

LES SOMBRES ROYAUMES DE VALERIA





Un jeu de
Stanislav Kordonskiy



Illustré par
Mihajlo Dimitrievski








1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Mélangez les cartes Stratagème  et placez-les, face cachée, sur la case en haut de la colonne des Stratagèmes : elles forment la pile Stratagème. Révélez une carte Stratagème sur chacune des autres cases de la colonne des Stratagèmes.

3. Placez des Gemmes  sur le Sanctuaire des Gemmes (en haut à gauche) en fonction du nombre de joueurs (voir ci-contre ou sur le plateau). Rangez les Gemmes non utilisées dans la boîte.

# de joueurs	# de Gemmes
2	4
3	6
4	8
5	10

MATÉRIEL




- 1 plateau de jeu
- 5 Parchemins de Campagne
- 48 cartes Stratagème 
- 61 cartes Champion 
- 10 Gemmes 
- 15 cartes Distinction 
- 1 marqueur Premier Joueur
- 45 dés, 9 de chaque couleur
- 1 sac à dés
- Le matériel aux couleurs de chacun des 5 joueurs :
 - 1 plateau Joueur
 - 10 marqueurs Conquête
 - 1 jeton Gardien
 - 1 marqueur Score
 - 1 marqueur Or 
 - 1 marqueur Magie 
 - 1 marqueur Influence 

Si l'un de ces éléments est manquant, merci de nous contacter par email : info@luckyduckgames.com



12. Déterminez aléatoirement un premier joueur qui reçoit le marqueur Premier Joueur. Vous êtes prêts à commencer la partie !

11. Chaque joueur place son marqueur Score sur la case 0 de la piste de score, avec sa face imprimée visible.


10. Chaque joueur place un marqueur Influence  sur la case 10, un marqueur Or  sur la case 6, et un marqueur Magie  sur la case 3 de la piste Réserve de son plateau Joueur. Les marqueurs Influence, Or et Magie non utilisés sont rangés dans la boîte.

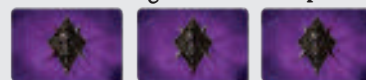


4. Consultez le tableau ci-contre et remplissez le sac en y ajoutant, pour chaque couleur (il existe cinq couleurs différentes), le nombre de dés indiqués. Rangez les dés non utilisés dans la boîte. Ensuite, ajoutez à chacun des 5 Sanctuaires du plateau le nombre de dés indiqué ci-contre : piochez aléatoirement ces dés et lancez-les pour chaque Sanctuaire. Il est possible qu'il reste quelques dés dans le sac.





# de joueurs	dés de chaque couleur dans le sac	dés dans chaque Sanctuaire
2	6	4
3	7	5
4	8	6
5	9	7



5. Séparez les cartes Distinction  en 3 piles selon les diamants scintillants sur leur dos (gauche, centre, droite). Mélangez chacune des piles.



Placez, face visible, 1 Distinction de chacune des piles sur l'emplacement correspondant (Diamants de Gauche à gauche, etc.) en haut du plateau de jeu. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.

6. Séparez les cartes Champion  en trois piles en fonction de leur symbole : Immédiat , Permanent  et Décompte . Mélangez chaque pile séparément et placez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau. Révélez et placez face visible une carte sur chacune des cases à gauche de chaque pile.

7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le plateau Joueur, le Gardien, le marqueur Score et les 10 marqueurs Conquête correspondants. Puis, il place ses marqueurs Conquête sur chacun des 10 cercles de son plateau Joueur.

8. Chaque joueur prend un Parchemin de Campagne au hasard et le place à droite de son plateau.

Remarque : Les Parchemins de Campagne sont recto verso. Vous pouvez jouer avec la face de votre choix, mais ne pouvez pas changer en cours de partie.

9. Chaque joueur place son Gardien sur le Camp de son plateau Joueur.

Aperçu

L'Histoire des Sombres Royaumes

Les Humains, les Elfes et les Nains de Valéria ont lentement empiété sur vos terres, éliminant les peuples de monstres au nom du progrès. Ils ont construit des citadelles et des villages sur vos maisons et vos terres sacrées, vous repoussant toujours plus loin dans l'obscurité. Le moment est venu de rallier vos troupes, d'annihiler vos oppresseurs et d'imposer le règne des Sombres Royaumes !

Vous êtes l'un des Gardiens des Sombres Royaumes et devez prouver que vous êtes digne de devenir le prochain Commandant de l'Armée des Ombres. Utilisez les ressources des sanctuaires afin de gonfler les rangs de votre armée avec des troupes voraces et de monstrueux champions. Lancez-les ensuite à l'assaut des envahisseurs, prenez-les en embuscade ou assiégez-les.

Il ne peut y avoir qu'un seul Commandant. Saurez-vous surpasser les autres prétendants et redonner aux Sombres Royaumes de Valéria leur gloire d'antan ?

But du Jeu

Visitez des sanctuaires afin d'utiliser leurs pouvoirs et de gagner des dés Troupe. Recrutez des champions, gagnez les gemmes et l'or essentiels à votre effort de guerre, et puisez dans les anciens rituels l'aide nécessaire à votre glorieuse reconquête. Soyez à l'affût de la moindre bataille et lancez vos troupes à la conquête des territoires jadis perdus afin de collecter des Points de Victoire (PVs) 🌸. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin de la partie deviendra le nouveau Commandant de l'Armée des Ombres.

POINTS DE VICTOIRE

Lorsque vous gagnez des Points de Victoire 🌸, déplacez votre marqueur Score dans le sens horaire de 1 case par PV, autour du plateau central. Si votre marqueur fait un tour complet, retournez-le sur sa face vierge afin d'indiquer que vous avez déjà +70 PVs.

Déroulement de la Partie

La partie se décompose en une succession de tours joués dans le sens horaire, en commençant par le joueur détenant le marqueur Premier Joueur.

À votre tour, vous devez déplacer votre Gardien de son lieu actuel vers un autre lieu. Votre Gardien peut se déplacer dans 6 lieux différents.



