

LIVRET DE REGLES



HISTOIRE

Longtemps après la fin du temps des Hommes, les quelques survivants de l'humanité se sont de nouveau approprié le monde sur les ruines des anciennes civilisations.

Au sein de l'Archipel des Six, les clans vivent selon une réinterprétation absurde du Bushido. Vous incarnez un Daimyo, un chef de clan souhaitant devenir le nouvel Empereur de cet archipel.

Pour cela, gagnez en popularité ! Envoyez vos Gouverneurs influencer sur les populations locales, méfiez-vous des Ombres assassines, tandis que vos Fouilleurs iront déterrer les reliques glorieuses de l'ancien temps. Emparez-vous de cet archipel avec l'aide des nouveaux héros de ce monde !

OBJECTIF

Dans Daimyo, vous incarnez le leader d'un clan qui souhaite devenir empereur. À la fin de la 5^e manche, le joueur qui aura marqué le plus de Points de Popularité (PP) sera proclamé empereur.

Il y a 4 axes majeurs pour gagner des Points de Popularité :

PENDANT LA PARTIE

L'INFLUENCE : À la fin de chaque manche, vous gagnez des Points de Popularité selon votre niveau d'influence sur chaque île.

À LA FIN DE LA PARTIE

LES RELIQUES : Vous gagnez des Points de Popularité en fonction du nombre de reliques que vous avez reconstituées.

LES BÂTIMENTS : Vous gagnez des Points de Popularité en fonction du nombre de bâtiments de chaque type que vous avez construits.

LES HÉROS : Les joueurs dont les valeurs d'armée et d'or cumulées sont les plus importantes gagnent des Points de Popularité.

Vous gagnez également des Points de Popularité en fin de partie si vous possédez le Casque de Puissance et pour chaque groupe de 5 ressources (☉, ☽, ☾) qu'il vous reste.

☯ 21 cartes Mode Solo



MATÉRIEL

☯ 1 plateau central



☯ 4 plateaux Clan



☯ 8 mini-plateaux Construction



☯ 32 tuiles Action Bonus



☯ 13 dés (5 rouge, 5 vert, 3 bleu)



☯ 72 tuiles Relique + 1 sac de rangement



☯ 3 tuiles Villageois, 1 jeton Casque de Puissance, 1 jeton Marqueur de manche



☯ 118 jetons Ressource (32 ☉, 32 ☽, 27 ☾ et 27 ☾)



☯ 12 cartes Objectif



☯ 40 cartes Héros



☯ 12 cartes Héros de clan (3 par clan)



☯ 4 cartes Aide de jeu



☯ 32 meeples Gouverneur (8 par clan)



☯ 12 meeples Ombre (3 par clan)



☯ 4 meeples Fouilleur (1 par clan)



☯ 16 pions Tour Radio (4 par clan)



☯ 16 pions Techno-Ferme (4 par clan)



☯ 24 pions Relique (6 par clan)



☯ 36 pions Clan (9 par clan)



☯ 16 jetons Objectif (4 par clan)



☯ 4 jetons Score (1 par clan)



MISE EN PLACE

PLATEAU CENTRAL

1 Placez le plateau central au milieu de la table. Utilisez la face dont le symbole en bas à droite du plateau correspond à votre nombre de joueurs.

- ☞ En solo, vous jouez avec les îles de couleur bleue, rouge, jaune et violette.
- ☞ À 2 joueurs, vous jouez avec les îles de couleur bleue, rouge, jaune et violette. Lisez «Mode 2 joueurs», page 15 pour les règles additionnelles.
- ☞ À 3 joueurs, vous jouez avec les îles de couleur bleue, rouge, jaune, violette et verte.
- ☞ À 4 joueurs, vous jouez avec toute les îles.

2 Placez les ressources , ,  et  à côté du plateau pour former la réserve générale.

3 Placez le jeton Marqueur de manche sur la 1^{re} case Manche du plateau.

4 Mélangez les cartes Héros pour composer une pioche que vous placez face cachée à côté du plateau, puis placez les 5 premières cartes Héros de la pioche face visible pour constituer le marché des héros. La première carte de la pioche doit toujours être face visible.

5 Placez les 3 tuiles Villageois dans le village de l'île centrale. La face «Déplacez 1 gouverneur, et récoltez la ressource»  doit être visible. Les autres tuiles peuvent être mises au hasard.

6 Placez les dés sur l'île centrale en fonction du nombre de joueurs. Les dés non utilisés sont remis dans la boîte :

- ☞ À 1 joueur : 2 , 3 , 3 .
- ☞ À 2 joueurs : 3 , 4 , 4 .
- ☞ À 3 joueurs : 2 , 4 , 4 .
- ☞ À 4 joueurs : jouez avec tous les dés

7 Placez les tuiles Relique dans le sac en fonction du nombre de joueurs (vous ne jouez qu'avec les tuiles de la couleur des îles utilisées). Les tuiles excédentaires sont remises dans la boîte.

- ☞ À 1 et 2 joueurs : retirez les tuiles Relique vertes et noires.
- ☞ À 3 joueurs : retirez les tuiles Relique noires.
- ☞ À 4 joueurs : jouez avec toutes les tuiles Relique.

8 Piochez au hasard 3 tuiles Relique par île et placez-les face Stockage dans le no man's land de chaque île avec lesquelles vous allez jouer.

9 Laissez une place pour le marché noir à côté du plateau et placez-y 3 tuiles Relique face visible que vous piochez au hasard.

