

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IT'S A WONDERFUL KINGDOM

RÈGLES DU JEU

1-2

14+

45min

1 BUT DU JEU

Dans *It's a Wonderful Kingdom*, vous êtes à la tête d'un duché et luttez pour vous emparer du trône du royaume. Vous allez devoir faire les bons choix pour vous développer plus vite et mieux que votre opposant. Le jeu se joue en **4 manches**. À chaque tour, vous allez **Proposer et Sélectionner** des cartes (voir page 3), qui vous serviront pour produire des ressources et développer votre duché. Après avoir **choisi** toutes vos cartes, vous pourrez décider d'en **recycler** certaines pour acquérir des **ressources** immédiatement ou de les mettre en **construction** pour produire des ressources à chaque tour et/ou gagner des Points de Victoire. À la fin du 4^e tour, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie.

2 CONTENU

- 1 plateau de Production
- 90 cubes Ressource (20 Matériaux , 20 Population , 20 Or , 20 Exploration , 10 Krystallium )
- 30 jetons Soldat 
- 4 jetons Piège
- 2 jetons Espion
- 4 jetons Volé
- 1 jeton Compte tour
- 3 plateaux Quête et 8 jetons Étape terminée
- 130 cartes (2 cartes Duché, 70 cartes Développement, 10 cartes Trésor, 8 cartes Calamité, 26 cartes Menace, 14 cartes Conseiller)
- 1 ardoise de Score et son marqueur



TYPES DE CARTE DE DÉVELOPPEMENT

-  Structure
-  Compagnie
-  Monument
-  Découverte



3 MODE DE JEU

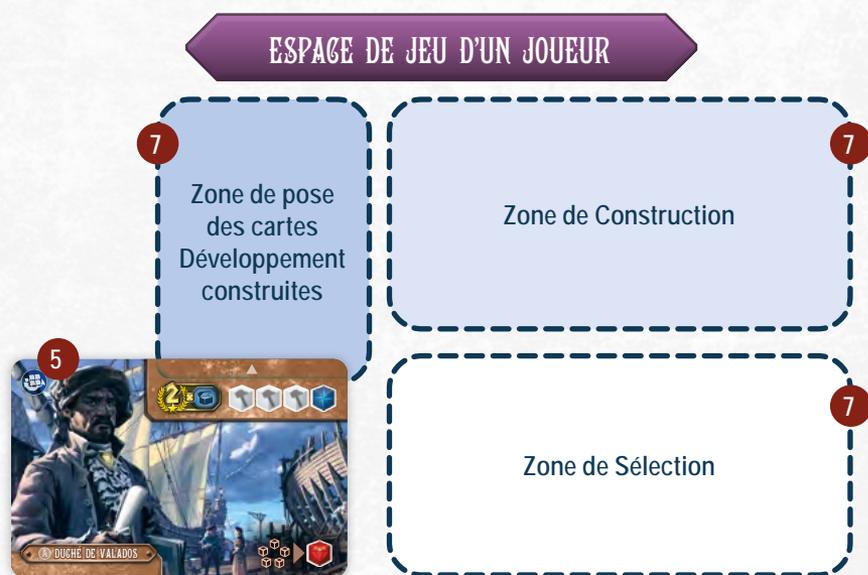
La suite des règles vous présente le fonctionnement de base du jeu. Toutefois, vous ne jouerez jamais de cette façon. À chaque partie, vous devrez choisir un des modules de jeu et l'ajouter. Chaque module viendra modifier ou compléter les règles. Les règles des modules priment toujours sur les règles du jeu de base. Les règles de chacun des modules présents dans cette boîte sont expliquées en fin de livret (cf. page 8). En fin du livret, vous trouverez également les règles spécifiques pour jouer en solo (cf. page 7).

4 MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table et placez le jeton Compte tour sur le 1^{er} tour. Laissez un espace de part et d'autre du plateau pour créer les 2 zones de Proposition.
2. Mélangez ensemble les cartes Développement et les cartes Trésor pour former la pioche Développement, que vous placez face cachée sur la table.
3. Prenez les 8 cartes Calamité et placez-les en tas face visible à côté de la pioche Développement.
4. Placez les cubes Ressource et les jetons Soldat sur les emplacements dédiés.
5. Chaque joueur prend une carte Duché (les 2 joueurs doivent la placer sur la même face A ou B ; nous vous conseillons de commencer en face A-asymétrique. Vous pourrez essayer les faces B quand vous connaîtrez mieux le jeu).
6. Chaque joueur prend les 2 jetons Piège correspondant à son Duché.

7. Chaque joueur doit disposer ses cartes de la manière suivante, afin d'organiser son espace de jeu (voir ci-dessous). **Prévoyez un espace suffisant au dessus de la carte Duché** pour placer vos cartes Développement construites. Il faut également prévoir une **zone de Sélection** pour le tour en cours et une **zone de Construction** (que vous placez à gauche ou à droite de votre Duché en fonction de si vous êtes droitier ou gaucher).

Choisissez enfin un module, ajoutez-le et appliquez les règles de mise en place de ce module (cf. page 9).



5

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 4 manches. Chaque manche se joue en 3 phases successives :

- A. La phase de Choix — Se joue en tour par tour
- B. La phase de Planification — Simultanée
- C. La phase de Production — Simultanée

À la fin du 4^e tour, procédez au décompte des Points de Victoire.

A. PHASE DE CHOIX

La phase de Choix se déroule sur 16 tours successifs, alternant un tour de Proposition et un tour de Sélection. Le 1^{er} joueur de chaque manche est déterminé par la manche en cours (il est indiqué par une flèche correspondant au numéro du tour le plateau central). Le 1^{er} joueur est le premier à Proposer des cartes et sera aussi le dernier à Sélectionner des cartes de cette manche.

- Distribuez 7 cartes Développement face cachée de la pioche à chaque joueur ; chaque joueur ajoute également 1 carte Calamité à sa main pour avoir 8 cartes en tout. Vous pouvez regarder vos cartes mais ne les montrez pas à votre adversaire. Mélangez-les pour que votre adversaire ne sache pas où se trouve la carte Calamité.
- Placez 1 carte de la pioche Développement face visible sur chacune des 2 zones de Proposition.
- Le 1^{er} joueur commence avec une Proposition, il regarde ses cartes et en choisit 2 de sa main qu'il place face visible sur les zones Proposition de son choix. Il peut placer les 2 dans la même zone ou en mettre une dans chaque zone.
- Le 2^e joueur continue avec une Sélection, il choisit une des zones, récupère toutes les cartes qui s'y trouvent et les ajoute à sa zone de Sélection.
- Le 2^e joueur Propose alors 2 cartes de sa main qu'il répartit sur une ou les deux zones de Proposition (les cartes restantes des tours précédents ne sont pas défaussées et peuvent ainsi s'accumuler dans les zones de Proposition au fil des tours).
- C'est au tour du 1^{er} joueur de Sélectionner une zone de Proposition et de récupérer les cartes qui s'y trouvent, puis de faire une Proposition.
- Continuez ainsi jusqu'à ce que les 2 joueurs n'aient plus de cartes. Le premier joueur termine la phase avec sa 4^e Sélection. Défaussez alors toutes les cartes de la zone de Proposition restante et passez à la phase de Planification.

