

1 AJOUTS ET DELUXE

MATÉRIEL

- 1 plateau géant
- 30 pions Soldat en bois imprimé
- 4 pièces Piège en métal
- 2 pièces Espion en métal
- 1 carte Duché (faces A et B)
- 3 cartes Duché (faces C et D)
- 5 cartes Développement
- 6 boites de rangement de ressources
- 6 coupelles de ressources

UTILISATION

Mélangez les cartes Développement avec celles du jeu de base. Si vous voulez les trier plus tard, notez qu'elles portent un symbole **①** vers leur titre.



Les faces C des duchés vous proposent de commencer la partie avec 5 cubes a à utiliser lorsque vous le souhaitez. Cependant, ces duchés ne produisent pas de ressources lors des phases de Production.







Les faces D des duchés vous proposent un départ asymétrique plus difficile que les faces A.







Les pièces Piège et Espion en métal, ainsi que les pions Soldat en bois imprimé sont des composants deluxe qui viennent remplacer les jetons en carton du même nom du jeu de base.

Le plateau géant délimite différentes zones du jeu :







UTILISATION

Ces plateaux s'utilisent de la même manière que ceux du jeu de base. Si vous voulez les trier plus tard, notez qu'ils portent un symbole **(** vers leur titre.

Les jetons Espion s'utilisent de la manière suivante : À n'importe quel moment, regardez secrètement une carte face cachée, puis retournez le jeton sur sa face utilisée. Il sera de nouveau disponible à la prochaine Manche.





MODULE CONSEILLER

MATÉRIEL

4 cartes Conseiller



UTILISATION

Mélangez ces cartes Conseiller avec celles du jeu de base. Si vous voulez les trier plus tard, notez qu'elles portent un symbole vers leur titre. Lors de la mise en place, ne remplacez les 10 cartes Trésor qu'avec 10 cartes Conseiller. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte (4 cartes à 2 joueurs, ou 3 cartes en Solo).

4 MODULE MENAGE

Sœurs du Malheur









Matériel: 4 cartes Sœur du Malheur (Tempête, Sécheresse, Maladie et Famine)

Difficulté de prise en main : 4/5

Effet à la phase de Planification

Si un joueur a une Sœur du Malheur dans sa zone de Sélection, il doit enlever un cube de ressource présent sur une de ses cartes en construction à la fin de la phase de planification. Il doit faire cela pour chacune des Sœurs dans ses zones de Sélection et de Construction.

Les Sœurs du Malheur ont un coût de combat différent et des points négatifs différents si elles ne sont pas vaincues en fin de partie.

Toutefois, si un joueur a réussi à vaincre (et pas seulement à récupérer) les 4 Sœurs du Malheur, il marquera 20 points bonus en fin de partie.

Syphon



Matériel: 4 cartes Syphon

Difficulté de prise en main : 4/5

Effet à la phase de Production

Les Syphons appliquent leur effet durant la phase de production et non durant la phase de planification. Tant qu'un joueur a un Syphon dans sa zone de Construction, ce Syphon produira une Ressource du type du Syphon (voir sur la carte) pour l'adversaire. Dès qu'un Syphon est vaincu, il est ajouté au Duché, il produit alors une ressource pour le joueur qui l'a vaincu à la place.

Un Syphon non vaincu en fin de partie fera perdre 4 points au joueur qui l'a dans sa zone de construction.

FAQ

Les ressources produites par les Syphons comptent pour le calcul des suprématie

Les Syphons, comme toutes les Menaces, ne peuvent être vaincues qu'à la phase de Combat en fin de Manche.

Mode Solo

Quand un syphon devait produire une ressource pour votre adversaire, mettez-la de côté. Chaque fois que 4 ressources sont mises de côté ainsi, défaussez-les et ajoutez une carte Calamité à votre Duché.

Comparez votre score final avec les scores ci-dessous :

Médaille de Bronze : 70 PV+ Médaille d'Argent: 95 PV+ Médaille d'Or: 115 PV+



Si un joueur devait terminer une carte à la phase de Planification, et que cette action entraine le fait qu'il ne puisse pas « payer » l'effet d'une ou plusieurs Sœur du malheur (c'est-à-dire enlever un cube à une carte), il n'aura pas à payer cet effet, cela ne l'empêche pas de finir sa carte avant que l'effet se déclenche.