L'un de ces 6 lieux est le Camp de votre plateau Joueur. Votre Gardien y commence la partie et seul votre Gardien peut se rendre dans votre Camp. **Important** : Si vous mettez en oeuvre un Stratagème (voir p. 8), vous ne pouvez que vous déplacer que vers votre Camp.

Les 5 autres lieux sont les Sanctuaires du plateau central : Gemmes, Magie, Champions, Or, et Stratagèmes.



Lorsque vous déplacez votre Gardien dans l'un des Sanctuaires, prenez 1 dé du Sanctuaire et placez-le sur une case Troupe vide de votre plateau Joueur (voir p. 11), puis réalisez l'action associée à ce Sanctuaire. Le dé que vous avez récupéré peut vous octroyer une Réduction pour réaliser l'action associée.

Important : Vous ne pouvez pas déplacer votre Gardien vers un Sanctuaire ne contenant aucun dé.

FACES DES DÉS



Chaque face indique une valeur de Force 🍷 (en haut).

La valeur de Force est utilisée pour la résolution des Batailles.

Chaque face indique une valeur de Réduction 🕒 (cercle en bas à gauche). La Réduction s'applique uniquement à certaines actions de Sanctuaire. **Remarque** : La valeur de Force "6" n'est associée à aucune Réduction.

Chaque face indique un type de Troupes (symbole en bas à droite). Il existe 5 types de Troupes (couleurs des dés) : Gobelin 🟢, Orque 🟡, Squelette ⚪, Gargouille 🟠, et Gnoll 🟤. **Remarque** : Le symbole Joker 🟡🟢 représente l'un de ces 5 types de Troupes.

Aperçu (suite)

Remplissage des Sanctuaires

Au début de votre tour, si le nombre total de dés sur le plateau central est égal ou inférieur au nombre de joueurs, commencez par remettre ces dés dans le sac. Mélangez ensuite les dés dans le sac afin que le tirage soit aléatoire.

Remarque : Le remplissage des Sanctuaires est également déclenché si vous n'avez aucun lieu sur lequel déplacer légalement votre Gardien (c'est très rare).

Exemple : David, Kira, et Charlie jouent une partie à 3 joueurs. Au début du tour de David, il ne reste qu'un total de 3 dés dans les 5 Sanctuaires.

David place ces 3 dés dans le sac.

Puis, en commençant par le Sanctuaire des Gemmes, piochez au hasard puis lancez autant de dés qu'il y a de joueurs. Placez ces dés dans le Sanctuaire des Gemmes, sans changer leurs valeurs. Faites de même pour chaque Sanctuaire, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les Sanctuaires soient remplis.


Exemple, suite : David pioche 3 dés au hasard dans le sac, les lance, et les place sur le Sanctuaire des Gemmes. Il répète cette opération jusqu'à ce que les 5 Sanctuaires contiennent chacun 3 dés.

Enfin, remplacez toutes les cartes Champion qui sont face visible sur le plateau en dessous de leur pile respective, puis complétez les cases Champions avec de nouvelles cartes piochées dans chaque pile. **Remarque :** Ne mélangez pas les piles Champion.

Exemple, suite : Pendant que David ajoute de nouveaux dés au plateau, Kira et Charlie déplacent les cartes Champion au plateau en dessous de leur pile respective, puis piochent de nouvelles cartes Champions pour remplir les cases correspondantes du plateau de jeu.

Remarque : Dans le cas peu probable où vous n'auriez pas assez de dés ou de cartes pour remplir les Sanctuaires ou les cases Champion, remplissez-les au maximum de ce que vous pouvez.

Fin de Partie et Décompte Final


La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur a réussi son 7^e Stratagème . Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de la manche afin que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours.

Les joueurs gagnent alors les Points de Victoire de leurs cartes Champion ainsi que 1 Point de Victoire par dé Troupe sur le plateau Joueur.



Le joueur ayant le plus de Points de Victoire l'emporte ! En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus d'Influence est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent une victoire bien méritée.

Les 5 Sanctuaires

Le Sanctuaire des Gemmes

Après avoir pris un dé dans ce Sanctuaire, vous pouvez immédiatement prendre une Gemme  et la placer sur votre plateau Joueur (voir p. 10). Si vous ne pouvez pas stocker cette Gemme sur votre plateau Joueur ou si aucune Gemme n'est disponible dans le Sanctuaire, ne prenez pas de Gemme.

GEMMES

Les Gemmes vous permettent de manipuler vos dés uniquement lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème dans votre Camp. Vous pouvez alors replacer une Gemme  dans le Sanctuaire des Gemmes pour retourner 1 dé de votre plateau Joueur sur sa face opposée (ex. retournez un "1" en un "6"). Vous pouvez également replacer une Gemme dans le Sanctuaire des Gemmes pour considérer 1 dé de votre choix comme un Joker  pour satisfaire les prérequis de couleurs d'une carte Stratagème. Vous pouvez utiliser tout ou partie des Gemmes de votre plateau Joueur lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème.


Le Sanctuaire de la Magie

Après avoir pris un dé dans ce Sanctuaire, vous pouvez au choix : Revendiquer une Distinction  ou Gagner 2 Magies .

REVENDIQUER 1 DISTINCTION

Pour revendiquer une Distinction, vous devez prouver que vous remplissez actuellement les critères indiqués sur l'une des 3 cartes Distinction face visible. Retirez un marqueur Conquête de votre plateau Joueur et placez-le sur le cercle non occupé le plus à gauche de la carte Distinction de votre choix : gagnez immédiatement les Points de Victoire indiqués.

DISTINCTIONS

Les cartes Distinction  vous octroient des PVs lorsque vous remplissez certaines conditions. Les cercles de gauche et du milieu de chaque carte ne peuvent accueillir qu'un seul marqueur Conquête. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, plusieurs marqueurs peuvent être placés sur le cercle de droite de chaque carte. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un de vos marqueurs Conquête sur chaque carte Distinction.

Certaines cartes Distinction nécessitent que vos marqueurs Conquête soient dans une formation particulière sur les Zones d'Escarmouche de votre plateau Campagne. L'orientation de cette formation n'a pas d'importance : vous pouvez la retourner et l'inverser afin de respecter les prérequis.




