

CIRCADIENS

ORDRE DU CHAOS



AUTEURS : S J MACDONALD & ZACHARY SMITH
ART & CONCEPTION GRAPHIQUE : SAM PHILLIPS
DÉVELOPPEMENT : SHEM PHILLIPS
TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIE GAMES
RELECTURES : ARNYANKA / PIXIE GAMES

© 2022 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM



INTRODUCTION

ORDRE DU CHAOS

Les premiers tremblements de terre n'étaient que des secousses mineures, mais quand la terre a commencé à se fissurer, notre sentiment de sécurité s'est effondré. Nous avons regardé les falaises d'Hytazch tomber dans la mer et les puissants arbres ancestraux être engloutis par des crevasses. Alors que les eaux montaient, un grand rugissement a résonné à travers les plaines. Ce n'était pas un cri d'incrédulité ou de chagrin, mais de jubilation. Les chants ont commencé à remplir l'air quand nos hôtes, autrefois pacifiques, se sont préparés pour la bataille. À l'horizon, nous avons vu ce qui ressemblait à d'énormes éclairs d'énergie se propager dans les profondeurs de l'espace, avant de disparaître à nouveau.

Malgré l'inévitable onde de choc qui se dirigeait vers nous, les clans locaux continuaient d'applaudir en se hâtant vers l'origine du brasier. Qu'est-ce qui pouvait causer une telle allégresse ? Pourquoi abandonner la prudence au profit du chaos ? Avons-nous manqué quelque chose, une incompréhension cruciale de cette planète et de ses habitants ?

Arrivés sur le site, nous avons été immédiatement plongés dans le combat. Six structures massives s'étendaient dans le paysage, surplombant les forces qui se battaient en dessous. Elles semblaient avoir un pouls et elles scintillaient dans une brume dorée. Serait-ce les anciennes reliques dont les Oxataya ont parlé ? Il y a tant de choses que nous ne comprenons toujours pas, mais nous devons prendre une décision. Allons-nous rester et combattre ou battre en retraite vers Moontide ?

APERÇU DU JEU

Circadiens : Ordre du Chaos est un jeu de contrôle de zones compétitif et conflictuel avec des factions hautement asymétriques pour 2 à 5 joueurs. Chaque faction possède des leaders et des attributs uniques qui peuvent tous être améliorés en cours de partie ainsi que des bâtiments uniques à construire. Elles possèdent chacune une condition de victoire personnalisée en plus de la condition de victoire commune qui consiste à contrôler toutes les reliques restantes sur la carte. Au cours d'un maximum de 6 manches, les joueurs effectueront des recherches, construiront des bâtiments et récolteront des ressources. Ils recruteront et déplaceront également des unités dans le but de capturer les anciennes reliques, de contrôler les régions vitales pour leur stratégie et de gagner suffisamment de gloire pour être couronnés vainqueur de l'*Ordre du Chaos*.

RÈGLES (LIVRET ET FEUILLETS DE FACTION) ET BOITES DE RANGEMENT

Plutôt que de surcharger ce livret de règles avec de nombreux détails, les règles spécifiques à chaque faction sont décrites sur des feuillets de règles séparés. Ces 6 feuillets sont à la disposition de tous les joueurs qui peuvent les consulter pendant la partie car ils fournissent également des conseils rapides pour jouer en tant que faction spécifique ou contre une faction particulière.

Le jeu contient également 6 boîtes de rangement pour les factions. Elles sont conçues pour contenir tout le matériel spécifique à chacune (hormis leur plateau de jeu, leur feuillet de règles et leur tuile Base). Au dos de chaque boîte se trouve une liste du matériel correspondant. Utilisez cette liste ainsi que les feuillets de règles des factions pour identifier le matériel de chaque faction.

Avant la première partie, placez les « standees » (figurines en carton) sur les socles en plastique. Découpez les jetons en carton. Triez-les, de même que les jetons en bois, et placez-les dans les boîtes de rangement des factions correspondantes.

ASSEMBLAGE DES ROUES DE COMBAT

Chaque roue de combat est composée d'un cadre, d'un disque et d'un clip. Une fois assemblés, ces éléments ne sont plus séparés. Les 2 roues de combat sont identiques.



ASSEMBLAGE DES BOITES DE RANGEMENT

- 1 Pliez et dépliez chaque côté sur lui-même pour créer des plis nets.
- 2 Repliez un côté à la fois, de manière à ce que les petites languettes se replient sur elles-mêmes dans les coins intérieurs, verrouillant ainsi les côtés en place. Les sections triangulaires doivent se glisser sous les côtés les plus longs de chaque boîte.
- 3 Quand tous les côtés sont pliés et verrouillés, les boîtes sont prêtes à être utilisées.



MATÉRIEL

MATÉRIEL COMMUN



1 plateau principal



3 tuiles Terrain
à dos doré



3 tuiles Terrain
à dos bleu



3 tuiles Terrain
à dos rouge



2 roues de combat



50 cartes Tactiques



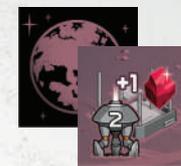
2 dés



6 jetons
Production



4 jetons
Prix neutres



9 fondations
neutres



1 pistolet
de détresse



6 reliques



50 jetons Énergie :
40 petits (valeur 1)
10 grands (valeur 5)



30 jetons
Gemme



10 montagnes

MATÉRIEL DES FACTIONS

Le matériel de chaque faction est décrit au dos de la boîte de rangement correspondante et sur le feuillet de règles de cette faction. Sont également inclus les 6 plateaux de faction ci-dessous :



PLATEAU PRINCIPAL

LE PLATEAU PRINCIPAL

Le coffre

Le plateau Carte, composé de 26 régions hexagonales

Les pistes de Recherche

La structure d'une manche



Les pistes de Gloire
(1 par faction)

Les cartes Tactiques
(pioche et défausse)

RÉGIONS DE LA CARTE

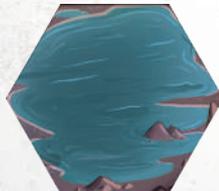
Il y a 6 types de régions :



Emplacement
de base ou
de tuile



Base de
faction



Région
de lac



Région de
marais



Région de
falaises



Région de
plaines

Seules ces 3 régions sont considérées
comme des régions terrestres

ADJACENCE

Pour les besoins de la mise en place, des régions sont considérées comme adjacentes si elles se touchent par un côté et si aucune montagne ne se trouve entre elles. D'autres règles d'adjacence seront expliquées plus tard.

JETONS PRODUCTION

Toutes les bases et les régions terrestres ont des "jetons" Production imprimés dessus qui indiquent quelle ressource ou récompense elles produisent.

CARTES

CARTES LEADER et RYH-ZU



Face de base

Nom et valeurs/icônes de combat

Coût de déploiement en jetons Gemme

Coût d'amélioration en jetons Gemme

Capacité disponible à la phase indiquée



Face améliorée

CARTES TACTIQUES



Valeurs de combat

Capacité si utilisée à la phase Combattre

Capacité si utilisée à la phase indiquée

Cadenas à gemme

CARTES ATTRIBUT



Face de base

Nom

Capacités disponibles aux phases indiquées

Coût d'amélioration en jetons Gemme



Face améliorée

CARTES RENSEIGNEMENT



Face Circadiens

Logo de la faction

Capacités disponibles à la phase indiquée



Face autre faction

MISE EN PLACE

Placez le plateau principal de l'*Ordre du Chaos* au centre de la zone de jeu. Chaque joueur choisit une faction et prend le plateau de faction, le feuillet de règles, la tuile Base et la boîte de rangement correspondants. Chaque joueur suit les instructions de mise en place du feuillet de règles de sa faction et remet ensuite sa boîte de rangement dans la boîte du jeu. À partir de ce moment, les joueurs seront toujours appelés "factions" dans le livret de règles.

Une fois la mise en place des factions terminée, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Mélangez les cartes Tactiques, créez une pioche face cachée et placez-la à l'endroit indiqué sur le plateau principal.
- 2 Placez les roues et les dés de combat, ainsi que tous les jetons Énergie et Gemme dans une réserve principale à proximité. Chaque faction reçoit 6 jetons Énergie et 1 jeton Gemme de cette réserve.
- 3 Placez les 6 jetons Production dans la zone supérieure gauche du plateau Carte.
- 4 Chaque faction place un marqueur Recherche de sa couleur sur la case la plus à gauche de chaque piste de Recherche.
- 5 Chaque faction place son marqueur Gloire sur la case 0 de sa piste de Gloire.

- 6 Chaque Faction place tous ses jetons Prix à dos gris, en pile face cachée, sur l'emplacement qui lui correspond dans le coffre. Chaque faction garde ses 4 jetons Prix à dos orange dans sa réserve.

- 7 Donnez le pistolet de détresse à la faction la plus à gauche présente dans le coffre (les Circadiens dans l'exemple ci-dessous).

- 8 Remettez dans la boîte les jetons Prix neutres qui ne correspondent pas au nombre de factions (selon le nombre imprimé au dos des jetons). Les jetons Prix neutres sont utilisés par paire. Pour chaque paire, retournez-les 2 jetons face visible, placez le jeton qui contient une icône de relique numérotée par-dessus l'autre et placez-les près de la piste de Recherche.



- 9 Selon le nombre de factions en jeu, utilisez les tuiles Terrain suivantes :



Pour chaque set utilisé, mélangez les 3 tuiles et placez-les au hasard, face visible, sur les emplacements de tuiles correspondants du plateau Carte (les tuiles Terrain à dos bleu sur les emplacements de tuiles avec une icône hexagonale bleue, etc.). Remettez les tuiles Terrain non utilisées dans la boîte.



MISE EN PLACE

En suivant l'ordre du coffre de droite à gauche, chaque faction doit accomplir les étapes 1 à 3 dans leur intégralité :

- 1 Placer sa tuile Base sur un des emplacements de base disponibles sur le plateau Carte (c'est-à-dire un emplacement dont l'icône correspond au nombre de factions en jeu et qui n'est pas déjà occupé par une autre base).



L'emplacement de base illustré ici n'est disponible que dans les parties à 2 factions. À 3 factions ou plus, il sera recouvert par une tuile Terrain à dos doré.

- 2 Chaque base ne peut être adjacente qu'à 2 régions terrestres (marais, falaises, plaines) qui doivent elles-mêmes être adjacentes entre elles. Si une base est adjacente à plus de 2 régions terrestres, la faction concernée doit placer des montagnes sur certaines frontières de sa base jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 régions terrestres adjacentes. Si c'est le cas, il appartient à la faction de décider où elle place les montagnes.
- 3 Placer au hasard une fondation de départ de sa faction, face visible, sur chaque région terrestre adjacente à sa base. Une fois placées, ces fondations sont toutes considérées comme neutres (aucune faction ne les possède).

