

The Towers of  
**ARKHANOS**

A game by Daniel Alves and Eurico Cunha



**IDW**  
GAMES



Après des décennies de recherche sur les sources de magie les plus intenses de tous les royaumes de Drunagor, l'Archimagicien Arkhanos a finalement découvert les ruines de Gil-Garoth ! Débordantes de pouvoir, les ruines ont rapidement attiré l'attention des écoles de magie de tout le royaume, chacune d'elles désirant ardemment drainer le plus de mana pour elles-mêmes.

## MATERIEL DE JEU

- 40 Dés (10 roses, 10 violets, 10 jaunes et 10 bleus)
- 18 Tuiles Étage
- 94 Jetons Prestige (50 de valeur 3, 28 de valeur 3, 16 de valeur 5)
- 28 Pions Apprenti (7 bleus, 7 verts, 7 rouges et 7 jaunes)
- 4 Pions Maître
- 4 Plateaux Livre de sorts
- 1 Plateau Réserve de Mana
- 1 Sac en tissu



Choisissez une école de magie et guidez votre maître ainsi que ses apprentis dans la manipulation des pierres mystiques de l'ancienne Gil-Garoth. Construisez des tours obscures pour canaliser le pouvoir des civilisations passées, et libérez ce pouvoir pour vous aider dans votre quête. Mais attention, les magiciens inattentifs peuvent finir emprisonnés dans les tours pour l'éternité. Gagnez le plus de prestige afin de régner sur les tours de cette ville magique !

## BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de prestige gagne !

Les joueurs marqueront du prestige en participant à la construction des quatre tours magiques et en ayant le plus grand nombre d'apprentis et de maîtres sur chaque étage des tours.

À 2 ou 4 joueurs, la partie se termine après 8 manches.

À 3 joueurs, la partie se termine après 9 manches.



## MISE EN PLACE

1. Prenez les 4 Tuiles Étage avec des piliers étoilés roses en leur centre (ceux ayant un carré coloré en leur centre) et mélangez-les.
2. Placez 3 de ces Tuiles Étage en triangle sur la table, faces cachées. Elles représentent le premier étage de chaque tour extérieure.
3. Placez la dernière Tuile Étage au milieu du triangle, face visible.
4. Mélangez le reste des Tuiles Étage, faces cachées, et formez une pile à proximité.
5. Rassemblez tous les Marqueurs de prestige pour former une réserve que vous placerez à proximité.
6. Placez le Plateau de Réserve de Mana à proximité.
7. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Plateau Livre de sorts et les Pions correspondants, créant ainsi sa réserve personnelle de Pions.
8. Mettez tous les Dés dans le Sac, et secouez-le pour bien mélanger les dés.
9. Choisissez le premier joueur comme vous le voulez. (Pourquoi pas la dernière personne ayant visité une tour ?) Donnez-lui le Sac et commencez à jouer !

## COMMENT JOUER

Pour commencer, le premier joueur prend le Sac de dés, en sort 5 (2 ou 4 joueurs) ou 4 (3 joueurs) au hasard, puis les lance. Ensuite, le premier joueur joue son tour.

À votre tour, réalisez les actions suivantes :

1. **Placer un Dé et un Pion sur un pilier.** Prenez n'importe quel dé lancé sur la table et placez-le sur un pilier vide d'une Tuile Étage. Ensuite, prenez un Pion de votre réserve et placez-le à côté de ce dé.
2. **Gagner le bonus du pilier.** Gagnez le bonus du pilier où vous avez placé le dé.
3. **Décompter les points pour l'Étage ?** Si les trois piliers de la Tuile Étage sont pleins, marquez-les, puis construisez l'étage suivant de la tour.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire joue son tour.

**Une fois qu'il ne reste plus qu'un seul dé sur la table, la manche se termine.** Placez ce dé sur le Plateau de Réserve de Mana, dans la case correspondant à la manche en cours. Ensuite, le premier joueur passe le Sac de dés au joueur situé à sa gauche, qui devient alors le premier joueur pour la manche suivante. Commencez la prochaine manche !

*À 2 joueurs, chaque joueur jouera deux tours par manche. À 3 ou 4 joueurs, chaque joueur ne jouera qu'un tour par manche.*

## PHASE I : PLACER UN DÉ ET UN PION

Vous devez choisir un des dés lancés sur la table, et le placer sur un **pilier** vide de n'importe quelle Tuile Étage, remplissant par la même occasion un pilier. Ensuite, vous devez prendre un Pion (maître ou apprenti) de votre réserve et le placer dans la case à côté de ce pilier.