Les 5 Sanctuaires (suite)

GAGNER 2 MAGIES

Pour Gagner 2 Magies, faites avancer votre marqueur Magie de 2 cases sur la piste Réserve de votre plateau Joueur.

MAGIE

Votre réserve de Magie  est décomptée sur votre plateau Joueur. Vous pouvez avoir un maximum de 20 en Magie sur votre plateau (13 tant que votre marqueur Conquête recouvre la case 14 de votre plateau Joueur).



Toute Magie excédentaire est définitivement perdue.

À votre tour, vous pouvez dépenser de la Magie pour réaliser certaines tâches.




1. Si vous êtes dans le Sanctuaire des Stratagèmes ou dans votre Camp, vous pouvez dépenser 1 Magie pour placer en dessous de sa pile 1 carte Stratagème visible du plateau. Décalez les cartes restantes pour compléter les cases vides, puis piochez un nouveau Stratagème de la pile et placez-le sur la case 5 d'Or.
2. Si vous êtes dans le Sanctuaire des Champions, vous pouvez dépenser 1 Magie pour placer en dessous de sa pile 1 carte Champion visible du plateau. Piochez ensuite un nouveau Champion pour combler la case vide.
3. Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème dans votre Camp, vous pouvez dépenser 1 de Magie pour modifier de 1 la valeur de n'importe quel dé Troupe de votre plateau Joueur. La valeur des dés ne peut jamais être supérieure à 6 ni inférieure à 1.


Vous pouvez répéter ces tâches tant que vous avez de la Magie à dépenser.

Le Sanctuaire des Champions

Après avoir pris un dé dans ce Sanctuaire, vous pouvez acheter une carte Champion  visible. Vous appliquez la Réduction indiquée sur le dé que vous avez pris lors de ce tour. Le coût en Or  pour recruter un Champion est indiqué sur le plateau central, à l'extrémité gauche de la rangée.




Vous devez payer le nombre d'Or indiqué sur le symbole Or (coût de base) plus 1 Or pour chaque carte Champion du même type (Immédiat , Permanent , ou Décompte ) en votre possession. Le "+" sur le symbole Or vous rappelle que le coût des cartes Champion augmente à mesure que vous recrutez des Champions d'un même type.


Exemple : Kira prend un dé "Force 5" du Sanctuaire des Champions (Réduction de 1 Or). Kira souhaite recruter un Champion Permanent  dont le coût en Or est de 3. Elle possède déjà 2 Champions Permanent et souhaite en acheter un troisième, son coût sera donc de 5 d'Or (3+2). Une fois la Réduction appliquée, elle recule son marqueur Or de 4 cases pour recruter son troisième Champion Permanent.


Lorsque vous utilisez une Réduction, vous pouvez prendre une carte plus chère en payant la différence en Or. Si vous recrutez un Champion dont le coût est inférieur à votre Réduction, la Réduction excédentaire est perdue.


Rappel : Si aucun Champion visible ne vous convient, vous pouvez payer de la Magie pour défausser et remplacer les cartes Champion du plateau central.


CARTES CHAMPION

Les cartes Champion  octroient de nombreux bénéfices et capacités spéciales (voir la description de ces cartes p. 13). Les cartes Champion sont divisées en 3 piles en fonction des symboles indiqués dans leur coin supérieur gauche et sur leur dos :

Les cartes Immédiat  offrent un effet ponctuel qui est résolu une seule fois, dès que vous prenez la carte.

Les cartes Permanent  vous octroient des capacités et des bonus que vous pouvez utiliser tout au long de la partie. **Remarque :** Ces capacités peuvent déclencher d'autres Champions Permanent en votre possession.

Les cartes Décompte  vous octroient des Points de Victoire à la fin de la partie.



Après avoir payé le coût d'une carte Champion, placez-la à gauche de votre plateau Joueur, puis révélez une nouvelle carte sur la case vide du plateau central. Ne défaussez pas les cartes Immédiat , car celles-ci comptent dans votre limite de Champions.

Important : Votre nombre de cartes Champion, tous types confondus, est limité à la valeur indiquée sur votre plateau Joueur. Si vous avez atteint cette limite, vous ne pouvez pas recruter de nouveaux Champions (voir p. 10).




Les 5 Sanctuaires (suite)

Le Sanctuaire de l'Or


Après avoir pris un dé dans ce Sanctuaire, vous gagnez immédiatement autant d'Or  que la valeur de Réduction  indiquée sur le dé que vous avez pris ce tour-ci (ex. une Réduction de 5 vous fait gagner 5 d'Or).

Remarque : Si vous prenez un dé ayant une Force de 6, celui-ci n'ayant aucune Réduction, vous ne gagnez aucun Or.

OR

Votre réserve d'Or  est décomptée sur votre plateau Joueur. Lorsque vous gagnez de l'Or, avancez votre marqueur Or d'une case sur la piste Réserve pour chaque Or que vous gagnez. Vous pouvez avoir un maximum de 20 en Or sur votre plateau (13 tant que votre marqueur Conquête recouvre la case 14 de votre plateau Joueur). Tout Or excédentaire est définitivement perdu.

Le Sanctuaire des Stratagèmes

Après avoir pris un dé dans ce Sanctuaire, vous pouvez payer de l'Or pour prendre un Stratagème  de la colonne des Stratagèmes du plateau central et le placer sur n'importe quel Emplacement Réserve vide et débloqué de votre plateau Joueur (voir "Plateaux Joueur" p. 9). Vous ne pouvez pas prendre de

Stratagème si vous n'avez aucun emplacement disponible.

Le coût à payer pour réserver un Stratagème est indiqué sur le plateau, à droite de la carte. Vous appliquez la Réduction du dé que vous avez pris ce tour-ci lorsque vous réservez un Stratagème.




Lorsque vous utilisez une Réduction, vous pouvez prendre une carte plus chère en payant la différence en Or. Si vous réservez un Stratagème dont le coût est inférieur à votre Réduction, la Réduction excédentaire est perdue.



Exemple : Kira prend un dé "Force 2" du Sanctuaire des Stratagèmes. Elle obtient donc une Réduction de 4 et peut prendre le Stratagème dont le coût en Or est de 2 sans payer le moindre Or de sa réserve. Les 2 d'Or restants de sa Réduction sont perdus.





