

Lords of Xidit



Il y a fort longtemps, avant que le monde soit monde, que les hommes rêvent et que la magie naisse, tout n'était que chaos et destruction. Les Anciens Dieux, justes et miséricordieux, domptèrent la noirceur qui régentait l'univers et la scellèrent dans une urne inviolable.

C'est ainsi, dit-on, que commença le règne des hommes.

Les légendes nous enseignent ainsi que le dernier Dieu venu du Sud confia l'urne scellée au premier Archimage du Royaume des hommes, qui deviendrait plus tard le Royaume de Xidit.

On raconte que l'urne fut entrouverte une seule et unique fois, dans la cité d'Onys... La ville fut ravagée, la menace repoussée et l'urne refermée emportée loin de tous dans le temple de la Destinée, aux confins du Royaume.

Les siècles passèrent et le Noir Fléau fut oublié... jusqu'à ce funeste jour où l'équilibre du monde fut à nouveau rompu.

Le paisible Royaume de Xidit fêta alors le 500^e anniversaire de Ragnor Nelfaro, l'Archimage le plus puissant de Xidit. Les célébrations eurent lieu dans les jardins du temple de la Destinée, où furent conviés le peuple, les Gardiens d'Argos, le Conseil des Arcanes et la Chambre des Nobles.

Pour commémorer cet événement extraordinaire, on fit sonner la traditionnelle Cloche des Bienheureux. Mais à l'instant même où le son cristallin de cette dernière retentit, les portes du temple se brisèrent et une obscure brume s'en échappa, répandant les ténèbres sur tout le Royaume.

Ainsi fut réveillé le Noir Fléau du Sud, pour la seconde fois de l'Histoire. Cette engeance de chaos corrompt les cœurs de toutes les créatures du Royaume, ravivant leurs plus sombres instincts. Guidées par une volonté de nuire à toute forme d'ordre et de raison, elles se retournèrent contre leurs maîtres et s'en prirent aux cités des hommes. Les Mages dépassés et l'armée désemparée ne purent protéger le Royaume, qui plongeait rapidement dans la terreur et le désespoir.

La Chambre des Nobles fit alors appel au dernier espoir du peuple, en envoyant ses Idrakys soulever des armées et raviver les cœurs, afin de sauver le Royaume en perdition. »

Histoire d'un Fléau oublié, Pycatrix, Tome I.

Principe du jeu

Arpentez le Royaume de Xidit, recrutez de valeureuses Unités, délivrez les Cités des sombres menaces et devenez le sauveur du royaume. Votre bravoure, ingéniosité et témérité seront récompensées et vos louanges chantées à tout jamais.



Présentation du matériel

70 figurines **Unité** de 5 types différents :

- 18 **Milices Paysannes** 🍷
- 16 **Archers** 🏹
- 14 **Infanteries** 🛡️
- 12 **Prêtres** 🙏
- 10 **Mages de Bataille** 🔮

Elles permettent aux joueurs qui les recrutent d'éliminer des menaces qui pèsent sur certaines Cités.



75 figurines **Étage de guilde de magie** (15 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune et noir). Elles permettent d'évaluer le niveau d'Influence auprès des mages de chaque joueur en fin de partie.



60 **jetons Forains d'or** de valeurs 1, 2 ou 5. Ils permettent d'évaluer le niveau de Richesse de chaque joueur en fin de partie.



100 **jetons Barde** (20 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune et noir). Ils permettent d'évaluer le niveau de Renommée dans le royaume de chaque joueur en fin de partie.



3 **tuiles Décompte**. Elles permettent de désigner le vainqueur à la fin de la partie.



1 plateau **Joueur neutre** et ses 3 **marqueurs Joueur neutre** utilisés durant les parties à 3 joueurs.



1 **plateau de jeu** (description page 4)



39 **tuiles Cité** dont une série de 18 tuiles pour jouer à 3 joueurs, marquées du symbole 🏰, et une autre de 21 tuiles pour jouer de 4 à 5 joueurs.

- Face recto visible, elles sont dénommées **tuiles Recrutement** et indiquent les Unités à recruter.
- Face verso visible, elles sont dénommées **tuiles Menace** et indiquent la menace qui pèse sur une Cité, les Unités dont cette dernière a besoin pour l'éliminer ainsi que les récompenses disponibles.



3 JOUEURS



4-5 JOUEURS

Lords of Xidit

- 17** 1 **Bastion** à monter. Il accueille les jetons Barde des joueurs dans la région centrale du plateau de jeu.



- 16** 1 pion **Année**.



- 15** 2 **marqueurs Vide**. Ils permettent d'indiquer quelles sont les régions indisponibles lors de parties à 3 joueurs ou lors de parties en version courte.



- 14** 18 **marqueurs Score** (3 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, noir et gris pour le joueur neutre). Ils servent à indiquer le niveau de Richesse, le niveau de Renommée dans le royaume ainsi que le niveau d'Influence auprès des mages de chaque joueur en fin de partie.

- Face recto visible, ils sont dénommés **marqueur Score joueur actif**.
- Face verso visible, ils sont dénommés **marqueur Score joueur éliminé**.



RECTO
MARQUEUR SCORE JOUEUR ACTIF



VERSO
MARQUEUR SCORE JOUEUR ÉLIMINÉ

- 13** 5 **marqueurs Ordre**. Ils permettent d'indiquer quels Ordres chaque joueur a déjà effectués durant un tour de jeu.



- 12** 1 **marqueur Premier joueur**.



- 11** 5 **Plaquettes de programmation** à monter, dotées chacune de 6 Roues de programmation. Elles permettent de déterminer à chaque tour de jeu les 6 Ordres donnés par un joueur à son Idrakys.



- 8** 5 **Paravents**. Ils permettent à chaque joueur de cacher ses Unités, ses jetons Forains d'or et sa réserve de jetons Barde en cours de partie.



RECTO
TUILE COLOSSE ENDORMI



VERSO
TUILE COLOSSE ÉVEILLÉ

- 9** 3 **tuiles Calendrier**. Placées par-dessus le Calendrier du Plateau de jeu, elles permettent de jouer à la version courte du jeu.



- 10** 5 **Idrakys** sur leurs socles. Ils représentent le héros incarné par chaque joueur sur le Plateau de jeu.



- 7** 6 **tuiles Colosse**. Ces créatures légendaires envahissent le royaume si le réveil des Colosses est déclenché en cours de jeu.

- Face recto visible, elles sont dénommées **tuiles Colosse endormi**.
- Face verso visible, elles sont dénommées **tuiles Colosse éveillé**.

1 plateau de jeu représentant le royaume de Xidit et comprenant :



- Les **Cités** 1, numérotées de 1 à 21. Durant la partie, certaines Cités proposent des Unités à recruter alors que d'autres en réclament pour repousser une menace.
- Les **Chemins**, de 3 couleurs différentes (noir, rouge et bleu). Ils relient les Cités entre elles et permettent aux joueurs de se déplacer à travers le Royaume de Xidit 2.
- Les **régions** 3, au nombre de 9 et délimitées par les chemins. Elles accueillent les jetons Barde, chantant dans tout le royaume les exploits des joueurs. Le Bastion accueille secrètement les jetons Barde envoyés dans la région centrale 4. Sur chaque région figure un cartouche comportant 2 valeurs. Ces dernières indiquent la Renommée attribuée aux joueurs y ayant placé le plus de jetons Barde en fin de partie 5.
- Le **Fil de la destinée** 6, divisé en deux parties : d'une part, l'Échelle des recrutements 7, avec à sa droite la défausse de tuiles Menace 8; et d'autre part, l'Échelle des menaces 9, avec à sa gauche la défausse de tuiles Recrutement 10.
- La **Caserne**. On y place toutes les Unités non utilisées 11.
- La **Banque ducale** 12. On y place tous les Forains d'or non attribués.
- Le **Tableau des exploits** 13. Il permet lors des 3 décomptes finaux de déterminer le vainqueur.
- La **Piste de score** 14. Elle sert à mesurer le niveau de Richesse, le niveau d'Influence auprès des mages et le niveau de Renommée dans le royaume de chaque joueur lors des 3 décomptes finaux.
- Le **Repos des Colosses**. On y place en début de partie les 6 tuiles Colosse endormi 15.
- Le **Calendrier**. Une partie version longue se joue en 12 tours de jeu et une partie version courte en 9 16. De plus :
 - ▶ Un **pion Année** indique le tour de jeu en cours appelé Année de jeu 17.
 - ▶ Des **phases de Recensement** des armées ont lieu tous les 4 ans 18.