Quand toutes les bases, les montagnes et les fondations de départ requises ont été placées, passez aux étapes suivantes :

- 4 Sur les 9 fondations neutres, mettez de côté les 6 qui contiennent une icône de relique numérotée. En fonction du nombre de factions, remettez 1, 2 ou les 3 fondations neutres restantes dans la boîte :



à 4 factions, retirez-en 1 à 3 factions, retirez-en 2 à 2 factions, retirez les 3

Mélangez toutes les fondations neutres qui n'ont pas été remises dans la boîte et placez-en, au hasard, 1 face visible sur chaque région terrestre qui n'a pas encore de fondation.

- 5 Placez, sur chaque fondation neutre qui comporte une icône de relique numérotée, la relique correspondante.
- 6 En commençant par la faction qui possède le pistolet de détresse et en poursuivant dans le sens horaire, chaque faction choisit un de ses leaders dont il place le standee sur une des 2 régions adjacentes à sa base. Si son leader a un coût en jetons Gemme dans le coin supérieur gauche de sa carte, elle doit le payer à la réserve principale. Elle doit ensuite placer tous ses combattants qui ne sont pas actuellement sur son plateau de faction sur ses 2 régions adjacentes. Elle peut les répartir comme elle le souhaite, mais chaque région doit contenir au moins un combattant.

- 7 Enfin, placez une montagne sur chacun des 3 emplacements de montagne imprimés sur le plateau Carte (bordures de région avec 2 lignes parallèles rapprochées). Remettez toutes les montagnes inutilisées dans la boîte.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 FACTIONS

La faction Jayek est la plus à droite dans le coffre, elle a choisi l'emplacement de sa base en premier et l'a placée en haut à droite du plateau Carte. Comme il y a 3 régions terrestres adjacentes, elle a placé une montagne entre sa base et les marais à droite. La faction Zcharo a ensuite décidé de placer sa base sur la droite et elle a aussi dû poser une montagne. Ensuite, la faction IA a choisi de placer sa base tout en bas du plateau Carte, avec une montagne entre sa base et les plaines à droite. Enfin, la faction Circadiens a choisi la plus basse des 2 options restantes, en plaçant son vaisseau de transport et 2 fondations adjacentes à celui-ci.

Au total, 8 fondations neutres ont été ajoutées sur la carte et les 6 reliques ont été placées sur les fondations correspondantes.

Dans l'ordre du tour, chaque faction a placé son leader et ses combattants de départ sur les 2 régions adjacentes à sa base.

STRUCTURE D'UNE MANCHE

FIXER LES PRIX

DÉCOUVRIR

CONSTRUIRE

RÉCOLTER

RECRUTER

DÉPLACER

COMBATTRE

GAGNER UN REVENU

CONTRÔLER LES RELIQUES

SI 1 FACTION CONTRÔLE TOUTES LES RELIQUES ENCORE SUR LA CARTE, ELLE GAGNE LA PARTIE. SINON, LA FACTION QUI CONTRÔLE LA RELIQUE DE LA MANCHE EN COURS LA RÉCUPÈRE ET RENVOIE TOUTES LES UNITÉS PRÉSENTES DANS CETTE RÉGION À LEUR BASE.

ZCHARO

Ordre du Chaos se joue en plusieurs manches (maximum 6). Chaque manche comporte les 9 phases indiquées sur le côté gauche du plateau principal :

FIXER LES PRIX

Dans l'ordre du tour, en commençant par la faction qui possède le pistolet de détresse et en continuant dans le sens horaire, chaque faction a l'opportunité de fixer le prix d'une (2 dans les parties à 2 factions) des 5 phases suivantes (les "phases d'action"). En fixant le prix d'une phase d'action, une faction définit le prix que ses adversaires devront payer pour pouvoir agir lors de cette phase. Cela lui garantit également de ne pas payer pour cette phase et d'agir en premier (ou, si elle le souhaite, en dernier pour la phase Déplacer).

PHASES D'ACTION (DÉCOUVRIR, CONSTRUIRE, RÉCOLTER, RECRUTER ET DÉPLACER)

Pour chacune de ces phases, toutes les factions ont la possibilité de réaliser l'action ou de passer. Le tour commence par la faction qui a fixé le prix de la phase (pas toujours le cas pour la phase Déplacer), suivie de chaque faction dans le sens horaire. Quand chaque faction a joué son tour, la partie continue avec la phase suivante, en commençant à nouveau par la faction qui a fixé le prix de cette nouvelle phase.

COMBATTRE

À la phase Combattre, les factions résolvent tous les combats sur le plateau Carte. Un combat a lieu dans chaque région où plus d'une faction est présente (unités ou bâtiments). Les combats sont sélectionnés et résolus un par un, en commençant par la faction qui possède le pistolet de détresse puis en continuant dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les combats soient résolus. Les factions non impliquées dans des combats sont ignorées.

GAGNER UN REVENU

Les factions gagnent leurs revenus simultanément. Selon le nombre de régions qu'une faction contrôle, elle peut gagner des ressources, redéployer des unités ou potentiellement améliorer 1 ou plusieurs attributs. Ces avantages sont rappelés en bas à gauche du plateau principal. Les factions peuvent également gagner des revenus à partir de leur plateau de faction, de leurs leaders, de leurs attributs ou en jouant des cartes Tactiques qui ont des capacités spécifiques pour cette phase.

VÉRIFIER LES RELIQUES

Si une faction contrôle toutes les reliques encore sur le plateau Carte, elle gagne la partie. Sinon, la faction qui contrôle la relique de la manche en cours la récupère et renvoie toutes les unités présentes dans cette région à leur base. Ensuite, la partie se poursuit avec une nouvelle manche, en commençant à nouveau par la phase Fixer les Prix.

FIXER LES PRIX

FIXER LE PRIX DES PHASES D'ACTION

En commençant par la faction qui possède le pistolet de détresse et en continuant dans le sens horaire, chaque faction évalue le prix d'une des 5 phases d'action. Dans les parties à 2 factions, chacune d'entre elles évalue le prix de 2 phases d'action à chaque manche, une à la fois, en alternant entre les 2 factions.

Pour évaluer le prix d'une phase d'action, chaque faction choisit 1 des jetons Prix de sa réserve et le place face visible sur la phase choisie. Chaque phase ne peut contenir qu'un seul jeton Prix. Ceci s'appelle « fixer le prix d'une action ».

Cela peut avoir des effets immédiats, résultant de la phase d'action choisie et/ou du jeton Prix placé. Fixer le prix de la phase Construire rapporte immédiatement 1 jeton Gemme. Fixer le prix de la phase Recruter rapporte aussitôt 2 jetons Énergie.

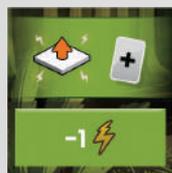
Au moment de fixer le prix de la phase Déplacer, il y a 2 options : réaliser l'action Déplacer en premier et gagner 1 carte Tactiques ou réaliser l'action Déplacer en dernier. Bien que ces 2 options soient possibles, seul un jeton Prix peut être placé ici. L'option non choisie est ignorée.



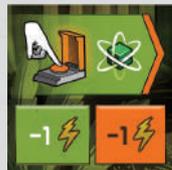
JETONS PRIX DES FACTIONS

À l'exception de la faction Jayek, toutes les factions ont même set de jetons Prix (chacune dans sa couleur).

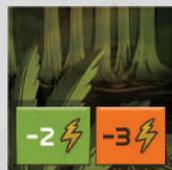
Lorsqu'elles agissent pendant une phase d'action, les factions doivent payer l'énergie indiquée sur le jeton Prix de cette phase. Les coûts indiqués dans la couleur d'une faction doivent être payés directement à cette faction. Les coûts indiqués sur un fond orange doivent être payés à la réserve principale.



Quand il est placé, ce jeton Prix permet à sa faction de récupérer immédiatement tous ses jetons Prix du coffre et de gagner 1 carte Tactiques. Les jetons Prix collectés dans le coffre ne peuvent pas être utilisés au cours de la manche où ils ont été récupérés (applicable que dans les parties à 2 factions).



Quand il est placé, ce jeton Prix permet immédiatement à sa faction d'avancer d'une case sur la piste de Recherche où il a été placé. La faction doit tout de même payer pour passer des cadenas à gemme. Si elle ne peut pas payer ou que son marqueur a déjà atteint la fin de cette piste de Recherche, cet effet est ignoré.

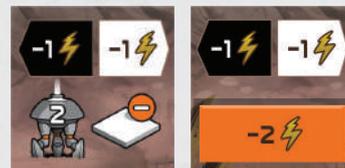


Ce jeton Prix n'a pas d'effet immédiat.

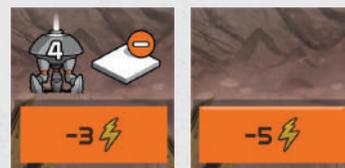
JETONS PRIX NEUTRES

À la mise en place, selon le nombre de factions, une ou deux paire(s) de jetons Prix neutres peut/peuvent avoir été placée(s) près du plateau principal (aucune dans les parties à 5 factions). Une fois que chaque faction a placé 1 de ses jetons Prix sur une phase d'action, placez 1 jeton Prix neutre sur chaque phase d'action qui n'a pas encore de jeton Prix.

Les jetons Prix neutres sont empilés par paire (les 3 ensemble, les 2-4 ensemble). Dans chaque paire, le jeton sur lequel est imprimée une relique numérotée doit être placé sur le dessus de la pile, c'est le premier jeton à être utilisé. À la fin de la phase Vérifier les Reliques de la manche qui correspond au numéro inscrit sur la relique imprimée sur un jeton Prix neutre, celui-ci doit être remis dans la boîte. Il est alors remplacé par le 2^e jeton de sa paire, ce qui occasionne une augmentation du coût des actions avec l'avancement de la partie.



Ces jetons sont utilisés dans les parties à 3 factions. Le coût initial est de 2 jetons Énergie : 1 à payer à la faction assise à gauche et 1 à celle assise à droite. À la phase Vérifier les Reliques de la 2^e manche. Le premier jeton est retiré de la partie et remplacé par le second et dès la 3^e manche, les factions devront payer en plus 2 jetons Énergie à la réserve principale.



