

MARGRAVESTM

DE VALERIA



L'histoire des Margraves

Après des années de prospérité, les monstres des frontières de Valeria ont commencé à terroriser les cités locales. La Reine de Valeria, fatiguée des carnages et du chaos, a convaincu les Artisans-Conjureurs reclus d'aider à la construction de puissantes Tours de Conjuraton à travers le Royaume. Une fois les Tours de Conjuraton opérationnelles, elles seront capables d'oblitérer les monstres et de faire régner la sécurité dans Valeria une fois pour toutes.

Les Ducs et Duchesses étant occupés à gouverner leurs terres, la Reine a demandé aux Margraves – de nobles commandants militaires chargés de maintenir la sécurité aux frontières – d'escorter les Artisans Conjureurs jusqu'aux différentes cités et de leur fournir les matériaux nécessaires à la construction des Tours de Conjuraton. La Reine a également décrété que tous les chevaliers devaient suivre les ordres de tout Margrave qui leur demanderait assistance dans cette difficile entreprise.

Les dirigeants des quatre Guildes y voient une occasion unique de s'assurer de la sécurité de leurs cités et de leurs coffres. Ils offrent en secret privilèges, bannerets et richesses aux Maisons des Margraves s'ils acceptent de recruter des citoyens de leur Guilde et de construire les Tours de Conjuraton là où elles leur profiteront le plus. Les Margraves savent que les Guildes les aideront dans leurs manœuvres politiques et dans l'acquisition de terres une fois la menace des monstres éradiquée.

Brandissez votre épée et apportez la gloire à votre Maison dans les Margraves de Valeria !

Matériel

1 Plateau de suivi (a), 1 Plateau de jeu (b)

1 Bloc de score



50 Jetons Or :



30x1 Or



20x5 Or

1 Jeton Premier Joueur



20 Tuiles Richesse de départ



60 Tuiles Privilège :



33 Privilège I

27 Privilège II

89 Cartes:



20 Monstres ; dans 4 pioches



60 Citoyens ; dans 4 pioches



4 Repaires



5 Aides de jeu

65 Jetons :



13 Pierre



13 Bois



13 Magie



6 Gemme



20 Chevaliers

50 jetons et 35 pièces de suivi,

aux couleurs des joueurs blanc, bleu, rouge, violet,

jaune ; par joueur :



1 Marqueur Force



1 Margrave



4 Tours de Conjuraction



4 Marqueurs Influence



1 Navire



1 Donjon



1 Plateau de jouer

Construction du Donjon :
Détachez méticuleusement toutes les pièces. Insérez les 2 pattes de la base à travers les bords longs. Faites de même pour l'autre bord long. Glissez les encoches des bords courts dans les encoches des bords longs. Faites de même pour l'autre bord court.



4 Citoyens de départ:
Alchimiste, Capitaine,
Marchand et Paladin



Mise en place

Préparez le plateau de suivi

1. Préparez les cartes Citoyen en les triant selon l'icône de nombre de joueurs au dos de la carte. Prenez les cartes Citoyen correspondant au nombre de joueurs que vous êtes actuellement ainsi qu'au(x) nombre(s) inférieur(s), puis mélangez-les ensemble. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, seules les cartes avec 2 et 3 sont mélangées ensemble, les autres sont remises dans la boîte. Empilez les cartes Citoyen mélangées au-dessus de l'emplacement le plus à droite du plateau de suivi. Il s'agit de la pioche Citoyens. Piochez et placez 1 carte Citoyen face visible au-dessus de chacun des 5 emplacements restants disposant d'un coût en Or.
2. Placez les 20 Chevaliers dans le coin inférieur gauche de l'illustration de la forteresse.
3. Prenez les tuiles Privilège I et Privilège II sans nombre de joueurs et séparez-les en deux tas. Pour les parties à plus de 2 joueurs, ajoutez les tuiles ayant ce nombre de joueurs ou moins. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte. Mélangez séparément les tuiles Privilège I et Privilège II. Constituez une pile Privilège I et une pile Privilège II sous le plateau de suivi. Piochez et placez 3 tuiles Privilège I face visible sous chaque emplacement (créé par l'illustration de la rivière) avec l'icône I et 3 tuiles Privilège II face visible sous chaque emplacement avec l'icône II.

Préparez le plateau de jeu

1. Placez les cartes Repaire sur le plateau de jeu à leur emplacement respectif déterminé par leur icône Repaire : Montagne, Forêt, Ruines, et Collines. Séparez les cartes Monstre par leur icône Repaire (située en haut à gauche de chaque carte). Prenez le Chef de chaque Repaire et placez-le face cachée sous sa carte Repaire respective. Mélangez chaque pioche Monstre (4 cartes restantes dans chaque pioche) et placez-les face cachée sur la carte Repaire correspondante, puis retournez la carte du dessus de chaque pile face visible.
2. Placez les Gemmes et les 3 Ressources (Pierre, Bois, et Magie) dans les coins correspondants du plateau de jeu, en fonction du nombre de joueurs. (Voir les coins du plateau de jeu.) Remettez les jetons restants dans la boîte.
3. Prenez des Chevaliers du plateau de suivi et placez-en 1 sur chacune des 8 illustrations de Lieu.
4. Placez l'Or au centre du plateau de jeu, sur l'illustration des deux petits lacs.