10 Tirez 4 mini-cartes Objectif (3 vertes et 1 orange) au hasard, et placez-les à côté du plateau.

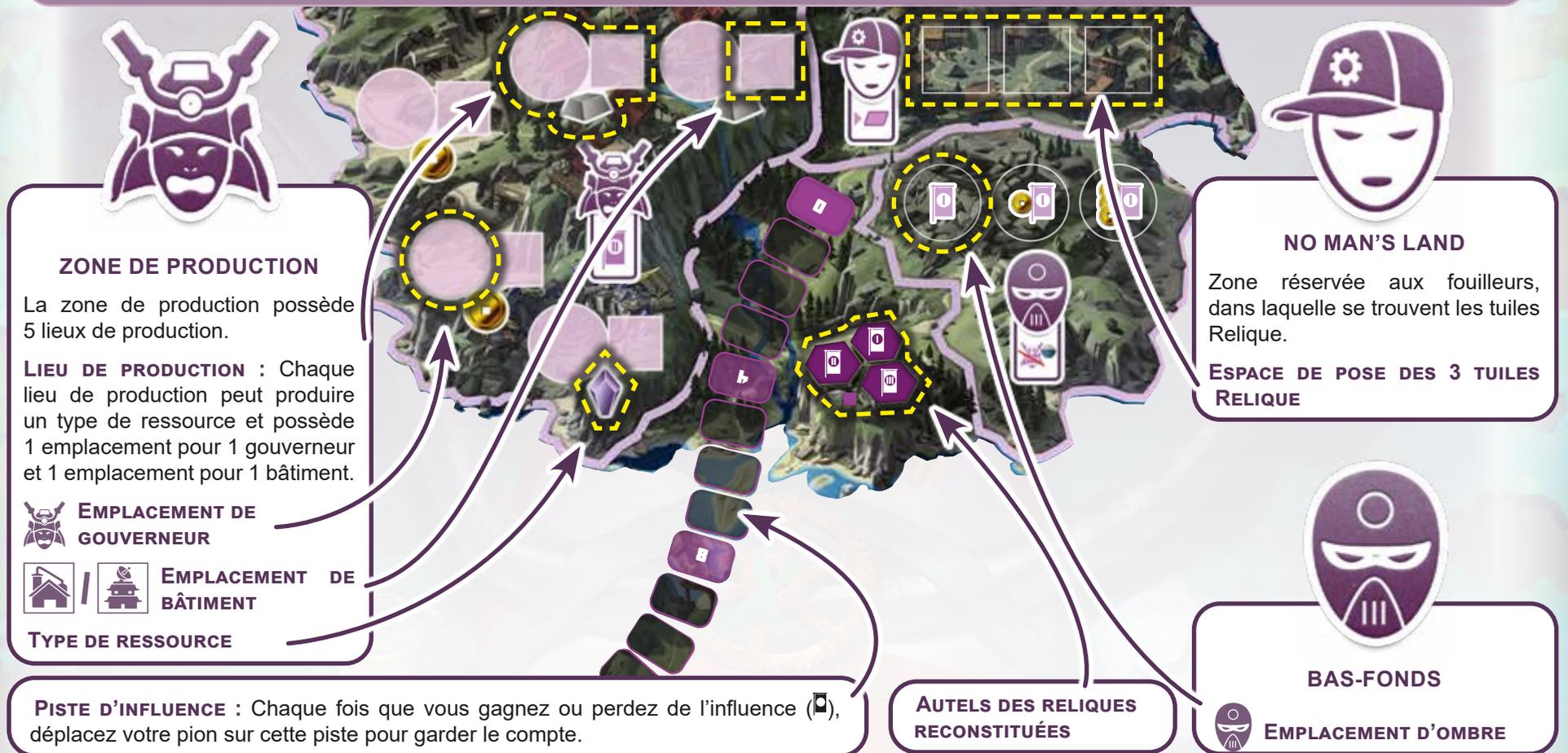
11 Choisissez un 1^{er} joueur, et donnez lui le Casque de Puissance.

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



DESRIPTIF D'UNE ÎLE

Chaque île est constituée d'une zone de production, d'un bas-fonds, d'un no man's land, de 3 autels pour poser les reliques reconstituées et d'une piste d'influence.

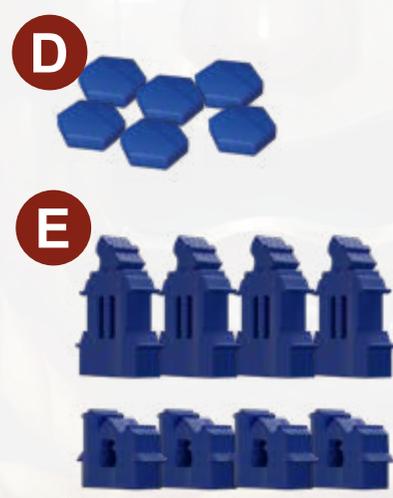


CHOISISSEZ VOTRE CLAN

- 🗡️ le clan Nature 🌿, axé sur la récolte de ressources.
- 🗡️ le clan Techno 🏠, fasciné par les reliques.
- 🗡️ le clan Nomade 🏠, expert en mobilité.
- 🗡️ le clan Noble 🌿, riche et fédérateur.

PRENEZ :

- A** Votre plateau Clan.
- B** Vos 3 cartes Héros de clan que vous mélangez et posez, face cachée, à gauche de votre plateau Clan, pour composer une pioche Héros, en laissant suffisamment de place pour une défausse à côté. Piochez 2 cartes de votre pioche Héros pour composer votre main de départ.
- C** Vos 9 pions Clan. Placez-en un sur la case 0 des pistes d'influence de chaque île avec lesquelles vous jouez, un sur la case 0 de la piste des Points de Popularité du plateau central, un sur la première case (🗳️) de la piste de recrutement de votre plateau Clan et un sur la première case (indiquant 3) de votre jauge de stockage. Les pions non-utilisés sont remis dans la boîte.
- D** Les 6 pions Relique de votre couleur.
- E** Les 4 techno-fermes et les 4 tours radio de votre clan.
- F** Les 12 unités de votre clan :
 - 🗡️ 8 gouverneurs
 - 🗡️ 3 ombres
 - 🗡️ 1 fouilleur



LE PLATEAU CLAN

Prenez **1 MINI-PLATEAU CONSTRUCTION TECHNO-FERME** et **1 MINI-PLATEAU CONSTRUCTION TOUR RADIO**. Pour vos premières parties, utilisez les versions de base (montrant des formes vides dans les coins de tuiles, telles que ○, □, ...). Lorsque tous les joueurs maîtriseront le jeu, vous pourrez drafter les versions avancées (montrant des formes remplies telle que ●, ■, ...). Pour ce faire, placez les 8 mini-plateaux au centre de la table, face avancée visible. En commençant par le 1^{er} joueur et dans l'ordre du tour, choisissez chacun un plateau. Puis, à partir du dernier joueur et dans le sens inverse, choisissez votre deuxième plateau.



1 AJOUTEZ VOS 2 MINI-PLATEAUX CONSTRUCTION à droite de votre plateau Clan.

2 PLACEZ LES TUILES ACTION BONUS sur les emplacements correspondants de vos plateaux Construction (vérifiez la forme, la couleur et le remplissage du symbole en bas à gauche de la tuile).