« Le Royaume de Xidit est la plus vaste contrée se situant sur le continent de Bel'Liz. Unifié sous l'égide de la Chambre des Nobles et du Conseil des Arcanes en 40 des Frugalys, il est composé de 9 régions et l'on y dénombre 21 grandes cités. »

- Géoarcanie de Xidit, Irame, Chapitre 56 -

Explication des règles

L'explication suivante concerne les parties en 12 Années de jeu (version longue). Les modifications à apporter pour jouer à la version courte en 9 Années de jeu et/ou à la version 3 joueurs se trouvent en pages 17 et 18.

Mise en place d'une partie à 4 ou 5 joueurs

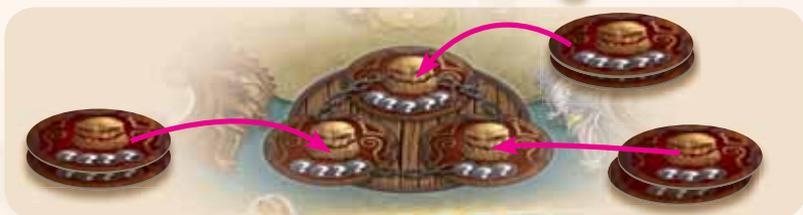
1 Chaque joueur choisit une couleur. Il reçoit ensuite 1 Paravent, 1 Idrakys préalablement monté sur son socle, 1 Plaquette de programmation, 20 jetons Barde (qu'il place secrètement derrière son Paravent), 3 marqueurs Score, 15 Étages de guilde de magie à sa couleur et 1 marqueur Ordre.

2 Placez le Plateau de jeu au centre de la table.

- Posez le pion Année sur la case 1 du Calendrier du Plateau de jeu.
- Installez le Bastion sur la région centrale.



- Déposez les 70 Unités sur la Caserne et les jetons Forains d'or sur la Banque ducale.
- Placez les marqueurs Score de chaque joueur à proximité du Tableau des exploits.
- Placez les tuiles Colosse endormi sur le Repos des Colosses. Les 2 tuiles marquées de 3 2 sont placées aléatoirement sur l'emplacement dédié. On fait de même pour les tuiles marquées de 4 et 5 2.



3 Pour jouer de 4 à 5 joueurs, munissez-vous des tuiles Cité numérotées de 1 à 21.

Pour rappel, une tuile Cité face recrutement est dénommée tuile Recrutement 1, et côté menace tuile Menace 2.



« De toutes les Cités du Royaume, la plus majestueuse reste la capitale éponyme. Le monde entier se presse pour y admirer sa muraille éléphantine sculptée, dit-on, par les Anciens Dieux eux-mêmes. »

- Voyage en Terre de Xidit, Ned'Mod, Tome III -

4 Mélangez ces tuiles Cité et formez, au hasard, 2 piles composées chacune de 5 tuiles.

5 Prenez l'une de ces 2 piles et placez, face recrutement, chacune des 5 tuiles qui la composent sur leur Cité respective du Plateau de jeu (leur numéro est inscrit sur chaque tuile). Placez ensuite sur chacune de ces tuiles Recrutement 5 Unités en provenance de la Caserne (Milices Paysannes / Archers / Infanteries / Prêtres / Mages de Bataille).

Ces 5 Unités correspondent aux 5 symboles Unités présents sur la tuile Recrutement.

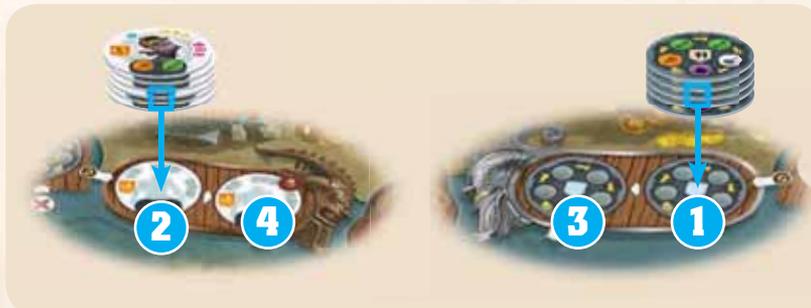


6 Prenez la seconde pile de 5 tuiles Cité et placez face menace chacune des 5 tuiles qui la composent sur leur Cité respective du Plateau de jeu (leur numéro est inscrit sur chaque tuile).

Vous avez maintenant sur le Plateau de jeu 5 Cités avec des tuiles Recrutement et leurs 5 Unités ainsi que 5 Cités avec des tuiles Menace.

7 Prenez les tuiles Cité restantes, placez-en 5 au hasard empilées aléatoirement face recrutement sur l'emplacement dédié à la pile Recrutement. Ces tuiles forment la pile Recrutement 1.

Placez les tuiles restantes empilées aléatoirement face menace sur l'emplacement dédié à la pile Menace. Ces tuiles forment la pile Menace 2.



L'Échelle des recrutements se compose d'un emplacement dédié à la pile Recrutement et d'un autre dédié à la tuile Prochain recrutement 3. L'Échelle des menaces se compose quant à elle d'un emplacement dédié à la pile Menace et d'un autre dédié à la tuile Prochaine menace 4.

- 8 Déplacez la tuile du sommet de la pile Recrutement sur l'emplacement dédié à la tuile Prochain recrutement 1. Cette tuile se nomme désormais tuile Prochain recrutement. Déplacez aussi la tuile du sommet de la pile Menace sur l'emplacement dédié à la tuile Prochaine menace 2. Cette tuile se nomme désormais tuile Prochaine menace.



La tuile Prochain recrutement et la tuile Prochaine menace représentent les prochaines tuiles Recrutement et Menace à apparaître sur leurs Cités respectives. Celles placées sur le sommet de chaque pile Recrutement et Menace représentent les suivantes.

- 9 Munissez-vous des 3 tuiles Décompte et placez-les au hasard sur les 3 emplacements dédiés du Tableau des exploits. À 4 joueurs, placez toutes les tuiles sur la face visible 1. À 5 joueurs la première tuile est placée sur la face visible et les autres sur la face visible 2.



- 10 Attribuez le marqueur Premier joueur au joueur le plus âgé.
- 11 À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, chacun place son Idrakys sur la Cité de son choix, qu'elle comporte ou non une tuile Cité dessus.

Remarque : uniquement pour le placement initial de leur Idrakys, deux joueurs ne peuvent pas être placés sur une même Cité.

« Idrakys : terme élogieux désignant le principal héritier – souvent l'aîné - d'une des cinq grandes familles duales du Royaume : Rapha, Ombel, Ad Larian, Estoria et Xidit. Un Idrakys reçoit dès son plus jeune âge une formation d'excellence alliant aussi bien les arts de savoir-vivre et de combat, que les stratégies politiques et militaires. Expression populaire : « Un Idrakys ne se refuse rien, pas même le talent »; par extension « On ne refuse rien à un Idrakys ». »

– Dictionnaire Le Grand Xidit –

Déroulement de la partie

Le jeu se décompose en 12 Années de jeu.