Rappel : Si aucun Stratagème visible ne vous convient, vous pouvez payer de la Magie pour défausser, faire glisser et compléter les cartes Stratagème du plateau central.

STRATAGÈMES

Il existe 3 types de Stratagèmes : les Embuscades , les Sièges  et les Confrontations . Certains Champions et bonus des Zones d'Escarmouche peuvent se déclencher en fonction du type de Stratagème.

Tous les Stratagèmes requièrent 2, 3 ou 4 types de Troupes spécifiques pour être mis en œuvre. Voir "Mise en œuvre d'un Stratagème dans votre Camp", p. 8.




Exemple : Kira a pris le Stratagème Confrontation , *Sortir de la Faille d'Avery*, nécessitant 2 Orques , 1 Gargouille  et 1 Gobelin  pour être mis en œuvre.

Après avoir résolu votre action, faites glisser les cartes Stratagème vers le bas de la colonne de façon à combler la case vide, puis piochez et placez un nouveau Stratagème de la pile sur la case dont le coût est de 5 d'Or.






Mise en œuvre d'un Stratagème dans votre Camp

Après avoir déplacé votre Gardien sur votre Camp, vous devez mettre en œuvre un Stratagème, en résolvant ces étapes dans l'ordre :





1. CHOISISSEZ UN STRATAGÈME  de votre réserve ou achetez-en un du plateau au coût indiqué. Placez le Stratagème choisi au centre de votre plateau Joueur. (**Important** : En achetant un Stratagème directement du plateau central, vous ne gagnez aucun bonus de réserve. Voir "Stratagèmes Réservés", p. 10.)





Exemple : Après avoir déplacé son Gardien sur son Camp, Kira paye 1 Or  pour prendre un Stratagème du plateau central et le place au centre de son plateau Joueur.



2. CHOISISSEZ DES DÉS TROUPE de votre plateau Joueur et placez-les sur le Stratagème choisi. Les dés Troupe doivent correspondre à chacun des types indiqués sur le Stratagème choisi. Lors de cette étape, vous pouvez dépenser de la Magie  ou des Gemmes  pour modifier vos dés Troupe (voir "Sanctuaire des Gemmes" et "Sanctuaire de la Magie", p. 5). Si vous dépensez de la Magie pour changer la valeur de vos dés Troupe, vous devez changer la valeur actuelle des dés. Si vous utilisez une Gemme pour retourner un dé, vous devez physiquement le retourner. **Rappel** : La valeur d'un dé ne peut jamais être supérieure à 6 ou inférieure à 1.



Exemple : Kira place les 3 dés Troupe qu'elle a récupérés sur le Stratagème et dépense 1 Gemme  (elle la remet dans le Sanctuaire des Gemmes) pour transformer le dé Orque  en Joker , et ainsi pouvoir l'utiliser comme un dé Squelette , requis par son Stratagème.



3. DÉTERMINEZ VOTRE FORCE  en faisant la somme des valeurs des dés Troupe placés sur ce Stratagème, puis en y ajoutant les éventuels bonus de Force de votre Champion et de votre plateau Joueur. Comparez ce total de Force avec votre niveau d'Influence  actuel : la valeur la PLUS FAIBLE des deux représente votre Force Totale pour ce Stratagème. **Important** : En d'autres mots, votre Force Totale pour un Stratagème ne peut jamais être supérieure à votre niveau d'Influence.



Exemple : Les Troupes de Kira ont une Force  de 17 (6+6+5) et elle n'a aucun Champion ou bonus sur son plateau Joueur. Elle compare 17 à ses 14 points d'Influence  et le nombre le plus faible devient sa Force Totale pour ce Stratagème (elle est donc de 14).

4. DÉTERMINEZ VOS POINTS DE VICTOIRE en consultant la Table des Stratagèmes à droite de votre plateau Joueur : gagnez immédiatement les Points de Victoire correspondants et ajustez votre marqueur Score.





Exemple : Kira voit qu'une Force de 14  lui permet de gagner 9 Points de Victoire  pour ce Stratagème. Elle avance immédiatement son marqueur Score de 9 cases sur la piste de score du plateau central.



Mise en œuvre d'un Stratagème dans votre Camp (suite)

5. REVENDIQUEZ VOS BONUS DE CHAMPION déclenchés par les caractéristiques du Stratagème  que vous venez de mettre en œuvre. Vérifiez les bonus et capacités de vos Champions Permanent  (voir p. 13).




Exemple : Kira possède un Champion *Chaman* qui lui permet de gagner 1 d'Or  lorsqu'elle dépense 1 Gemme  et ajoute donc 1 à sa réserve d'Or. Elle possède également un *Colporteur* qui lui permet de gagner 2 d'Or lorsqu'elle gagne de l'Or : elle ajoute donc 2 d'Or supplémentaires à sa réserve d'Or.

6. AMÉLIOREZ VOTRE PLATEAU JOUEUR en retirant l'un des marqueurs Conquête de votre plateau : cela débloquent des bonus et des capacités que vous pourrez utiliser tout au long de la partie (voir p. 10).






Exemple : Kira décide de débloquent une nouvelle case de Troupe en retirant le marqueur Troupe correspondant de son plateau Joueur.


7. REVENDIQUER UN BONUS D'ESCARMOUCHE en prenant le marqueur Conquête retiré et en le plaçant sur une Zone d'Escarmouche vide de votre Parchemin de Campagne. Si le Stratagème que vous venez de réussir correspond aux critères indiqués dans la Zone d'Escarmouche choisie, vous gagnez immédiatement des Points de Victoire  supplémentaires.

Remarque : Vous gagnez un Bonus d'Escarmouche uniquement lorsque vous recouvrez la zone avec l'un de vos marqueurs Conquête (voir p. 11).



Exemple : Kira place son marqueur Conquête sur la Zone d'Escarmouche en haut à droite de son Parchemin de Campagne : comme le Stratagème qu'elle a mis en œuvre était une Confrontation , elle gagne 2 PVs  supplémentaires.