Note : À la fin de cette phase, les deux joueurs n'ont pas forcément le même nombre de cartes dans leur zone de Sélection.

Remarque : Même si c'est rare, vous pouvez Proposer vos cartes dans la zone où il reste des cartes, laissant une zone de Proposition vide. Votre adversaire peut également Sélectionner une zone de Proposition vide pour éviter des cartes qu'il ne souhaite pas prendre. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être dans une zone de Proposition.

Utilisation des jetons Piège : Vous disposez de 2 jetons Piège à chaque manche. Ces jetons servent à placer des cartes sur les zones de Proposition face cachée. Au moment de Proposer vos cartes, vous pouvez dépenser 1 jeton Piège pour en placer 1 face cachée, ou vos 2 jetons d'un coup pour placer vos 2 cartes face cachée. Vous ne pouvez jamais regarder des cartes face cachée, même si c'est vous qui les avez cachées. Le joueur qui Sélectionne une zone avec des cartes face cachée les met dans sa zone de Sélection, sans les regarder (il les révélera à la phase de Planification). Au début de chaque manche, récupérez vos jetons Piège utilisés pour en avoir toujours 2 au début de la manche. Ça ne sert donc à rien de ne pas les utiliser.

JOUER UNE MANGHE

A. PHASE DE CHOIX

B. PHASE DE PLANIFICATION

C. PHASE DE PRODUCTION

DISTRIBUEZ 7 CARTES + 1 CALAMITÉ À CHAQUE JOUEUR



PLACEZ 1 CARTE DE LA PIOCHE FACE VISIBLE DANS CHAQUE ZONE DE PROPOSITION

LE 1^{ER} JOUEUR CHOISIT 2 CARTES DE SA MAIN ET LES RÉPARTIT DANS 1 OU 2 ZONES DE PROPOSITIONLE 2^E JOUEUR RÉCUPÈRE LES CARTES D'UNE DES ZONES DE PROPOSITION ET LES PLACE DANS SA ZONE DE SÉLECTIONPUIS LE 2^E JOUEUR CHOISIT 2 CARTES DE SA MAIN ET LES RÉPARTIT DANS 1 OU 2 ZONES DE PROPOSITIONLE 1^{ER} JOUEUR RÉCUPÈRE LES CARTES D'UNE DES ZONES DE PROPOSITION ET LES PLACE DANS SA ZONE DE SÉLECTION

RÉPÉTEZ JUSQU'À CE QUE LES JOUEURS N'AIENT PLUS DE CARTES EN MAIN

B. PHASE DE PLANIFICATION

Commencez par retourner toutes les éventuelles cartes face cachée de votre zone de Sélection sur leur face visible. Vous devez alors prendre une décision concernant chacune des cartes de votre **zone de Sélection**. Vous avez 2 options pour chaque carte :

- **la mettre en Construction** : transférez la carte vers votre zone de Construction (la carte est dite « en Construction »)
- **la recycler** : défaussez la carte et récupérez son **bonus de Recyclage**. Récupérez la ou les ressource(s) depuis la réserve de ressources et placez-les directement sur une de vos cartes en Construction (voir « Compléter une carte en Construction ») ou dans votre zone d'Alchimie.

Note : Si recycler une carte vous permet de placer la dernière ressource pour compléter le coût de construction d'une carte, cette dernière est immédiatement construite (Cf. C. Phase de Production - 3. Construction). Placez-la directement sur votre Duché, en laissant les Productions visibles. Elle pourra produire des ressources dès ce tour.

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont soit recyclé, soit placé en zone de Construction, toutes les cartes de leur zone de Sélection.



Carte Trésor : Les cartes Trésor sont des cartes spéciales. Vous devez les recycler pendant la phase de Planification (elles ne vont jamais en construction) mais elles apportent 2 ressources.



Carte Calamité : Les cartes Calamité sont des cartes spéciales. Elles ne peuvent pas être recyclées et sont automatiquement ajoutées à votre Duché et vous feront -4 PV

C. PHASE DE PRODUCTION

Cette phase se déroule en 4 étapes de Production successives : une pour chaque type de ressource. Lors de chaque étape, les joueurs produisent simultanément le type de ressource correspondant. Les productions sont résolues dans l'ordre du plateau :



Matériaux ► Population ► Or ► Exploration

Déroulement d'une étape de Production

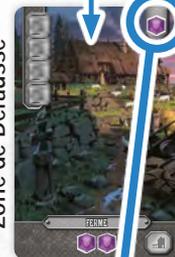
1. Production : Comptez les icônes correspondant à l'étape de Production en cours. Seules les icônes se trouvant dans votre **Duché** (cartes Développement construites et carte Duché) sont prises en compte (ignorez les icônes des cartes en Construction).

Exemple : À l'étape de Production des Matériaux , chaque joueur compte les icônes de son Duché. Dans cet exemple, Benjamin produit 5 Matériaux .



Pioche Développement

Zone de Défausse



Récupérez le bonus de Recyclage...



... et placez la ressource sur votre Duché dans la zone d'Alchimie **ou** sur une carte de votre zone de Construction.



CHOISISSEZ POUR CHAQUE CARTE DE VOTRE ZONE DE SÉLECTION

LA METTRE EN CONSTRUCTION
OU
LA RECYCLER

LA METTRE EN CONSTRUCTION...



...OU LA RECYCLER

Remarque : Certaines cartes ont une icône de Production qui se rapporte à un certain type de carte (🏠, 🐉, 🏰, 📖). Elles produisent autant de ressources à cette étape que de cartes de ce type que vous possédez dans votre Duché. Si vous n'avez pas de cartes du type requis, ce type de carte ne produit rien.



Exemple :
Le Corps Expéditionnaire produit 1 📖 × 1 🏠 :
cela signifie qu'il produit 1 📖 pour chaque carte 🏠 de votre Duché. (Le Corps Expéditionnaire se compte lui-même.)

2. **Bonus de Suprématie** : Annoncez votre total de Production de l'étape en cours. Si un joueur possède un total strictement supérieur à l'autre joueur, alors il remporte le bonus de Suprématie.



Si un jeton Soldat se trouve dans la zone d'Entraînement du joueur ayant la Suprématie, il le récupère.

OU

S'il n'y en a pas, il y place un jeton Soldat.



Les jetons Soldat sont conservés jusqu'à leur utilisation (Cf. Modules).

3. **Construction** : Prenez, dans la réserve correspondante, autant de cubes de la ressource de l'étape en cours que vous en produisez. Répartissez-les immédiatement sur vos cartes en Construction et/ou sur votre Zone d'Alchimie.

- Une fois placé, **un cube ne peut pas être déplacé** sur une autre carte.
- **Un cube Ressource (hors Krystallium 📖) ne peut jamais être stocké pour une phase ou un tour ultérieur.** Les cubes dans la zone d'Alchimie ne peuvent pas être déplacés, ils restent sur votre carte Duché d'un tour sur l'autre jusqu'à se transformer en Krystallium (voir « Transmuter des cubes en Krystallium »).

Rappel : Les cubes Ressource ne peuvent être placés que sur les cartes en Construction ou dans la Zone d'Alchimie.