3 Obtenez les **RESSOURCES DE DÉPART** indiquées en bas de vos plateaux, dans la zone blanche.

4 Ajoutez **LES PIONS BÂTIMENT** de votre couleur sur les tuiles correspondantes des mini-plateaux Construction.

LES UNITÉS

- ☞ Le 1^{er} joueur choisit une île et y place un gouverneur sur un lieu de production qui produit du ○. Il place son fouilleur dans le no man's land de cette île. Puis chaque joueur, dans le sens horaire, fait la même chose avec une île différente.
- ☞ En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur place un deuxième gouverneur dans un lieu de production libre du plateau.
- ☞ Avancez vos pions Clan sur les pistes d'influence de chaque île où vous avez des gouverneurs (+2 influences par gouverneur de votre couleur).



Exemple : Capucine place son gouverneur sur l'île violette, puis avance son pion de 2 sur la piste d'influence de l'île.

LIEU DE PRODUCTION LIBRE : Les lieux de production possèdent un emplacement de gouverneur rond et un de bâtiment carré. Lorsqu'un emplacement est déjà occupé vous ne pouvez pas vous y placer. Si l'emplacement est vide, il est libre.



Vous pouvez placer un gouverneur dans un lieu de production où il y a déjà un bâtiment, **MÊME D'UN AUTRE JOUEUR**, ou construire un bâtiment dans un lieu de production où il y a déjà un gouverneur, même d'un autre joueur.

🌸 DÉROULEMENT DE LA PARTIE 🌸

Une partie se joue en 5 manches. Chaque manche se décompose en 3 phases :

- 🎲 Lancer les dés
- 🎲 Tours des joueurs
- 🎲 Fin de la manche

LANCER LES DÉS

Le 1^{er} joueur lance les dés, puis les classe en colonne par valeur sur l'île au milieu du plateau central pour que tout le monde puisse les voir.



TOURS DES JOUEURS

Cette phase se déroule dans le sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur (celui qui a fini le tour précédent en possession du Casque de Puissance).

Lorsque c'est à vous de jouer, choisissez un dé et placez-le sur une case Action Principale libre de votre plateau Clan de la même couleur que le dé choisi.



Réalisez l'action principale associée au dé et éventuellement une ou plusieurs actions Bonus (cf. p.12).

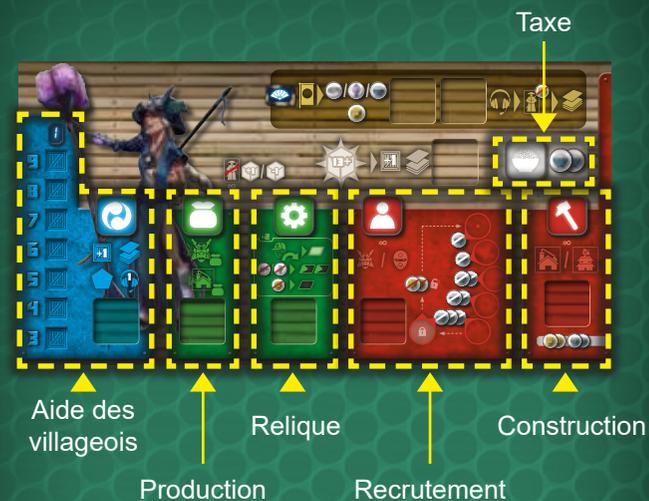
Les actions principales et Bonus peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez, par exemple, commencer par les actions Bonus avant votre action principale.

Vous devez terminer intégralement une action principale ou Bonus avant d'en entamer une autre.

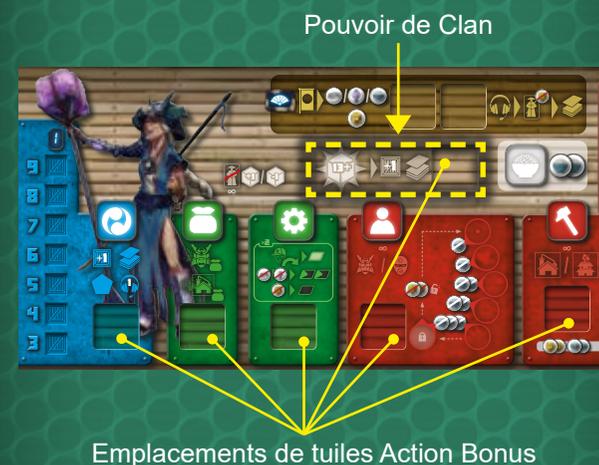
Lorsque vous avez résolu votre action principale et éventuellement vos actions Bonus, c'est au joueur à votre gauche de jouer son tour.

Lorsque tout le monde a joué trois tours (c'est-à-dire que tout le monde a placé trois dés), passez à la phase Fin de la manche.

ACTIONS PRINCIPALES



ACTION BONUS



Emplacements de tuiles Action Bonus

BONUS DE FIN DE MANCHE



Emplacements de tuiles Action Bonus

ACTIONS PRINCIPALES

Le plateau Clan contient 5 actions principales (1 bleue, 2 vertes et 2 rouges). Lors d'une action principale, seule la couleur du dé est prise en compte. La valeur du dé n'a pas d'incidence. Lorsque vous activez une action principale, vous devez la réaliser dans son entièreté avant d'entamer une autre action.

BLEU – AIDE DES VILLAGEOIS



Vous faites appel aux services des villageois pour aider votre clan.

Réalisez dans l'ordre les 4 actions suivantes :



Augmentez votre capacité de stockage de 1. La capacité de stockage est le nombre maximum de tuiles Reliques ou de reliques reconstituées que vous pouvez conserver. Si vous avez atteint votre capacité de stockage maximum (9), gagnez 1 Point de Popularité pour chaque nouvelle augmentation.



Piochez 1 carte Héros de votre pioche Héros et ajoutez-la à votre main. Si votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour recomposer une pioche.



Uniquement si vous êtes le premier joueur du tour à avoir pris un dé bleu, récupérez le Casque de Puissance. L'ordre du tour ne changera qu'à la phase de fin de la manche.



Activez 1 tuile Villageois, réalisez l'effet de sa face visible, puis retournez-la sur son autre face, dévoilant ainsi un nouvel effet pour les joueurs suivants.



Obtenez 1  ou 1 .



Obtenez 1  et 1 .



Augmentez votre capacité de stockage de 1.