La **tour centrale** peut contenir des dés affichant *n'importe quelle* valeur et de *n'importe quelle* couleur. Cependant, les **tours extérieures** ne peuvent contenir que des dés d'une valeur précise et d'une couleur particulière, comme indiqué ci-dessous.

### DESCRIPTION D'UNE TUILE ÉTAGE

1. Valeurs et couleurs de dés pouvant être placées sur cette Tuile Étage. (Vous ne pouvez pas placer des dés d'autres valeurs et couleurs.)
2. Cases où sont placés les Pions.
3. Piliers où les dés sont placés, procurant un bonus pour avoir placé un dé.



### EXEMPLES DE PLACEMENT DE DÉS



Les dés violets avec les valeurs 2, 4 et 6 peuvent être placés ici.

*Par exemple, cet emplacement pourrait contenir deux dés "4" violets et un dé "6" violet.*

Des dés jaunes et roses avec les valeurs 5 et 6 peuvent être placés ici.

*Par exemple, cet emplacement pourrait contenir deux dés "5" jaunes et un dé "5" rose.*



Des dés jaunes affichant **différentes** valeurs peuvent être placés ici.

*Par exemple, cet emplacement peut contenir des dés jaunes avec les valeurs 1, 4, 6, mais pas les valeurs 2, 2, 2 ou 5, 1.*

### QUE FAIRE SI JE N'AI PLUS DE PIONS ?

*Rappelez-vous : vous devez placer un Pion en même temps qu'un dé. Si vous n'avez plus de Pion à placer, c'est que certains sont sur votre Livre de sorts (voir page 7).*

*Dans ce cas, vous devez lancer un sort, qui libérera le Pion pour que vous puissiez le placer.*

### PUIS-JE TOUJOURS ME PLACER SUR LA TOUR CENTRALE ?

*Oui ! Même s'il y a un dé sur la table que vous pouvez placer sur une tour extérieure, vous pouvez toujours choisir de le placer sur la Tour Centrale avec un Pion.*

## PHASE 2 : OBTENIR LE BONUS DU PILIER

Lorsque vous placez un dé sur un pilier, vous gagnez le bonus qui y est indiqué. Il existe quatre types de bonus pilier :



### GAGNER 2 PRESTIGE

Prenez des jetons Prestige de la réserve pour une valeur totale de 2 Prestige et placez-les à côté de votre Livre de sorts.



### GAGNER DU PRESTIGE SELON L'ÉTAGE

Gagnez un prestige égal à l'étage actuel de cette tour. (Gagnez 1 prestige au premier étage, 2 prestige au deuxième, 3 prestige au troisième, et ainsi de suite.)



### ACTIVER UN SORT

Prenez un Pion de votre réserve et placez-le sur votre Livre de sorts, sur le sort correspondant à la valeur du dé que vous avez placé. (Si le sort sollicité a déjà un Pion, ce bonus n'a aucun effet. Vous pouvez en apprendre davantage sur les sorts page 7.)



### CONSTRUIRE UNE TOUR OU ACTIVER UN SORT

Prenez un Pion de votre réserve et placez-le sur **une autre tour** ou sur **votre Livre de sorts**. (Si vous n'avez aucun Pion dans votre réserve ou sur votre Livre de sorts, ce bonus n'a aucun effet. Si vous n'avez pas de Pion dans votre réserve, mais que vous en avez sur votre Livre de sorts, vous pouvez prendre un Pion de votre Livre de sorts.)

- **Une autre Tour** : Placez le Pion sur un pilier vide d'une autre tour que celle qui vous a donné ce bonus. Vous ne gagnez pas le bonus du pilier en plaçant ce Pion. (Ne piochez pas ou ne placez pas d'autre dé. Ce pilier est maintenant plein, ce qui rapproche du décompte des points. Quand cette tuile sera marquée plus tard, ce Pion ajoutera à votre influence, comme d'habitude).

- **Votre Livre de sorts** : Placez le Pion sur votre Livre de sorts, sur le sort correspondant à la valeur du dé que vous avez placé pour gagner ce bonus. (Si le sort sollicité a déjà un Pion, ce bonus n'a aucun effet.)

Jaune place un dé violet "1" sur un pilier avec le bonus Construire une tour ou Activer un sort. Il choisit de prendre un Pion de sa réserve et de le placer sur un pilier d'une autre tour. Il ne gagne pas le prestige de ce pilier bonus. Cependant, ce Pion comptera pour son influence lorsque l'Étage de cette tour sera décompté plus tard.



S'il avait décidé de placer le Pion sur son Livre de sorts, il l'aurait placé sur le Sort de manipulation, correspondant au résultat du dé.