Mise en place des joueurs

Chaque joueur prend le matériel de sa couleur (1 plateau de joueur, 1 Donjon, 1 marqueur Force, 1 Margrave, 1 Navire, 4 marqueurs Influence, 4 Tours de Conjuraton et 4 cartes Citoyen de départ) ainsi qu'1 carte d'aide de jeu. Puis chaque joueur :

- Prend une Gemme du plateau de jeu et la place, ainsi que ses 4 Tours de Conjuraton, dans les espaces de stockage de son plateau de joueur. (1 objet par espace.)
- Place son marqueur Force au-dessus de la case "0" de son plateau de joueur. .
- Met ses 4 cartes Citoyen de départ dans sa main et place sa carte aide de jeu à gauche de son plateau de joueur.
- Place son Margrave sur "Shilina" et son Navire sur le segment inférieur (avec l'icône II) de la piste Navale du plateau de jeu.
- Place ses 4 marqueurs Influence sur les pistes Influence du plateau de suivi : 1 marqueur Influence à gauche de chaque rangée, sur leur case de départ.



Tuiles Richesse de départ

1. Déterminez aléatoirement qui débute la partie et donnez-lui le jeton Premier Joueur.
2. Mélangez les tuiles Richesse de départ face cachée et distribuez-en secrètement 4 à chaque joueur. Voir "Tuiles Richesse de départ" en page 10.
3. Chaque joueur choisit et conserve 1 tuile et passe le reste au joueur à sa gauche. Continuez à choisir l'1 des tuiles et à passer les autres jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi 3 tuiles Richesse de départ. Défaussez la 4ème tuile qui n'a pas été choisie.
4. Les joueurs révèlent simultanément leurs tuiles Richesse de départ. En commençant par le joueur ayant le jeton Premier Joueur puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur prend les éléments représentés sur une de ses tuiles Richesse de départ puis la défausse. Continuez jusqu'à ce que toutes les tuiles Richesse de départ aient été résolues. Remettez toutes les tuiles Richesse de départ dans la boîte.

Aperçu

But du jeu

Vous êtes un Margrave chargé de défendre les frontières de Valeria et de construire des Tours de Conjuración pour renforcer le royaume. Les chevaliers et les citoyens que vous commandez collectent et expédient des ressources par voie navale et terrassent des monstres dans le but d'asseoir votre Influence  sur les 4 Guildes :

Artisans , Soldats , Ombre , et Saint .

Le niveau d'Influence que vous exercez sur les Guildes déterminera le nombre de Points de Victoire  que vous recevrez pour chaque icône de Guilde que vous avez réunie et les icônes de Guilde associées aux Lieux où vous avez construit vos Tours de Conjuración à la fin de la partie. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire sera déclaré vainqueur.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en plusieurs tours, en commençant par le joueur ayant le jeton Premier Joueur puis en continuant dans le sens horaire.

À votre tour, vous devez jouer une carte Citoyen  de votre main et la placer sur une pile à droite de votre plateau de joueur. Effectuez ensuite l'un des 4 pouvoirs possibles :

1. Les actions Fanion en haut à gauche de la carte.
2. Le texte Pouvoir du Citoyen écrit en bas de la carte.
3. Le pouvoir de Rappel situé sur votre plateau de jeu.
4. Le pouvoir de Construction situé sur votre plateau de jeu.

Important : Si vous n'avez qu'une carte Citoyen en main au début de votre tour, vous devez utiliser la carte pour le pouvoir de Rappel.



Lorsque vous effectuez le pouvoir de Rappel ou de Construction, nous vous recommandons de jouer votre Citoyen face cachée pour réduire la confusion.

Après avoir joué vos actions, effectuez le nettoyage de "Fin de tour" (voir page 9) et vérifiez les conditions de "Fin de partie" en page 10.

Cartes Citoyen

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une des 3 conditions de fin de partie soit atteinte. Chaque joueur joue un même nombre de tours – le jeu prend fin après que le joueur à la droite du premier joueur ait joué un tour complet.

1. Activer les actions Fanion

3 icônes forment une colonne en haut à gauche de chaque carte Citoyen. Chaque icône est associée à une action spécifique. Lorsque vous jouez une carte pour ses actions Fanion, vous devez effectuer ces actions de haut en bas. Vous pouvez ignorer une action que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer.

1 GAGNEZ 1 FORCE

La Force  est indiquée sur votre plateau de joueur. Pour effectuer cette action, déplacez votre marqueur de Force d'une case vers la droite.

FORCE

Vous gagnez et dépensez de la Force en déplaçant le marqueur Force au-dessus de votre plateau de joueur vers la droite ou vers la gauche, dans les emplacements situés au-dessus des valeurs de Force. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 8 Force sur votre plateau de joueur. La Force n'est pas une ressource.

1 GAGNER 1 RESSOURCE

Une icône Joker  représente 1 des 3 ressources au choix : Pierre , Bois  ou Magie . Pour effectuer cette action, choisissez 1 ressource de la réserve du plateau de jeu et placez-la sur un espace de stockage de votre plateau de joueur.