Déplacez 1 de vos gouverneurs, récoltez la ressource de son lieu de production d'arrivée.



Obtenez 1 tuile Relique du no man's land où se trouve votre fouilleur.



Piochez 2 cartes depuis votre pioche Héros.

Exemple : Capucine choisit l'action Aide des Villageois. Elle augmente sa capacité de stockage de 1, puis elle pioche une carte Héros depuis sa pioche Héros, et active ensuite une tuile Villageois pour obtenir 1  (elle retourne ensuite la tuile Villageois). Comme Greg a déjà joué cette action pendant cette manche, elle ne récupère pas le Casque de Puissance.



VERT - PRODUCTION



Récoltez les ressources des lieux de production où se trouvent vos gouverneurs et vos techno-fermes.

☞ Obtenez la ressource de chaque lieu de production où se trouve un de vos gouverneurs.



☞ Obtenez la ressource de chaque lieu de production où se trouve une de vos techno-fermes.



NOTE : Si vous possédez 1 gouverneur et 1 techno-ferme sur le même lieu de production, vous obtenez 2 fois la ressource.

Un gouverneur ou une techno-ferme adverse, dans le même lieu de production que vous, ne vous empêche pas de récolter.



VERT - RELIQUE



Fouillez les no man's land à la recherche de reliques de l'ancien monde.



Vous devez d'abord déplacer votre fouilleur sur le no man's land d'une autre île, PUIS prendre 1 tuile Relique parmi les 3 disponibles, et la placer dans votre stockage (voir plus bas). Piochez immédiatement une nouvelle tuile Relique dans le sac et placez-la dans le no man's land pour compléter l'espace de pose à 3 tuiles.

Réalisez l'action ci-dessus une deuxième fois. Vous pouvez revenir sur le no man's land de départ lors de votre second déplacement ou aller sur une autre île.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas posséder 2 fois la même tuile Relique (même chiffre et même couleur), SAUF si la 1^{re} tuile fait partie d'une Relique que vous avez déjà reconstituée.

De plus vous pouvez réaliser une fois par no man's land les actions «Fouiller le no man's land» et/ou «Acheter au marché noir», avant ou après avoir récupéré la tuile Relique :

FOUILLER LE NO MAN'S LAND (UNE FOIS PAR NO MAN'S LAND)

En dépensant 1  ou 1  vous pouvez défausser jusqu'à 2 tuiles Relique du no man's land sur lequel se trouve votre fouilleur. Placez les tuiles défaussées dans le marché noir (à côté du plateau), puis piochez 2 tuiles Relique dans le sac et placez-les dans le no man's land.

ACHETER AU MARCHÉ NOIR (UNE FOIS PAR NO MAN'S LAND)

En dépensant 1  vous pouvez acheter et placer dans votre stockage 1 tuile Relique du marché noir.

IMPORTANT : Vous ne pouvez acheter au marché noir QUE lors d'une action Relique. Une tuile Relique trouvée via un autre moyen (carte Héros, tuile Villageois, ...) ne permet pas d'acheter au marché noir.



À gauche de votre plateau Clan, se trouve une jauge représentant votre capacité de stockage (3 en début de partie). Cette capacité de stockage peut être augmentée de différentes manières : par l'action principale Aide des Villageois, par une carte Héros, ou encore par un pouvoir de clan ou une tuile Action Bonus (cf. p.20).

LORSQUE VOUS RÉCUPÉREZ UNE TUILE RELIQUE, placez-la dans votre stockage près de votre plateau Clan. Vous ne pouvez pas stocker plus de tuiles Relique que la capacité de stockage indiquée sur votre plateau Clan.

Exemple : Capucine déplace son fouilleur dans le no man's land de l'île jaune, y récupère la tuile  et pioche une nouvelle tuile du sac pour la remplacer.

Elle dépense ensuite 1  pour placer les tuiles  et  dans le marché noir et pioche deux nouvelles tuiles du sac pour les remplacer.

Puis elle dépense 1  pour acheter la tuile  du marché noir.



Pour son 2^e déplacement, Capucine déplace son fouilleur dans le no man's land de l'île violette, récupère la tuile  et pioche une nouvelle tuile du sac pour la remplacer.



STOCKAGE

SI VOUS ÊTES DÉJÀ AU MAXIMUM DE VOTRE CAPACITÉ DE STOCKAGE, vous devez d'abord donner une de vos tuiles Relique au marché noir avant de pouvoir récupérer votre nouvelle tuile. Si vous gagnez une tuile suite à un pouvoir de héros directement du sac, piochez-la pour prendre connaissance de sa couleur et de sa valeur, puis donnez au marché noir une des tuiles que vous aviez déjà avant d'ajouter cette nouvelle tuile à votre stockage, ou mettez la tuile que vous venez de piocher au marché noir.

VOUS DEVEZ POUVOIR STOCKER LES 4 TUILES D'UNE MÊME RELIQUE avant de pouvoir la reconstituer. Si vous voulez récupérer la dernière tuile manquante d'une relique, mais que n'avez pas la capacité de stockage suffisante, vous devez donner une de vos tuiles Relique au marché noir préalable.

RECONSTITUER UNE RELIQUÉ

Si vous possédez les 4 pièces différentes d'une relique, vous reconstituez immédiatement la relique de la couleur correspondante.

- ☞ Placez un de vos pions Relique sur un autel disponible de l'île de la couleur de la relique que vous venez de reconstituer. Obtenez dans cette île autant d'influence qu'indiqué par l'autel sur lequel vous placez votre pion Relique (3, 2 ou 1 influence).
- ☞ Regroupez ensuite les 4 tuiles de la relique reconstituée en une seule pile, face Stockage de la tuile « 1 » visible. Cela signifie que votre relique reconstituée ne prend désormais plus qu'une place dans votre stockage (au lieu de 4).

Vous pouvez reconstituer la relique d'une même couleur plusieurs fois.

Exemple : Capucine récupère sa dernière tuile Relique verte. Elle regroupe ses 4 tuiles en une pile, face Stockage de la tuile 1 visible, puis place un de ses pions Reliques sur l'île verte. L'autel 3 étant déjà pris, elle le place sur l'autel 2 et avance son marqueur de 2 sur la piste d'influence de l'île.



ROUGE - RECRUTEMENT



Recrutez un ou plusieurs gouverneurs et/ou ombres.