8. REVENDIQUEZ DES BONUS DE CHAÎNE  lorsque le marqueur Conquête que vous placez est adjacent à un ou plusieurs marqueurs Conquête déjà présents. Gagnez immédiatement les bonus indiqués entre les marqueurs Conquête désormais adjacents. Vous pouvez bien entendu gagner plusieurs Bonus de Chaîne en plaçant un seul marqueur Conquête.

Remarque : Seules les adjacences formées par le placement de ce marqueur Conquête déclenchent des Bonus de Chaîne (voir p. 11). Les Bonus de Chaîne peuvent aussi déclencher les bonus et capacités des Champions Permanent .



Exemple : Le marqueur Conquête placé par Kira se retrouve adjacent à un autre marqueur qu'elle a placé précédemment (à gauche de la ligne du milieu) et elle gagne donc le Bonus de Chaîne "1 Champion gratuit" indiqué entre ses deux marqueurs Conquête. Kira prend le *Régicide* visible sur le plateau central.

9. DÉFAUSSEZ VOS DÉS TROUPE utilisés pour ce Stratagème et remettez-les dans le sac. Placez enfin la carte Stratagème à gauche de votre plateau Joueur.



Exemple : Une fois son Stratagème résolu, Kira remet ses trois dés Troupe dans le sac et déplace sa carte Stratagème à gauche de son plateau Joueur, avec ses autres Stratagèmes réussis.


Plateau Joueur

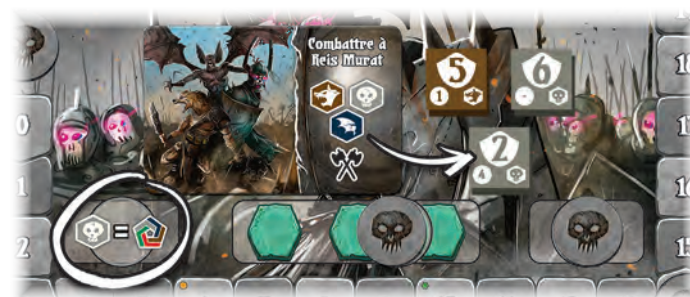
Au début de la partie, 10 zones de votre plateau Joueur sont recouvertes par des marqueurs Conquête. Plus vous mettez en œuvre de Stratagèmes, plus vous retirez de marqueurs Conquête de votre plateau et plus vous débloquez de bonus et de nouvelles capacités.





1. Cartes Champion : Votre limite est de 3 cartes Champion, quel que soit leur type, tant que vous n'avez pas débloqué la capacité d'en avoir 6, voire 10, en retirant ces marqueurs Conquête de votre plateau Joueur.


2. Stratagèmes réussis : Après avoir réussi un Stratagème, placez sa carte face visible à gauche de votre plateau Joueur. **Rappel** : La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur a réussi son 7^e Stratagème.

3. Capacité Joker : Le plateau de chaque joueur dispose d'une capacité unique lui permettant de considérer un des types de dés Troupe comme un Joker  lorsqu'il met en œuvre un Stratagème. Une fois débloquée, cette capacité est utilisable pendant le restant de la partie.





Exemple : David a débloqué sa capacité Joker lui permettant de contrôler les Troupes de type Squelette . Il peut utiliser 2 Squelettes et 1 Gnoll dans un Stratagème qui requiert normalement un Gnoll, un Squelette et une Gargouille.

4. Réserve de Gemmes : Vous ne pouvez conserver que 1 Gemme  tant que vous n'avez pas débloqué la capacité de conserver 3 Gemmes en retirant votre marqueur Conquête de cette zone. **Important** : Lorsque vous retirez ce marqueur Conquête de votre plateau, vous gagnez immédiatement 1 Gemme.



5. Emplacements Réservés : Les Stratagèmes  que vous réservez dans le Sanctuaire des Stratagèmes sont placés ici. Vous disposez de 3 emplacements pour vos Stratagèmes, associé chacun à un bonus unique. Vous ne pouvez réserver que 1 Stratagème tant que vous n'avez pas débloqué les autres emplacements.



EMPLACEMENTS RÉSERVÉS ET BONUS ASSOCIÉS



Lorsque vous placez un Stratagème dans l'un des emplacements réservés, vous pouvez immédiatement revendiquer le bonus associé à cet emplacement en payant l'Or  indiqué.

Le Bonus de Réserve ne peut être utilisé que lorsqu'un Stratagème  est réservé et placé dans l'emplacement. Il ne peut pas être conservé pour plus tard.

Les bonus sont, de gauche à droite :


  Payez 1 d'Or pour gagner 1 d'Influence.

  Payez 2 d'Or pour gagner 1 dé de votre choix d'un Sanctuaire du plateau. Vous ne résolvez pas l'action du Sanctuaire.




  Payez le coût de base en Or (ignorez le coût supplémentaire si vous avez des Champions du même type) pour recruter 1 Champion. Ce bonus ne vous permet pas de recruter un Champion si vous avez déjà atteint votre maximum de cartes Champion autorisées.



Une fois réservé, un Stratagème ne peut être ni défaussé ni déplacé vers un autre emplacement. La seule manière de retirer un Stratagème réservé de son emplacement est de le mettre en œuvre dans votre Camp.

Les emplacements réservés peuvent être débloqués et remplis dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez mettre en œuvre les Stratagèmes qui y sont présents dans n'importe quel ordre. Vous ne subissez aucune pénalité s'il vous reste des Stratagèmes réservés à la fin de la partie.



6. Bonus de Force : Une fois débloquée, cette capacité ajoute 1 de Force  à la valeur totale de vos Troupes lors de l'étape 3 de la mise en œuvre de tous vos Stratagèmes, jusqu'à la fin de la partie (voir p. 8).



Exemple : Kira utilise un Gnoll  et un Squelette  tous deux de Force 6. Son bonus de Force est débloqué de sorte que son total de Force pour ce Stratagème est de 13 (6+6+1).

7. Réserves : Vos réserves de Magie , d'Or  et d'Influence  sont décomptées sur votre plateau Joueur. Ces marqueurs peuvent être sur une même case. Ils ne peuvent pas dépasser la case 13 tant que vous n'avez pas retiré votre marqueur Conquête de la case 14.