Ces jetons sont utilisés dans les parties à 2, 3 ou 4 factions. Le coût initial est de 3 jetons Énergie, versés à la réserve principale. Dès la 5^e manche (le premier jeton est retiré du jeu et remplacé par le second à la fin de la 4^e manche), le coût passe à 5 jetons Énergie.

Dans les parties à 3 factions, les deux paires de jetons Prix neutres sont utilisées. Lors du placement des 2 jetons (1 de chaque paire), celui qui a le coût énergétique total le plus bas est placé dans la phase disponible le plus haut dans le coffre, le second jeton est ensuite placé dans la phase restante. Il en résulte donc un changement de l'ordre de placement des jetons toutes les 2 manches.

PISTOLET DE DÉTRESSE

Dès que le prix de la phase Déplacer est fixé, le pistolet de détresse doit être déplacé.



Si une faction a fixé le prix de la phase Déplacer, le pistolet de détresse est donné à la faction assise à gauche de cette faction. Si la faction qui doit recevoir le pistolet de détresse l'avait déjà ou si le prix de la phase Déplacer a été fixé par un jeton Prix neutre, le pistolet doit être transmis à la faction suivante dans le sens horaire à partir de la faction qui le détient actuellement.

Si le prix de la phase Déplacer est fixé par un jeton Prix neutre, placez ce jeton sur l'emplacement « Premier » de cette même phase.

PHASES D'ACTION

Toutes les phases d'action fonctionnent de la même manière malgré leur fonction différente. Pour chaque phase, la faction qui a fixé le prix de l'action jouera son tour en premier (ou en dernier pour la phase Déplacer selon le choix de la faction), suivie de chaque autre faction dans le sens horaire. Si le prix de la phase a été fixé par un jeton Prix neutre, la faction qui détient le pistolet de détresse commence son tour. À son tour, chaque faction a le choix d'agir ou de passer.

Pour agir, une faction doit payer le coût en énergie indiqué sur le jeton Prix de cette phase. Si elle ne peut pas payer ce coût ou choisit de ne pas le faire, elle doit passer. La faction qui a fixé le prix de la phase ne paye jamais le coût de son jeton Prix. Passer n'a pas d'effet et ne coûte rien. Cependant, certaines cartes Tactiques spécifiques peuvent être jouées quand vous passez, pour obtenir leurs effets.

PISTES DE RECHERCHE

Chaque phase d'action a sa propre piste de Recherche. La position du marqueur Recherche de chaque faction sur ces pistes détermine ce qu'elle peut faire à chaque phase d'action. Chaque piste de Recherche est divisée en 3 lignes :



ACTION PRINCIPALE

Pour effectuer une action principale, une faction résout simplement les effets imprimés dans la ligne supérieure de la colonne où se trouve son marqueur Recherche. Ces actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par manche et sont facultatives. Il est cependant conseillé d'en tirer à chaque fois le meilleur parti.

EFFETS IMMÉDIATS ET CADENAS À GEMME

Quand une faction déplace son marqueur Recherche dans une nouvelle colonne contenant des icônes dans cette ligne, elle peut immédiatement résoudre les effets. Certaines colonnes sont séparées par un cadenas à gemme. Chaque fois qu'une faction veut passer un tel cadenas, elle doit payer 1 jeton Gemme à la réserve principale. Si elle ne peut pas payer, elle ne peut pas avancer son marqueur.

ACTION SECONDAIRE

Pour effectuer une action secondaire, une faction résout simplement les effets imprimés dans la ligne du bas de la colonne où se trouve son marqueur Recherche. Ces actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par manche et seulement après que l'action principale a été résolue. Elles ont toutes un coût en énergie ou en gemme et octroient divers avantages. Ce coût doit toujours être payé en totalité avant la résolution et le gain du bénéfice.

DÉCOUVRIR

L'action principale de cette phase octroie aux factions des recherches pour une des 5 phases d'action. Quand une faction gagne 1 recherche, elle déplace son marqueur Recherche d'une case vers la droite sur la piste choisie. L'action secondaire permet de dépenser des jetons Gemme pour 1 recherche supplémentaire ou pour gagner 1 carte Tactiques.



Dans cet exemple, la faction IA a fixé le prix de la phase Découvrir, ce qui lui permet d'agir gratuitement. À son tour, elle effectue l'action principale pour gagner 1 recherche et décide de l'utiliser pour avancer son marqueur Recherche dans la 5^e colonne de la piste Découvrir. Elle paye 1 jeton Gemme pour passer le cadenas à gemme, mais elle gagne immédiatement 1 carte Tactiques. Elle ne peut plus réaliser l'action principale pour bénéficier de sa nouvelle position sur cette piste durant cette manche, mais elle pourrait en profiter pour effectuer l'action secondaire qui lui permet maintenant de dépenser 1 jeton Gemme pour gagner 1 carte Tactiques.

Quand la faction IA a fini son tour, les Circadiens, Zcharo et Jayek ont aussi la possibilité d'agir ou de passer. Chaque faction qui choisit d'agir doit payer 2 jetons Énergie à la faction IA et 3 à la réserve principale.

Par exemple, si la faction Jayek décidait d'agir, elle pourrait payer l'énergie requise, pour gagner 1 recherche (action principale). Ensuite, elle pourrait payer 1 jeton Gemme pour gagner une 2^e recherche (action secondaire). Ces 2 recherches pourraient être inscrites sur 1 seule piste ou sur 2 pistes différentes.

CONSTRUIRE

L'action principale de cette phase permet aux factions de construire des fondations et des bâtiments pour 1 point Construire chacun. La position du marqueur Recherche de chaque faction détermine le nombre de points Construire dont elle dispose. En déplaçant son marqueur sur les 2^e et 4^e colonnes, une faction peut immédiatement construire une fondation ou gagner 1 carte Tactiques. L'action secondaire permet de dépenser de l'énergie pour 1 point Construire supplémentaire ou pour gagner 1 carte Tactiques.

Quand une faction dépense un point Construire pour construire une fondation, elle prend n'importe quelle fondation de son plateau de faction, la retourne et la place dans une région terrestre qu'elle contrôle. Une fois placées sur le plateau Carte, les fondations sont considérées comme neutres (aucune faction ne les possède). Ceci est aussi vrai pour les fondations de départ. Une région ne peut pas contenir plus de 3 fondations. Certaines fondations de plateau ont un cadenas à gemme, qui oblige les factions à dépenser 1 jeton Gemme pour les construire. Une fois retirée du plateau d'une faction, chaque fondation révèle une nouvelle capacité dont la faction peut tirer parti (voir page 20).

PHASES D'ACTION

Lorsqu'une faction dépense un point Construire pour construire un bâtiment, elle prend 1 bâtiment de son plateau de faction et le place sur une fondation dans une région qu'elle contrôle. Un bâtiment doit toujours être construit sur une fondation, sauf si un effet indique le contraire.

Chaque faction possède 3 types de bâtiments :



Une faction doit toujours construire le bâtiment le plus à gauche du type qu'elle a choisi. Certains bâtiments ont un cadenas à gemme, qui oblige la faction à dépenser 1 jeton Gemme pour les construire. Une fois retirés de leur plateau de faction, les bâtiments révèlent des ressources supplémentaires que la faction obtiendra lors de chaque phase Gagner un Revenu. Les bâtiments offrent aussi divers avantages dans la région où ils sont construits (voir page 20). Certaines fondations comportent des récompenses d'emplacement. Chaque fois qu'une faction construit un bâtiment, elle gagne la récompense de la fondation qu'elle recouvre.

Règle importante : chaque région ne peut contenir qu'un seul bâtiment de chaque type (exception : les avant-postes des Zcharo).

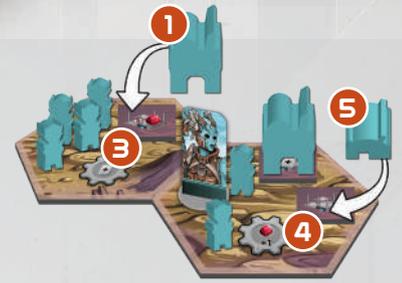


Dans cet exemple, la faction Zcharo a fixé le prix de la phase de construction qui sera gratuite pour elle. Les autres factions devront lui payer 1 jeton Énergie pour agir. À son tour, la faction Zcharo peut dépenser jusqu'à 3 points Construire. Après avoir fait cela, elle peut également dépenser 2 jetons Énergie pour gagner 1 carte Tactiques.

En regardant son tableau de faction ci-dessous, elle décide de construire d'abord sa 2^e forteresse ① qui possède un cadenas à gemme. Elle devrait donc payer 1 jeton Gemme, mais la fondation de son plateau ② qu'elle a construite précédemment lui permet de dépenser 2 jetons Énergie à la place. Après avoir payé ce coût, elle place sa forteresse sur une fondation ③ dans une région qu'elle contrôle et gagne immédiatement 1 jeton Gemme (récompense de la fondation).



Elle utilise son 2^e point Construire pour construire la fondation en bas à gauche de son plateau ④, ce qui augmente sa limite de main et lui rapporte immédiatement 2 jetons Énergie. Avec son 3^e point Construire, elle construit son 2^e avant-poste ⑤ sur la fondation qu'elle vient de placer. Enfin, elle décide de ne pas utiliser l'action secondaire.



RÉCOLTER

L'action principale de cette phase permet à chaque faction de gagner de l'énergie et des ressources supplémentaires dans les régions qu'elle contrôle sur le plateau Carte. La position de son marqueur Recherche détermine la quantité de jeton Énergie qu'elle gagne et le nombre de points Récolter dont elle dispose.



Quand une faction déplace son marqueur Recherche dans la 3^e colonne de la piste Récolter, elle peut immédiatement prendre 1 des jetons Production de la zone supérieure gauche du plateau Carte et le placer de telle sorte qu'il recouvre un jeton Production imprimé dans une région qu'elle contrôle, y compris sa base.



Quand une faction déplace son marqueur Recherche dans la 5^e colonne de la piste Récolter, elle peut immédiatement améliorer 1 jeton Production du plateau Carte, dans une région qu'elle contrôle, y compris sa base. L'amélioration d'un jeton Production bonifie toujours les avantages indiqués sur la face de base.

L'action secondaire permet de dépenser de l'énergie pour gagner des jetons Gemme.

Par défaut, chaque faction ne peut récolter que sur sa base ou dans les régions où elle possède une fonderie. Cependant, il existe une fondation de plateau qui, une fois construite, permet à la faction qui l'a construite, de récolter dans la région de n'importe lequel de ses bâtiments. Pour chaque point Récolter dont elle dispose, une faction peut choisir une région dans laquelle elle peut effectuer une récolte et obtenir les ressources ou autres avantages indiqués sur le jeton Production (dans l'ordre de son choix). Chaque faction ne peut pas récolter à partir d'un même jeton Production plus d'une fois par manche.