Si un joueur ne peut pas enlever un cube sur une carte parce qu'il n'en pas lors de la fin de la phase de planification, l'effet ne s'active pas.

L'effet des Sœurs du Malheur ne retire jamais un Krystallium, ni un jeton Soldat posé sur une carte. Il ne s'applique qu'aux ressources de base.

Les Sœurs du Malheur n'enlèvent pas de cube posé dans la zone d'alchimie.

Mode Solo

Comparez votre score final avec les scores ci-dessous :

Médaille de Bronze : 70 PV+ Médaille d'Argent: 95 PV+ Médaille d'Or: 115 PV+



Dragons noirs







Matériel : 1 carte Dragonne Noire, 1 carte Dragon Noir, et 2 cartes Œuf de Dragon Noir.

Difficulté de prise en main : 5/5

Effet à la phase de Production

Le pack Dragons Noirs contient 2 types de cartes : des menaces agressives et très puissantes (les 2 Dragons Noirs) et des reliques prestigieuses (les 2 Œufs). Les joueurs vont chercher à éviter les Dragons et à récupérer les Œufs.

Les 2 Dragons Noirs mâle et femelle sont des menaces plus puissantes que les autres. Il est coûteux de les vaincre. Tant qu'un joueur a un Dragon Noir (mâle ou femelle) dans sa zone de Sélection ou de Construction, il doit défausser un jeton Soldat par Dragon Noir. S'il n'en a pas en réserve, il défausse ceux qui sont déjà posés sur des cartes.

Une fois vaincus, les Dragon Noirs rapportent 2 Krystallium.

Les Œufs n'ont pas d'effet négatif. Si un joueur arrive à les sécuriser en dépensant 2 jetons Soldat (pour monter la garde devant), il marquera des points en fin de partie (3 PV pour 1 Œuf sécurisé, ou 10 PV pour 2 Œufs sécurisés).

FAQ

Un Œuf non sécurisé en fin de partie ne fait pas perdre de point. Si un jeton Soldat n'a pas pu être défaussé à la phase de planification et qu'un jeton Soldat est récupéré à la phase de Production alors celui-ci sera défaussé.

Mode Solo

a = <mark>3</mark> / **a a** = **10**

Le pack Dragons Noirs n'est pas compatible avec le mode Solo.

Illusionnistes



Matériel: 4 cartes Illusionniste, 3 jetons Illusion (recto bleu, verso rouge)

Difficulté de prise en main : 4/5

Effet à la mise en place

Si vous avez choisi le pack Illusionniste, commencez la partie avec un jeton Illusion (du côté de votre couleur).

Effet à la phase de Production

Votre adversaire récupère autant de jetons Illusion (du côté de sa couleur) que vous avez de cartes Illusionniste dans vos zones

de Sélection et de Construction. Si les 3 jetons sont déjà en jeu, votre adversaire n'en récupère pas.

Effet à la phase de Choix

Lorsque vous faites une Proposition, vous pouvez placer un de vos jetons Illusion sur n'importe quelle carte de n'importe quelle zone de Proposition (pas forcément sur une carte que vous venez de placer).

Lorsque vous faites une Sélection, vous pouvez interchanger une carte de votre zone de Sélection avec une carte d'une zone de Proposition portant un jeton Illusion de votre couleur (défaussez alors le jeton).

Si vous récupérez une carte portant un jeton Illusion de manière classique (simplement en récupérant les cartes de la zone de Proposition que vous choisissez à votre tour), défaussez simplement le jeton.

Mode Solo

Le pack Illusionnistes n'est pas compatible avec le mode Solo.





MODULE CONQUÊTE

MATÉRIEL

- 2 cartes Duché (face E)
- 24 pions Armée
- 3 plateaux Conquête (recto-verso)
- 2 pièces Piège supplémentaires

DESCRIPTION DES PLATEAUX CONQUÊTE

Les plateaux Conquête propose différentes faces pour plus de rejouabilité ; choisis-sez-en une en début de partie (A1, A2, B1 ou B2 pour une partie à 2 joueurs, et C1 ou C2 pour une partie Solo). Une face de plateau Conquête est découpée en territoires. Les territoires sont délimités par des cours d'eau. Les mers sont considérées comme des territoires normaux (elles ne suivent pas de règles particulières). Au sein de chaque territoire se trouve un ou plusieurs emplacement(s) Bonus, à l'exception des châteaux qui n'en comportent aucun.