Durant chaque Année de jeu, les joueurs donnent 6 Ordres à leur Idrakys. Ils peuvent le déplacer, lui demander de recruter de valeureux combattants mais aussi d'éliminer des menaces qui pèsent sur certaines Cités. S'ils y parviennent, les suzerains de ces dernières les remercient. Chaque joueur peut alors choisir 2 récompenses parmi 3 et ainsi augmenter son niveau de Richesse, son niveau de Renommée dans le royaume ou bien son niveau d'Influence auprès des mages. À l'issue de la partie, en fonction de ces 3 critères, les joueurs sont successivement éliminés jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un : le « Sauveur du royaume » dont le nom entrera dans la légende.



PREMIÈRE PHASE : CHOIX SECRET DES ORDRES

Chaque joueur utilise sa Plaquette de programmation pour planifier les 6 Ordres qu'il donne à son Idrakys pour l'Année de jeu. Cette programmation est secrète et simultanée.

Chaque Plaquette de programmation dispose de 6 Roues de programmation composées chacune de 5 icônes. La Roue de programmation la plus à gauche sert à déterminer le premier Ordre qu'un joueur donne à son Idrakys, et celle la plus à droite le dernier.

Il existe 4 types d'Ordre qu'un joueur peut donner à son Idrakys :

- Se déplacer en utilisant l'une des 3 icônes Chemin ■■■■ / ■■■■ / ■■■■.
- Recruter une Unité sur une Cité recouverte d'une tuile Recrutement en utilisant l'icône Action. ◀▶
- Éliminer une menace sur une Cité recouverte d'une tuile Menace en utilisant l'icône Action. ◀▶
- Attendre en utilisant l'icône Attente. ✕



Paul vient de finir de programmer ses Ordres pour la première Année de jeu. Son premier Ordre est de déplacer son Idrakys 1, son second d'effectuer une action sur une Cité 2, son troisième de déplacer son Idrakys 3, son quatrième d'attendre 4, son cinquième d'effectuer une action sur une Cité 5 et son dernier de déplacer son Idrakys 6.



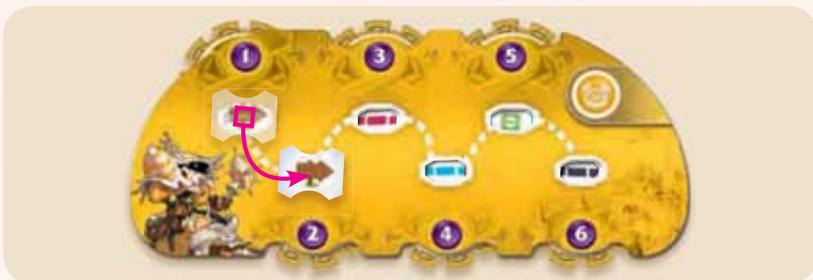
DEUXIÈME PHASE : RÉOLUTION DES ORDRES

Quand tous les joueurs ont fini la programmation de leurs Ordres pour l'Année de jeu, chacun révèle sa Plaquette de programmation.

Chaque joueur exécute ses ordres comme suit : en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son premier Ordre.

On procède de la même manière pour les 5 Ordres suivants.

Le marqueur Ordre permet à chaque joueur de repérer son dernier Ordre effectué. Dès qu'un Ordre est résolu, le joueur le recouvre sur sa Plaquette de programmation, à l'aide de son marqueur Ordre.



Alexandre vient d'effectuer son deuxième Ordre. Il le recouvre alors sur sa plaquette à l'aide de son jeton Ordre.

■ ■ ■ / ■ ■ ■ ■ / ■ ■ ■ ■ Déplacer son Idrakys

En choisissant sur sa Roue de programmation l'une des 3 icônes Chemin ■ ■ ■ ■ / ■ ■ ■ ■ / ■ ■ ■ ■, le joueur doit déplacer son Idrakys vers une Cité adjacente en suivant le Chemin de la couleur choisie. Un déplacement programmé doit obligatoirement être effectué.



Alexandre se trouve sur la Cité n°5. S'il choisit l'icône Chemin ■ ■ ■ ■, il prévoit de déplacer son Idrakys vers la Cité n°12 en empruntant le Chemin bleu.

« Ainsi se mirent en route les héros Idrakys. Leurs chemins étaient différents mais leur but identique : sauver le Royaume... à moins que cela ne fût d'apporter la gloire éternelle à leur famille ! »

- Pensées de Barbanosse, Grand Historien du Royaume, Chapitre 2 -

◀ ▶ Recruter une Unité

En choisissant sur sa Roue de programmation l'icône Action ▶ ▶, le joueur doit recruter une Unité si son Idrakys se trouve sur une Cité contenant une tuile Recrutement. L'Unité ainsi recrutée est alors retirée de la Cité et placée derrière le Paravent du joueur.

Il existe 5 types d'Unités de puissances différentes. Les plus faibles sont les Milices Paysannes 🍷, puis viennent les Archers 🏹, les Infanteries 🛡️, les Prêtres 🙏 et enfin les Mages de bataille 🧙 qui sont les Unités les plus puissantes.

Il y a cependant deux règles de recrutement à respecter :

- Un joueur doit toujours recruter l'Unité la moins puissante présente dans la Cité.
- Un joueur **ne peut recruter au maximum qu'une Unité par Cité et par Année de jeu**. Par exemple, si un joueur donne plusieurs fois de suite l'ordre Action à son Idrakys dans une Cité qui possède des Unités, il n'en recrute qu'une et une seule, dès qu'il lui est possible d'effectuer son Ordre.



Stéphanie recrute une Unité présente sur la Cité n°5. Elle reçoit par conséquent une Milice Paysanne car c'est l'Unité la plus faible présente sur la tuile Recrutement.

« Sergent ! Ne confiez à l'Idrakys que le minimum en termes de troupes ! Nous devons préserver les forces de la cité en cas d'attaque ! »

- Raskadur-dit-le-Bélier, suzerain « radin » de la cité de Colof -

Remarque : il se peut que l'Unité recrutée ne soit pas celle que désire le joueur. Il est pourtant obligé de la prendre.

Remarque : l'ordre Action ▶ ▶ est annulé s'il n'y a plus de tuile Recrutement sur la Cité au moment où le joueur effectue une action (sauf en éliminant un Colosse éveillé : voir page 13).

▶ ▶ Éliminer une menace

En choisissant sur sa Roue de programmation l'icône Action ▶ ▶, le joueur doit, si les Unités nécessaires derrière son paravent, éliminer une tuile Menace qui pèse sur une Cité, si son Idrakys se trouve sur une Cité contenant une tuile Menace.

Les tuiles Menace



Les tuiles Menace indiquent plusieurs informations :

- 1 Les créatures hostiles qui rôdent aux alentours de la Cité.
- 2 Les Unités que le suzerain local requiert pour vaincre cette menace.
- 3 Les 3 types de récompenses que le suzerain est prêt à offrir au joueur qui libère la Cité.



Livrer les Unités nécessaires

Pour éliminer une menace, un joueur doit être en mesure de livrer toutes les Unités indiquées sur la tuile Menace. Pour ce faire, il les prend derrière son Paravent, les montre aux autres joueurs, puis les replace sur la Caserne. Chaque fois qu'un joueur élimine une menace, le suzerain de la Cité libérée le récompense.



Alexandre prend derrière son Paravent un Archer et un Mage de bataille, les montre aux autres joueurs puis les replace sur la Caserne puisque ce sont les Unités que demande la Cité pour éliminer la menace qui pèse sur elle.

