Trèfle et intervertir deux cartes Objets.