STOCKAGE

Votre plateau de jeu dispose de 12 emplacements de stockage. Chaque emplacement vous permet de stocker 1 ressource, 1 Gemme, 1 Chevalier ou 1 Tour de Conjuración. Si vous n'avez pas d'emplacement de stockage libre, vous pouvez renoncer à la ressource, au Chevalier ou à la Gemme que vous venez de gagner, ou libérer l'emplacement en remettant les ressources, Chevaliers ou Gemmes stockés dans la réserve. Vous ne pouvez jamais défausser les Tours de Conjuración de vos stocks pour y faire de la place pour d'autres jetons.

2 GAGNER 2 OR

L'Or  est la monnaie principale du jeu. Pour effectuer cette action, prenez 2 Or de la réserve et placez-les dans votre Donjon.

OR

Il n'y a pas de limite à la quantité d'Or que vous pouvez posséder et il n'est pas supposé être limité dans le jeu. L'Or est entreposé dans votre Donjon et ne prend pas d'espace de stockage sur votre plateau de joueur.

Cartes Citoyen

➡ DÉPLACER VOTRE MARGRAVE

Votre Margrave vous représente lors de vos déplacements d'un Lieu vers un autre dans le but d'effectuer les Pouvoirs des Lieux au sein du territoire de Valeria. Vous seul pouvez déplacer votre Margrave.

Pour effectuer cette action, déplacez votre Margrave de son Lieu actuel jusqu'à un Lieu directement connecté par une route de pierre blanche.

Lorsque vous déplacez votre Margrave dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer le Pouvoir du Lieu, gagnez 2 Or de la réserve à la place.



Exemple : le Margrave de Kira est dans *Shilina*, qui est connectée à *Kamin* et *Thraecius*. Elle déplace son Margrave de *Shilina* jusqu'à *Kamin* et active le Pouvoir du Lieu pour gagner 1 Pierre.

➡ DÉPLOYER UN CHEVALIER

Les Chevaliers vous représentent de nobles guerriers dont la loyauté est envers Valeria et non envers un Margrave particulier. Les Chevaliers dans les Lieux du plateau de jeu peuvent être envoyés dans d'autres Lieux et au combat par n'importe quel joueur au cours la partie. Seuls les Chevaliers de votre stock vous appartiennent et sont directement contrôlés par vous. Une fois placés sur le plateau de jeu, ils peuvent librement être contrôlés par d'autres joueurs.

Pour effectuer cette action, vous pouvez soit déplacer un Chevalier du Lieu actuel de votre Margrave jusqu'à un Lieu connecté à une étape de distance, soit déplacer un Chevalier de votre plateau de jeu jusqu'au Lieu actuel de votre Margrave.

Lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, que ce soit d'un autre Lieu ou de votre plateau de joueur, vous activez le Pouvoir du Lieu.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer le Pouvoir du Lieu, gagnez 2 Or de la réserve à la place.



Exemple : le Margrave de Kira est dans *Kamin*. Un Chevalier est présent dans ce Lieu, elle pourrait donc le déployer en le déplaçant de *Kamin* jusqu'à *Shilina* ou de *Kamin* jusqu'à *Silesia*. Elle prend à la place un Chevalier d'un espace de stockage de son plateau de joueur et le place dans *Kamin* où est situé son Margrave. Puisqu'elle a déplacé un Chevalier dans le Lieu, elle peut décider d'activer le Pouvoir du Lieu, mais elle décide de prendre 2 Or de la réserve à la place.



Cartes Citoyen

2. Activer le texte Pouvoir du Citoyen

Chaque carte Citoyen dispose d'un texte Pouvoir écrit en bas de sa carte. Lorsque vous jouez une carte Citoyen pour son texte Pouvoir, vous devez effectuer le texte dans l'ordre d'écriture.

Les instructions du texte Pouvoir de certains Citoyens contiennent le mot "pouvez" – ces Pouvoirs sont optionnels et peuvent ne pas être effectués. Tout autre texte doit être effectué si possible.

Lorsque vous jouez une carte Citoyen permettant à "chaque joueur" d'effectuer un Pouvoir spécifique, vous effectuez le Pouvoir en premier, puis chaque autre joueur effectue le Pouvoir dans le sens horaire. Les autres joueurs et vous pouvez décliner d'effectuer le Pouvoir. Lorsque vous jouez une carte Citoyen permettant à "chaque adversaire" d'effectuer un Pouvoir spécifique, le joueur à votre gauche effectue le Pouvoir en premier, puis chaque autre joueur effectue le Pouvoir dans le sens horaire. Les joueurs peuvent décliner d'effectuer le Pouvoir.

La description des cartes Citoyen autres que celles de départ peut être trouvée en page 11.

CITOYENS DE DÉPART ET LEURS POUVOIRS

Alechimiste : gagnez 5 Or  de la réserve.

Vous pouvez ensuite payer 1 Or  pour gagner 1 ressource Joker  de la réserve et la placer dans votre stock.

Enfin, chaque joueur gagne 1 Or  par Tour de Conjuración  qu'il a construite dans un Lieu.

Capitaine : gagnez 1 Chevalier  de la réserve et placez-le dans votre stock. Puis, gagnez 1 Force .