Vous pourrez déplacer vos pions Armée de territoires en territoires afin d'en prendre le contrôle. Un territoire ne peut être contrôlé que par un seul joueur à la fois. Vous avez toujours le contrôle de votre château (même si vous n'y placez pas de pion Armée). Il n'est pas possible d'essayer de prendre le contrôle du château adverse.

Lorsque vous avez des pions Armée sur un territoire, vous pouvez les répartir sur les emplacements Bonus de ce territoire afin de bénéficier de leurs effets (voir liste des effets Bonus). Il n'y a pas de limite au nombre de pions que vous pouvez placer sur un même territoire. En revanche, chaque emplacement Bonus ne peut accueillir qu'un seul pion.

MISE EN PLAGE

Distribuez les cartes Duché spéciales à la place des cartes Duché habituelles. Ces cartes Duché ne produisent pas de ressources, car des ressources additionnelles pourront être produites grâce au plateau Conquête. Ne prenez pas de jetons Piège par défaut (vous n'en n'aurez qu'en fonction des emplacements Bonus que vous contrôlerez).



Placez le plateau Conquête orienté de sorte à ce que chaque joueur ait le château de sa couleur de son côté.

pondants sur votre carte Duché pour vous en rappeler. Placez les pions Armée restants sur le côté du plateau pour former votre réserve.

MODIFICATION DES PHASES DE JEU

Lors de la phase de Production, prenez en compte les icones des cartes construites dans votre Duché, mais également celles des emplacements Bonus que vous contrôlez, ainsi que celles présentes sur votre château. Pour faciliter le décompte, placez des cubes correspondants aux ressources des emplacements contrôlés sur votre carte Duché.

Une nouvelle phase de jeu s'ajoute en fin de manche : la phase de Conquête.



PHASE DE CONQUÊTE

Lors de cette phase, vous et votre adversaire allez agir sur le plateau Conquête chacun à votre tour, autant de fois que vous le souhaitez. Le premier joueur à agir est celui ayant le plus de jetons Soldat. En cas d'égalité, c'est le 1er joueur de la Manche qui commence.

Lorsque c'est à vous d'agir, faites une des actions suivantes :

- Recruter des armées
- Déplacer des armées
- Passer

Vous faites une action, puis c'est à votre adversaire d'agir. Il fait une action, puis c'est à vous d'agir. Vous faites une action, puis c'est à votre adversaire d'agir, ... Continuez ainsi jusqu'à ce que vous et votre adversaire ayez successivement choisi de Passer.

Recruter des armées

Dépensez autant de jetons Soldat que vous souhaitez récupérer de pions Armée depuis votre réserve, puis placez-les sur votre château. Vous ne pouvez plus recruter si tous vos pions Armée sont déjà sur le plateau.

Déplacer des armées

Choisissez un territoire de destination et un ou plusieurs territoires de départ qui lui sont adjacents. Payez autant de jetons Soldat que de pions Armée que vous souhaitez déplacer depuis un territoire de départ, et placez ces pions sur le territoire de destination.

Vous pouvez déplacer vos pions Armée vers un territoire, tant que vous y amenez plus de pions Armées que de pions adverses déjà présents. S'il y avait des pions adverses sur ce territoire, alors ils sont tous renvoyées sur leur château. Vous renvoyez également autant de vos propres pions de ce territoire sur votre château (la bataille vous fait subir des pertes équivalentes).

Rappel : Vous ne pouvez pas déplacer vos pions Armée sur le château de votre adversaire.

Si vous retirez un pion Armée d'un emplacement Bonus, ou si ce pion est renvoyé au château, alors vous perdez immédiatement l'effet Bonus associé à cet emplacement. S'il s'agissait d'un jeton Piège ou Espion, défaussez-vous du jeton correspondant.

Passer

Si vous choisissez de passer, vous ne faites pas d'action et vous passez simplement la main à votre adversaire. Si votre adversaire Recrute ou Déplace des Armées, vous pourrez continuer à faire des actions à cette phase lorsque ce sera à vous d'agir.

Rappel : Si votre adversaires choisit de Passer alors que vous venez de Passer, cela met fin à cette phase de Conquête.