La Magie  et l'Or  sont gagnés et dépensés lors des actions des Sanctuaires, des bonus de Chaîne, de l'achat de cartes et des capacités de certains Champions. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 20 d'Or ou de Magie.

Plateau Joueur (suite)

L'Influence  peut uniquement être gagnée. Elle n'est jamais perdue ou dépensée. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 20 en Influence. Si vous gagnez de l'Influence au-delà de 20, votre marqueur Influence reste à 20 et vous gagnez immédiatement 2 Points de Victoire  pour chaque Influence supplémentaire que vous auriez dû gagner.

Exemple : L'Influence  de Kira est de 20. Elle recrute un *Garde d'Élite* qui lui fait gagner 2 d'Influence. Elle gagne 4 PVs  pour ces 2 d'Influence au-dessus de 20.

Remarque : Même s'il n'est pas nécessaire de maximiser votre Influence pour l'emporter, il est souvent intéressant d'atteindre cette limite, car c'est une importante source de PVs lorsque vous réussissez des Stratagèmes.


B. Camp et Cases Troupe : Les dés que vous prenez dans les Sanctuaires sont placés sur ces cases Troupe, dans votre Camp. Chaque case Troupe peut accueillir 1 dé. Vous ne pouvez donc avoir que 3 dés tant que vous n'avez pas débloqué les autres cases. Au maximum, vous pourrez accueillir 5 dés Troupe.

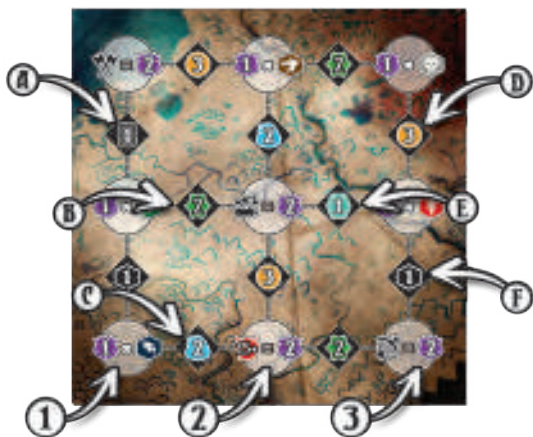
LIMITE DE CASES TROUPE

Lorsque vous prenez un dé, si vous n'avez pas de case Troupe vide, vous devez soit remettre ce nouveau dé dans le sac, soit remettre l'un des autres dés Troupe de votre plateau Joueur et mettre le nouveau dé à sa place.

Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème, vous placez votre Gardien en dessous des cases Troupe. Le Camp présente également la Table des Stratagèmes et les récompenses en PVs associées à chaque total de Force.


Parchemin de Campagne




Au début de la partie, chaque joueur reçoit un Parchemin de Campagne. Il choisit l'une de ses deux faces lors de la mise en place. Chaque parchemin présente 9 Zones d'Escarmouche et 12 bonus de Chaîne .



Parchemin de Campagne (suite)


Bonus des Zones d'Escarmouche

Vous gagnez ces bonus uniques de Points de Victoire  dès que vous placez un marqueur Conquête sur une Zone d'Escarmouche et que le Stratagème mis en œuvre répond au prérequis indiqué dans cette Zone d'Escarmouche. Ces bonus sont de 3 types :

- 1. Bonus de Troupe :** Si vous avez réussi un Stratagème requérant une ou plusieurs Troupes du type indiqué, vous gagnez 1 Point de Victoire  par symbole correspondant. Seuls les symboles indiqués sur la carte Stratagème sont pris en compte pour ce bonus et pas les dés que vous avez réellement utilisés.
- 2. Bonus de Force :** Si vous avez réussi un Stratagème avec un total de Force de 15 ou plus, gagnez 2 Points de Victoire .
- 3. Bonus de Type :** Si vous avez réussi un Stratagème du type indiqué, gagnez 2 Points de Victoire .





Lorsque vous placez un marqueur Conquête sur une Zone d'Escarmouche, vous n'êtes pas obligé de prétendre au bonus associé. Il peut parfois être prudent d'abandonner les Points de Victoire supplémentaires afin de déclencher un bonus de Chaîne ou de finaliser une formation de marqueurs Conquête particulière (voir Distinctions, p. 5).

Bonus de Chaîne

Vous gagnez un bonus de Chaîne  lorsque vous avez placé un marqueur Conquête sur deux Zones d'Escarmouche adjacentes à ce bonus. À force de placer des marqueurs Conquête sur votre Parchemin de Campagne, vous pouvez gagner plusieurs bonus de Chaîne en plaçant un marqueur Conquête. Chaque bonus de Chaîne ne peut être revendiqué qu'une seule fois.

Si le gain d'un bonus de Chaîne vous fait dépasser une limite de votre plateau Joueur, vous le gagnez au maximum de votre capacité et perdez le surplus.

Les différents types de bonus de Chaîne disponibles sont :

- A.** Recrutez gratuitement 1 Champion de votre choix. **Rappel :** Vous pouvez dépenser de la Magie pour renouveler les cartes Champion et trouver celui qui répond à vos besoins.
- B.** Gagnez 2 d'Influence .
- C.** Gagnez 2 de Magie .
- D.** Gagnez 3 d'Or .
- E.** Gagnez 1 Gemme .
- F.** Gagnez 1 dé du Sanctuaire de votre choix. Vous ne résolvez pas l'action du Sanctuaire.

Variante Solo

En Solo, vous jouez contre un joueur virtuel appelé l'Adversaire. Les ajustements de règles spécifiques au Solo sont présentés ci-dessous. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Mise en Place

À l'étape 3, placez 3 Gemmes dans le Sanctuaire des Gemmes. Retirez la carte "3 Gemmes" de la pile des Distinctions.

À l'étape 4, remplissez le sac avec 5 dés de chaque couleur, puis piochez et lancez 2 dés pour chaque Sanctuaire.

Procédez normalement au reste de la mise en place, notamment pour votre plateau Joueur et les piles de cartes. À l'étape 12, placez le marqueur Premier Joueur sur votre plateau pour vous rappeler que l'Adversaire bénéficiera d'un dernier mouvement si vous mettez fin à la partie en réussissant votre 7^e Stratagème.