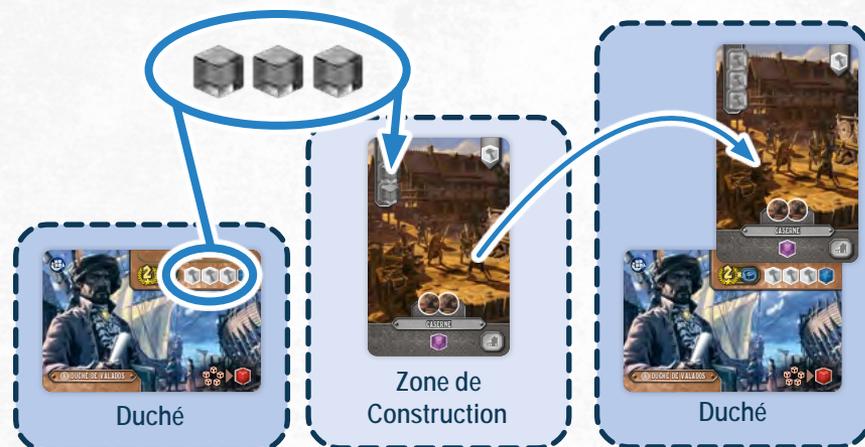
Note : Les ressources sont illimitées. Si toutefois vous manquez de cubes, remplacez n'importe quel cube de votre zone d'Alchimie par un autre, ou attendez qu'un autre achève une construction, ou encore, remplacez des cubes déjà posés par des cubes de Krystallium.

Dès que le coût de Construction d'une carte est complété, elle est construite :

- Remplacez tous les cubes et/ou jetons se trouvant sur la carte dans leur réserve respective.
- Récupérez le bonus de Construction de la carte si elle en a un.
- Ajoutez la carte à votre Duché, en laissant la Production de la carte précédente visible (voir schéma).

Note : Il n'y a pas de restriction de construction ; vous pouvez construire plusieurs exemplaires de la même carte.

Exemple : Simon produit 3 📖, qu'il place sur Caserne, terminant ainsi sa Construction. Il ajoute la carte à son Duché, et lors de l'étape suivante de Production de Population, il produit 1 🐉.



Bonus de Construction : Certaines cartes vous accordent un bonus de Construction et génèrent des Soldats ou du Krystallium. Recevez immédiatement ces jetons Soldats et ces cubes de Krystallium, et placez-les sur votre carte Duché. Ce bonus ne s'applique qu'une seule fois, au moment de la Construction. Concernant les jetons Soldat, prenez-les directement depuis la réserve générale, sans modifier votre zone d'Entraînement.



Transmuter des cubes en Krystallium



Chaque fois que vous avez 5 cubes Ressource dans votre zone d'Alchimie (quelles que soient ces ressources), défaussez-les immédiatement pour gagner 1 cube de Krystallium, que vous pouvez conserver sur votre carte Duché. Les cubes de Krystallium peuvent être conservés indéfiniment, et vous pouvez les utiliser **n'importe quand** pour remplacer un cube de n'importe quelle ressource, ou pour compléter une case requérant 1 Krystallium. Les Krystalliums ne peuvent pas remplacer des jetons Soldat.



Remarque : Les cubes Ressource sur votre Duché ne peuvent être utilisés que pour produire du Krystallium. Vous ne pouvez pas les déplacer pour les placer sur des cartes dans votre zone de Construction.

Coût requérant du Krystallium ou des Soldats

Ces coûts peuvent être complétés à tout moment en plaçant dessus l'élément requis si vous l'avez en votre possession. Vous pouvez attendre pour les placer, contrairement aux cubes Ressource.



Rappel : Vous pouvez utiliser un Krystallium pour remplacer n'importe quelle cube Ressource. En revanche, vous ne pouvez pas l'utiliser pour remplacer un jeton Soldat.

Recycler une carte en Construction

À tout moment, vous pouvez défausser une de vos cartes en Construction. Si vous le faites, prenez son bonus de Recyclage et placez-le **sur votre Zone d'Alchimie**. Les cubes ou les Soldats (s'il y en a) placés sur la carte défaussée sont perdus et remis dans leur réserve respective. Attention, cette action n'est pas très rentable, il est plus efficace de recycler les cartes **de votre zone de Sélection lors de la phase de Planification**, car vous pouvez alors placer les bonus de Recyclage sur vos cartes en Construction. Recycler une carte en Construction n'est utile que pour générer des cubes de Krystallium grâce à la Zone d'Alchimie, avec des cartes dont vous savez qu'elles ne pourront pas être construites.

Remarque : Vos cartes en Construction, les ressources présentes sur celles-ci, et les cubes dans votre zone d'Alchimie sont conservés d'un tour sur l'autre.

Dès que tous les joueurs ont placé leurs ressources, passer à l'étape de Production suivante. S'il s'agissait de la dernière étape de Production (Exploration 🏠), le tour est terminé.

6 FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 4^e tour. Les joueurs calculent la somme des Points de Victoire de leur Duché. Utilisez l'ardoise de Score afin de faciliter le décompte :

- **2** Additionnez les Points de Victoire « Bruts », c'est-à-dire ceux qui se trouvent sur les cartes de votre Duché et qui ne dépendent pas des types de cartes.
- **2** Additionnez les Points de Victoire « Combos », c'est-à-dire ceux qui dépendent du nombre de cartes d'un certain type dans votre Duché.
- **4** Retirez les Points de Victoire négatifs des Calamités.

Note : Les Krystalliums et les Soldats ne rapportent rien en fin de partie.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie et devient le monarque du royaume. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes dans son Duché qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de Soldats qui l'emporte. Sinon, la victoire est partagée.



Exemple de fin de partie pour Simon :

1 Points de Victoire « Bruts » :

Simon a 3 cartes avec des Points de Victoire (PV) : $2+6+3 = 11$ PV

2 Points de Victoire « Combos »

Il possède 2 cartes avec des Points de Victoire Combos + son Duché qui multiplie le nombre de Monuments  par 3, 4, et 2 : $(3+4+2) \times 4 = 36$ PV

3 Points de Victoire négatifs :

Il a 2 Calamités : $2 \times (-4) = -8$ PV

4 Le Krystallium  et les Soldats ne donnent pas de Points de Victoire.

5 Les cartes en Construction ne donnent pas de Points de Victoire.

Total = 39 PV

4



1

1

3

2

3

1

2

2



5



7 MODE SOLO

Comme pour une partie à 2 joueurs, vous devez inclure un module pour jouer en solo. La mise en place et les phases du tour sont modifiées (voir la liste des changements ci-après).

Mise en place

- Mélangez la pioche Développement (cartes Développement + Trésors) puis piochez 8 cartes de ce paquet sans les regarder.
- À ces 8 cartes, ajoutez 4 cartes Calamité puis mélangez ce paquet, placez-le face cachée sur la table. Ce sera la **pioche Danger**.
- Le reste des cartes Développement est mélangé pour former la **pioche Développement** qui est placée face visible, de manière à toujours voir la carte du dessus de cette pioche.