Pour chaque unité que vous recrutez, vous devez dans l'ordre :

- ☞ **DÉPENSER UN NOMBRE DE** égal à la valeur actuelle de votre coût de recrutement (le chiffre placé sur la case indiquée par votre pion Clan).
- ☞ **AVANCER VOTRE PION CLAN D'UNE CASE** sur la piste de recrutement.
- ☞ **CHOISIR UNE UNITÉ** (gouverneur ou ombre) disponible dans votre réserve et la placer sur un emplacement libre du plateau central
- ☞ **RÉSOLURE LES EFFETS DE RECRUTEMENT** de ce personnage.

IMPORTANT : (∞) vous pouvez effectuer autant de recrutements que vous le souhaitez avec 1 seule action principale Recrutement, tant que vous possédez suffisamment de pour recruter vos nouvelles unités.

PISTE DE RECRUTEMENT

Chaque fois que vous recrutez une unité, que ce soit avec une action principale Recrutement, par un pouvoir de héros ou grâce à une tuile Action Bonus, vous devez avancer votre pion Clan d'une case. Le coût de recrutement augmente au fur et à mesure que vous recrutez des unités.

Lorsque vous arrivez sur la dernière case de la piste de recrutement , vous pouvez payer 2 pour relancer un nouveau cycle de recrutement qui ne soit pas trop cher en

. Vous pouvez payer les 2 à n'importe quel moment durant votre tour, à condition que votre pion Clan soit sur la case . Si vous ne souhaitez pas payer, votre pion Clan reste bloqué sur la case . Vous pouvez continuer à recruter mais chaque unité vous coûtera 3 .



EFFET DE RECRUTEMENT DU GOUVERNEUR



Placez le gouverneur dans un emplacement libre de lieu de production.

- ☞ **OBTENEZ 2 INFLUENCES** dans l'île où vous placez le gouverneur.



NOTE : Un gouverneur ne récolte pas de ressource lors de son recrutement.

EFFET DE RECRUTEMENT DE L'OMBRE



Placez l'ombre sur un emplacement libre des bas-fonds.

- ☞ **GAGNEZ AUTANT DE** qu'indiqué sur l'emplacement choisi.
- ☞ **OBTENEZ 1 INFLUENCE** dans l'île où vous placez l'ombre.
- ☞ **ÉLIMINEZ 1 GOUVERNEUR** adverse présent dans cette île, et retirez 2 influences à son propriétaire sur la piste d'influence de cette île. Le gouverneur retourne dans la réserve de son propriétaire qui, en compensation, reçoit 1 de la réserve générale.

NOTE : Vous ne pouvez recruter que 3 ombres par partie. Vous ne pouvez ni les déplacer, ni les récupérer.

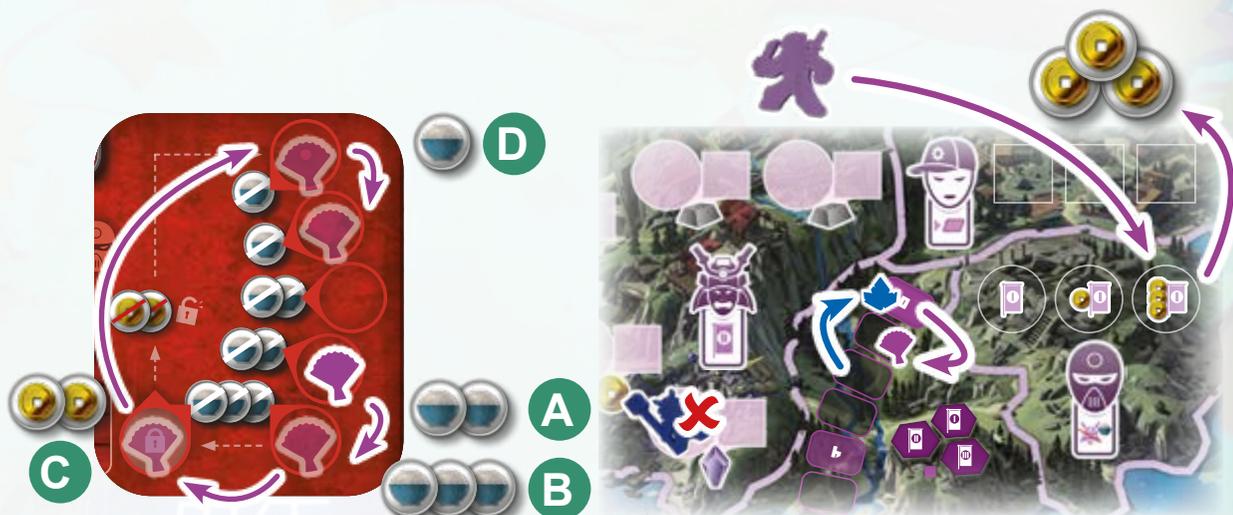
Exemple : Jérémie choisit l'action *Recrutement* et recrute 2 gouverneurs et 1 ombre. Son 1^{er} recrutement lui coûte

2 (A), son 2^e recrutement lui coûte

3 (B), et il paie 2 (C) pour que son

3^e recrutement ne lui coûte que 1 (D). Il place ses 2 gouverneurs dans l'île rouge et augmente son influence de 4 dans cette île.

Il place ensuite son ombre dans l'île violette sur l'emplacement (D). Il récupère 3 de la réserve générale, élimine un gouverneur de Capucine, lui faisant perdre 2 influences sur cette île et obtient 1 influence, ce qui lui permet de passer devant Capucine et de devenir le plus influent sur cette île.



ROUGE - CONSTRUCTION



Construisez un ou plusieurs bâtiments.

POUR CHAQUE BÂTIMENT QUE VOUS CONSTRUISEZ, vous devez dans l'ordre :

- ⌘ **DÉPENSER LES RESSOURCES REQUISES** pour le type de bâtiment choisi PLUS le surcoût de chaque bâtiment du même type que vous avez déjà construit.
- ⌘ **PLACER LE PION BÂTIMENT** correspondant (techno-ferme ou tour radio) sur un emplacement libre de lieu de production.
- ⌘ **PLACER LA TUILE ACTION BONUS** correspondante dans un emplacement libre de votre choix sur votre plateau Clan. Attention, les 6 tuiles grises se placent sur les actions principales et le pouvoir de clan, alors que les deux tuiles jaunes se placent sur les emplacements de phase de fin de manche.