Chaque joueur (en commençant par vous) peut ensuite payer 1 Or  pour gagner 1 Chevalier  de la réserve et le placer dans son stock.

Enfin, vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

Marchand : gagnez 1 ressource Joker  et placez-la dans votre stock. Gagnez également 4 Or  de la réserve.

Enfin, chaque joueur (en commençant par vous) peut payer 1 Or  pour gagner 1 ressource Joker  de la réserve et la placer dans son stock.

Paladin : gagnez 1 Magie  de la réserve et placez-la dans votre stock. Gagnez également 1 Force .

Chaque joueur gagne ensuite 1 Force  par Tour de Conjuración  qu'il a construite sur le plateau de jeu.

Enfin, vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

ADJACENCE DU MONSTRE

L'adjacence d'un Monstre est indiquée par les sentiers bruns menant d'un Lieu à une pile de Monstres. Votre Margrave ne se déplace pas dans le Repaire des Monstres ; vous ne pouvez terrasser un Monstre que depuis votre Lieu actuel. Note : chaque Lieu est adjacent à au moins une pile de Monstres. 2 lieux, *Silesia* et *Ny'mar*, sont adjacents à 2 piles de Monstres.

TERRASSER UN MONSTRE

Vous ne pouvez terrasser un Monstre que si vous avez joué une carte Citoyen comprenant le texte Pouvoir "vous pouvez terrasser un Monstre ". Pour terrasser un Monstre, vous devez payer autant de Force  que la valeur de Force de la carte Monstre (figurant à gauche de la carte). Si un Monstre a une valeur Magique  au-dessus de sa valeur de Force, vous devez d'abord remettre ce nombre de jetons Magie de vos stocks dans la réserve avant de pouvoir dépenser de la Force pour terrasser le Monstre.

Vous pouvez dépenser de la Force dans une combinaison de votre choix des 2 manières suivantes :

1. Utilisez la Force de votre plateau de joueur. Déplacez votre marqueur Force d'une case vers la gauche pour chaque Force que vous voulez dépenser.

2. Vous pouvez déplacer autant de Chevaliers  que voulu du Lieu actuel de votre Margrave ou de votre plateau joueur vers un emplacement libre des Tombeaux Héroïques en position debout pour gagner de la Force (Voir "Tombeaux Héroïques" page 9). Chaque Chevalier que vous ajoutez à un Tombeau Héroïque vaut 1 Force.

Une fois que vous avez terrassé le Monstre, prenez les Récompenses (listées au bas de la carte) et l'Influence  (notée à droite de la carte) (Voir "Piste d'Influence" page 8). Vous pouvez prendre les Récompenses et l'Influence dans l'ordre de votre choix. Après avoir pris les Récompenses et l'Influence, placez la carte Monstre face cachée en dessous de sa pile.

Exemple : Kira veut terrasser la *Meute de Wargs*. Elle paye 1 Force de son plateau de joueur et déplace 2 Chevaliers du Lieu actuel de son Margrave vers les Tombes Héroïques (en position debout) pour un total de 3 Force. Elle gagne 1 jeton Bois en récompense et 1 Influence, puis place la carte *Meute de Wargs* face cachée en-dessous de sa pile.

Cartes Citoyen

3. Activer le Pouvoir de Rappel

Pour activer le Pouvoir de Rappel, effectuez les actions dans l'ordre indiqué par les icônes notées sur votre plateau de joueur :

1. Vous devez défausser 1 carte Citoyen de votre choix de la ligne de Citoyens au-dessus du plateau de suivi et la retirer de la partie.
2. Vous devez prendre toutes les cartes Citoyen à droite de votre plateau de joueur et les mettre face visible dans votre main. Vous pourrez utiliser l'une d'entre elles à votre prochain tour.
3. Vous pouvez payer de l'Or  pour prendre une carte Citoyen  de la ligne au-dessus du plateau de suivi et la mettre dans votre main. La quantité d'Or que vous payez est égale à la quantité d'Or notée sur l'emplacement en dessous de la carte Citoyen. Cette étape est optionnelle.

Souvenez-vous : Si vous n'avez qu'une carte Citoyen en main au début de votre tour, vous devez utiliser cette carte pour le Pouvoir de Rappel.

4. Activer le Pouvoir de Construction

Pour activer le Pouvoir de Construction, effectuez les actions dans l'ordre indiqué par les icônes notées sur votre plateau de joueur :

1. Payez 1 Pierre , 1 Bois , 1 Magie  et 1 Gemme  de votre stock à la réserve et placez une Tour de Conjuración  de votre plateau de joueur sur 1 des 3 emplacements de construction du Lieu actuel de votre Margrave. Si aucun emplacement n'est libre, vous ne pouvez pas construire de Tour de Conjuración sur ce Lieu. Vous ne pouvez construire qu'une de vos Tours de Conjuración par Lieu.
2. Gagnez les récompenses affichées sur l'emplacement de construction où vous avez placé votre Tour de Conjuración.
3. Gagnez 3 Influence . Voir "Piste d'Influence" en page 8.

Important : Si vous avez construit votre 4ème et dernière Tour de Conjuración, la dernière manche de la partie est déclenchée. Voir "Fin de partie" en page 10.