## PHASE 3 : DÉCOMPTER LES POINTS SELON L'ÉTAGE

Si les trois piliers d'une Tuile Étage sont pleins, décomptez les points de cet Étage comme suit. (Si vous terminez plusieurs étages à votre tour, décomptez les points des étages dans l'ordre où vous les avez terminés.)

Comptez l'influence de chaque joueur sur cet étage : chaque Pion Apprenti vaut 1 influence, chaque Pion Maître vaut 2 influences.

Les deux joueurs ayant le plus d'influence marquent le prestige comme indiqué sur le Plateau de la Réserve de Mana. (Oui, les étages de la Tour Centrale rapportent moins de points !)

Si les joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre ou le deuxième plus grand nombre d'influences, chaque joueur à égalité marque le prestige indiqué par l'entrée "à égalité". Cependant, si

deux joueurs sont à égalité pour le plus d'influence, le joueur ayant la deuxième plus grande influence ne marque pas de prestige.

Après avoir marqué des points, construisez l'étage suivant de la tour :

Retirez tous les Pions de la Tuile Étage - à l'exception de ceux qui sont sur des piliers sans dés - et redonnez-les à leurs propriétaires. (Laissez tous les dés et les Pions sur des piliers à cet endroit. Ils seront piégés dans cette tour pour le reste de la partie.)

Prenez la première Tuile Étage de la pile de tuiles et placez-la sur les Pions et les dés de l'étage de la tour (n'oubliez pas : si c'est une tour extérieure, placez-la face cachée, et si c'est la Tour Centrale, placez-la face visible).

### EXEMPLES DE DÉCOMPTÉ DES POINTS DES TOURS EXTÉRIEURES



ÉGALITÉ À TROIS POUR LA PREMIÈRE PLACE

Rouge : 1 influence  
→ 3 prestige

Vert : 1 influence  
→ 3 prestige

Bleu : 1 influence  
→ 3 prestige



PREMIÈRE ET DEUXIÈME PLACE

Rouge : 2 influence  
→ 6 prestige

Vert : 1 influence  
→ 4 prestige



ÉGALITÉ À DEUX POUR LA PREMIÈRE PLACE

Rouge : 2 influence  
→ 3 prestige

Vert : 2 influence  
→ 3 prestige



ÉGALITÉ À DEUX POUR LA DEUXIÈME PLACE

Vert : 2 influence  
→ 6 prestige

Rouge : 1 influence  
→ 3 prestige

Bleu : 1 influence  
→ 3 prestige



ÉGALITÉ À DEUX POUR LA PREMIÈRE PLACE

Vert : 2 influence  
→ 3 prestige

Rouge : 2 influence  
→ 3 prestige

Bleu : 1 influence  
→ 0 prestige

## VOTRE LIVRE DE SORTS

Chaque joueur a un Livre de sorts avec 6 sorts. En jouant, vous marquez les sorts comme actifs en y plaçant vos Pions. (Vous ne pouvez marquer des sorts qu'en obtenant divers bonus sur les piliers.)

Chaque sort ne peut contenir qu'un seul Pion à la fois.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez lancer n'importe lequel de vos sorts actifs. Lorsque vous en lancez un, remettez le Pion qui s'y trouve dans votre réserve, et vous pourrez alors résoudre son effet.

## DESCRIPTION DES SORTS



**MANIPULATION** : lancez n'importe quel autre sort de ce livre de sorts.



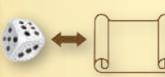
**CHANGEMENT** : ajoutez +1 ou -1 à la valeur du dé que vous placez.



**RETOURNEMENT** : ajoutez un dé sur la table sur son côté opposé.



**MÉTAMORPHOSE** : considérez un dé que vous placez comme une couleur différente.



**ÉCHANGE** : échangez un dé sur la table avec un dé dans la Réserve de Mana.



**PERMUTATION** : échangez un dé sur la table avec un dé au dernier étage de la Tour Centrale.

*C'est au tour de Rouge de placer un dé et un Pion, mais aucun des dés sur la table ne l'intéresse. Rouge a un Pion sur le Sort de manipulation et sur le Sort d'échange.*

*Tout d'abord, il choisit de lancer le choisit le Sort de Manipulation, ce qui lui permet de lancer n'importe quel sort. Il choisit le Sort d'échange, ce qui lui permet d'échanger un dé sur la table avec n'importe quel dé sur la Réserve de Mana.*

*Après avoir fait cela, il veut empêcher son adversaire d'avoir un dé intéressant sur la table, alors il lance le Sort de permutation pour l'échanger avec un dé sur la tour centrale.*

## LA RÉSERVE DE MANA

À la fin de chaque manche, le dé restant sur la table est placé sur le plateau de Réserve de Mana, dans la case correspondant à la manche en cours.