Dans cet exemple, la phase Récolter comporte un jeton Prix neutre qui fixe le prix de l'action à 3 jetons Énergie, à payer à la réserve principale. Le marqueur Recherche de la faction Jrayek se trouve dans la 2^e colonne. Après avoir payé le coût de l'action, elle récupère immédiatement 5 jetons Énergie de la réserve principale et reçoit 2 points Récolter à dépenser. Elle peut, si elle le souhaite, dépenser en plus 2 jetons Énergie pour gagner 1 jeton Gemme.

PHASES D'ACTION

RECRUTER

L'action principale de cette phase permet à chaque faction de dépenser des points Recruter afin d'amener des combattants sur le plateau Carte. La position de son marqueur Recherche détermine le nombre de points Recruter dont elle dispose. Chaque plateau de faction permet également aux factions de dépenser des points Recruter pour gagner des jetons Gemme ou des cartes Tactiques. L'action secondaire permet de dépenser de l'énergie pour déployer un leader.

En dépensant des points Recruter, une faction peut faire avancer ses combattants de gauche à droite sur la piste de Recrutement, située en bas de son plateau de faction. Tout cela dans le but de les faire avancer du dernier secteur de la piste jusqu'à sa base. Chaque faction a une piste de Recrutement légèrement différente. Par exemple, les Circadiens ont 3 secteurs, alors que les IA en ont 1. Faire avancer 1 combattant d'un secteur vers le suivant (ou vers sa base) coûte 1 point Recruter, comme indiqué par les icônes séparant chaque secteur sur la piste de Recrutement.

Chaque faction (sauf la faction IA) a la possibilité de faire avancer rapidement les combattants du premier secteur, directement vers sa base (ou son vaisseau pour la faction Circadiens). Cette option est indiquée par une flèche qui mène directement à la fin de la piste de Recrutement. Chaque combattant qui avance de cette façon coûte 1 point Recruter, mais aussi la quantité d'énergie indiquée.

Pour déployer un leader avec l'action secondaire, une faction doit payer le coût de l'action en énergie, ainsi que le coût en gemme indiqué sur la carte du leader choisi. Elle peut choisir un de ses leaders qui n'est pas déjà sur le plateau Carte. Après avoir payé tous les coûts requis, elle place le standee du leader sur sa base.



Dans cet exemple, les Circadiens ont 7 points Recruter à dépenser. Ils en dépensent 2 pour faire avancer les 2 combattants du 3^e secteur **1** sur leur vaisseau (l'équivalent d'une base pour eux). Ils dépensent ensuite 2 autres points Recruter pour faire avancer le combattant du 2^e secteur **2**, vers le 3^e, puis sur le vaisseau. Ils pourraient utiliser la voie rapide pour le combattant restant ou le faire avancer 3 fois, mais ils décident de dépenser 3 points Recruter pour gagner 1 jeton Gemme **3**.



Les Circadiens décident également de dépenser 4 jetons Énergie pour déployer Sable. Comme indiqué en haut à gauche de sa carte, ils doivent aussi payer 1 jeton Gemme pour la déployer. Ils prennent son standee et le placent sur leur vaisseau, aux côtés de leurs combattants nouvellement recrutés.



Quand les Circadiens ont terminé leur tour, IA, Zcharo et Jrayek ont également la possibilité d'agir ou de passer. Chaque faction qui choisit d'agir doit payer 1 jeton Énergie aux Circadiens et 1 à la réserve principale.

DÉPLACER

L'action principale de cette phase permet à chaque faction de dépenser des points Déplacer pour déplacer ses unités sur le plateau Carte. La position de son marqueur Recherche détermine le nombre de points Déplacer dont elle dispose. Lorsqu'elle déplace un de ses marqueurs Recherche dans la 4^e colonne, une faction peut immédiatement dépenser 2 points Recruter ou gagner 1 carte Tactiques. Les points Recruter dépensés de cette façon fonctionnent de la même manière que ceux dépensés pendant la phase Recruter. L'action secondaire permet de dépenser de l'énergie pour améliorer un leader. Dans le cadre de l'action principale, la 5^e colonne rapporte en plus 1 carte Tactiques.

Chaque point Déplacer dépensé permet à une faction de déplacer un nombre quelconque d'unités d'une région vers n'importe quelle autre région adjacente. Les régions sont considérées comme adjacentes si elles se touchent par un côté et si aucune montagne ne les sépare. Les régions contenant ses avant-postes sont également considérées comme adjacentes à la base de sa faction. Il existe également des capacités spécifiques aux factions et d'autres effets qui peuvent créer des adjacences (comme la capacité des Leyrien à traiter tous les marais comme s'ils étaient adjacents).

Chaque faction ne peut jamais terminer son déplacement (ou un redéploiement) avec plus d'un de ses leaders dans une même région (autre que sa base). Cela peut se produire pendant le déplacement, mais jamais à la fin de celui-ci (exception faite pour les Oxataya).

Les unités peuvent quitter une base, mais jamais y revenir. Il existe d'autres moyens pour les unités de retourner à leur base, mais jamais volontairement par un déplacement ou un redéploiement.

Les unités ne peuvent pas se déplacer sur les lacs (exception faite pour les Oxataya).

Les unités ne peuvent pas se déplacer sur des emplacements de base ou des emplacements de tuile non utilisés pour le nombre de factions en jeu.

Plusieurs factions peuvent avoir des unités dans une même région. Cela entraînera des combats lors de la phase Combattre.

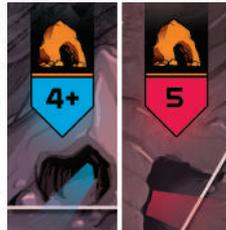
Chaque point Déplacer dépensé est indépendant des autres points dépensés avant ou après. Cela signifie qu'une faction peut déplacer des unités d'une région à une autre, puis déplacer n'importe quelles unités de cette région vers une autre, que ce soient celles qu'elle vient d'y placer ou celles qui y étaient déjà présentes.

PHASES D'ACTION

Pour améliorer un leader avec l'action secondaire, une faction doit payer le coût de l'action en énergie, ainsi que le coût en gemme indiqué sur la carte du leader choisi. Elle peut choisir n'importe lequel de ses leaders à améliorer, même ceux qui ne sont pas encore sur le plateau Carte. Après avoir payé tous les coûts requis, elle doit retourner la carte Leader, face dorée visible.

TUNNELS

Dans les parties à 4 ou 5 factions, les 2 régions bordant chaque extrémité du tunnel bleu sont considérées comme adjacentes. À 5 factions, les 2 régions bordant chaque extrémité du tunnel rouge sont considérées comme adjacentes.



REDÉPLOYER

Le redéploiement est un autre type de déplacement qu'une faction peut obtenir de diverses manières. Il s'agit d'un point Déplacer spécial qui impose une restriction supplémentaire par rapport à un déplacement normal : la faction ne peut déplacer des unités que vers une région adjacente où elle a déjà des unités ou des bâtiments. Cela l'empêche de commencer de nouveaux combats ou de revendiquer des régions où aucune faction n'est présente. Le déplacement des unités par redéploiement ignore toutes les règles d'immobilisation (voir ci-dessous).

IMMOBILISATION

Les unités sont immobilisées par des unités adverses dans la même région. Pour pouvoir sortir d'une région où se trouvent des unités adverses, une faction doit laisser derrière elle au moins autant d'unités que son adversaire en a. Les factions décident quelles unités resteront derrière elles. Si plusieurs factions sont présentes, les unités ne sont immobilisées que par l'adversaire qui a le plus d'unités (les unités des autres factions sont ignorées). Par exemple, si la faction Zcharo a 4 unités dans une région avec 7 unités de la faction IA, elle ne pourra pas déplacer d'unités. Cependant, l'IA peut déplacer jusqu'à 3 de ses unités, car les 4 autres sont immobilisées par celles de la faction Zcharo.



Dans cet exemple, la faction Jrayek a fixé le prix de la phase Déplacer et a choisi de bouger en dernier. La phase commence avec la faction assise à gauche de la faction Jrayek et continuera dans le sens horaire jusqu'à la faction Jrayek. Comme c'est elle qui a fixé le prix, elle ne paiera pas son action alors que pour agir, les autres factions devront lui payer 3 jetons Énergie et en payer 3 de plus à la réserve principale.

À leur tour, les Jrayek peuvent dépenser jusqu'à 4 points Déplacer. Ils en dépensent 1 pour déplacer Lynke et 2 combattants ① de la région de falaises, vers la région centrale de marais ②. Ils en dépensent 1 autre pour amener 1 combattant ③ du marais adjacent vers la même région centrale avec ses 2 leaders. Ils voulaient amener d'autres combattants, mais la faction Zcharo les avait immobilisés avec ses 2 combattants ④. Avec les 2 points Déplacer restants, ils déplacent Lynke et 1 combattant dans la région contenant les unités des Zcharo ⑤. Enfin, ils déplacent lkryla et 3 combattants ⑥ vers la région de plaines contenant la relique 5 et 3 combattants de la faction IA.



Après avoir effectué tous ses déplacements, la faction Jrayek décide aussi de dépenser 4 jetons Énergie et 1 jeton Gemme pour améliorer Lynke, le rendant beaucoup plus fort pour le prochain combat contre la faction Zcharo.

COMBAT

À la phase Combattre, les factions résolvent tous les combats du plateau Carte. Les combats ont lieu lorsqu'au moins 2 factions sont présentes (avec au moins 1 unité ou 1 bâtiment) dans une même région. En commençant par la faction qui détient le pistolet de détresse et en continuant dans le sens horaire, les factions choisissent à tour de rôle un combat dans lequel elles sont impliquées pour le résoudre. Lorsqu'une faction n'a plus de combat à résoudre sur le plateau Carte, ses tours suivants sont ignorés. Chaque combat suit les 4 étapes suivantes :

1. SÉLECTION DU COMBAT

À son tour, une faction doit sélectionner 1 région du plateau Carte où elle est impliquée dans un combat. Si plusieurs adversaires sont présents, elle doit aussi choisir celui qu'elle veut affronter. Les 2 factions impliquées dans le combat doivent déclarer leur force, leur attaque, leurs boucliers, leurs capacités spéciales éventuelles, ainsi que le nombre de jetons Gemme et de cartes Tactiques qu'elles ont dans leur réserve.