Exemple : Kira joue une carte Citoyen face cachée. Elle remet ensuite 1 Pierre, 1 Bois, 1 Magie et 1 Gemme dans la réserve.

Elle prend une Tour de Conjuración de son plateau de joueur et la place sur le premier emplacement. Elle gagne immédiatement 3 ressources de son choix. Elle gagne ensuite 3 Influence et déplace son marqueur Influence.

Lieux

Il existe sur le plateau de jeu 8 Lieux connectés entre eux par des routes de pierre blanche. Les Margraves et les Chevaliers occuperont ces Lieux au cours de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant se trouver sur un Lieu.



Chaque lieu dispose d'informations à côté de son illustration.

La première rangée arbore les icônes des deux Guildes dominantes dans ce Lieu. Si vous possédez une Tour de Conjuración sur un de ces 3 emplacements, vous prenez ces 2 icônes de Guilde en compte lors du décompte final en fin de partie. Voir "Décompte final" en page 10.

Le nom du Lieu figure sous les icônes de Guilde.

Sous le nom figurent 3 emplacements où les Tours de Conjuración peuvent être construites. Chaque emplacement d'un Lieu offre une récompense unique que reçoit un joueur lorsqu'il y construit.

Le Pouvoir du Lieu se trouve sous les 3 emplacements de construction. Vous activez le Pouvoir du Lieu à chaque fois que vous déplacez votre Margrave ou un Chevalier dans ce Lieu. **Souvenez-vous :** si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer le Pouvoir du Lieu, vous gagnez 2 Or  de la réserve à la place.

LIEUX ET LEURS POUVOIRS

Hamûn, Inkadeus, et Reykstrom : les Pouvoirs de ces 3 Lieux fonctionnent de la même manière. Lorsque vous activez le Pouvoir du Lieu, gagnez les ressources indiquées (Pierre , Bois  ou Magie ) de la réserve et placez-les dans votre stock.

LIMITE DE JETONS

Le nombre de jetons est limité dans le jeu. A tout moment, si vous gagnez une Ressource, Gemme ou Chevalier et qu'il n'y a pas suffisamment de jetons dans la réserve, vous ne gagnez alors que ce qui est disponible à ce moment.

Silesia : payez 1 Or  pour gagner 1 ressource Joker  de la réserve et placez-la dans votre stock.

Lieux

Viktoría : gagnez 1 Force .

Shilina : payez de l'Or  pour prendre une carte Citoyen  de la ligne au-dessus du plateau de suivi et mettez-la dans votre main.
(Note : ce Pouvoir est décrit en tant que "Recrutez un  sur les cartes Citoyen.)

Vous payez la quantité d'Or notée sous la carte, sur l'emplacement du plateau de suivi.

Vous ne pouvez jamais prendre ou Recruter de carte de la pioche Citoyens.

Thraecius : payez 3 ressources Joker  pour gagner 1 Gemme  de la réserve et placez-la dans votre stock. Les ressources Joker dépensées peuvent être de la combinaison de votre choix.

Ng'mar : ce Lieu vous permet d'effectuer une action Navale. Pour effectuer une action Navale :

1. Choisissez une quantité de ressources de la combinaison de votre choix de votre plateau de joueur et remettez-les dans la réserve.
2. Sur la piste Navale, déplacez votre Navire d'une case dans le sens horaire par ressource ainsi remise dans la réserve.
3. Gagnez la récompense de chaque segment dans lequel votre Navire entre lors de cette action. Vous pouvez prendre les récompenses dans l'ordre de votre choix.

PISTE NAVALE

La piste navale est constituée de 8 segments, chacun contenant une récompense.

Lorsque vous gagnez de l'Or, prenez-le dans la réserve.

Lorsque vous gagnez une tuile Privilège I  ou Privilège II  , vous devez prendre une tuile Privilège actuellement face visible sous le plateau de suivi. Voir « Tuiles Privilège » à la page 9.

Lorsque vous gagnez de l'Influence, voir « Piste d'Influence ».

Il n'y a pas de « fin » à la piste navale. Vous pouvez en faire le tour autant de fois que vous le souhaitez au cours de la partie.



Exemple : Kira remet 2 Pierre, 1 Bois et 1 Magie dans la réserve. Elle déplace son Navire d'un total de 4 cases dans le sens horaire autour de la piste navale. Elle gagne 6 Or, 1 Influence et 1 tuile Privilège I face visible d'en dessous du plateau de suivi.

Piste d'Influence

La piste Influence du plateau de suivi indique votre Influence  sur les 4 Guildes : Artisan , Soldat , Ombre , et Saint .

Chaque rangée de la piste d'Influence est alignée sur 1 des 4 Guildes. Plus vous déplacez votre marqueur Influence vers la droite, plus vous exercez d'Influence sur cette Guilde et plus vous recevrez de Points de Victoire  à la fin de la partie pour chaque icône de cette Guilde que vous réunissez.

Chaque rangée est divisée en 6 sections par les rivières, comme illustré. Vos marqueurs Influence débutent sur la première case de la première section (qui offre 1 Point de Victoire par icône) de chaque rangée. Chaque section se compose de 3 cases à l'exception de la 6ème et dernière section, qui ne comprend qu'une case et offre 6 Points de Victoire par icône.