Prenez 1 Gardien d'une couleur non utilisée et placez-le dans le Sanctuaire des Gemmes. Ce Gardien est votre Adversaire. Placez votre marqueur Score sur la case 0 de la piste de score et placez celui de l'Adversaire sur la case 10.

Déroulement de la Partie

Vous êtes le premier joueur et vous jouez votre tour normalement, avec ces quelques règles supplémentaires :

- Lors de votre tour, vous ne pouvez pas déplacer votre Gardien dans le Sanctuaire occupé par l'Adversaire : il vous empêche d'utiliser ce Sanctuaire.
- Après avoir fini votre tour, déplacez l'Adversaire vers le Sanctuaire suivant dans le sens horaire. L'Adversaire ne prend pas de dé en entrant dans un Sanctuaire. S'il se déplace dans le même Sanctuaire que votre Gardien, il gagne immédiatement 2 Points de Victoire 🌸.
- Lorsque l'Adversaire pénètre dans le Sanctuaire des Stratagèmes, il prend le Stratagème de l'emplacement "5 d'Or" et le place face visible à gauche de la pile Stratagème. L'Adversaire réussit immédiatement ce Stratagème et gagne des Points de Victoire dépendant du nombre de symboles de dés indiqués sur ce Stratagème (voir tableau ci-contre). Si l'Adversaire réussit son 7^e Stratagème, il met immédiatement fin à la partie.
- Si, au début de VOTRE tour, le nombre de dés sur le plateau est inférieur ou égal à 3, remettez tous les dés dans le sac et remplissez chaque Sanctuaire avec 2 nouveaux dés.

Nombre de dés	🌸
2	9
3	12
4	15

Fin de Partie

La partie se termine lorsque l'une de ces conditions survient :

- Vous avez réussi votre 7^e Stratagème. Vous devez toutefois déplacer votre Adversaire d'un Sanctuaire dans le sens horaire et résoudre les effets associés, afin que vous ayez tous deux joué un même nombre de tours.
- L'Adversaire a réussi son 7^e Stratagème après avoir pénétré dans le Sanctuaire des Stratagèmes. La partie prend fin immédiatement.

Dans les deux cas, procédez au Décompte Final.

DÉCOMPTE FINAL

Gagnez les bonus de Points de Victoire 🌸 de vos Champions, ainsi que 1 Point de Victoire par dé sur votre plateau Joueur. Puis, donnez à l'Adversaire 7 Points de Victoire pour chaque carte Distinction vide et 5 Points de Victoire pour chaque carte Distinction ayant l'un de vos marqueurs Conquête.

Si votre score final est supérieur à celui de l'Adversaire, vous remportez ce duel ! En cas d'égalité, la victoire revient à l'Adversaire.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Pour pimenter la partie, ajustez le score de départ de l'Adversaire au-delà des 10 Points de Victoire lors de la mise en place. Nous considérons que 10 Points de Victoire sont un défi raisonnable pour des débutants, mais 30 Points de Victoire sont une quête réservée aux véritables conquérants !



Cartes Champion

Toute ressource ou tout bénéfice octroyé par une carte Champion est limité à la capacité actuelle de votre plateau Joueur : vous ne pouvez pas avoir plus de 13 d'Or, de Magie ou d'Influence tant que votre marqueur Conquête occupe la case 14 de la piste de suivi. Une fois ce marqueur retiré, vous ne pouvez pas cumuler plus de 20 d'Or ou de Magie. Vous ne pouvez pas réserver de Stratagème si vous n'avez pas d'emplacement vide et débloqué. Vous ne pouvez pas gagner de Gemme si vous n'avez aucun emplacement vide dans votre réserve.

⚡ Immédiat

Démoniste : Gagnez immédiatement 1 Magie et 1 Gemme du Sanctuaire des Gemmes.

Garde d'Élite : Gagnez immédiatement 2 d'Influence.

Intendant : Gagnez immédiatement 2 de Magie et 3 d'Or.

Mercenaire : Gagnez immédiatement 1 dé du Sanctuaire de votre choix. Vous ne résolvez pas l'action du Sanctuaire. Si toutes vos cases Troupe sont pleines, vous pouvez remplacer l'un de vos dés par le nouveau. Si vous le faites, remettez le dé remplacé dans le sac.

↻ Permanent

Assassin : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème de type Embuscade, votre total de Force est augmenté de 2.

Bagarreur : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème de type Confrontation, votre total de Force est augmenté de 2.

Brute : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème de type Siège, votre total de Force est augmenté de 2.

Chaman : Lorsque vous gagnez ou dépensez une Gemme, gagnez 1 d'Or.

Chevalier de la Mort : Lorsque vous payez pour recruter un Champion, payez 2 d'Or de moins que le coût indiqué. Si vous recrutez un Champion dont le coût est inférieur à 2 d'Or, le surplus de réduction est perdu.

Colporteur : Chaque fois que vous gagnez de l'Or (sauf grâce à cette carte), vous gagnez 2 d'Or supplémentaire. Cette carte peut être activée plusieurs fois lors d'un même tour.

Dévorâmes : Lorsque vous gagnez un bonus de Chaîne, gagnez 1 de Magie. Cette carte peut être activée plusieurs fois si vous gagnez plusieurs bonus de Chaîne lors d'un même tour.

Éclairé : Lorsque vous gagnez un Stratagème de la colonne des Stratagèmes, gagnez 1 d'Or et 1 de Magie.

Expert : Lorsque vous gagnez une carte Champion, gagnez 1 d'Or et 1 de Magie.

Ombre : Gagnez immédiatement 4 de Magie.

Sentinelle : Réservez immédiatement 1 Stratagème de la colonne des Stratagèmes, sans payer son coût.

Voleur : Gagnez immédiatement 6 d'Or.

Guerrier : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème, votre total de Force est augmenté de 1.

Harceleur : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème de type Embuscade, gagnez 2 d'Or et 1 de Magie.

Illusionniste Noir : Chaque fois que vous gagnez de la Magie (sauf grâce à cette carte), gagnez 1 de Magie supplémentaire. Cette carte peut être activée plusieurs fois lors d'un même tour.