Le jeu se joue toujours en 4 manches. Seule la phase de Choix est modifiée. Les phases de Planification et de Production se jouent normalement.

Note : Vous n'utilisez pas de jetons Piège dans ce mode de jeu. Prenez 2 jetons Espion à la place, l'un sur sa face disponible, l'autre sur sa face non-disponible.

Phase de Choix : Préparez la phase en plaçant face visible 2 cartes de la pioche Développement dans chaque zone de Proposition.

- **Sélectionnez une des deux zones de Proposition** et ajoutez toutes les cartes qui s'y trouvent à votre zone de Sélection.
- **Ajoutez 1 carte de la pioche Danger** face cachée dans la zone de Proposition que vous n'avez pas Sélectionnée.
- **Ajoutez 2 cartes de la pioche Développement** dans la zone de Proposition qui est vide.

Faites ces 3 étapes 3 fois. La 4^e fois, faites juste la première étape, puis passez à la phase de Planification.

Utilisation du jeton Espion : Pendant la phase de Choix, vous pouvez dépenser un jeton Espion (retournez-le sur sa face non-disponible) pour révéler une carte face cachée.

- **Fouille :** Une fois par manche, lorsque vous avez choisi une zone, vous pouvez défausser 2 cartes Développement face visible (pas les Calamités) de cette zone pour regarder les 3 prochaines cartes de la pioche Développement et en choisir une, que vous placez dans la zone, avant de récupérer vos cartes.

Note : Si vous récupérez des cartes face cachée, vous ne pouvez pas les regarder avant la phase de Planification.

À la fin de la phase de Choix, défaussez toute carte restante dans les zones de Proposition. Si un ou plusieurs jetons Espion sont sur leur face non-disponible, retournez-en un sur sa face disponible. Le ou les jetons sur leur face disponible le restent d'une manche sur l'autre.

Phase de Planification : Jouez normalement cette phase puis passez à la phase de Production.

Phase de Production : Vous êtes le seul joueur, donc la règle de Suprémie est modifiée. Vous ne percevez le bonus de Suprémie d'une ressource que si vous produisez au moins 5 ressources correspondantes. Récupérez le jeton Soldat de votre zone d'Entraînement ou s'il n'y en a pas, placez-y un jeton Soldat. Le reste des règles est inchangé.

Fin de la partie : Si vous jouez avec la face A de votre Duché, perdez 15 Points de Victoire. Comparez votre score avec le tableau de score du module choisi.

MODULES

Vous connaissez le fonctionnement « général » de It's a Wonderful Kingdom. Toutefois, à chaque partie vous devrez, en plus de ces règles de base, ajouter celles d'un des modules. Les règles des modules sont toujours prioritaires sur celles du jeu de base. Régulièrement, les modules modifient certains points de la mise en place également.

1 MODULE MENACE

Interactivité : 4/5

Difficulté : 3/5

Le module Menace propose à chaque joueur d'incarner une Menace pesant sur le Royaume. La façon de gagner reste la même mais les joueurs vont devoir faire attention aux Menaces.

Vous pouvez reconnaître les cartes du module Menace grâce à l'icône  à côté du nom de la carte.

Le module Menace rajoute une phase à chaque fin de manche (après la Production) : la **phase de Combat**.



MISE EN PLACE

- Retirez les 8 cartes Calamité du jeu et remettez-les dans la boîte.
- Chaque joueur choisit un des packs Menace disponibles et le place à côté de lui.

Remarque : Chaque partie oppose donc 2 Menaces, jamais plus.

- Chaque pack Menace a un fonctionnement différent expliqué ci-après. Si c'est votre première partie avec ce mode, nous vous conseillons d'opposer les Géants de Givre aux Rats Géants.

A. Phase de Choix

À la place de prendre une carte Calamité, chaque joueur prendra une carte Menace depuis son pack Menace pour avoir 8 cartes en main.

Le reste de la phase se déroule normalement.

B. Phase de Planification

Les Menaces ne peuvent pas être recyclées ou construites, elles seront automatiquement placées dans la zone de Construction à la fin de cette étape.

Les Menaces affectent le joueur qui les récupère.

Si un joueur a pris une ou plusieurs Menaces (les siennes ou celles de son adversaire), il doit en appliquer les effets autant que possible.

Si un joueur a un doute dans l'ordre où s'appliquent les effets, il doit toujours appliquer le plus défavorable pour lui.

Tous les effets des Menaces (sauf règle particulière d'un pack) s'appliquent lors de la phase de Planification.

C. Phase de Production

Rien ne change, excepté si un effet d'un pack Menace vous y contraint.

D. Phase de Combat

Après la phase de Production, vous pouvez combattre les Menaces qui sont dans votre zone de Construction.

Pour vaincre une Menace, vous devez dépenser autant de jetons Soldat qu'indiqué sur la carte Menace que vous souhaitez vaincre. Une Menace vaincue est remise dans la boîte (sauf règle contraire d'un pack spécifique) et ses effets ne s'appliquent plus.

Remarque : Si une Menace n'est pas vaincue lors d'une phase de Combat, ses effets s'appliqueront lors du prochain tour. Même si vous avez la possibilité de la vaincre à une autre phase, vous devrez attendre la prochaine phase de Combat.

FIN DE PARTIE

Toutes les Menaces non-vaincues font perdre des Points de Victoire aux joueurs qui en ont dans leur zone de Construction à la fin de la partie.

PRÉSENTATION DES PACKS MENACE

Rats Géants



- Matériel :** 4 Rats Géants, 10 Vermines
- Difficulté de prise en main :** 3/5
- Mise en place :** En plus de récupérer le pack de Rats Géants à côté de vous, placez également les cartes Vermine en pioche face visible au centre de la table.
- Effet à la phase de Planification :** Si un joueur a un Rat Géant dans sa zone de Sélection, il le déplace dans sa zone de Construction et il y ajoute une carte Vermine pour chaque carte Rat Géant qui s'y trouve (y compris celui qu'il vient de récupérer).



Exemple : Benoît récupère 1 Rat Géant. Il a déjà 1 Rat Géant et 1 Vermine dans sa zone de Construction. Il ajoute le Rat Géant à sa zone de Construction +2 Vermine (une pour chaque Rat Géant).

Géants de Givre



Matériel : 4 Géants de Givre

Difficulté de prise en main : 2/5

Effet à la phase de Planification : Si un joueur a un Géant de Givre dans sa zone de Sélection, il doit le placer sous une carte en Construction (placez-le en quinconce afin de laisser le coût de Combat du Géant de Givre visible). Vous pouvez le placer sous

une carte qui était en Construction lors d'un tour précédent ou sous une carte que vous venez de mettre en Construction ce tour-ci.



- Un Géant de Givre doit toujours être placé sous une carte.
- Il ne peut pas y avoir 2 Géants de Givre sous la même carte.
- Si le joueur n'a pas de carte en Construction, il doit en mettre une depuis sa zone de Sélection pour placer le Géant de Givre dessous.

Les Géants de Givre glacent les cartes sous lesquelles ils sont placés. La carte ne peut pas être construite tant que le Géant de Givre n'est pas vaincu. Le joueur peut compléter la carte glacée en y plaçant les ressources nécessaires normalement, mais la carte ne pourra rejoindre son Duché qu'une fois le coût de Combat nécessaire pour vaincre le Géant de Givre dépensé.