IMPORTANT : (∞) Vous pouvez construire autant de bâtiments que vous le souhaitez avec la même action principale, tant que vous avez les ressources nécessaires pour les construire. Si vous construisez plusieurs bâtiments du même type, ajustez le surcoût pour chaque nouveau bâtiment.



CONSTRUIRE UNE TECHNO-FERME

⌘ Chaque techno-ferme construite vous rapportera la ressource de son lieu de production lorsque vous ferez l'action principale Production.



CONSTRUIRE UNE TOUR RADIO

⌘ Obtenez immédiatement 2 influences sur l'île où vous placez votre tour radio.



INCOLORE - TAXE



Placez un dé de n'importe quelle couleur sur cette case Action Principale.

Obtenez immédiatement 2 de la réserve générale.

Exemple : Greg récupère un dé rouge et choisit l'action principale Construction. Il décide de construire 1 techno-ferme :

Il paie son coût de base 2  et 1  + son surcoût de 2  puisqu'il a déjà construit 2 techno-fermes lors des tours précédents.

Il place son pion techno-ferme sur un emplacement de lieu de production de son choix.

Il place ensuite sa tuile Action Bonus sur l'emplacement de son pouvoir de clan.

Il décide de s'arrêter là, mais il aurait pu construire d'autres bâtiments s'il avait eu les ressources. Sa prochaine techno-ferme lui coûtera 2  et 1  de base, plus son surcoût de 3 .



RÉSUMÉ DES ACTIONS PRINCIPALES

Vos gouverneurs récoltent 1 ressource.

Piochez 1 carte de pioche Héros.

Augmentez votre capacité de stockage de 1.

Activez une tuile Villageois, puis retournez-la.

Récupérez le Casque de Puissance (1^{er} joueur).

Votre fouilleur se déplace 2 fois. Après chaque déplacement il peut :

- récupérer une tuile Relique sur l'île d'arrivée,
- défausser jusqu'à 2 tuiles Reliques du no man's land vers le marché noir en payant 1  ou 1 
- acheter une tuile Relique au marché noir pour 1 

Vos techno-fermes récoltent 1 ressource.

Recrutez autant d'unités que vous le souhaitez.

Gagnez 2 

Pour chaque bâtiment, payez le coût de base

Et le surcoût éventuel.

Construisez autant de bâtiments que vous le souhaitez.

Chaque fois que vous recrutez une unité, payez son coût en  puis avancez votre pion jusqu'au coût suivant. Quand vous êtes sur le , vous pouvez payer 2  pour remettre le pion sur le coût initial (marqué d'un ). Tant que vous ne le faites pas, vous payez 3  pour chaque nouveau recrutement.

ACTION BONUS

Les actions Bonus peuvent se jouer avant ou après une action principale. Certaines actions Bonus dépendent de la valeur de vos dés.

IMPORTANT : Chaque action Bonus ne peut être réalisée qu'une fois par tour, hormis l'action Défausser un Héros.

POUVOIR DE HÉROS (1 FOIS PAR TOUR)

Vous pouvez jouer 1 carte Héros de votre main si vous avez la puissance nécessaire en jeu.

La puissance vient des dés sur votre plateau Clan (pas forcément le dernier joué). Vous pouvez jouer une carte si vous avez un dé ou plusieurs dés dont la somme est **exactement** identique à la puissance de cette carte.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Héros par tour de jeu. Une fois jouée, placez cette carte dans votre défausse.



DÉFAUSSER UN HÉROS (ILLIMITÉ)

Vous pouvez défausser une Héros de votre main pour augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'un dé sur votre plateau Clan. Vous pouvez le faire plusieurs fois par tour, sur un ou plusieurs de vos dés.

Vous ne pouvez pas diminuer un 1 ou augmenter un 6.



Note : Certaines cartes Héros portent un point d'exclamation rouge «!» dans le coin inférieur droit. Cela signifie que le pouvoir de cette carte est agressif envers vos adversaires. Vous pouvez inclure ou exclure ce type de carte lors de la mise en place du jeu, en fonction de vos préférences.

POUVOIR DE CLAN (1 FOIS PAR TOUR)



Chaque clan possède un pouvoir unique. Vous pouvez activer votre pouvoir de clan si la somme des dés sur votre plateau Clan est supérieure ou égale à 13.



LE CLAN TECHNO  : Augmentez votre capacité de stockage de 1, puis piochez une carte de votre pioche Héros.



LE CLAN NOMADE  : Déplacez un de vos gouverneurs, puis récoltez 2 fois la ressource du lieu de production d'arrivée. Pensez à ajuster les pistes d'influence en conséquence s'il change d'île.



LE CLAN NOBLE  : Jouez une carte Héros de votre main, même si vous n'avez pas la puissance nécessaire avec vos dés. Grâce à ce pouvoir, vous pouvez donc jouer 2 cartes Héros dans le même tour.



LE CLAN NATURE  : Récupérez 2 ressources au choix parmi  et .

TUILE ACTION BONUS (1 FOIS PAR TOUR)

Vous pouvez activer la tuile Action Bonus associée à l'action principale sur laquelle vous avez placé votre dé. Vous pouvez aussi activer la tuile Action Bonus associée à votre pouvoir de clan si la somme des dés sur votre plateau Clan est supérieure ou égale à 13.

Exemple : Greg place son dé sur l'action principale Production.

Dans un premier temps, il récupère 1  2  et 2  avec ses gouverneurs et ses techno-fermes.

Il décide ensuite d'activer sa tuile Action Bonus qui lui permet de recruter un gouverneur ou une ombre en payant 1  de moins.



EXEMPLE D'UN TOUR AVEC ACTIONS BONUS

Exemple : Capucine a choisi lors de ses deux premiers tours un  et un . Pour son dernier tour elle récupère un  et le place sur Production.



La somme de ses dés est égale ou supérieure à 13 ($6 + 5 + 3 = 14$), elle en profite pour déclencher son pouvoir de clan et la tuile Action Bonus qui lui est associé :



Elle augmente sa capacité de stockage de 1, pioche une carte de sa pioche Héros et récupère 2  grâce à sa tuile Action Bonus.



Elle réalise ensuite son action principale sur laquelle elle avait placé son dé et récolte les ressources des lieux de production où elle possède des gouverneurs et des techno-fermes.

Enfin, elle défausse un héros de sa main pour diminuer son  en , qu'elle additionne à son , ce qui lui permet ensuite de jouer un pouvoir de héros avec une puissance de 10.