« - Sergent ! Ne me dites pas que notre armée est en déroute à cause d'une Arcanosangue !
- Une, Monseigneur ? Oh non... mais 1000 un peu plus ! »

- Conversation entre Raskadur-dit-le-Bélier et son sergent en chef couvert de bave -

Remarque : l'ordre Action  est annulé si :

- Il n'y a plus de tuile Menace sur la Cité au moment où le joueur effectue une action (sauf en éliminant un Colosse éveillé / voir page 13).
- Un joueur ne dispose pas derrière son Paravent des Unités requises pour éliminer la menace.

Le joueur peut alors choisir ses récompenses.

Les 3 types de récompenses

Le joueur peut choisir 2 récompenses parmi les 3 disponibles. Il existe 3 types de récompenses que le suzerain de la Cité peut offrir au joueur ayant vaincu une menace. Ces 3 récompenses sont indiquées sur la tuile Menace par les symboles , , .

Recevoir des jetons Forains d'or  : le joueur prend sur la Banque ducale autant de jetons Forain d'or de valeur 1 que le nombre indiqué sur la tuile Menace. Il les place derrière son Paravent et les garde secrets jusqu'à la fin de la partie.

À tout moment, les joueurs peuvent faire de la monnaie.

Les jetons Forains d'or servent en fin de partie à déterminer le niveau de Richesse d'un joueur.



Si Paul choisit, comme l'une de ses deux récompenses pour avoir vaincu la menace, de recevoir des Forains d'or, il en recevra 5 comme indiqué sur la tuile Menace.

Placer des jetons Barde  : le joueur place dans une ou plusieurs régions adjacentes à son Idrakys un total de jetons Barde à sa couleur équivalent au nombre de jetons Barde indiqué sur la tuile Menace. Sur la région centrale, les jetons Barde sont toujours placés secrètement à l'intérieur du Bastion.

Les jetons Barde servent en fin de partie à déterminer le niveau de Renommée dans le royaume d'un joueur.

Remarque : si un joueur n'a plus de jetons Barde, il ne peut plus recevoir cette récompense.



Paul choisit, comme l'une de ses deux récompenses, que le suzerain local envoie des jetons Barde chanter ses louanges à travers les régions adjacentes. Il peut en placer 4 sur les régions adjacentes à son Idrakys comme indiqué sur la tuile Menace. S'il place des jetons Barde dans la région centrale, ceux-ci sont placés à l'intérieur du Bastion et demeurent secrets jusqu'à la fin de la partie.

Construire des Étages de guilde de magie  : le joueur place à côté de la Cité, sur l'emplacement marqué du symbole , autant d'Étages de guilde de magie que le nombre indiqué sur la tuile Menace.

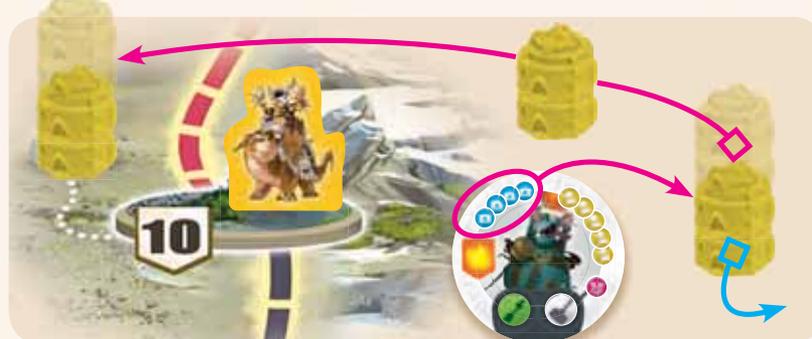


Il existe néanmoins des règles de pose à respecter :

- Une guilde de magie ne peut jamais avoir plus de 4 étages.
- Il ne peut y avoir qu'une guilde de magie par Cité.
- Il est possible, via une nouvelle menace, d'augmenter le nombre d'étages d'une guilde de magie déjà existante et appartenant à son Idrakys (dans la limite de 4 étages).

Il est donc impossible qu'une Cité possède plus d'une guilde de magie ou que celle-ci possède des étages de plusieurs couleurs.

Les Étages de guilde de magie servent en fin de partie à déterminer le niveau d'Influence auprès des mages d'un joueur.



Alexandre choisit de construire des Étages de guilde de magie. La tuile Menace lui permet de construire jusqu'à quatre étages de sa couleur sur l'emplacement dédié à côté de la cité occupée. Comme il possédait déjà une tour de deux étages sur cette Cité, seuls deux des quatre étages peuvent être ajoutés à sa tour pour atteindre le maximum autorisé. Les deux autres étages non utilisés restent dans sa réserve personnelle.

« Brave Idrakys, grâce à votre aide nous pourrons construire une guilde de magie afin de mieux protéger notre cité. Votre courage sera désormais source d'inspiration et de respect pour tous nos apprentis. »

- Rastascagne, Mage brun-vert de la cité de Beau Bourg -

◆ Attendre

En choisissant l'icône Attendre , le joueur décide de ne pas déplacer son Idrakys et de ne pas lui faire exécuter une action sur la Cité où il se trouve.

« Dans un monde en proie à l'impatience et à la fuite du temps, savoir « attendre » démontre une force d'âme rare et précieuse. »

- Maxime de l'Archimage Ragnor Nelfaro, Prophète des Albâtres -





TROISIÈME PHASE : RENOUVELLEMENT DES TUILES CITÉ

A - Renouveler les tuiles Recrutement et Menace



► Retirer une tuile Recrutement ou Menace du Plateau de jeu :

- Quand un joueur recrute la dernière Unité présente sur une Cité, il doit retirer la tuile Recrutement qui s'y trouve. Cette tuile est alors placée sur la Défausse recrutement **1**.
- Quand un joueur élimine une menace en livrant les Unités nécessaires à la défense de la Cité, il doit retirer la tuile Menace qui s'y trouve. Cette tuile est alors placée sur la Défausse menace **2**.

► Apparition de nouvelles tuiles Recrutement ou Menace sur le Plateau de jeu :

- Quand une tuile Recrutement ou Menace est retirée, il faut aussitôt en placer une nouvelle sur le Plateau de jeu. Si une tuile Recrutement est retirée, prenez la tuile placée sur l'emplacement Prochain recrutement **3** et placez-la sur la Cité correspondante du Plateau de jeu. De même, si une tuile Menace est retirée, prenez dans ce cas la tuile placée sur l'emplacement Prochaine menace **4**.
- Quand une nouvelle tuile Recrutement est placée sur le Plateau de jeu, si une ou plusieurs Unités demandées ne sont plus disponibles dans la Caserne, la tuile reste incomplète. Les emplacements vides ne sont pas remplacés par des Unités d'un autre type.

► Ravitailler l'Échelle de recrutement et l'Échelle des menaces :

- Quand une tuile Recrutement est déplacée sur une Cité, prenez aussitôt la tuile au sommet de la pile Recrutement et placez-la sur l'emplacement Prochain recrutement.



- Quand une tuile Menace est déplacée sur une Cité, prenez aussitôt la tuile au sommet de la pile Menace et placez-la sur l'emplacement Prochaine menace.

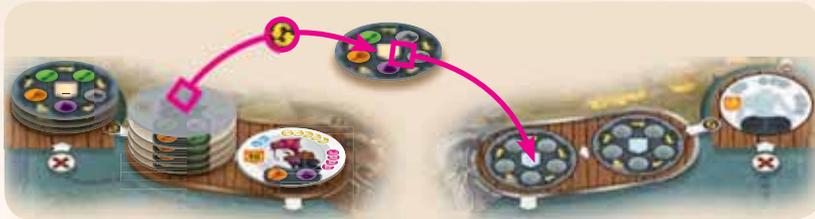


Si une de ces piles, Recrutement ou Menace, est vide, elle est immédiatement ravitaillée :

- Si la pile Recrutement est vide, prenez les tuiles de la Défausse menace et retournez-les face Recrutement. Ces tuiles forment la nouvelle pile Recrutement. **1**
- Si la pile Menace est vide, prenez les tuiles de la Défausse recrutement et retournez-les face Menace. Ces tuiles forment la nouvelle pile Menace. **2**



- S'il n'y a plus de tuiles dans l'une des 2 défausses pour former une nouvelle pile Recrutement ou Menace, alors la case pile Recrutement ou pile Menace reste vide.
- Dans le cas où l'Échelle des recrutements ne possède plus aucune tuile et qu'il est impossible de ravitailler la pile Recrutement, on place alors la tuile du sommet de la pile Menace face recrutement sur l'emplacement Prochain recrutement.