- La carte glacée ne peut pas être recyclée.
- Le Géant de Givre n'est vaincu que si le joueur dépense la totalité du coût de Combat ET la totalité de coût de Construction de la carte glacée.
- Si seul le coût de Combat peut être dépensé, mais pas le coût de Construction de la carte Développement, le Géant de Givre reste en jeu avec la carte.

Ombres



Matériel : 4 Ombres

Difficulté de prise en main : 3/5

Effet à la phase de Planification : Si un joueur a une ou plusieurs Ombres dans ses zones de Sélection et de Construction, pour chaque Ombre non-vaincue, il doit défausser une carte de sa zone de Sélection (il choisit la carte à défausser) sans en récupérer

le bonus de Recyclage. Son adversaire ajoute une ressource à sa zone d'Alchimie par carte ainsi défaussée.

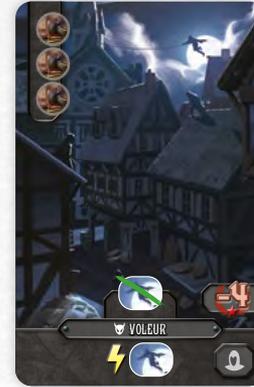


Il place ensuite l'Ombre de sa zone de Sélection s'il en a une dans sa zone de Construction.

Si une carte défaussée est un Trésor, le joueur adverse pourra alors ajouter 2 ressources à sa zone d'Alchimie.

Note : Ces ressources ainsi gagnées ne servent qu'à être transformées en Krystallium et ne peuvent pas être utilisées en tant que ressource pour la Construction.

Voleurs



Matériel : 4 Voleurs, 4 jetons Volé

Difficulté de prise en main : 3/5

Effet à la phase de Planification : Si un joueur a un Voleur dans sa zone de Sélection, il prend un des jetons Volé et l'utilise pour recouvrir une des

icônes de Production de son Duché (carte Duché ou carte Développement construite). Cette ressource n'est plus produite à la phase de Production et ne compte plus pour le calcul des bonus de Suprématie.

Le Voleur est ensuite placé dans la zone de Construction.

Lorsqu'un Voleur est vaincu, le joueur peut enlever un des jetons Volé de son choix de son Duché. La ressource est à nouveau produite par le Duché.

MODE SOLO

Suivez les règles décrites page 7. Remplacez les cartes Calamité par les cartes du pack Menace de votre choix. Lors d'une Fouille, vous ne pouvez pas défausser de cartes Menace. À la fin de la partie, en fonction du pack Menace que vous avez choisi, comparez votre score final avec les tableaux ci-dessous :

Rats Géants

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

Géants de Givre

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

Ombres

Effet à la phase de Planification : Si vous avez une ou plusieurs Ombres dans vos zones de Sélection et de Construction, pour chaque Ombre non-vaincue, défaussez une carte de votre zone de Sélection (choisissez la carte à défausser) sans en récupérer le bonus de Recyclage.

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

Voleurs

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

Interactivité : 2/5

Difficulté : 2/5

Le module Conseillers propose à chaque joueur de pouvoir bénéficier des pouvoirs uniques de conseillers. La façon de gagner reste la même mais les joueurs pourront utiliser les pouvoirs uniques des conseillers.

Contenu : 14 cartes Conseiller



Le module Conseillers ajoute une zone à chaque espace de jeu : **la zone du Conseil**. C'est dans cette zone que vous placez vos conseillers.

Chaque conseiller dispose d'un pouvoir activable en dépensant un certain nombre de jetons Soldat. Le pouvoir de chaque conseiller peut être activé plusieurs fois dans la partie et ce, tant que le joueur peut le payer. La phase à laquelle le pouvoir peut être activé est toujours précisée sur la carte.

Remarque : Chaque pouvoir ne peut être déclenché qu'une fois par manche.

MISE EN PLACE

- Prenez les cartes Conseiller, et mélangez-les pour former une pioche.
- Chaque joueur pioche 2 cartes Conseiller et en choisit une qu'il place dans sa zone du Conseil. L'autre est remise dans la boîte face cachée.
- Retirez les 10 cartes Trésor de la pioche Développement et remplacez-les par les 10 cartes Conseiller restantes. Mélangez la pioche Développement.
- Chaque joueur commence la partie avec 2 Soldats.

A. Phase de Choix

Les joueurs peuvent avoir des cartes Conseiller dans leur main de départ. Les conseillers sont placés sur les zones de Proposition comme n'importe quelle autre carte.

Si un joueur choisit une zone contenant un ou plusieurs conseillers, il ne place pas ses cartes Conseiller en zone de Sélection mais directement dans sa zone du Conseil.

Bonus de Sélection : Chaque conseiller entrant en zone du Conseil fait immédiatement gagner un Soldat au joueur.



Le pouvoir d'un conseiller est activable dès qu'il est placé dans la zone du Conseil. Si ce pouvoir correspond à la phase de Planification, il n'est pas nécessaire d'attendre la manche ou la phase suivante. Vous pouvez utiliser les pouvoirs des conseillers qui s'activent à cette phase.

B. Phase de Planification

- Si un joueur révèle un conseiller qui était face cachée lors de la phase de Planification, il le place immédiatement dans sa zone du Conseil et récupère son Soldat.
- Les conseillers ne peuvent être ni recyclés, ni construits.

Vous pouvez utiliser les pouvoirs des conseillers qui s'activent à cette phase.

C. Phase de Production

Vous pouvez utiliser les pouvoirs des conseillers qui s'activent à cette phase.

FIN DE PARTIE

Vous pouvez utiliser les pouvoirs des conseillers qui s'activent à cette phase.

- Les conseillers n'apportent aucun Point de Victoire en fin de partie.

MODE SOLO

Suivez les règles décrites page 7. N'utilisez pas les cartes Conseiller portant le symbole 2 joueurs ; remettez-les dans la boîte. Piochez 2 cartes Conseiller, choisissez-en une et placez-la dans votre zone du Conseil. Mélangez l'autre avec les autres cartes Conseiller. Remplacez les 10 cartes Trésor par 10 cartes Conseiller. À la fin de la partie, comparez votre score final avec les scores ci-dessous :

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

ESPACE DE JEU D'UN JOUEUR

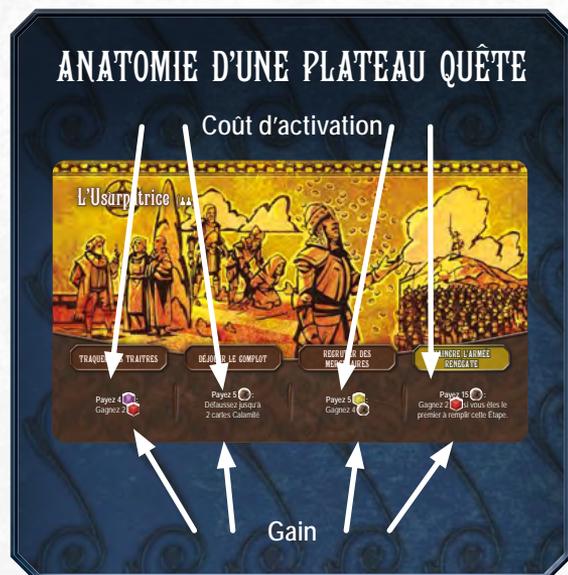


3

MODULE QUÊTE

Interactivité : 1/5 — Difficulté : 1/5

Le module Quête propose à chaque joueur de remplir les étapes d'une quête. Toutefois, seule l'étape de fin est obligatoire. Les autres étapes sont facultatives.