Grâce à ce pouvoir de héros, elle place 1 de ses tuiles Relique dans le marché noir, puis récupère 2 tuiles Relique de son choix du plateau.

CARTES OBJECTIF

Si vous validez la condition de la carte Objectif orange en premier, placez un de vos jetons Objectif dessus immédiatement. Vos adversaires ne peuvent plus tenter de remplir cet objectif. Ajoutez les Points de Popularité gagnés immédiatement sur la piste de Points de Popularité du plateau central.



Lorsqu'un joueur valide la condition d'une carte Objectif verte, s'il est le premier, il place un de ses jetons Objectif sur l'emplacement jaune de la carte. À 3 et 4 joueurs, un 2^e joueur peut encore tenter de remplir la condition. S'il y arrive, il place un de ses jetons Objectif sur l'emplacement argent. Les autres joueurs ne peuvent plus remplir les objectifs dont les cartes sont pleines. Gagnez immédiatement les Points de Popularité et les bonus quand vous placez votre jeton.



FIN DE LA MANCHE

À la fin de chaque, réalisez les actions suivantes :



DÉTERMINER L'INFLUENCE DANS LES ÎLES

Pour chaque île, vérifiez l'influence des joueurs en regardant l'ordre des pions Clan sur les pistes d'influence.



RAPPEL : L'influence s'obtient à la pose.

- ⚡ Chaque gouverneur donne 2 influences dans l'île où il se trouve. Vous les perdez si le gouverneur est déplacé ou éliminé.
- ⚡ Chaque ombre donne 1 influence dans l'île où elle se trouve.
- ⚡ Chaque tour radio donne 2 influences dans l'île où elle se trouve.
- ⚡ Chaque relique reconstituée donne 3,2, ou 1 influence dans l'île où elle se trouve.



Le joueur ayant le plus d'influence dans l'île gagne les Points de Popularité indiqués sous l'étendard doré.



Le 2^e joueur ayant le plus d'influence dans l'île gagne les Points de Popularité indiqués sous l'étendard argenté.

Départagez les égalités avec les ombres. Le joueur ayant le plus d'ombres dans l'île concernée parmi les joueurs à égalité, remporte l'égalité.

Si l'égalité persiste :

- ⚡ Si les joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place, additionnez les points sous les deux étendards, puis partagez-les entre les joueurs à égalité, arrondis à l'inférieur. Il n'y a pas de 2^e place.
- ⚡ Si les joueurs sont à égalité pour la 2^e place, ils se partagent les Points de Popularité indiqués sous l'étendard argenté, arrondis à l'inférieur.

Les joueurs qui gagnent des points avancent leur pion Clan sur la piste des Points de Popularité du plateau central. Si vous dépassez 49, prenez un jeton Score et remettez votre pion Clan sur la case 0 de la piste.

REVENUS

Vous bénéficiez d'un revenu automatique et gagnez les ressources suivantes :

- ⚡ 1 ressource au choix parmi ou .
- ⚡ 1 .
- ⚡ Le gain de vos tuiles Action Bonus à fond jaune.



TUILE ACTION BONUS Si vous avez associé une tuile Action Bonus à votre revenu, vous pouvez résoudre son effet.

DÉTERMINER LE 1^{ER} JOUEUR

Attention : Ne faites pas cette phase lors de la 5^e manche.



Le joueur qui possède le Casque de Puissance peut le donner à n'importe quel joueur ou le conserver.

Le joueur qui conserve ou qui reçoit le Casque de Puissance devient ou reste le 1^{er} joueur.



ACHETER DES HÉROS

Attention : Ne faites pas cette phase lors de la 5^e manche.

Dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur qui possède désormais le Casque de Puissance), vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes Héros au marché des héros en payant le coût correspondant en .

Ajoutez chaque carte Héros achetée à votre main et reconstituez immédiatement le marché des héros à 5 cartes à chaque fois. Vous pouvez acheter les nouvelles cartes ajoutées au fur et à mesure.



Une fois que tous les joueurs ont acheté des cartes Héros ou ont passé, piochez une carte depuis votre pioche Héros et ajoutez-la à votre main.



Avancez le marqueur Manche de 1 et démarrez une nouvelle manche. Si c'est la 5^e, passez à la fin de partie.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après les revenus de la 5^e manche.

Procédez au décompte final des Points de Popularité de chaque joueur afin de désigner le nouvel empereur.

DÉCOMPTÉ FINAL DE POINTS DE POPULARITÉ

RELIQUES

Marquez le nombre de Points de Popularité correspondant au nombre de reliques que vous avez reconstituées.

Reliques reconstituées	1	2	3	4	5	6
Points de Popularité	3	7	12	18	25	33

BÂTIMENTS

Marquez un nombre de Point de Popularité correspondant au nombre de bâtiments de chaque type que vous avez construits.

Techno-ferme	1	2	3	4
Points de Popularité	1	4	7	12

Tour radio	1	2	3	4
Points de Popularité	1	2	4	7

HÉROS

Marquez des Points de Popularité de la manière suivante :

Additionnez le coût en  de vos cartes Héros (qu'elles soient dans votre main, dans votre pioche ou dans votre défausse), et ajoutez-y la quantité de vos jetons .

Comparez vos valeurs obtenues et marquez les Points de Popularité selon le tableau suivant :

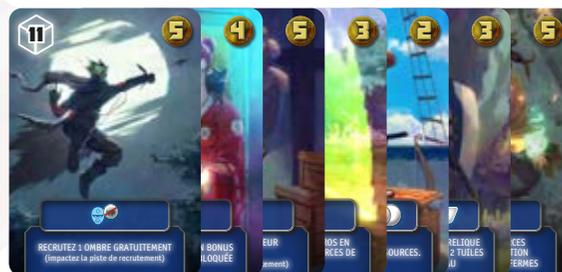
Classement	À 2, 3 ou 4 joueurs			En solo	
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	1 ^{er}	2 ^e
Points de Popularité	10	5	2	10	2

Le nombre de cartes Héros n'a pas d'importance, prenez en compte uniquement la valeur en  totale.

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes Héros remporte l'égalité.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur ayant le plus de cartes Héros de valeur 5, puis 4, puis 3, puis 2 qui remporte l'égalité.

Exemple : Jérémy possède les cartes Héros suivantes :



Il obtient la valeur de 27, à laquelle il rajoute ses 3  pour une valeur totale de 30.