Dans cet exemple, c'est la faction Jrayek qui doit choisir un combat. Elle a choisi cette région, mais comme il y a 2 adversaires présents, elle doit aussi choisir qui elle va affronter. Elle décide d'affronter la faction Zcharo. S'il reste des unités dans cette région après le combat, les Circadiens devront les combattre lors d'un tour ultérieur.



2. PLANIFICATION

Les 2 factions prennent une roue de combat et toutes les cartes Tactiques qu'elles ont en main. Elles font tourner secrètement et simultanément leur roue de combat jusqu'à la section désirée et placent éventuellement une carte Tactiques face visible sur leur roue de combat.

Quand les factions choisissent une section de la roue de combat, elles doivent aligner les lignes noires afin que les 2 icônes de combat de la roue s'alignent avec les 2 valeurs de combat de la carte Tactiques d'en dessous.

La roue de combat comporte une carte Tactiques pré-imprimée, ce qui permet aux factions de combattre sans carte. Chaque faction peut aussi choisir de placer une carte Tactiques face cachée sur la roue de combat pour bluffer (en faisant croire à son adversaire qu'elle joue une carte). Si elle le fait, après avoir révélé sa roue de combat, elle doit remettre la carte Tactiques face cachée dans sa main sans la révéler.



SECTIONS DES ROUES DE COMBAT



Battre en retraite. Cette section oblige la faction qui l'a choisie à redéployer tous ses combattants restants. Les leaders qu'elle avait en combat doivent être envoyés à sa base.

Ces 2 sections coûtent 1 jeton Gemme mais elles permettent à la faction qui les choisit de lancer 1 dé qui ajoute de la force supplémentaire et parfois un bouclier à ses valeurs de combat. Une faction ne peut pas sélectionner ces sections si elle n'a pas de jetons Gemme.

Cette section ne peut être choisie par une faction que si celle-ci a au moins 4 combattants et aucun leader. C'est aussi la seule section qui possède 2 attaques (à droite et à gauche).

Ces 2 sections n'ont pas d'avantages particuliers, mais elles fournissent toujours de la force (à gauche ou à droite) associée à de l'attaque ou à des boucliers de l'autre côté.

COMBATTRE SANS CARTE TACTIQUES

Si une faction choisit de combattre sans carte Tactiques (ou si elle bluffe), les côtés gauche et droit de la roue de combat fournissent une valeur de combat de 1. Cependant, comme indiqué en bas de la roue, si une faction choisit de battre en retraite sans carte Tactiques, elle aura 2 boucliers en moins. Il est de loin préférable de jouer une carte Tactiques quand une faction bat en retraite, à moins qu'elle ait suffisamment de boucliers provenant d'autres sources.

COMBATTRE AVEC UNE CARTE TACTIQUES

Si une faction choisit de combattre avec une carte Tactiques, celle-ci doit recouvrir la carte pré-imprimée. Dans cet exemple, la carte Tactiques associée à la roue de combat fournit 1 point d'Attaque et 3 points Force. La plupart des cartes Tactiques ont également une capacité qui peut fournir des avantages ou des effets supplémentaires. La carte Tactiques illustrée ici fournit 2 points d'Attaque supplémentaires. Tous les effets d'une carte Tactiques utilisée en combat, liés à d'autres phases doivent être ignorés.



Consultez la page 20 pour plus de règles concernant les cartes Tactiques et le GLOSSAIRE des pages 22-23 pour toute question concernant la terminologie.

COMBAT

3. RÉVÉLATION DES PLANIFICATIONS

Quand les 2 factions ont terminé leur planification, elles doivent simultanément révéler leur roue de combat et leur éventuelle carte Tactiques. Si les factions ont choisi de lancer un dé, elles doivent payer 1 jeton Gemme maintenant et lancer 1 dé. Les 6 faces des dés sont indiquées sur le côté droit de la roue de combat.

4. RÉOLUTION

Il y a 3 étapes à suivre à chaque résolution de combat. L'ordre de ces étapes est très important et il est rappelé sur les côtés des roues de combat.



Les 2 factions additionnent le total de leurs points de Force qui peut provenir des éléments suivants :

- la roue de combat, la carte Tactiques et le dé
- les leaders
- les bâtiments
- les combattants (chacun valant 1 point de Force)
- les capacités spécifiques à la faction

La faction qui cumule la plus grande force est déclarée victorieuse. En cas d'égalité, la faction qui a choisi le combat est victorieuse. Tous les effets qui se rapportent aux victoires ou aux défaites doivent être résolus avant de passer à l'étape suivante. Dans les rares cas où une faction avait choisi de battre en retraite, mais qu'elle obtient la plus grande force, elle perd quand même le combat et bat en retraite.



Les 2 factions additionnent leurs points d'Attaque, et soustraient les boucliers de l'adversaire. Les attaques et les boucliers peuvent provenir des éléments suivants :

- la roue de combat, la carte Tactiques et le dé
- les leaders
- les bâtiments
- les capacités spécifiques aux factions

Chaque point d'Attaque restant (qui n'a pas été bloqué par un bouclier) blesse 1 combattant adverse avec un maximum de 4 combattants blessés par faction et par combat. Par exemple, si la faction IA avait 6 points d'Attaque et que la faction Jayek avait 4 boucliers, 2 combattants Jayek seraient blessés. De même, si la faction Jayek avait aussi 6 attaques et que les IA n'avaient pas de boucliers, 4 combattants IA seraient blessés (maximum 4).

Les combattants blessés (les leaders, les Ryh-zu et les bâtiments ne sont jamais blessés) doivent être envoyés dans le premier secteur de la piste de Recrutement du plateau de leur faction. Ils seront à nouveau disponibles pour de futurs recrutements. Tous les effets relatifs aux combattants blessés doivent être résolus avant de passer à l'étape suivante. Si une faction avait choisi de battre en retraite, c'est à ce moment-ci qu'elle doit résoudre son retrait (voir le paragraphe **BATTRE EN RETRAITE** ci-contre).



Si, après le combat, la faction qui a perdu a toujours des présences dans la région (unités ou bâtiments), elle doit effectuer les étapes ci-dessous :

- Renvoyer tous ses combattants restants vers sa base.
- Remettre ses leaders vaincus dans sa réserve. Les éventuels leaders améliorés renvoyés dans leur réserve restent améliorés.
- Remettre ses bâtiments présents dans la région du combat sur son plateau de faction. Les bâtiments rasés sont toujours replacés sur l'emplacement vide le plus à droite de ce type de bâtiment sur le plateau de faction. En compensation, la faction gagne immédiatement les ressources ou autres avantages que chaque bâtiment recouvre. Par exemple, les forteresses fournissent toujours 1 jeton Gemme de la réserve principale lorsqu'elles sont renvoyées sur le plateau de faction. Les fondations ne sont jamais retirées du plateau Carte.

Après la résolution de chaque combat, toutes les cartes Tactiques utilisées sont placées dans la défausse et les roues de combat sont remises dans la réserve principale. Ce n'est qu'une fois que tous les combats ont été résolus que la manche peut se poursuivre avec la phase Gagner un Revenu.

BATTRE EN RETRAITE

Après la résolution des blessures, si une faction avait choisi sur sa roue de combat de battre en retraite, elle doit redéployer ses combattants restants dans une région adjacente où elle est présente (autre que sa base). Cela peut même être dans une région où un combat dans lequel elle est impliquée doit encore être résolu. Si aucune région n'est disponible pour ce redéploiement, ses combattants sont renvoyés à sa base. Elle doit ensuite envoyer tous ses leaders de la région du combat vers sa base. Enfin, elle doit remettre tous ses bâtiments présents dans la région du combat sur son plateau de faction.



Il y a quelques règles à retenir pour battre en retraite :

- Pour les effets de cartes et les autres capacités, battre en retraite compte comme une défaite, même si la faction qui bat en retraite avait la plus grande force.
- Les leaders ne sont pas techniquement vaincus, mais plutôt obligés de se retirer à la base.
- Si les 2 factions ont choisi de battre en retraite, seule la faction qui a la plus grande force le fait. L'autre faction est victorieuse et reste dans la région.

VAINCRE EN AYANT PERDU TOUTES SES UNITÉS ET TOUS SES BÂTIMENTS

Il peut arriver qu'une faction victorieuse d'un combat n'ait plus de présence dans la région du combat après la résolution des blessures. Cela n'a pas d'influence pour le perdant du combat qui suit toujours l'étape 3 de la résolution. La faction gagnante est toujours victorieuse, mais ne prend pas le contrôle de la région.

EXEMPLE DE COMBAT 1



IA



JRAYEK

C'est la 3^e manche et la faction Jrayek a choisi de résoudre son combat contre la faction IA. La faction Jrayek a 4 points de Force de ses combattants, 2 de son attribut *Hostile*, 2 d'Ikryla et 3 d'Uryk. Cela lui donne un total de 11 points de Force. Cependant, elle n'a pas de gemme, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas lancer de dé pour ce combat. La faction IA dispose de 5 points de Force de ses combattants et a un grand nombre de jetons Gemme et de cartes Tactiques dans sa réserve.

Chaque faction fait secrètement sa planification et révèle simultanément la section choisie sur sa roue de combat et sa carte Tactiques. La faction IA a choisi de lancer un dé. Elle paye son jeton Gemme et réussit à obtenir 4 points de Force supplémentaires. Elle gagne également 3 points de Force supplémentaires grâce à sa carte Tactiques, ce qui lui fait un total de 12 points de Force pour ce combat. La faction Jrayek a choisi de battre en retraite. Cependant, avant de battre en retraite, les attaques et les boucliers doivent être résolus.

La faction IA dispose de 4 points d'Attaque grâce à la capacité de sa carte Tactiques (les points de Force du dé comptent également comme points d'Attaque). Heureusement pour la faction Jrayek, sa propre carte Tactiques lui fournit 3 boucliers. Il en résulte qu'un seul de ses combattants est blessé. Le combattant blessé est remis sur son plateau de faction, et la faction IA gagne 1 point de Gloire (grâce à sa capacité de faction unique). La faction Jrayek a 3 points d'Attaque d'Uryk. La faction IA n'a pas de boucliers et, par conséquent, 3 de ses combattants sont blessés. Elle doit les remettre sur son plateau de faction. Enfin, la faction Jrayek gagne 1 jeton Énergie grâce à son attribut *Agressif*.