Contenu : 3 plateaux Quête, 8 jetons Étape terminée, 2 jetons Espion

Le module Quête ajoute un plateau Quête à chaque partie.

- Les Étapes de quête peuvent être faites dans n'importe quel ordre (y compris l'Étape finale). Chaque Étape a un coût et un gain. Si un joueur, à quelque moment que ce soit, paye le coût, il peut bénéficier immédiatement du gain. Concernant l'Étape finale, si les 2 joueurs la complètent au même moment, c'est le 1^{er} joueur de la manche qui la complète en premier.

Important : Pour les Étapes qui coûtent des ressources, les joueurs peuvent utiliser les ressources qui sont dans leur zone d'Alchimie. Quand vous avez 5 cubes ou plus dans votre zone d'Alchimie, vous n'êtes pas obligé de les échanger contre un Krystallium immédiatement, vous pouvez attendre pour le faire plus tard. Vous pouvez stocker plus de 5 cubes dans votre zone d'Alchimie pour vous aider à payer les coûts des Étapes de quête. Vous pouvez toujours échanger 5 cubes de votre zone d'Alchimie contre un cube de Krystallium à n'importe quel moment. Cette règle prime sur la règle du jeu de base.

- Tous les coûts doivent être payés en une seule fois. Une fois une Étape remplie, le joueur place le jeton Étape terminée de sa couleur sur l'Étape en question pour marquer qu'il l'a remplie. Un joueur ne peut pas faire la même Étape plusieurs fois.

MISE EN PLACE

Prenez un des plateaux Quête disponibles marqué 2 joueurs ♣♣.

Chaque joueur prend les jetons Étape terminée de sa couleur. Toutes les étapes du jeu se déroulent normalement, hormis le fait que les joueurs peuvent remplir les Étapes de quêtes.

FIN DE PARTIE

Pour prétendre à la victoire, les joueurs doivent avoir rempli la dernière Étape de la quête. La façon de gagner reste la même (avoir le plus de Points de Victoire) mais si un joueur n'a pas rempli au moins la dernière Étape de la quête, il est déclaré perdant. Si les deux joueurs sont déclarés perdants, personne ne gagne.

MODE SOLO

- Utilisez la face Solo ♣ de la Quête de votre choix.
- Récupérez 4 jetons Étapes terminées.
- À la fin de la partie, comparez votre score avec le tableau ci-dessous :

Médaille de Bronze : 70 PV+

Médaille d'Argent : 95 PV+

Médaille d'Or : 115 PV+

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Guérard

Développement : Benoît Banner

Illustrateur : Anthony Wolff

Chefs de projet : Benoît Banner & Guillaume Gille-Naves

Direction artistique : Igor Polouchine

Testeurs : Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent, et Yodasensei.

Remerciement spécial de l'auteur à Jo et Matthieu It's a Wonderful Kingdom est un jeu publié par La Boite de Jeu & Origames

©2021 La Boite de Jeu & Origames

La Boite de jeu

8, Grande Rue

21310 Belleneuve

www.laboitedejeu.com

Origames

52 avenue pierre Sépard

94200 Ivry sur Seine France

www.origames.fr

SCÉNARIOS SOLO

Si vous ajoutez les cartes Conseiller à la pioche Développement, n'ajoutez pas les cartes Trésor. Si vous ajoutez des cartes Menace à la pioche Danger, n'ajoutez pas de cartes Calamité.

SC01 : DES RATS PARTOUT

« La vermine a envahi nos fermes ! Si nous ne faisons rien, nous n'aurons plus aucune réserve d'ici cet hiver. Il faut rapidement endiguer cette invasion avant que nos troupes ne meurent de faim et que notre conquête du Trône soit un échec ! »

Mise en place : Jouez en solo avec la règle du module Menace et prenez les Rats Géants comme Menace. Placez les 4 cartes Ferme dans votre zone de Construction. Vous ne pourrez pas recycler ces cartes, vous devrez les construire.

Règles spéciales : À chaque fin de manche, après la phase Combat, prenez 1 Vermine par carte Ferme toujours dans votre zone de Construction. Durant la partie, chaque Vermine vaincue retourne dans la pioche Vermine. Les Rats donnent des Vermines normalement.

Condition de défaite immédiate : Si la pioche de Vermines est vide à quelque moment que ce soit, la partie est perdue. Si vous n'avez pas construit les 4 fermes à la fin de la partie, la partie est perdue.

Médaille de Bronze : 70 PV

Médaille d'Argent : 90 PV

Médaille d'Or : 110 PV

SC02 : LA PROPHÉTIE

« Il est venu un homme qui se dit prophète. Il parcourt nos terres, annonçant la fin de notre duché. Le peuple croit à sa fausse prophétie et maintenant refuse d'obéir. Il est temps de rétablir la vérité et de montrer à vos sujets votre grandeur. Mais pour cela, il vous faudra accomplir de grandes choses. Des choses qu'on croyait, jusqu'à là, impossibles. »

Mise en place : Jouez avec les règles solo du module Conseiller. Prenez dans votre zone du Conseil les cartes Le Prophète Illuminé et L'Éminence Grise, puis mélangez les 9 autres conseillers dans la pioche Développement. Vous commencez la partie avec 6 jetons Soldat. Ajoutez à votre zone de Construction les cartes Porte Infernale, Confrérie Secrète et Donjon Royal.

Règles spéciales : Vous ne prenez pas de jetons Espion en début de partie.

Condition de défaite : Si vous n'avez pas construit les cartes Porte Infernale, Confrérie Secrète et Donjon Royal à la fin de la partie, la partie est perdue.

Médaille de Bronze : 60 PV

Médaille d'Argent : 80 PV

Médaille d'Or : 100 PV

SC03 : LE FROID DU NORD

« Nos navigateurs sont prêts à aller conquérir les terres glaciales du Nord. De grandes richesses nous y attendent. Toutefois, les anciens textes parlent aussi de menaces oubliées qui se terrent au fin fond des glaces. Il nous faudra être prudent pour ne pas attirer la colère des éléments. »

Mise en place : Prenez le plateau Quête Les Terres du Nord (pour 1 joueur). Mettez les cartes Grand Phare, Navigateurs (×1), Port (×1) et Cache des Géants dans votre zone de Construction. Prenez les cartes Menace Géants de Givre et ajoutez-les au paquet Danger à la place des 4 Calamités.

Condition de défaite : Si vous n'avez pas construit les cartes Grand Phare, Navigateurs (×1), Port (×1) et Cache des Géants à la fin de la partie, la partie est perdue. Si vous n'avez pas terminé la dernière étape de la quête Les Terres du Nord, la partie est perdue.