Lorsque vous gagnez de l'Influence, déplacez 1 de vos marqueurs Influence d'une case vers la droite pour chaque Influence obtenue. Vous pouvez répartir l'Influence obtenue comme vous le souhaitez entre plusieurs rangées.

Lorsque vous déplacez votre marqueur Influence, il ne peut pas franchir le pont qui enjambe la rivière jusqu'à la section suivante tant que vous n'avez pas payé l'Or requis, indiqué en haut de cette rivière.

Lorsque vous franchissez le 1er ou 2ème pont/rivière avec l'un de vos marqueurs, vous pouvez prendre 1 des 3 tuiles Privilège I  face visible.

Lorsque vous franchissez le 3ème pont/rivière avec l'un de vos marqueurs, vous pouvez prendre une tuile Privilège I  ou II .

Lorsque vous franchissez le 4ème ou 5ème pont/rivière avec l'un de vos marqueurs, vous pouvez prendre 1 de 3 tuiles Privilège II .



Exemple : Kira (bleue) gagne 1 Influence. Elle veut franchir la rivière sur sa piste Artisans. Elle paye 6 Or à la réserve et déplace son marqueur sur l'autre berge. Puisqu'elle a franchi la 3ème rivière, elle peut prendre une tuile Privilège I ou II. Elle prend une tuile Privilège II et la place sur son plateau de joueur.

Fin de tour

À la fin de votre tour, vérifiez et résolvez les effets suivants dans l'ordre si nécessaire :

1. **Tombeaux Héroïques** : si vous avez placé au moins un Chevalier dans les Tombeaux Héroïques, vérifiez si vous avez gagné des récompenses. Si vous avez rempli une colonne et/ou une ligne, prenez la récompense indiquée et allongez le(s) Chevalier(s). Puis, si tous les emplacements des Tombeaux Héroïques sont occupés par des Chevaliers, retirez tous les Chevaliers des Tombeaux Héroïques et remettez-les dans la réserve (sur l'illustration de la forteresse). Ces Chevaliers peuvent désormais être gagnés au tour du joueur suivant. Ensuite, placez 1 Chevalier de la réserve sur chaque Lieu n'ayant actuellement pas de Chevalier.

TOMBEAUX HÉROÏQUES

Les Tombeaux Héroïques consistent en une grille de 3 par 4 comprenant 9 emplacements sur le plateau de suivi. À la fin de votre tour, si vous avez rempli une ligne, vous gagnez la récompense notée à la droite de cette ligne. Si vous avez rempli une colonne, vous gagnez la récompense notée au-dessus de cette colonne.

Il est possible de remplir plusieurs lignes ou colonnes ou une combinaison des deux. Si vous le faites, vous gagnez toutes les récompenses des lignes ou des colonnes que vous avez remplies.

Note : si vous envoyez plus de Chevaliers dans les Tombeaux Héroïques qu'il n'y a d'emplacements vides au cours de votre tour, placez le(s) Chevalier(s) en position debout sur la statue à l'aura bleue dans le coin inférieur gauche.

Vous gagnez toujours de la Force, mais ne gagnez pas de récompense supplémentaire à la fin de votre tour.

Lorsque vous prenez vos récompenses, allongez le(s) chevalier(s) dans les Tombes Héroïques.



Exemple : à la fin du tour de Kira, 2 Chevaliers sont debout dans les Tombes Héroïques qui complètent une ligne. Elle allonge les 2 Chevaliers, puis prend 1 Pierre et 1 Bois de la réserve et les place dans les espaces de stockage de son plateau de joueur.

2. **Emplacements de tuile Privilège** : remplissez chaque emplacement de tuile Privilège I vide en y plaçant une tuile de la pile Privilège I afin d'avoir 3 tuiles face visible sous le plateau de suivi. Remplissez chaque emplacement de tuile Privilège II en y plaçant une tuile de la pile Privilège II afin d'avoir 3 tuiles face visible sous le plateau de suivi. **Important** : Si vous devez remplir les emplacements de tuile Privilège I ou II, mais qu'il n'en reste aucune dans leur pile respective, la dernière manche de la partie est déclenchée.

TUILES PRIVILÈGE

Les tuiles Privilège sont séparées en 2 piles différentes :

Privilège I et Privilège II .

Il existe 2 types de tuiles Privilège présentes dans chaque pile :

Octroi et Fin de partie .

Lorsque vous gagnez une tuile Octroi , placez-la sur votre plateau de joueur. Vous pouvez défausser cette tuile Privilège n'importe quand pendant votre tour pour gagner la ou les récompense(s) indiquée(s).

Lorsque vous gagnez une tuile Fin de partie , placez-la au-dessus de votre plateau de joueur. Cette tuile sera utilisée lors du décompte final. Voir page 10.

3. **Piles de Monstres** : pour chaque pile, si elle est face cachée, retournez la première carte face visible. Si vous avez atteint la carte Repaire, mélangez toutes les cartes Monstre (y compris le Chef situé sous la carte Repaire si vous atteignez cette dernière pour la première fois), placez-les face cachée sur la carte Repaire sur le plateau de jeu, et retournez le premier Monstre face visible.