La faction Jrayek doit maintenant battre en retraite. Ikryla est renvoyée à sa base. Uryk reste dans la région et son commandement est confié à la faction IA (voir la fiche des règles de la faction Jrayek pour en savoir plus sur les unités Ryh-zu). Les 3 combattants de la faction Jrayek restants doivent se redéployer dans une région adjacente où la faction est présente. Elle décide de les déplacer vers la région adjacente qui contient une relique, où elle a un autre combat à venir contre les Circadiens ou les Zcharo (page 17). Elle gagne aussi 1 jeton Gemme grâce à la capacité texte de sa carte Tactiques (car elle a battu en retraite).



À la fin du combat, la faction IA prend le contrôle de la région avec 2 combattants et Uryk.

EXEMPLE DE COMBAT 2



JRAYEK

C'est au tour de la faction Circadiens de choisir un combat. Elle choisit la région qui contient la relique numéro 3 et sélectionne la faction Jrayek comme adversaire.

La faction Circadiens a 6 points de Force grâce à ses 3 combattants et à son attribut *Militarisé*. La faction Jrayek a 4 points de Force grâce à ses combattants et 2 grâce à son avant-poste.

Chaque faction fait secrètement sa planification et révèle simultanément la section choisie sur sa roue de combat et sa carte Tactiques. Les 2 factions ont choisi de lancer un dé pour ce combat. Après avoir payé leur jeton Gemme et lancé leur dé, les 2 factions ont une force totale de 13. Comme c'est la faction Circadiens qui a choisi le combat, elle gagne l'égalité et remporte la victoire.

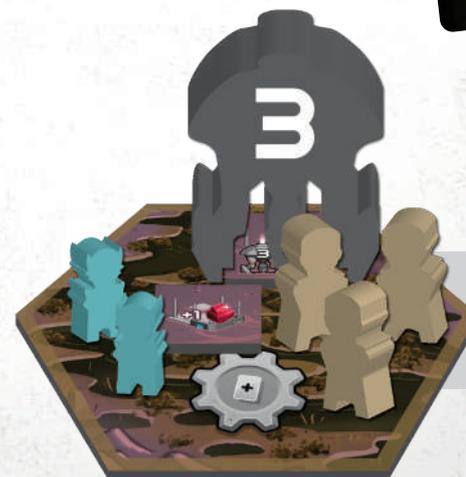
La faction Jrayek a 2 points d'Attaque grâce à la capacité de sa carte Tactiques (elle a un bâtiment présent). Cependant, aucun combattant de la faction Circadiens n'est blessé, grâce à la capacité de sa carte Tactiques (2 boucliers si elle a moins d'unités que son adversaire). La faction Circadiens n'a pas de points d'Attaque.

Comme elle a perdu le combat, la faction Jrayek doit renvoyer ses combattants à sa base. Son avant-poste est replacé sur son plateau de faction, ce qui lui rapporte immédiatement 1 carte Tactiques. La fondation sur laquelle était construit cet avant-poste reste là où elle est.

Comme indiqué sur son attribut *Secret*, la faction Circadiens obtient la carte Renseignement Jrayek de la réserve. Ses 3 combattants restent dans la région pour le prochain combat contre la faction Zcharo.



CIRCADIENS



À la fin du combat, sont encore présentes dans cette région les factions Circadiens et Zcharo.

GAGNER UN REVENU

À cette phase, toutes les factions obtiennent simultanément des ressources et d'autres avantages provenant de diverses sources. Elles peuvent résoudre ces gains dans l'ordre de leur choix. S'il y a des conflits temporels, par exemple si plusieurs factions gagnent un jeton Production, elles choisissent dans l'ordre du tour, depuis la faction qui détient le pistolet de détresse, puis en continuant dans le sens horaire.

DÉCOMPTE DES RÉGIONS

En fonction du nombre de régions qu'elle contrôle sur le plateau Carte, chaque faction gagne 1 des avantages indiqués dans cette partie du plateau principal :



Chaque faction doit prendre la seule option qui correspond à son décompte de régions (et ne peut pas choisir volontairement une option inférieure). Cependant, certaines cartes Tactiques et capacités de factions permettent aux factions d'augmenter ou de diminuer leur nombre de régions. Rappelez-vous que toutes les bases comptent pour 1 région. La faction Circadiens n'a pas techniquement de base, mais elle a d'autres moyens d'augmenter son nombre de régions.

0-2 région(s) Gagnez 3 jetons Énergie et 1 carte Tactiques.

3-5 régions Effectuez 1 redéploiement d'unités d'une région vers une région adjacente où votre faction est présente. À ce moment, lors de ce redéploiement, vous ne pouvez pas redéployer des unités depuis la région qui contient la relique de la manche en cours.

6-7 régions Améliorez 1 attribut ou gagnez 1 jeton Gemme. Pour améliorer un attribut, une faction doit payer le coût en jetons Gemme indiqué sur la carte choisie. Une fois ce coût payé, elle retourne la carte Attribut, face dorée visible, montrant ainsi les capacités améliorées. Certains attributs ont également des effets qui doivent être résolus immédiatement lorsqu'ils sont améliorés.

8+ régions Même récompense que la précédente, mais elle peut être effectuée 2 fois, à savoir : améliorer 2 attributs ou gagner 2 jetons Gemme ou encore améliorer 1 attribut et gagner 1 jeton Gemme.

LIMITE DE RESSOURCES

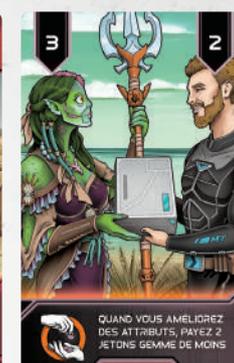
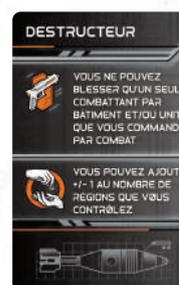
Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Énergie et/ou Gemme que chaque faction peut détenir. Si la réserve principale devait être épuisée, utilisez des moyens de substitution pour remplacer les ressources manquantes. Les factions gardent toutes leurs ressources pour les manches suivantes.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS

- Les Jayek ont les Ryh-zu qui peuvent leur faire gagner ou perdre des ressources.
- Les Leyrien peuvent gagner de la gloire grâce aux jetons Moral.
- Les Circadiens peuvent donner des cartes Renseignement de leur réserve à leurs adversaires pour augmenter leur nombre de régions. Ils peuvent également compter chacune de leurs forteresses comme une région supplémentaire.

LEADERS, ATTRIBUTS ET CARTES TACTIQUES

Certains leaders et attributs ont des capacités ou des effets qui s'activent pendant la phase Gagner un Revenu. Certaines cartes Tactiques ont des capacités qui leur permettent d'être jouées pendant la phase Gagner un Revenu. Les cartes Tactiques gagnées lors d'une phase Gagner un Revenu ne peuvent être jouées avant la manche suivante.



BÂTIMENTS

Chaque emplacement de bâtiment révélé sur le plateau d'une faction rapporte à cette faction les ressources indiquées, à chaque phase Gagner un Revenu. L'emplacement de fondation le plus haut sur ce même plateau a également une capacité qui s'active lors de cette phase s'il est révélé. Une faction ne bénéficie que des effets non recouverts par une fondation ou par un bâtiment.



Dans l'exemple ci-dessus, la faction IA gagnerait 2 jetons Énergie ou 1 jeton Gemme, plus 2 jetons Énergie de ses fonderies. Grâce à ses avant-postes, elle gagnerait 2 cartes Tactiques. Ses forteresses lui rapporteraient 3 jetons Gemme, mais, sa fondation lui permettrait de renoncer à des jetons Gemme obtenus grâce à ses forteresses pour gagner des recherches à la place (1 pour 1).

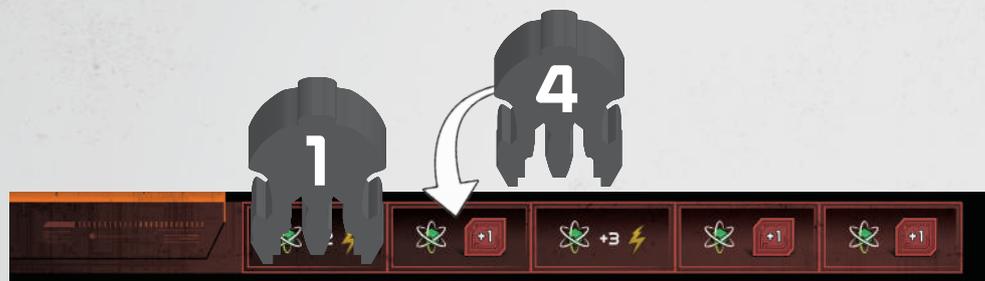


VÉRIFIER LES RELIQUES

Si une faction contrôle toutes les régions des reliques restantes sur le plateau Carte, elle gagne immédiatement la partie. Sinon, la faction qui contrôle la région de la relique qui porte le numéro de la manche en cours doit suivre les étapes suivantes :

- Retirer la relique de la manche en cours du plateau Carte et la placer sur l'espace vide le plus à gauche en haut de son plateau de faction. Elle gagne immédiatement tous les avantages que celle-ci couvre.
- Envoyer toutes ses unités présentes dans cette région vers sa base.

Dans cet exemple, c'est la 4^e manche et la faction Jrayek contrôle la région où se trouve la relique numéro 4. Elle retire cette relique et la place sur son plateau de faction. Cela lui octroie immédiatement 1 recherche et 1 point de Gloire. Elle envoie ensuite toutes ses unités de cette région vers sa base.



Si aucune faction ne contrôle la relique de la manche en cours, elle est entièrement retirée du jeu.

Ensuite, placez tous les jetons Prix que les factions ont utilisés pour cette manche, face cachée, sur leurs emplacements respectifs dans le coffre. Tous les jetons Prix neutres sont remis sur le côté du plateau principal. Si un jeton Prix neutre présente une icône de relique numérotée correspondant à la manche en cours, remettez-le dans la boîte. Cela augmentera le coût de ce jeton pour les prochaines manches. Vous pouvez également le faire après avoir résolu chaque phase d'action. Le jeu se poursuit ensuite avec une nouvelle manche, en commençant par la phase Fixer le Prix.



ÉGALITÉS

Dans les rares cas où aucune faction ne contrôle la dernière relique du plateau Carte lors de la 6^e (et dernière) manche, la faction qui contrôle le plus de régions terrestres sur le plateau Carte gagne. En cas d'égalité, la faction à égalité qui a le plus de reliques sur son plateau de faction est victorieuse. Si l'égalité persiste, toutes les factions à égalité partagent la victoire.