- Dans le cas où l'Échelle des menaces ne possède plus aucune tuile et qu'il est impossible de ravitailler la pile Menace, on procède immédiatement au Réveil des Colosses et aux Renforts. Plusieurs Réveils des Colosses et Renforts peuvent avoir lieu dans la même partie.



Paul recrute la dernière Unité placée sur la tuile Recrutement de la Cité n°8 **1**. Avant de passer à la résolution de l'Ordre du joueur suivant, cette tuile est placée sur la Défausse recrutement **2**.



On prend ensuite la tuile Prochain recrutement **3**, on la place sur la Cité correspondante et on place dessus les 5 Unités indiquées **4**. Enfin, la tuile du sommet de la pile Recrutement est placée sur l'emplacement Prochain recrutement **5**.



Anticiper l'apparition d'une tuile Cité

Les joueurs peuvent anticiper l'apparition d'une tuile Recrutement ou Menace et effectuer leurs Ordres pour l'Année de jeu en conséquence. Pour ce faire, le joueur consulte l'Échelle des recrutements et l'Échelle des menaces pour connaître les prochaines tuiles Recrutement et Menace à être placées sur le Plateau de jeu.



- 1** La tuile n°12 est placée sur l'emplacement Prochaine menace. C'est donc la prochaine tuile Menace à être placée sur le Plateau de jeu. Stéphanie a la quasi-certitude que Paul ou Alexandre vont éliminer une menace durant l'Année de jeu, ce qui implique que la tuile n°12 sera placée sur le Plateau de jeu.
- 2** Par anticipation, elle donne donc comme sixième Ordre à son Idrakys d'éliminer une menace  dans la Cité n°12.
- 3** Conformément à ses prévisions, la tuile Menace n°12 est placée sur le Plateau de jeu. Son 6^e ordre est donc valide, et lui permet d'éliminer la menace qui pèse sur la Cité n°12.

B – Réveil des Colosses et apparition des Renforts

Les tuiles Colosse



Les tuiles Colosse sont composées de deux faces :

- Face recto visible, elles sont dénommées tuiles Colosse endormi. Les tuiles Colosse endormi n'ont aucune incidence sur le jeu.
- Face verso visible, elles sont dénommées tuiles Colosse éveillé. Les tuiles Colosse éveillé sont considérées comme de nouvelles menaces que les joueurs peuvent éliminer.

Le Réveil des Colosses

- 1 Dans le cas où l'Échelle des menaces ne possède plus aucune tuile et qu'il est impossible de ravitailler la pile Menace, on procède au Réveil des Colosses.



- 2 Chaque tuile Colosse endormi placée au sommet de chaque pile Colosse est alors retournée face éveillée.

Dans le cas où :

- il y a encore une ou plusieurs tuiles Colosse éveillé au sommet d'une ou plusieurs piles, laissez-les face éveillée. Ne retournez que les tuiles Colosse endormi visibles du sommet de chaque pile. 1
- il n'y a plus de tuiles Colosse sur une ou plusieurs piles du Repos des Colosses, aucun nouveau Colosse endormi n'est éveillé sur cette pile. 2

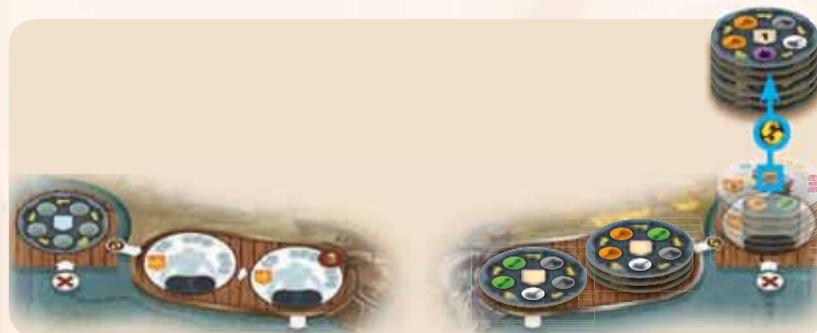


Remarque : quel que soit le cas de figure, procédez à l'Apparition des renforts.

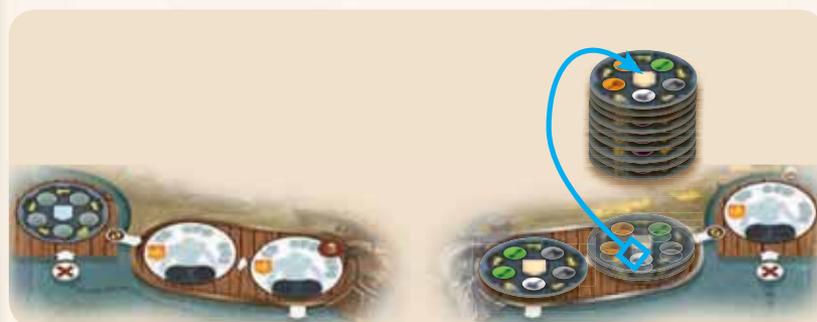
L'Apparition des renforts

Lors du Réveil des Colosses, on procède à l'Apparition des renforts :

- 1 Prenez l'ensemble des tuiles de la Défausse menace et retournez-les.



- 2 Au-dessus de ces tuiles, placez les tuiles de la pile Recrutement.



- 3 Prenez les 2 premières tuiles de cette nouvelle pile : elles forment la nouvelle pile Recrutement. Placez cette pile sur l'emplacement pile Recrutement.

- 4 Mélangez les tuiles restantes, retournez-les : ces tuiles forment la nouvelle pile Menace. Placez cette pile sur l'emplacement dédié à la pile Menace.



- 5 Placez la tuile du sommet de la pile Menace sur l'emplacement dédié à la Prochaine menace.



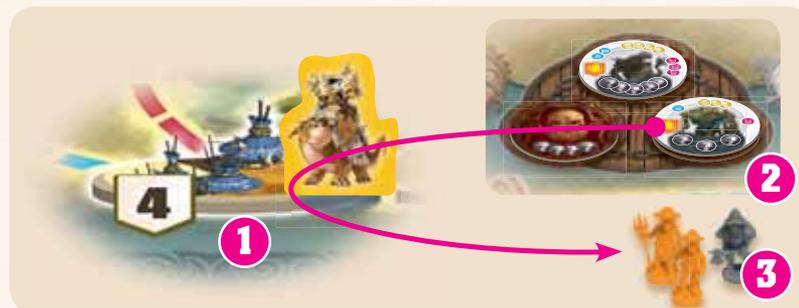
Éliminer une tuile Colosse éveillé

« On prétend que, sous les terres de Xidit, sommeillent de colossaux familiers, bannis et enfermés dans les profondeurs de la terre depuis la nuit des temps. Aucun Mage, même Arus le Déchu, n'aurait réussi à les extirper de leur profond sommeil. Si jamais ils existent, quel sinistre effet pourrait avoir le Noir Fléau du Sud sur ces créatures ? »

- Discours d'Eolis lors du Conseil des Arcanes en 15 des Daenerys -

Une tuile Colosse éveillé constitue une nouvelle menace. Les joueurs peuvent l'éliminer au même titre qu'une tuile Menace. Cependant, les exceptions suivantes s'appliquent :

- Les tuiles Colosse éveillé ne sont associées à aucune Cité. Elles peuvent donc être éliminées sur n'importe quelle Cité, à condition que celle-ci ne possède aucune tuile Cité (menace ou recrutement) sur elle.
- Pour éliminer une tuile Colosse éveillé, le type d'Unités nécessaire n'est pas imposé. Pour chaque icône présente sur la tuile, un joueur doit prendre derrière son Paravent 1 Unité de son choix et la replacer sur la Caserne.
- Il est impossible d'éliminer une tuile Menace et une tuile Colosse ou plusieurs tuiles Colosse sur la même Cité durant la même Année de jeu.
- Lorsqu'une tuile Colosse éveillé est éliminée, elle est rangée dans la boîte de jeu.
- Lorsque qu'il n'y a pas ou plus de tuile Menace ou Recrutement sur une Cité au moment où un joueur effectue une action et qu'une tuile Colosse éveillé est encore disponible, il n'est pas obligé d'éliminer ce Colosse.