Exemple: C'est à la joueuse rouge d'agir. Elle fait l'action Déplacer des armées. Elle choisit le territoire central comme destination, et les 2 territoires adjacents du bas comme territoires de départ. Elle dépense 4 jetons Soldats pour déplacer 4 pions Armée, dépassant ainsi les 3 pions adverses présent sur le territoire de destination. Les 3 pions bleus et 3 pions rouges sont renvoyés sur leur château respectif. À la suite de ce déplacement, la joueuse rouge a perdu le contrôle de 2 emplacements Bonus ; elle rend le jeton Piège qu'elle possédait grâce à l'un, et produira un de moins à la phase de Production suivante à cause de l'autre. Elle récupère cependant un nouvel effet Bonus, la Destruction de carte, alors que le joueur bleu, lui, n'en bénéficie plus.







EFFETS BONUS



Jeton Piège supplémentaire : Vous possédez un jeton Piège supplémen-



Jeton Espion: Vous possédez un jeton Espion. Lors de la phase de Choix, vous pouvez utiliser ce jeton pour regarder secrètement une carte posée face cachée. Le jeton est alors retourné sur sa face utilisée, il sera à nouveau disponible à la prochaine Manche.



Destruction de carte : Au début de la phase de Planification, après révélation des cartes face cachée, vous pouvez défausser une carte de votre adversaire se trouvant dans sa zone de Sélection.



Double-déplacement : Lors d'une action Déplacer des Armées, après avoir choisi le territoire de destination, vous pouvez choisir vos territoires de départ parmi les territoires adjacents, mais également parmi les territoires encore adjacents à ces derniers. Vos pions Armée peuvent donc se déplacer de 2 territoires à la fois, à la condition qu'ils ne tra-

versent pas de territoires contrôlés par l'adversaire de cette manière.

Production de Krystallium : À la phase de Production, après l'étape de Production de , produisez 1 (vous pouvez stocker ce) pour l'utiliser plus tard).

La Prison : La Prison est un lieu spécifique. Le joueur qui le contrôle peut à chaque fin de phase conquête « emprisonner » une armée adverse. Pour cela, il prend une armée adverse où il le souhaite et la couche sur la prison. Cette armée est bloquée en prison, tant que son propriétaire ne reprend pas le contrôle de la Prison. Si un joueur prend le contrôle de la Prison et que cette dernière contenait des Armées de son camps, il les relève et puis les place sur son château.

FIN DE PARTIE

En fin de partie, les territoires que vous contrôlez vous font gagner des Points de Victoire supplémentaires.

Sur chaque territoire, le chiffre de votre couleur indique le nombre de Points de Victoire bruts qu'il vous rapporte si vous le contrôlez.

MODE SOLO

Mise en place

Pour jouer au mode solo du module Conquête, vous devez utiliser les faces Conquête C1 ou C2.

Vous ne prenez pas de jetons Espion.

Vous jouez toujours le camps « Rouge ». Après avoir choisi votre duché (Téressie ou Senada), placez 4 armées à vous sur les territoires indiqués en fonction du plateau choisi. Puis, placez 1 armée adverse sur chacun des autres territoires libres sauf sur le château adverse où vous en placez 2.

Règles spéciales

Les règles de conquêtes s'appliquent normalement à l'exception des règles suivantes :

- Votre adversaire n'agit pas et ne gagne pas les bonus des territoires qu'il contrôle (excepté la Prison).
- À la fin de la phase Conquête de chaque manche, si un territoire est libre, sans aucune armée d'aucun des deux camps, placez-y une armée adverse. Cette règle ne s'applique pas à votre château qui reste « imprenable ».
- Vous pouvez prendre le contrôle du château Bleu.
- Les armées adverses vaincues lors de la partie ne vont pas sur son château mais sont mises à côté du plateau.

À la fin de la partie, ajoutez à votre score les points des territoires que vous contrôlez, soustrayez les points des territoires contrôlés par votre adversaire.

Prison en solo

Tant que votre adversaire contrôle la prison, à chaque fin de phase conquête, vous devez vous enlever une armée, où vous le souhaitez, et la placer couchée sur la Prison. Si vous reprenez le contrôle de la Prison, vous récupérez toutes les armées qu'elle contient.

La Prison n'a aucun effet sur votre adversaire tant que vous la contrôlez-vous.

Fin de partie

Comparez votre score final avec les scores ci-dessous :

Médaille de Bronze : 60 PV+ Médaille d'Argent: 80 PV+ Médaille d'Or: 100 PV+