GAGNER AVEC LA GLOIRE

Au lieu de gagner en contrôlant toutes les reliques restantes sur le plateau Carte, les factions peuvent aussi gagner en faisant en sorte que leur marqueur Gloire atteigne la fin de leur piste de Gloire. Pour la plupart des factions, cela se traduit par une victoire immédiate et la partie se termine. La faction Zcharo fait exception à cette règle : elle gagne avec 20 points de Gloire, mais uniquement à la fin de la phase Vérifier les Reliques de la manche en cours (et pas immédiatement). Pour gagner à la 6^e manche, elle doit soit contrôler la dernière relique, soit avoir 20 points de Gloire alors qu'aucune autre faction ne contrôle la dernière relique.

Veillez à suivre toutes les étapes de la résolution de combat, telles qu'elles sont décrites. Par exemple, il est possible que la faction Jrayek gagne son dernier point de Gloire à l'étape 1, avant que la faction IA ne gagne le sien à l'étape 2. Dans ce cas, c'est bien la faction Jrayek qui gagnerait la partie (et pas la faction IA).

Il est possible que les factions Leyrien et Circadiens atteignent toutes les deux la fin de leur piste de Gloire lors de la même phase Gagner un Revenu. Il en résulte une égalité. Suivez les mêmes règles pour départager les égalités que celles décrites au bas de la colonne précédente.



La faction Circadiens a besoin de 4 points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire en améliorant ses attributs.



La faction IA a besoin de 10010 (18) points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire en blessant les combattants adverses.



La faction Zcharo a besoin de 20 points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire pour chaque recherche qu'elle obtient.



La faction Leyrien a besoin de 14 points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire grâce à ses bonus de Moral révélés.



La faction Jrayek a besoin de 5 points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire en remportant des combats contre des leaders ou des Ryh-zu adverses.



La faction Oxataya a besoin de 9 points de Gloire pour gagner. Elle gagne de la gloire en remportant des combats.

La plupart des factions ont aussi d'autres moyens de gagner de la gloire grâce à leurs leaders, leurs attributs ou en collectant des reliques. Toutes ces méthodes sont décrites dans les feuillets de règles des factions.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

CAPACITÉS DES FONDATIONS

Les fondations dotées d'un cadenas à gemme varient d'une faction à l'autre, mais une fois construites, elles offrent toutes les mêmes capacités :



À la phase Gagner un Revenu, les factions peuvent renoncer à gagner des jetons Gemme grâce à leurs forteresses pour gagner des recherches (1 pour 1).



Les cadenas à gemme peuvent être payés avec 2 jetons Énergie, au lieu de 1 jeton Gemme.



Les factions peuvent dépenser des points Récolter pour récolter des jetons Production dans n'importe quelle région contenant un de leurs bâtiments (et pas uniquement une de leurs fonderies).



La limite de la main passe de 5 à 6 cartes Tactiques. Elle rapporte aussi une récompense immédiate de 2 jetons Énergie.



N'importe quelle région qui contient un bâtiment d'une faction (et pas uniquement un de ses avant-postes) est considérée comme adjacente à sa base pour le déplacement de ses unités.

TYPES DE FONDATIONS



Fondations neutres. Les icônes de reliques numérotées ne servent qu'à la mise en place et doivent être ignorées lors de la construction de bâtiments sur celles-ci.



Fondations de départ. À la mise en place, chaque faction en place 2 adjacentes à sa base. Après la mise en place, elles fonctionnent comme les fondations neutres.



Fondations de plateau. Quand elles sont placées sur le plateau Carte, elles doivent être retournées. Elles fonctionnent comme les fondations neutres, mais n'ont pas de récompenses d'emplacement.

JETONS TROUPE

À tout moment, les factions peuvent remplacer 5 ou 10 combattants sur le plateau Carte par leur(s) jeton(s) Troupe. Les combattants retirés de cette manière doivent être mis de côté jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau nécessaires (lors du retrait d'un jeton Troupe). Sur le plateau Carte, les jetons Troupe comptent pour 5 ou 10 combattants (selon la face visible). Ils servent uniquement à désencombrer le plateau Carte et ne fournissent pas de combattants supplémentaires aux factions.



CAPACITÉS DES BÂTIMENTS

Les fonderies et les avant-postes offrent les mêmes capacités à chaque faction (excepté à la faction Zcharo). Les forteresses sont spécifiques à chaque faction. Certaines fournissent simplement des valeurs de combat, alors que d'autres ont des capacités spécifiques à leur faction. Le cas échéant, ces capacités sont expliquées en détail sur les feuillets de règles des factions.



Chaque faction peut dépenser des points Récolter pour récolter des jetons Production dans des régions contenant ses fonderies.



Les avant-postes fournissent 2 points de Force à leur faction pour chaque combat dans leur région. Les régions sont considérées comme adjacentes lors du déplacement d'unités de la base d'une faction vers des régions contenant ses avant-postes.

PISTES DE GLOIRE

Chaque piste de Gloire possède des effets immédiats imprimés sur des cases spécifiques. Chaque fois qu'un marqueur Gloire se déplace sur une icône de sa piste de Gloire, la faction correspondante gagne immédiatement la récompense décrite (jetons Énergie/Gemme, recherche, cartes Tactiques, points Recruter ou un redéploiement).

UTILISER ET JOUER DES CARTES TACTIQUES

Utiliser des cartes Tactiques en combat et jouer des cartes Tactiques pendant d'autres phases sont 2 fonctions distinctes. Les premières sont « utilisées », alors que les secondes sont « jouées ». Voici quelques règles qui sont toujours vraies :

- Chaque faction ne peut utiliser qu'une seule carte Tactiques par combat. Elle doit être placée sur sa roue de combat à l'étape de planification et défaussée après la résolution du combat.
- Chaque faction peut jouer autant de cartes Tactiques qu'elle le souhaite durant chaque phase. Les cartes Tactiques jouées sont toujours défaussées.
- Chaque faction a une main limitée à 5 cartes Tactiques. Elle peut piocher au-delà de cette limite, mais doit alors défausser les cartes de son choix jusqu'à ce qu'elle n'en ait plus que 5.
- Certaines cartes Tactiques ont un cadenas à gemme qui couvre en partie la phase pendant laquelle elles peuvent être jouées. Le jeton Gemme doit être payé avant de résoudre l'effet de la carte.
- Si la pioche des cartes Tactiques est épuisée, mélangez simplement la défausse pour former une nouvelle pioche.
- Les cartes Tactiques ne peuvent pas être jouées dans la même phase que celle où elles ont été acquises.

ICONOGRAPHIE

	Phase Fixer les Prix		Collecter tous les jetons Prix du coffre		Leader		Force
	Phase Découvrir		Recherche		Améliorer un leader		Attaque
	Phase Construire		Bâtiment ou fondation		Améliorer un attribut		Bouclier
	Phase Récolter		Fondation		Déployer un leader		Vainqueur du combat
	Phase Recruter		Placer un jeton Production sur une région terrestre ou une base		Combattant		Perdant du combat
	Phase Déplacer		Placer un jeton Production sur une région de lac		Blessure / Blessé		Gagner le contrôle d'une région
	Phase Combattre		Améliorer un jeton Production sur le plateau Carte		Carte Tactiques		Perdre le contrôle d'une région
	Phase Gagner un Revenu		Point Récolter		Limite de main		Retirer le jeton
	Phase Contrôler les Reliques		Point Recruter		Relique numérotée		Réinitialiser le piège
	Effet immédiat		Point Déplacer		Cadenas à gemme		Jeton Moral
	Point de Gloire		Redéployer		Débloquer un cadenas à gemme		Fonderie
	Jeton Gemme		Battre en retraite		Base		Avant-poste
	Jeton Énergie		Décompte des régions		Tunnel		Forteresse
	Dé						Vaisseau

GLOSSAIRE

ACTION GRATUITE	Permet d'ignorer le coût de l'action associée, mais pas le coût d'un éventuel cadenas à gemme.	BOOST TEMPORAIRE	Se réfère au marqueur Recherche d'une faction sur la piste de Recherche spécifiée. Elle peut agir comme si son marqueur Recherche se trouvait une case plus à droite de l'endroit où il se trouve physiquement.
ACTION PRINCIPALE	L'action disponible à chaque phase d'action, indiquée sur la ligne supérieure de la phase en cours. Elle est facultative et ne peut être réalisée qu'une seule fois par manche.	BOUCLIER	Lors d'un combat, chaque bouclier contre 1 attaque (protège 1 combattant). Voir page 15.
ACTION SECONDAIRE	L'action disponible à chaque phase d'action, indiquée sur la ligne inférieure de la phase en cours. Elle est facultative, doit être réalisée après l'action principale et ne peut être réalisée qu'une seule fois par manche.	CADENAS À GEMME	Le paiement d'une gemme qui doit être effectué pour rendre accessible une fondation de plateau, un bâtiment, une carte Tactiques ou une étape sur une piste de Recherche. Si ce coût ne peut être payé, il reste verrouillé et le composant ou l'effet qu'il verrouille n'est pas accessible. Un coût en gemme sans cadenas n'est pas un cadenas à gemme et ne peut donc pas être payé avec 2 jetons Énergie par les factions qui ont la capacité de fondation associée sur leur plateau de faction.
ADJACENT	Une région qui se trouve à 1 point Déplacer. Les régions sont adjacentes si elles se touchent par 1 côté et si aucune montagne ne les sépare. Les tunnels, les capacités des factions et d'autres effets peuvent aussi créer des adjacences.	COFFRE	La zone en haut à gauche du plateau principal où les jetons Prix à dos gris sont placés pendant la mise en place et où tous les jetons Prix utilisés sont placés à chaque phase Vérifier les Reliques.
ADVERSE	Toute unité ou tout bâtiment d'une autre faction.	COMBAT	Un combat entre 2 factions qui sont présentes (au moins 1 unité ou 1 bâtiment) dans une même région.
AGIR	Jouer son tour pour effectuer des actions lors d'une phase d'action, plutôt que de choisir de passer.	COMBATTANT	Les petites unités en bois de chaque faction. Elles ont 1 point de Force en combat (2 ou 3 pour les Circadiens).
ALLIÉ	Les unités ou les Ryh-zu qu'une faction commande.	COMBATTRE	Participer à un combat.
ATTAQUE	Lors d'un combat, chaque attaque non contrée par 1 bouclier blesse 1 combattant adverse. Voir page 15.	COMMANDER	Fait référence aux leaders, combattants, Ryh-zu et bâtiments appartenant à une faction.
AVANCEMENT RAPIDE	Dépenser de l'énergie et des points Recruter pour faire avancer ses combattants du premier secteur de sa piste de Recrutement jusqu'à sa base (ou au vaisseau pour les Circadiens). Voir page 12.	CONTRÔLER	Une région, dans laquelle n'est présente qu'une seule faction, est sous le contrôle de cette faction.
BASE	Région où une faction recrute ses unités. Une faction ne peut jamais déplacer volontairement des unités vers une base (même la sienne). Une faction peut toujours récolter à partir du jeton Production de sa base (même sans fonderie).	DÉCOMPTE DES RÉGIONS	Le nombre de régions qu'une faction contrôle à la phase Gagner un Revenu. Voir page 18.
BÂTIMENT	Fonderies, avant-postes et forteresses.	DÉFAITE	Perdre un combat. Battre en retraite compte toujours comme une défaite.
BATTRE EN RETRAITE	1 des 6 options disponibles sur la roue de combat. Cela oblige une faction à redéployer ses combattants et à renvoyer ses leaders à sa base. Voir page 15.	DÉPLACEMENT GRATUIT	Un déplacement qui ne nécessite pas de dépenser de points Déplacer.
BLESSÉ	Un effet qui a pour résultat de retirer un combattant du plateau Carte pour le placer sur le secteur gauche de la piste de Recrutement du plateau de sa faction.	DÉPLOYER	Placer un leader sur le plateau Carte.
		DOUBLER	Double simplement la récompense d'emplacement initiale (fondation), comme si elle était gagnée une seconde fois.