4. **Ligne de Citoyens** : remplissez chaque emplacement de carte Citoyen vide au-dessus du plateau de suivi. Faites d'abord glisser les cartes vers la gauche pour remplir chaque emplacement vide, puis piochez de nouvelles cartes de la pioche Citoyens et placez-les face visible dans le prochain emplacement vide disponible.

Important : si vous devez piocher une carte Citoyen, mais qu'il n'en reste aucune dans la pile, la dernière manche de la partie est déclenchée.



Fin de partie

La fin de partie est déclenchée lorsque l'une des 3 conditions suivantes est atteinte :

- Un joueur a construit sa dernière Tour de Conjuración.
- Un joueur doit réapprovisionner la ligne de Citoyens mais il ne reste pas suffisamment de cartes Citoyen dans la pioche pour remplir la ligne au-dessus du plateau de suivi.
- Un joueur doit réapprovisionner les tuiles Privilège mais il ne reste pas suffisamment de tuiles Privilège dans les piles pour remplir les tuiles Privilège I ou II sous le plateau de suivi.

Chaque joueur joue un même nombre de tours. Lorsque le joueur à droite de celui ayant le jeton Premier Joueur termine son tour, procédez au décompte final.

Décompte final

Donnez une fiche de score à chaque joueur. Ils additionnent chacun leurs Points de Victoire provenant de ces 3 sources : Influence, Bannières des tuiles Privilège et restants d'Or, de Gemmes et de ressources.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Or gagne la partie. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité gagnent la partie.



INFLUENCE

Sur votre fiche de score, notez le nombre d'icônes de Guilde de chaque type que vous avez sur :

- Tuiles Privilège I et II de Fin de partie
- Cartes Citoyen en main ou à droite de votre plateau de joueur.
- Lieux où vous avez construit une Tour de Conjuración. Note : chaque Lieu dispose de 2 icônes de Guilde et chacune compte séparément pour le calcul du score.

Pour chaque Guilde, multipliez le total par le nombre de Points de Victoire au-dessus de votre marqueur Influence pour cette Guilde sur la piste d'Influence.

BANNIÈRES DES TUILES PRIVILÈGE

Certaines tuiles Privilège arborent des Bannières vous offrant des Points de Victoire en fin de partie. Pour compter ces points, multipliez les Bannières uniques par le nombre de Bannières uniques que vous avez. Les doubles forment un deuxième jeu. Ces tuiles seront également multipliées par elles-mêmes.



Exemple : Kira a 5 tuiles Privilège, chacune avec une illustration de Bannière différente, et marque (5x5) 25 Points de Victoire.

RESTANTS D'OR, DE GEMMES ET DE RESSOURCES

Gagnez 2 Points de Victoire par Gemme restant dans votre stock et 1 Point de Victoire par ensemble de 3 ressources restantes dans votre stock.

Gagnez 1 Point de Victoire par tranche de 5 Or restant sur votre plateau de joueur.

Tuiles Richesse de départ

Les Chevaliers et la Force ne rapportent aucun Point de Victoire. Les tuiles Richesse de départ disposent de plusieurs icônes fonctionnant comme si vous les aviez gagnées au cours de la partie.

Si vous gagnez au moins 1 ressource Joker , choisissez la ressource ou la combinaison de ressources que vous voulez et gagnez-la de la réserve.

Si vous gagnez une tuile Privilège I , prenez-la de la pile face cachée. Si cette tuile est un Octroi , vous ne pouvez pas échanger cette tuile contre sa valeur nominale avant votre premier tour.

Si vous gagnez 1 Influence sur une piste Guilde spécifique, poussez votre marqueur Influence d'une case vers la droite sur cette piste.



Kira a sélectionné les tuiles Richesse de départ ci-contre. Pour sa première tuile, elle pousse son marqueur Influence d'une case vers la droite sur la piste de la Guilde de l'Ombre, puis prend 1 Bois et 1 Pierre. Pour sa deuxième tuile, elle gagne une tuile Privilège I de la pile face cachée, puis 2 Or. Pour sa troisième tuile, elle déplace son marqueur de Force sur la case "2", puis gagne 2 Chevaliers de la Forteresse.

Autres Citoyens et pouvoirs

SAINT :

Les Citoyens arborant l'icône de la Sainte Guilde ont les mêmes actions Fanion : déplacez votre Margrave , déployez un Chevalier  et, déployez un Chevalier .

Artificière : gagnez 1 Force , 1 Magie  et 1 Pierre  de la réserve.

En commençant par le joueur à votre gauche, chaque adversaire peut vous payer 2 Or  pour gagner 1 Force  et 1 Pierre . (Note : vous ne pouvez pas vous payer à vous-même pour gagner 1 Force et 1 Pierre.)

Clerc : gagnez 1 Magie  de la réserve.

Vous pouvez déplacer votre Margrave. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez votre Margrave dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Reprenez une carte Citoyen  de votre pile de Citoyens précédemment joués. Vous pouvez librement regarder vos cartes jouées. Vous ne pouvez pas reprendre le Clerc que vous venez de jouer pour activer ce Pouvoir.

Moine : gagnez 2 Or  et 1 Magie  de la réserve.