Alexandre se trouve sur la Cité n°4 où aucune tuile Cité n'est présente 1 et où il n'a effectué aucune action lors de ce tour. L'Ordre donné à son Idrakys est d'effectuer une action. Il y a 2 tuiles Colosse éveillé sur le Repos des Colosses. Il décide donc d'éliminer le Colosse qui ne nécessite que 3 Unités pour être éliminé 2. Il replace donc sur la Caserne depuis son Paravent 3 Unités de son choix 3. La tuile Colosse éliminée est remise dans la boîte.



QUATRIÈME PHASE : RECENSEMENT DES ARMÉES

À la fin des Années de jeu 4, 8 et 12 a lieu un Recensement des armées. Les joueurs qui sont majoritaires sur chaque type d'Unité reçoivent une gratification de la part des grands nobles du royaume.

« Afin que tout un chacun contribue à l'effort de guerre et à la défense du Royaume, il a été décrété que la Chambre des Nobles et le Conseil des Arcanes apporteront leur soutien à chaque Idrakys sachant préserver les armées qu'ils enrôlent. »

- Décret 1.5 AC/DC publié en 76 des Barbarys -

On procède à un recensement de chaque type d'Unité : Milices Paysannes / Archers / Infanteries / Prêtres / Mages de bataille.

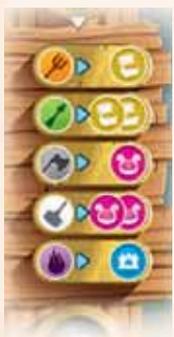
Les joueurs prennent secrètement dans une de leurs mains, en provenance de leur Paravent, le nombre d'Unités du premier type (Milices Paysannes) qu'ils souhaitent révéler à la vue de tous. En aucun cas un joueur n'est obligé de révéler toutes ses Unités.

Tous les joueurs ouvrent leur main simultanément. Le joueur qui révèle le plus d'Unités du type indiqué reçoit une récompense.

On procède ensuite de la même façon pour les quatre autres types d'Unités restants.

Remarque : après chaque Recensement des armées, les Unités révélées sont replacées derrière le Paravent des joueurs.





- Le joueur possédant le plus de Milices Paysannes reçoit 1 jeton Forain d'or de valeur 1.
- Le joueur possédant le plus d'Archers reçoit 2 jetons Forains d'or de valeur 1.
- Le joueur possédant le plus d'Infanteries peut placer 1 jeton Barde dans une région adjacente à son Idrakys.
- Le joueur possédant le plus de Prêtres peut placer 2 jetons Barde dans une ou deux régions adjacente(s) à son Idrakys.
- Le joueur possédant le plus de Mages de bataille peut augmenter d'un étage une de ses guildes de magie déjà construite.

Remarque : un joueur qui n'a pas encore construit de guilde de magie place l'étage supplémentaire qu'il vient de recevoir derrière son Paravent. Dès qu'il lui est possible d'ajouter cet étage à d'autres étages d'une guilde de magie lui appartenant, le joueur doit le placer sur le Plateau de jeu.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs majoritaires sur l'un des recensements, ils reçoivent ou posent à la place 1 jeton Forain d'or, 1 jeton Barde ou 1 Étage de guilde de magie – selon le type de récompense offert par les grands nobles.

Remarque : pour le placement de jetons Barde par des joueurs à égalité, on doit respecter le sens du jeu (le joueur le plus proche du marqueur Premier joueur est le premier à placer son jeton Barde).



Stéphane, Paul, Stéphanie et Alexandre procèdent à un recensement de leurs Prêtres. Stéphane et Paul révèlent chacun 1 Prêtre, Alexandre n'en révèle aucun et Stéphanie en révèle 2. Stéphanie est majoritaire et peut placer par conséquent 2 jetons Barde au total dans une ou deux régions adjacentes à son Idrakys.



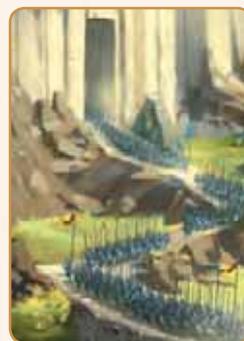
CINQUIÈME PHASE : FIN DE L'ANNÉE DE JEU

Quand l'ensemble des joueurs a effectué tous ses Ordres pour l'Année de jeu ou après le Recensement des armées en Année 4 et 8, le pion Année est avancé d'une case. Le premier joueur passe le marqueur Premier joueur à son voisin de gauche. On commence alors une nouvelle Année de jeu à partir de la première Phase.



SIXIÈME PHASE : FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève une fois la douzième Année de jeu écoulée, après le dernier Recensement des armées effectué.



À la fin de la partie, 3 décomptes successifs ont lieu. Chaque décompte établit le classement des joueurs selon leur niveau de Richesse, leur niveau d'Influence auprès des mages ou leur niveau de Renommée dans le royaume. Lors du premier décompte, un joueur est éliminé (2 joueurs dans les parties à 5 joueurs). Lors du deuxième décompte, un autre joueur est éliminé parmi les joueurs restants. Enfin, lors du troisième décompte, un dernier joueur est éliminé parmi les deux joueurs restants. Il ne reste plus qu'un joueur en lice, lequel est déclaré vainqueur.



Les 3 tuiles Décompte

Le Tableau des exploits se divise en 3 colonnes. Chaque colonne possède une tuile Décompte ❶.

Il existe 3 tuiles Décompte :



Au-dessus de chacune de ces tuiles sont présentes 5 cases ❷. Ces cases servent à établir le classement des joueurs lors de chacun des 3 décomptes.

Remarque : l'ordre des tuiles Décompte est aléatoire pour chaque partie.



Le premier décompte

Identifiez la première tuile Décompte et procédez au premier décompte.

S'il s'agit de la tuile Décompte du niveau de Richesse :

Le niveau de Richesse d'un joueur est égal à la valeur totale indiquée sur les jetons Forains d'or qu'il a accumulés tout au long de la partie.



Chaque joueur indique son niveau de Richesse sur la Piste de score à l'aide de l'un de ses 3 marqueurs Score actif.

« Le système économique de Xidit se base sur quatre catégories de monnaie : le Carrain d'étain, le Verrain en verre, le Mondain taillé dans les cristaux et le Forain lui-même représenté par trois types de pièces. Un seul Forain d'or équivaut à 1000 Carrains. »

- Traité économico-arcanique : Comment dépenser à Xidit ? -

S'il s'agit de la tuile Décompte du niveau d'Influence auprès des mages :

Le niveau d'Influence auprès des mages d'un joueur est égal au nombre d'Étages de guilde de magie à sa couleur placés sur le Plateau de jeu.