Les dés de la Réserve de Mana indiquent le nombre de manches jouées, et ils peuvent être échangés avec des dés sur la table en lançant le Sort de permutation.

*La dixième case de la Réserve de Mana n'est pas utilisée dans le jeu de base. Elle sera utilisée dans les extensions ultérieures.*

## FIN DE LA PARTIE

À 2 ou 4 joueurs, la partie se termine après 8 manches.

À 3 joueurs, la partie se termine après 9 manches.

À la fin de la partie, **décomptez les points pour chaque tuile Étage incomplète** comme suit :

- **La plus grande influence** : marquez 3 prestige
- **La deuxième influence la plus importante** : marquez 2 prestige
- **Égalité d'influence** : 1 prestige

De plus, chaque joueur **marque 1 prestige par Pion sur son Livre de sorts**.

Chaque joueur décompte son prestige, et le joueur avec le plus de prestige gagne la partie, il est déclaré meilleur sorcier du royaume !

En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de Pions sur son Livre de sorts gagne. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de Pions sur les étages supérieurs des tours qui gagne. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité gagnent.

## RÉSUMÉ

1. **LANCER LES DÉS.** Le premier joueur prend les dés au hasard dans le sac et les lance.

2 ou 4 joueurs : Prenez 5 dés.

3 joueurs : Prenez 4 dés.

2. **JOUER UN TOUR.** Le premier joueur joue son tour, comme suit.

Placer un dé et un Pion sur un pilier. Prenez n'importe quel dé lancé sur la table et placez-le sur un pilier vide sur une tuile Étage, pour le remplir. Prenez un Pion de votre réserve et placez-le à côté du dé placé.

Gagner le bonus du pilier. Gagnez le bonus du pilier où vous avez placé le dé.

Décompter les points de la tuile Étage ? Si les trois piliers de la tuile Étage sont pleins, comptabilisez les points et construisez la tour (voir page 6).

C'est au joueur à votre gauche de jouer. La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul dé sur la table.

3. **FIN DE LA MANCHE.** Prenez le dernier dé et placez-le sur la Réserve de Mana, sur le nombre correspondant à la manche en cours. Passez le sac de dés vers la gauche, et commencez une nouvelle manche. La partie se termine à la fin de la 8e manche (2 ou 4 joueurs) ou de la 9e manche (3 joueurs).

4. **FIN DE LA PARTIE.** Décomptez les Tuiles Étage incomplètes et les Livres de sorts (voir page 7). Le joueur ayant le plus de prestige gagne la partie !

## DESCRIPTION DES SORTS



**MANIPULATION** : lancez n'importe quel autre sort de ce livre de sorts.



**CHANGEMENT** : ajoutez +1 ou -1 à la valeur du dé que vous placez.



**RETOURNEMENT** : ajoutez un dé sur la table sur son côté opposé.



**MÉTAMORPHOSE** : considérez un dé que vous placez comme une couleur différente.



**ÉCHANGE** : échangez un dé sur la table avec un dé dans la Réserve de Mana.



**PERMUTATION** : échangez un dé sur la table avec un dé au dernier étage de la Tour Centrale

## CRÉDITS

**Auteurs** : Daniel Alves  
et Eurico Cunha

**Direction artistique** : Daniel Alves

**Conception graphique** : Daniel Alves  
et Kris Aubin

**Illustrations** : Marcelo Bastos  
et Rodrigo Ramos

**Livret de règles** : Joshua Yearsley

**Relecture des règles françaises** :  
Board Game Circus (Julien Charbonnier)

**Traduction des règles françaises** :  
Board Game Circus (Stéphane Athimon)

**Développement du Jeu** : Jerry Bennington,  
Ryan Jones, Spencer Reeve

**Gestion du Jeu** : Shauna Monteforte

**Test du jeu** : Daniel Alves,  
Eduardo Cavalcante, Leandro Lopardi,  
Flaviano Ranção, Ronan,  
Alexandre Xanxão, Ricardo Back Cater,  
Márcio Assis

**Remerciements Particuliers** :  
Kerry McCluggage, Nate Murray,  
Chris Ryall, Robbie Robbins

**IDW**  
GAMES

WWW.IDWGAMES.COM

  
CREATIVE  
Games Studio  
WWW.WEARECGS.COM

© 2019 Creative Games Studio, tous droits réservés.  
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite ou  
copiée sans les autorisations légitimes.

© 2019 Idea and Design Works, LLC. All Rights Reserved.  
IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC.  
2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106.



WARNING:  
CHOKING HAZARD—Small parts.  
Not for children under 3 years.

IMPRIMÉ EN CHINE