Vous pouvez déplacer 1 Chevalier  du Lieu de votre choix dans le Lieu de votre choix. (Note : vous ne pouvez pas utiliser un Chevalier de votre plateau de joueur.) Il n'est pas nécessaire que votre Margrave soit sur l'un des Lieux choisis. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Prêtresse : gagnez 2 Magie  de la réserve ou gagnez 2 Force .

Chaque joueur peut payer 1 Or  pour gagner 1 Force .

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

SOLDAT :

Les Citoyens arborant l'icône de la Guilde des Soldats ont les mêmes actions Fanion : gagnez 1 Force  1, déplacez votre Margrave  et déployez un Chevalier .

Bogatyr : gagnez 2 Force  ou 2 Chevaliers .

Vous pouvez déployer 1 Chevalier  dans le Lieu de votre choix. Le Chevalier doit venir soit du Lieu actuel de votre Margrave, soit de votre plateau de joueur. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

Champion : gagnez 3 Force .

Chaque joueur peut payer 1 Or  pour gagner 1 Force .

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

Rôdeuse : gagnez 2 Force .

Vous pouvez déplacer votre Margrave de son Lieu actuel jusqu'à un Lieu connecté à une étape de distance. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez votre Margrave dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

Chef de Guerre : gagnez 1 Force  et déplacez 1 Chevalier  du Lieu de votre choix jusqu'à votre Lieu. (Note : vous ne pouvez pas utiliser un Chevalier de votre plateau de joueur.) Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.



Autres Citoyens et pouvoirs

ARTISAN:

Les Citoyens arborant l'icône de la Guilde des Artisans ont les mêmes actions Fanion : gagnez 1 ressource Joker , déplacez votre Margrave  et déployez un Chevalier .

Barde : déplacez jusqu'à 2 Chevaliers  d'un Lieu de votre choix jusqu'au Lieu actuel de votre Margrave. (Note : vous ne pouvez pas utiliser un Chevalier de votre plateau joueur.) Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Vous pouvez déployer un Chevalier  qui est dans le Lieu actuel de votre Margrave ou déployer un Chevalier de votre plateau de joueur jusqu'au Lieu actuel de votre Margrave. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Bûcheron : gagnez 2 Force  et 1 Bois  de la réserve.

Chaque joueur peut payer 1 Or  pour gagner 1 Bois .

Vous pouvez terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave.

Crieur public : payez 2 Or  pour recruter un Citoyen  de la ligne de Citoyens en ignorant le coût en Or sous cette carte Citoyen.

Reprenez une carte Citoyen  de votre pile de cartes Citoyens précédemment jouées. Vous pouvez librement regarder vos cartes jouées. Vous ne pouvez pas reprendre le Crieur public que vous venez de jouer pour activer ce Pouvoir.

Négociant : gagnez 1 ressource Joker  de la réserve et gagnez 2 Or .

Vous pouvez soit effectuer une action Navale  (voir "Ny'mar" en page 8), soit gagner 1 ressource Joker  de la réserve.

Chaque joueur peut payer 1 ressource Joker  pour gagner 3 Or .

OMBRE :

Les Citoyens arborant l'icône de la Guilde de l'Ombre ont les mêmes actions Fanion : gagnez 2 Or , déplacez votre Margrave  et déployez un Chevalier .

Nécromancien : gagnez jusqu'à 2 Chevaliers  allongés dans des emplacements des Tombeaux Héroïques.

Vous pouvez déployer un Chevalier  présent dans le Lieu actuel de votre Margrave ou déployer un Chevalier de votre plateau de joueur jusqu'au lieu actuel de votre Margrave. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez un Chevalier dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Chaque joueur peut payer 1 Or  pour gagner 1 Magie .

Colporteur : gagnez 2 ressources Joker  (une combinaison au choix de 2 des 3 ressources) et 2 Or .

En commençant par le joueur à votre gauche, chaque adversaire peut vous payer 1 Or  pour gagner 1 ressource Joker . Vous ne pouvez pas vous payer à vous-même pour gagner 1 ressource Joker.

Pilote : vous pouvez soit recruter un Citoyen  de la ligne de Citoyens (en payant le coût en Or  listé sous la carte Citoyen), soit gagner 1 ressource Joker  depuis la réserve.

Vous devez déplacer votre Margrave dans le Lieu de votre choix. Ce Lieu n'a pas à être à une étape de distance. Souvenez-vous : lorsque vous déplacez votre Margrave dans un Lieu, vous activez le Pouvoir du Lieu ou vous gagnez 2 Or.

Scélérat : Gagnez 2 Force  et 2 Or  de la Réserve.

Chaque joueur peut payer 1 Force  pour gagner 2 Or .

Vous pouvez soit terrasser un Monstre  adjacent au Lieu actuel de votre Margrave, soit gagner 2 Or .

Crédits

Daily Magic Games
8539 Phinney Ave N
Seattle, WA 981030

www.dailymagicgames.com

© 2019 Daily Magic Games,
tous droits réservés.

Auteur : Isaias Vallejo

Illustrateur : Mihajlo Dimitrievski

Développement : David MacKenzie,
Rick Holzgrafe, David Iezzi

Révision : Sarah Bolland

Traduction : Albin Chevrel

Relecture : Ludivine Messin, Maxime Quidousse