Remarque : si un joueur possède un ou plusieurs Étages de guilde de magie derrière son Paravent qu'il n'a pas pu placer sur le plateau de jeu durant la partie (toutes ses guildes de Magie comportaient déjà 4 étages), ces Étages ne sont pas pris en compte lors du décompte du niveau d'Influence auprès des mages.



Chaque joueur indique son niveau d'Influence auprès des mages sur la Piste de score à l'aide de l'un de ses 3 marqueurs Score actif.

S'il s'agit de la tuile Décompte du niveau de Renommée dans le royaume :

Pour évaluer le niveau de Renommée dans le royaume de chaque joueur, toutes les régions du plateau possédant des jetons Barde sont examinées. Le contenu du Bastion est alors révélé.

Pour chacune des régions, le joueur possédant le plus de jetons Barde marque autant de points de Renommée que la valeur maximale indiquée sur le cartouche de la région. Le second joueur avec le plus de jetons Barde présents reçoit autant de points de Renommée que la valeur minimale indiquée sur le cartouche de la région.

- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, tous remportent autant de points de Renommée que la valeur maximale indiquée sur le cartouche de la région. Si une égalité pour la première place a lieu, les points attribués pour la deuxième place ne sont pas attribués.
- Si, pour attribuer une deuxième place, plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit autant de points de Renommée que la valeur minimale indiquée sur le cartouche de la région.



Le niveau de Renommée dans le royaume que possède un joueur est égal à la valeur totale des points de Renommée ainsi accumulés.

Chaque joueur indique son niveau de Renommée dans le royaume sur la Piste de score à l'aide de l'un de ses 3 marqueurs Score actif.

Classement des joueurs lors du premier décompte

Le joueur ayant le marqueur Score joueur actif le plus élevé sur la Piste de score le déplace sur la case du sommet de la colonne n°1 du Tableau des exploits. Le joueur ayant le second marqueur Score joueur actif le plus élevé sur la Piste de score déplace son marqueur Score joueur actif sur la case suivante du Tableau des exploits dans la même colonne. Procédez de la même façon pour les joueurs suivants jusqu'à établir un classement final. En cas d'égalité, les joueurs superposent leurs marqueurs Score joueur actif sur le Tableau des exploits.

Gestion des égalités

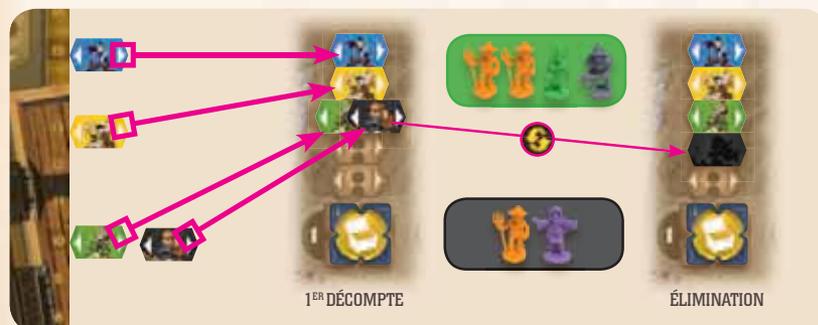
Si plusieurs joueurs sont à égalité sur le tableau des exploits, on les départage en comparant leur nombre total d'unités possédées derrière leur paravent. Celui qui en possède le plus est classé devant. Les marqueurs score superposés peuvent alors être séparés. Si l'égalité subsiste, c'est le joueur le plus éloigné du marqueur Premier joueur (dans le sens du jeu) qui est considéré le mieux classé.

Élimination d'un joueur

Une fois le classement établi, le joueur ayant le niveau le plus faible est éliminé. Pour signaler son élimination, le marqueur Score joueur actif de ce joueur est retourné face Éliminé sur le Tableau des exploits.



Important : à 5 joueurs, lors du premier décompte, 2 joueurs sont éliminés.



Lors du décompte du niveau de Richesse, Stéphanie et Paul sont à égalité sur la dernière place et possèdent chacun 10 Forains d'or. On regarde alors le nombre d'Unités qu'ils ont derrière leur Paravent. Stéphanie a un total de 2 Unités alors que Paul en possède 4. Stéphanie est donc éliminée et son marqueur Score joueur actif est retourné face Éliminé.

Deuxième et troisième décompte

Pour le deuxième et troisième décompte, procédez de la même façon que pour le premier, à la seule différence que les marqueurs Score des joueurs déjà éliminés lors d'un précédent décompte sont placés face Éliminé. Ces marqueurs Score face Éliminé ne sont pas pris en compte pour déterminer le joueur ayant le niveau le plus faible lors de ce nouveau décompte.

À l'issue du troisième décompte, l'unique joueur ayant encore son marqueur Score joueur face active est déclaré vainqueur et « Sauveur du Royaume ».



Lors du deuxième décompte, les niveaux d'Influence auprès des mages de Paul, Stéphanie, Alexandre et Stéphane sont respectivement de 12, 11, 9 et 8. Paul place son marqueur Score sur la première case, puis c'est au tour de Stéphanie, Alexandre et Stéphane. Tous les marqueurs Score sont placés face Active, sauf Stéphanie qui place le sien face Éliminé puisqu'elle a déjà été éliminé lors du premier décompte. Parmi les 3 joueurs ayant encore leur marqueur Score face active, Stéphane étant le moins bien classé il retourne son marqueur Score face Éliminé.

Lors du troisième décompte, les niveaux de Renommée dans le royaume de Stéphanie, Paul, Alexandre et Stéphane sont respectivement de 18, 16, 15 et 12. Stéphanie et Stéphane placent leur marqueur Score face Éliminé puisqu'ils ont été éliminés lors des deux précédents décomptes, à contrario de Paul et d'Alexandre. Paul étant mieux classé qu'Alexandre lors de ce troisième décompte, il est déclaré Sauveur du Royaume.

« Après 12 longues années de lutte, le Noir Fléau du Sud disparut aussi soudainement qu'il était apparu. Les Idrakys furent rappelés dans leurs familles et cessèrent d'arpenter le Royaume de nouveau restauré. Les créatures reprirent leurs esprits et retournèrent à la vie sauvage ou près de leurs maîtres Mages. Mais l'Histoire cruelle ne retint de tous les Idrakys qu'un seul nom : celui du Sauveur du Royaume qui contribua le plus vaillamment à la défense de Xidit. Quant au Noir Fléau, si vous vous posez des questions telles que « Comment ? Par qui ? Pourquoi ? », sachez que ceci est une autre histoire... »

- Histoire d'un Fléau oublié, Picatryx, Epilogue Tome I -



Variantes

Remarque : les deux variantes proposées ci-dessous peuvent être ou non jouées ensemble.



Parties à 3 joueurs – Le joueur neutre

- Les régions **1** et **2** sont indisponibles dans la partie : placez un marqueur Vide sur le cartouche de chacune de ces régions.



Remarque : au cours de la partie, les joueurs peuvent se déplacer sur une Cité présente autour d'une région qui possède un marqueur Vide. Toutes les Cités peuvent être traversées, même si la tuile de la Cité n'est pas dans la partie (ex : Cité n° 21). Les joueurs peuvent ainsi traverser toutes les 21 Cités du Plateau de jeu et même y éliminer des Colosses éveillés. Dans ce cas, si un Colosse est éliminé, aucun jeton Barde ne peut être placé dans une région indisponible. Cependant, les joueurs peuvent construire des Étages de guilde de Magie bordant les régions indisponibles.



MISE EN PLACE

La mise en place à 3 joueurs change légèrement :

- À 3 joueurs, utilisez les 18 tuiles Cité avec le symbole .
- Les tuiles Recrutement n'accueillent que 4 Unités au lieu de 5 dans une partie à 4 ou 5 joueurs.