Médaille de Bronze : 65 PV

Médaille d'Argent : 85 PV

Médaille d'Or : 110 PV

SC04 : L'ULTIME BATAILLE

« Nous nous battons pour le trône depuis si longtemps. Voici que se présente à nous l'Usurpatrice, celle qui nous a spolié. Il est temps de regagner ce qui nous revient de droit. Il est temps de mener nos troupes sur le champ de bataille et de bouter hors de notre royaume celle qui en a confisqué le trône ! »

Mise en place : Jouez avec le module Conseiller solo et avec le plateau Quête solo L'Usurpatrice. Placez dans votre zone du Conseil la carte La Maître Cartographe (ajoutez les 10 autres conseillers à la pioche développement). Placez dans votre zone de Construction les cartes Recruteur, Grande Armée (×1), Caserne (×1) et Forge Alchimique. Prenez 2 jetons Soldat.

Condition de défaite : Si vous n'avez pas construit les cartes Recruteur, Grande Armée (×1), Caserne (×1) et Forge Alchimique à la fin de la partie, la partie est perdue. Si vous n'avez pas terminé la dernière étape de la quête L'Usurpatrice, la partie est perdue.

Médaille de Bronze : 80 PV

Médaille d'Argent : 95 PV

Médaille d'Or : 125 PV

SC05 : LA GUILDE DES VOLEURS

« Notre duché est pillé de toute part. Nos productions n'arrivent plus jusqu'au château. La guilde des voleurs fait main basse sur tous ce que nous avons. Nous ne pouvons pas tolérer cette situation plus longtemps ! Toutefois prenez garde car la Guilde s'est alliée aux Ombres pour nous faire barrage. Et ces dernières sont bien plus dangereuses que ces voleurs miteux ! »

Mise en place : Jouez avec le module Menace solo. Créez le paquet Danger avec les cartes Menace Ombre. Placez dans votre zone de Construction les 4 cartes Menace Voleurs. Placez dans votre Duché (construites) les cartes Hameau (×1) et Guilde (×1). Mettez les 4 jetons Voleurs sur les 4 ressources que produisent les cartes Hameau et Guilde.

Règles spéciales : À chaque fois qu'un Ombre applique son effet et vous fait défausser une carte, la ressource (qui aurait dû aller à votre adversaire) est placée à côté du paquet Danger.

Condition de défaite : Si à quelque moment que ce soit, il y a 5 ressources ou plus à côté du paquet Danger, vous perdez la partie. Si vous n'avez pas vaincu les 4 Voleurs à la fin de la partie, vous perdez la partie.

Médaille de Bronze : 80 PV

Médaille d'Argent : 95 PV

Médaille d'Or : 120 PV

SC06 : ASSAILLI DE TOUTE PART

« Les temps sont durs. Au Nord, les armées de l'Usurpatrice nous assiègent. Au Sud, le Seigneur Pestiféré détruit nos villages. Nous sommes dépassés par leurs nombres et il nous reste très peu de vivres. Il nous faudra compter sur notre grand rempart et sur nos puissants artificiers pour repousser nos ennemis. Gageons que la chance soit avec nous ! »

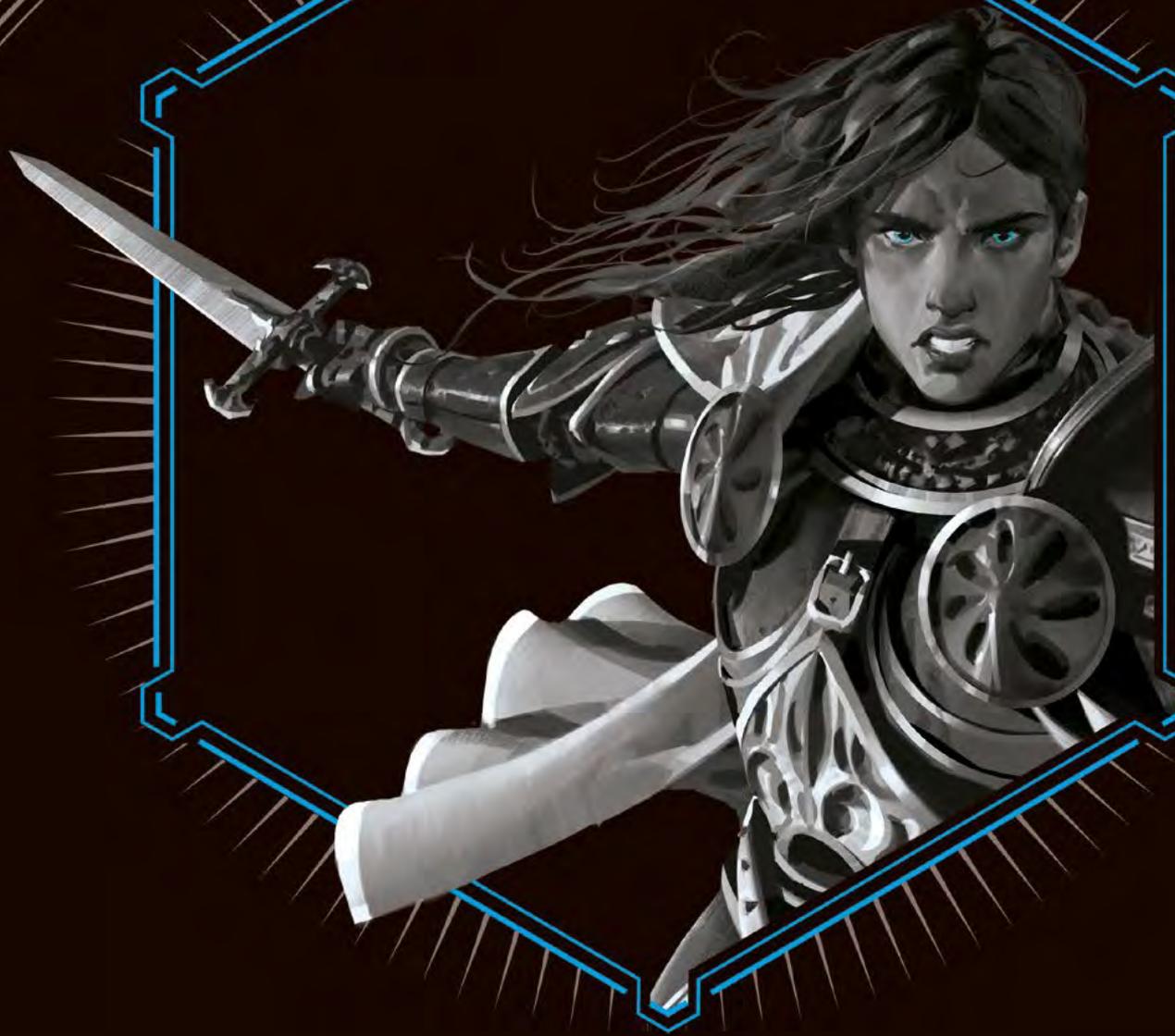
Mise en place : Jouez avec le module Quête solo. Prenez les quêtes « L'Usurpatrice » et « Le seigneur pestiféré ». Placez dans votre zone de Construction les cartes Caserne (×1), Garde royale, Haute Muraille et Artificiers (×1).