Ingénieur : Lorsque vous mettez en œuvre un Stratagème de type Siège, gagnez 2 d'Or et 1 de Magie.

Mineur : Lorsque vous payez le coût d'un bonus de réserve, vous payez 1 d'Or en moins. **Remarque :** Le bonus de gauche () devient donc gratuit. Vous payez 1 d'Or en moins pour acheter un dé supplémentaire grâce au bonus de réserve du milieu () ou pour recruter un Champion grâce au bonus de réserve de droite ()¹, rendant gratuits les Champions Immédiat ⚡.

Oracle : Lorsque vous gagnez ou dépensez une Gemme, gagnez 1 de Magie.

Prêtre : Lorsque vous gagnez de l'Influence, gagnez une même quantité de Magie.

Sature : Lorsque vous gagnez de l'Influence, gagnez une même quantité d'Or.



Crédits



Lucky Duck Games

Plac Nowy 3/44

Krakow 31-056

www.luckyduckgames.com

© 2020 Daily Magic Games, tous droits réservés.

© 2020 Lucky Duck Games, tous droits réservés.

Auteur : Stanislav Kordonskiy

Illustrateur : Mihajlo Dimitrievski

Développement : Isaïas Vallejo,
David MacKenzie

Édition : Sarah Bolland

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Siegfried Würtz

Testeurs : Michael Chew, Andrew

Whipple III, Thomas Kerry,

Michael Harris, Ryan Whipple,

Richie Sanders, Bryce Uzzolino,

John Jaworski,

et Elysebeth Simmang

Remerciements : David Iezzi, Andrew Whipple III, Elysebeth Simmang. L'auteur souhaite remercier tous ceux ayant participé aux tests de ce jeu et tout particulièrement Eric Jome, Patrick Lindsey, Holden Kim et Rachel Kordonskiy.

Aide de Jeu

But - Avoir le plus de Points de Victoire 🌸 à la fin de la partie grâce à vos Stratagèmes réussis, aux bonus de Décompte de vos Champions, à vos Distinctions revendiquées, et à votre surplus d'Influence.

Aperçu - À votre tour, vous devez déplacer votre Gardien de son lieu actuel vers 1 des 5 Sanctuaires ou vers votre Camp.

REPLISSAGE DES SANCTUAIRES

Au début de votre tour, si le nombre total de dés sur le plateau central est égal ou inférieur au nombre de joueurs, remettez ces dés dans le sac. Puis, dans le sens horaire en commençant par le Sanctuaire des Gemmes, piochez et lancez autant de dés qu'il y a de joueurs pour remplir chaque Sanctuaire.

Enfin, remettez tous les Champions visibles en dessous de leur pile respective et révélez de nouveaux Champions sur chaque case. Reprenez ensuite normalement votre tour.

Si vous déplacez votre Gardien dans un Sanctuaire, prenez l'un des dés présents, puis résolvez l'action de ce Sanctuaire :

Sanctuaire des Gemmes - Gagnez 1 Gemme 🟩.

Sanctuaire de la Magie - Revendiquez 1 Distinction 🟡 ou Gagnez 2 de Magie 🔵.

Sanctuaire des Champions - Recrutez 1 Champion 🟤 visible en payant le coût en Or 🟠 indiqué à gauche de la rangée plus 1 d'Or par Champion de ce type (Immédiat ⚡, Permanent ↻, ou Décompte ⌚) en votre possession. Appliquez la Réduction 🕒 du dé que vous avez pris.

Sanctuaire de l'Or - Gagnez autant d'Or 🟠 que la valeur de Réduction 🕒 du dé que vous avez pris.

Sanctuaire des Stratagèmes - Réservez 1 Stratagème 🟢 en payant le coût en Or 🟠 indiqué à droite de la carte. Appliquez la Réduction 🕒 du dé que vous avez pris. Vous pouvez revendiquer le bonus de réserve indiqué au-dessus de l'emplacement sur lequel vous placez votre Stratagème.

Si vous déplacez votre Gardien sur votre Camp, vous devez mettre en œuvre un Stratagème en suivant ces étapes :

1. **CHOISISSEZ UN STRATAGÈME** 🟢 de votre réserve ou achetez un Stratagème à mettre en œuvre.
2. **CHOISISSEZ DES DÉS TROUPE** de votre plateau et placez-les sur votre Stratagème. Vous pouvez dépenser de la Magie 🔵 ou des Gemmes 🟩 pour modifier vos dés Troupe.
3. **DÉTERMINEZ VOTRE FORCE** 🔴 en additionnant la Force de tous les dés de votre Stratagème, puis en ajoutant les bonus de Force de vos Champions et de votre plateau Joueur. Comparez votre total de Force à votre niveau d'Influence 🟢. Le résultat **LE PLUS FAIBLE** devient votre total de Force pour ce Stratagème.
4. **DÉTERMINEZ VOS POINTS DE VICTOIRE** 🌸 grâce à la Table des Stratagèmes et gagnez immédiatement ces PVs.
5. **REVENDIQUEZ VOS BONUS DE CHAMPION** déclenchés par vos Champions de type Permanent ↻.
6. **AMÉLIOREZ VOTRE PLATEAU JOUEUR** en retirant l'un des marqueurs Conquête qui y sont présents.
7. **REVENDIQUEZ UN BONUS D'ESCARMOUCHE** en plaçant votre marqueur Conquête sur une Zone d'Escarmouche de votre Parchemin de Campagne.
8. **REVENDIQUEZ DES BONUS DE CHAÎNE** 🔱 si le marqueur Conquête placé est adjacent à d'autres marqueurs Conquête.
9. **REMETTEZ LES DÉS TROUPE** utilisés dans le sac, puis placez votre Stratagème réussi à gauche de votre plateau Joueur.

Fin de Partie - La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur réussit son 7^e Stratagème 🟢. Finissez la manche en cours de façon à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours. Chaque joueur procède au décompte des PVs de ses Champions et gagne 1 PV par dé Troupe sur son plateau Joueur.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur !

Les Sombres Royaumes de Valeria fait partie d'un vaste univers ludique ! Jetez un œil aux autres jeux :