GLOSSAIRE

FIXER LE PRIX D'UNE ACTION	Lorsque les factions placent leur jeton Prix sur les phases d'action.	PHASES D'ACTION	Les 5 phases dont le prix est fixé à chaque manche : Découvrir, Construire, Récolter, Recruter et Déplacer.
FONDATION	Nécessaire pour construire des bâtiments sur le plateau Carte. À la mise en place, chaque région reçoit 1 fondation. Chaque faction peut construire des fondations supplémentaires parmi celles disponibles sur son plateau de faction. Voir page 10.	PLATEAU CARTE	La partie du plateau principal qui contient toutes les régions (hexagones).
FORCE	Utilisée pour déterminer le vainqueur de chaque combat. Voir la page 15.	POINTS CONSTRUIRE DÉPLACER, RÉCOLTER ET RECRUTER	Points disponibles pour agir durant les phases d'action correspondantes (construire des fondations/bâtiments, déplacer des unités, récolter à partir de jetons Production et recruter des combattants). Voir pages 10 à 13.
FRONTIÈRE	Les 6 bords d'une région.	PRÉSENCE	Avoir au moins 1 unité ou 1 bâtiment dans une région.
GLOIRE	Le moyen par lequel les factions suivent leur progression dans le jeu. La gloire ne peut pas être perdue (uniquement gagnée). Chaque point de Gloire gagné est matérialisé en avançant le marqueur Gloire de la faction, d'une case sur sa piste de Gloire.	RASER	Quand un bâtiment est retiré du plateau Carte durant la phase Combattre.
ICÔNE DE COMBAT	Les icônes blanches, visibles en haut à droite de chaque carte Leader qui symbolisent sa force, son attaque et ses boucliers.	RECHERCHE	Matérialisé par les marqueurs Recherche de chaque faction sur les 5 pistes de Recherche. Chaque fois qu'une faction gagne de la recherche, elle doit avancer un de ses marqueurs Recherche d'une case vers la droite sur la piste choisie. Voir page 10.
IMMOBILISÉ	Unités qui ne peuvent pas se déplacer à cause d'unités adverses dans la même région. Voir page 13.	RÉCOMPENSE D'EMPLACEMENT	Récompense imprimée sur certaines fondations et remportée immédiatement par la faction qui construit un bâtiment dessus.
JETON PRODUCTION	Icônes en forme de roue dentée imprimées sur chaque région terrestre et chaque base. Elles indiquent quelle ressource ou quel avantage chaque région peut produire à la phase Récolter. Il existe également 6 jetons Production physiques qui peuvent recouvrir ceux qui sont pré-imprimés, modifiant ainsi de façon permanente leur production.	REDÉPLOYER	Un type de déplacement spécial entre 2 régions où une faction est présente. Voir page 13.
LEADER	Unités uniques disponibles pour chaque faction. Elles ont toutes des valeurs de combat spécifiques et des capacités spéciales. Les leaders ne peuvent pas être blessés.	RÉGION AVEC RELIQUE	Une région qui contient une relique.
LEADER VAINCU	Les leaders vaincus (défaite en combat) sont retirés du plateau Carte lors de la résolution du combat. Un leader qui bat en retraite n'est pas vaincu.	RÉGION DE LAC	1 des 2 régions du plateau Carte qui contient de l'eau entre ses frontières. L'eau sur le côté droit du plateau Carte n'est pas une région.
MOBILE	Unités qui ne sont pas immobilisées par des unités adverses dans la même région. Voir page 13.	RÉGION TERRESTRE	Marais, falaises et plaines.
MOINS D'UNITÉS	Avoir strictement moins d'unités (pas d'égalité).	RELIQUE DE LA MANCHE EN COURS	La relique du plateau Carte qui porte le numéro de la manche en cours.
PASSER	Décider de ne pas agir durant une phase d'action.	UNITÉ	Chaque combattant, leader ou Ryh-zu d'une faction.
PHASE	1 des 9 étapes de chaque manche (de la phase Fixer les Prix à la phase Vérifier les Reliques).	VALEURS DE COMBAT	Les valeurs qui, quand elles sont associées à des icônes de combat, indiquent la force, l'attaque et les boucliers d'une faction dans un combat.
		VICTOIRE	Gagner un combat en ayant plus de force que son adversaire ou si celui-ci bat en retraite.
		X	Certaines cartes Tactiques ont un X comme valeur de combat, (à la place d'une valeur fixe). La valeur de X est déterminée par un jet de dé. Si aucun dé n'est lancé, X est toujours égal à 1.

GUIDE RAPIDE



FIXER LES PRIX

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui détient le pistolet de détresse.
- Chaque faction fixe le prix d'une phase d'action (2 à 2 factions).
- Quand vous placez un jeton Prix, gagnez les effets immédiats.
- Le pistolet de détresse se déplace toujours lorsque le prix de la phase Déplacer est fixé.



DÉCOUVRIR

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui a fixé le prix de la phase Découvrir.
- Chaque recherche gagnée permet de déplacer un marqueur Recherche d'une case vers la droite sur la piste de Recherche choisie.



CONSTRUIRE

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui a fixé le prix de la phase Construire.
- Chaque point Construire peut être dépensé par une faction pour construire une fondation ou un bâtiment.
- Une faction peut construire uniquement dans les régions qu'elle contrôle (mais pas sur sa base).
- Chaque région ne peut contenir que 3 fondations au maximum.
- Chaque région ne peut contenir qu'un seul bâtiment de chaque type.



RÉCOLTER

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui a fixé le prix de la phase Récolter.
- Chaque point Récolter peut être dépensé par une faction pour récolter ce qui est indiqué sur le jeton Production de sa base, d'une région où elle dispose d'une fonderie ou d'une région où elle peut légalement récolter grâce à d'autres capacités.
- Chaque faction ne peut jamais récolter plus d'une fois par manche dans une même région.
- Les factions peuvent effectuer leurs récoltes dans l'ordre de leur choix.



RECRUTER

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui a fixé le prix de la phase Recruter.
- Chaque point Recruter peut être dépensé pour faire avancer un combattant d'un secteur sur la piste de Recrutement du plateau de faction.
- Faire avancer un combattant à partir du secteur le plus à droite de la piste de Recrutement correspond à l'envoyer à sa base.
- Faire avancer rapidement un combattant consiste à l'envoyer du secteur le plus à gauche de la piste de Recrutement directement à la base, mais cela coûte de l'énergie.
- Chaque faction peut dépenser des points Recruter pour obtenir des jetons Gemme ou des cartes Tactiques (voir en dessus de la piste de Recrutement).
- L'action secondaire permet à une faction de déployer un leader dans sa base.



DÉPLACER

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui a fixé le prix de la phase Déplacer ou par la faction assise à sa gauche (selon l'option choisie).
- Chaque point Déplacer peut être dépensé pour déplacer des unités non immobilisées d'une région vers une région adjacente.
- Lors de cette phase, une faction ne peut jamais terminer son tour avec plus d'un de ses leaders dans une même région.
- Les unités peuvent être immobilisées par des unités adverses, ce qui les empêche de se déplacer hors d'une région.
- Dans les parties à 4 ou 5 factions, des tunnels sont disponibles pour le déplacement des unités.
- L'action secondaire permet à une faction d'améliorer un leader.



COMBATTRE

- Les tours se déroulent dans le sens horaire, en commençant par la faction qui détient le pistolet de détresse.
- Les factions qui ne sont pas impliquées dans les combats à venir ne participent pas à cette phase.
- À son tour, une faction doit choisir un combat dans lequel elle est impliquée pour le résoudre.
- Chacune des 2 factions impliquées établit secrètement sa planification, en choisissant un secteur sur sa roue de combat et en utilisant une carte Tactiques si elle le souhaite.
- Les planifications sont révélées simultanément et les 3 étapes de la résolution du combat sont résolues, comme indiqué sur la roue de combat.
- En cas d'égalité, la faction qui a choisi le combat est victorieuse.
- La phase Combattre ne se termine que lorsque tous les combats ont été résolus.



GAGNER UN REVENU

- Toutes les factions résolvent leur tour simultanément. Les éventuels conflits temporels sont résolus dans le sens horaire à partir de la faction qui détient le pistolet de détresse.
- Les revenus proviennent du décompte des régions, des capacités des factions, des leaders, des attributs, des cartes Tactiques jouées et des bâtiments.
- Les factions ne peuvent pas se redéployer à partir de la région qui contient la relique de la manche en cours.
- Les cartes Tactiques gagnées durant cette phase ne peuvent pas être jouées à cette manche.



VÉRIFIER LES RELIQUES

- Si une faction contrôle toutes les reliques restantes sur le plateau Carte, elle gagne immédiatement la partie.
- S'il n'y a pas de vainqueur, la faction qui contrôle la relique de la manche en cours la retire du plateau Carte et la place sur l'espace vide le plus à gauche en haut de son plateau de faction. Elle gagne toutes les récompenses qu'elle couvre.
- Cette faction retourne toutes ses unités de cette région à sa base.