- Uniquement 4 tuiles Recrutement et 4 tuiles Menace sont placées sur le Plateau de jeu (au lieu de 5).
- Les 3 tuiles Décompte sont placées sur la face  visible.
- Le joueur neutre ne participe pas aux phases de Recensement des armées et n'évolue pas sur le Plateau de jeu.
- Installez le plateau Joueur neutre à côté du Plateau de jeu.
- Placez un marqueur Joueur neutre sur la case 6 du plateau Joueur neutre, sur la colonne dont le symbole correspond à la première tuile Décompte ; un second sur la case 5, sur la colonne dont le symbole correspond à la deuxième tuile Décompte ; et un dernier sur la case 4, sur la colonne dont le symbole correspond à la troisième tuile Décompte.



Remarque : pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez attribuer au joueur neutre un niveau de 7 points pour le premier décompte, 6 pour le second et 5 pour le dernier.

- Le reste de la mise en place est similaire à une partie à 4/5 joueurs.



FONCTIONNEMENT DU JOUEUR NEUTRE

Au début de la partie, le joueur neutre possède déjà un niveau d'Influence auprès des mages, un niveau de Richesse ainsi qu'un niveau de Renommée dans le royaume. Ces niveaux sont signalés par les 3 marqueurs Joueur neutre sur le plateau Joueur neutre. Au cours du jeu, à chaque fois qu'un joueur élimine une menace, il doit avancer d'une case l'un des marqueurs Joueur neutre sur le plateau Joueur neutre afin d'augmenter son niveau d'Influence auprès des mages, son niveau de Richesse ou bien son niveau de Renommée dans le royaume.



Stéphanie élimine une menace et décide d'augmenter le niveau de Richesse du joueur neutre.

On désigne le vainqueur en procédant au même processus d'élimination qu'à 4 joueurs, en incluant les points accumulés par le joueur neutre. Il est donc possible que le joueur neutre élimine des joueurs. Si le joueur neutre se retrouve à égalité sur l'un des décomptes avec l'un des autres joueurs, le joueur neutre est éliminé.



Version courte en 9 Années de jeu

Pour jouer une partie plus rapide en uniquement 9 Années de jeu, les adaptations suivantes sont nécessaires :

- Placez les tuiles Calendrier sur le Calendrier du Plateau de jeu de façon à le limiter à 9 Années de jeu.
- Le Recensement des armées a lieu à la fin des troisième, sixième et neuvième Année de jeu.

Moins de Cités et de régions sont disponibles :

- À 5 joueurs, enlevez les tuiles Cité n° 20 et 21 et placez un marqueur Vide sur la région **2**.
- À 4 joueurs, enlevez les tuiles n° 19, 20 et 21 et placez un marqueur Vide sur les régions **1** et **2**.
- À 3 joueurs, enlevez les tuiles n° 14 et 18 (utilisez le paquet de tuiles contenant le symbole ) et placez des marqueurs Vide sur les régions **1** et **2**.

Le reste du jeu se déroule de la même façon que le jeu version longue.

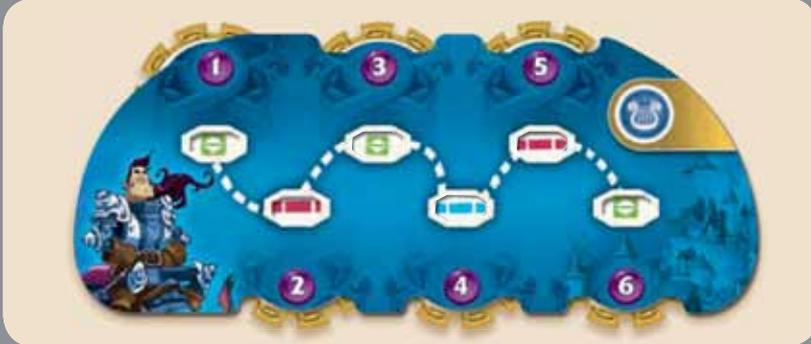




Exemple de tour d'un joueur

Le joueur bleu est désigné Premier joueur et débute son tour dans la Cité n°7. Il possède déjà derrière son Paravent 2 Milices Paysannes, 2 Archers et 1 Prêtre.

Ses 6 ordres pour l'Année de jeu sont les suivants :



Résolution des Ordres :

1 Premier tour : – Une tuile Recrutement est placée sur la Cité n°7 et 3 Unités sont encore présentes : 1 Archer, 1 Infanterie et 1 Mage de bataille. Le joueur recrute donc 1 Archer, qui est l'Unité la moins puissante disponible, et le place derrière son Paravent.

▶ Les autres joueurs effectuent leur premier Ordre.

2 Deuxième tour : – le joueur déplace son Idrakys de la Cité n°7 vers la Cité n°6 en suivant le Chemin rouge.

▶ Les autres joueurs effectuent leur deuxième Ordre.

3 Troisième tour : – 5 Unités sont présentes sur la Cité n°6 : 1 Milice Paysanne, 2 Archers, 1 Infanterie et 1 Mage de bataille. Le joueur recrute

l'Unité la moins puissante disponible (c'est-à-dire la Milice Paysanne), qu'il place derrière son Paravent.

▶ Les autres joueurs effectuent leur troisième Ordre.

4 Quatrième tour : – le joueur déplace son Idrakys de la Cité n°6 vers la Cité n°11 en suivant le Chemin bleu.

▶ Les autres joueurs effectuent leur quatrième Ordre.

5 Cinquième tour : – le joueur déplace son Idrakys de la Cité n°11 vers la Cité n°17 en suivant le Chemin rouge.

▶ Les autres joueurs effectuent leur cinquième Ordre.

6 Sixième tour : – Le joueur livre au suzerain de la Cité n°17 les Unités dont elle a besoin pour éliminer la menace, soit 1 Milice Paysanne, 1 Archer et 1 Prêtre. Il prend ces Unités derrière son Paravent puis les replace sur la Caserne. Comme récompense, le joueur choisit de construire une guilde de magie de 3 étages sur cette Cité et de placer 3 jetons Barde dans les régions adjacentes à son Idrakys (il ne veut pas prendre de jetons Forain d'or cette fois-ci). Il décide de placer 1 de ses jetons Barde sur la région enneigée et les 2 autres à l'intérieur du Bastion dans la région centrale.

La tuile Menace présente sur la Cité est alors retirée du Plateau de jeu et placée sur la Défausse menace. Une nouvelle tuile Menace est placée sur une Cité : il s'agit de la tuile n°14 qui est présente sur l'emplacement Prochaine menace. Enfin, la tuile placée au sommet de la pile Menace est alors placée sur la case Prochaine menace.

▶ Les autres joueurs effectuent leur sixième et dernier Ordre de l'Année de jeu.

▶ Le marqueur Premier joueur est passé au joueur à gauche du joueur bleu.



Vous avez aimé explorer le Royaume de Xidit ?

Devenez maintenant le nouvel Archimage du Royaume en jouant à...

Seasons



Incarnez un Mage, récoltez des énergies, invoquez des sorts, accumulez des cristaux et remportez le Tournoi des 12 Saisons !

Libellud

www.libellud.com

Studio de création : Libellud

Auteur : Régis Bonnessée

Illustrateurs : Naïade & Stéphane Gantiez

Traduction : Andy Seaward

Relecture : Stéphane Fantini & Stephan Brunell

Remerciements :

Adrien, Alexis, Amélie, Andy, Anna, Arnaud, Barbora, Catalina, Cathy, Chloé, Clément, Emmanuel, Etienne, François, Ghislain, Guillaume, Hélène, Mathieu, Maxime, Nicolas, Oriane, Pascal, Paul, Quentin, Victor, Yves.

20



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

2014-1/LOX01FR/CHP001