Condition de défaite : Si vous n'avez pas terminé l'étape finale des 2 quêtes à la fin de la partie, vous perdez la partie. Si vous n'avez pas construit les cartes Caserne (×1), Garde Royale, Haute Muraille et Artificier (×1) à la fin de la partie, la partie est perdue

Médaille de Bronze : 60 PV

Médaille d'Argent : 85 PV

Médaille d'Or : 100 PV



RÈGLES ADDITIONNELLES

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 boîtes 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  vers leur titre.



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

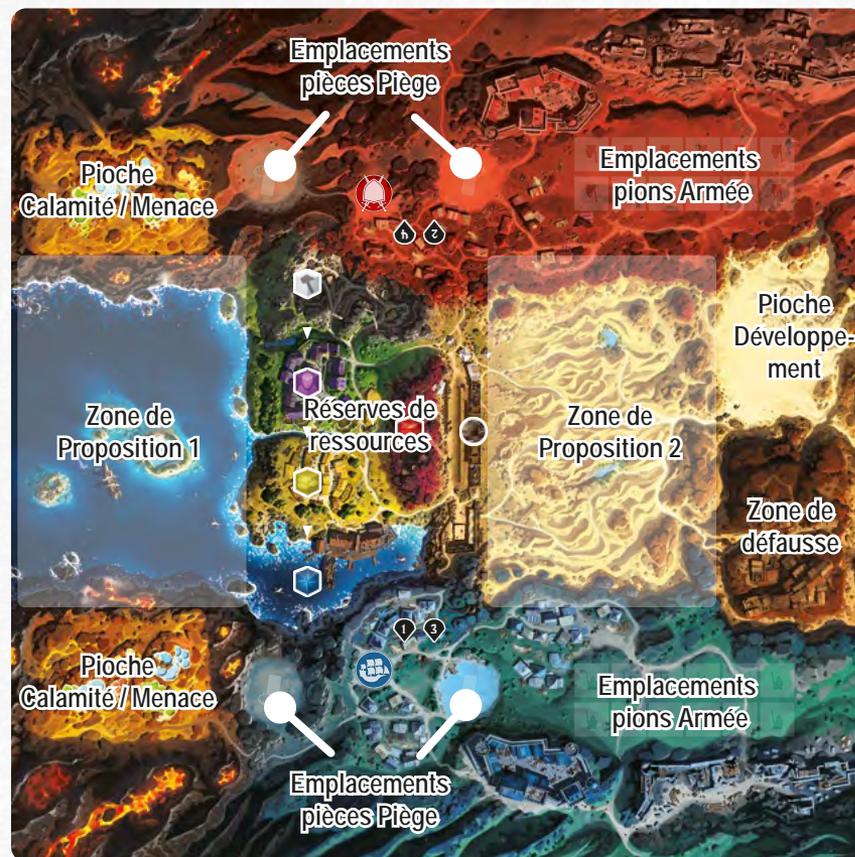


Les faces D des duchés vous proposent un départ asymétrique plus difficile que les faces A.



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 :



2

MODULE QUÊTE

MATÉRIEL

- 2 plateaux Quête



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.

3

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).

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.

FAQ

Si un joueur devait terminer une carte à la phase de Planification, et que cette action entraîne 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+

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+



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

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.

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 ; choisissez-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 PLACE

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.

Prenez les 12 pions Armée de votre couleur, et placez-en 4 sur les emplacements Bonus comportant une icône d'Armée de votre couleur. Dans cet exemple, vous contrôlez 2 emplacements Bonus donnant un jeton Piège ; vous prenez donc 2 jetons Piège. Votre château et les emplacements contrôlés vous permettent également de produire , , et .

Placez les cubes correspondants 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 icônes 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 1^{er} 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 renvoyés 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.

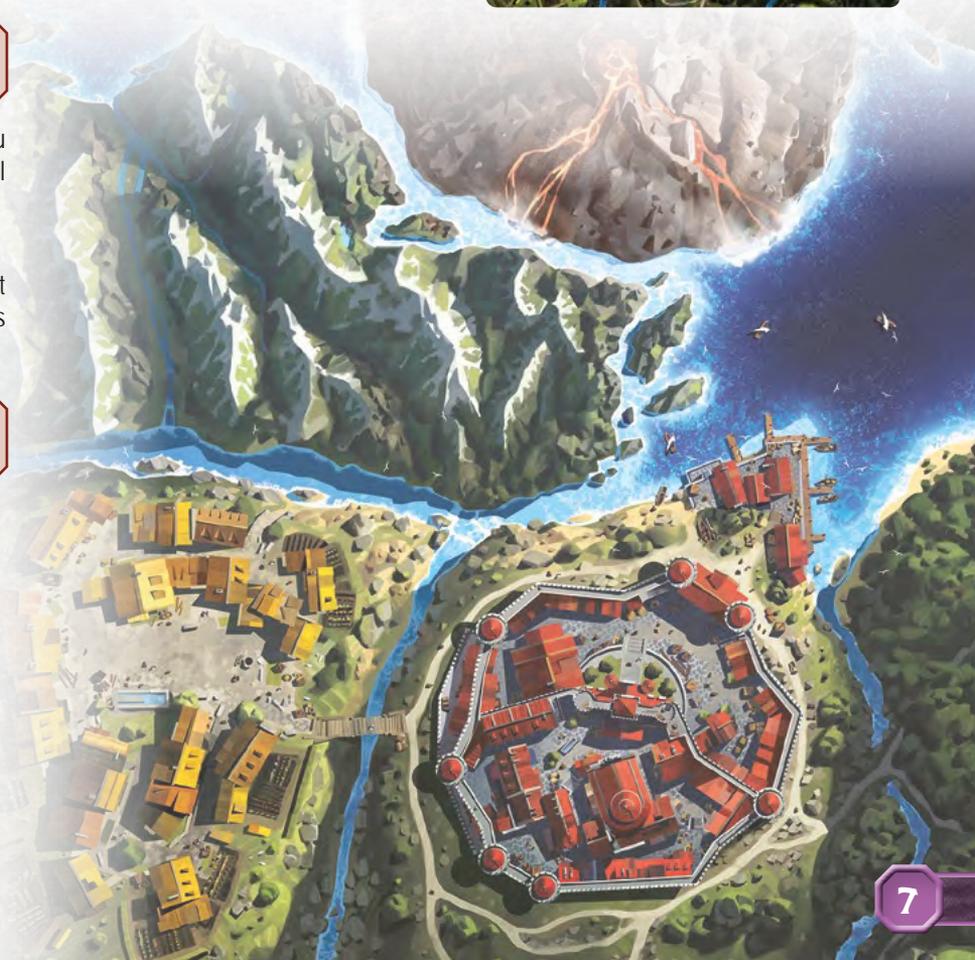
Si vous retirez un pion Armée d'un emplacement Bonus, ou si ce pion est renvoyé au château, alors vous perdez immédiatement l'effet Bonus associé à cet emplacement. S'il s'agissait d'un jeton Piège ou Espion, défaussez-vous du jeton correspondant.

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 adversaire 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 présents 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 supplémentaire.



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 traversent 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+