Capucine a également une valeur totale de 30 mais seulement 2 cartes Héros ayant un coût de 5 (Jérémy a cartes 3 Héros ayant un coût de 5). Jérémy gagne donc 10 points de Popularité et Capucine gagne 5 points de Popularité.

CASQUE DE PUISSANCE



Marquez 2 Points de Popularité si vous possédez le Casque de Puissance.

RESSOURCES

Marquez 1 Point de Popularité pour chaque lot de 5 ressources que vous possédez sans prendre les jetons  en compte. Les ressources n'ont pas besoin d'être identiques.

Le joueur ayant le plus de Points de Popularité à la fin du décompte est déclaré empereur et remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de ressources restantes ( exclu) est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



MODE 2 JOUEURS



À 2 joueurs, vous jouez avec le module **MERCENAIRES** qui est imprimé à gauche du plateau central, sur la face 2 joueurs. Dans ce mode, vous pouvez faire appel aux mercenaires pour entraver votre adversaire.

Après la mise en place classique, faites la mise en place additionnelle suivante :

- Prenez les 12 unités, les 6 pions Relique, ainsi que les 4 pions Tours Radio d'un clan non-utilisé et placez-les près du plateau central.
- Placez les pions Clan de cette couleur sur les pistes d'influence violette, jaune, rouge et bleue.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les mercenaires vont obtenir de la part des joueurs 3 dés à chaque manche. Ils recevront 2 dés au premier tour, 1 dé au second tour et aucun dé au troisième tour, et ce, à toutes les manches. Ces dés vont déclencher des actions pour les mercenaires.

À chaque manche, le 1^{er} joueur doit choisir un dé du plateau central et le donner aux mercenaires **avant** de jouer son premier tour. Il fera de même à son deuxième tour.

Le deuxième joueur doit donner un dé aux mercenaires **avant** de jouer son premier tour.



Quand vous attribuez un dé aux mercenaires, placez-le sur une case Action Principale disponible du module Mercenaire. La case doit être de la même couleur que le dé. L'action des mercenaires est alors immédiatement résolue.

mercenaires est alors immédiatement résolue.

LES ACTIONS DES MERCENAIRES



Cette action peut accueillir 2 dés. Chaque emplacement de dé vous offre le choix entre :

- Retirer une tuile Relique d'une île, en piocher une nouvelle dans le sac pour la remplacer, et remettre la tuile retirée dans le sac.
- Choisir 2 tuiles Relique d'une île et les placer dans le stockage des mercenaires, puis piocher 2 tuiles Relique dans le sac pour les remplacer.



Si les mercenaires parviennent à reconstituer une relique de cette manière, placez immédiatement un de leurs pions Relique sur l'île concernée et attribuez-leurs l'influence correspondante.

Vous pouvez racheter des tuiles Relique aux mercenaires en leur donnant 2 de vos jetons par tuile. Cette action est uniquement disponible lorsque vous réalisez vous-même une action principale « Relique ». Si cette action est utilisée, c'est à la place de l'action « Acheter au Marché Noir ». Lors d'une action principale Relique, vous pouvez donc toujours n'acheter qu'un maximum de 2 tuiles Relique (qu'elles viennent du marché noir ou des mercenaires).



Vous devez placer une tour radio des mercenaires sur un emplacement libre de lieu de production. Les mercenaires gagnent immédiatement 2 influences dans l'île concernée.

Si toutes les pions Tours Radio des mercenaires sont déjà placés, cette action permet de déplacer l'un d'entre eux (pensez à ajuster les pistes d'influence si la tour radio change d'île).



Vous devez placer un gouverneur des mercenaires sur un emplacement libre de lieu de production. Les mercenaires gagnent immédiatement 2 influences dans l'île concernée.



Vous devez donner 2 de vos jetons aux mercenaires, puis placer une ombre des mercenaires sur un emplacement libre des bas-fonds. Les mercenaires gagnent immédiatement

1 influence dans l'île concernée et vous éliminez dans cette île un gouverneur **de votre adversaire** (qui prend 1 en compensation). Il n'est pas possible d'éliminer un gouverneur des mercenaires de cette manière.

Ni vous, ni les mercenaires ne gagnez l' de l'emplacement occupé par l'ombre.

Si vous ne pouvez pas payer 2, vous ne pouvez pas placer de dé rouge ici.

Si toutes les ombres des mercenaires sont déjà placées, cette action permet de déplacer l'une d'entre elles, mais elle ne supprime aucun gouverneur (pensez à ajuster les pistes d'influence si l'ombre change d'île).

FIN DE MANCHE

La position des pions Clan des mercenaires sur les pistes d'influence est prise en compte pour l'attribution des Points de Popularité de la 1^e et 2^e place sur chaque île en fin de manche. Les Points de Popularité des mercenaires ne sont toutefois pas comptabilisés sur la piste de Points de Popularité du plateau central (leur influence vous empêche uniquement d'obtenir certaines 1^e et 2^e places).



À chaque fin de manche, si le total des 3 dés des mercenaires atteint 13 ou plus, donnez 2 de la réserve générale aux mercenaires.

la réserve générale aux mercenaires.

À la fin de la phase d'achat des héros, donnez gratuitement la dernière carte du marché des héros aux mercenaires. Placez-la carte face cachée pour former, au fil des tours, une pile de cartes qui comptera 5 cartes Héros à la fin du jeu.

FIN DE PARTIE

Les mercenaires n'ont aucun Points de Popularité à calculer.

Pour l'attribution des PP des héros, prenez en compte la pile de 5 cartes Héros des mercenaires et leurs jetons comme s'il s'agissait d'un 3^e joueur.

MODE SOLO

Dans ce mode, vous jouez contre l'empire qui possède des cartes Solo réparties par manche (manches 1 et 2, puis 3 et 4, puis 5). L'empire jouera 3 cartes Solo par manche.

MISE EN PLACE

Retirez les cartes Héros portant un point d'exclamation rouge dans le coin inférieur droit, ainsi que la carte Héros ayant le pouvoir «Activez le pouvoir de clan d'un clan adverse».



Faites la mise en place normalement. Cependant, ne faites pas l'étape 10 (vous jouez sans les cartes Objectif).

Choisissez votre clan. L'empire, lui, n'en choisit pas. Il ne prend donc ni plateau Clan, ni de mini-plateaux Construction, ni cartes Héros de clan. En revanche, il prend les meeples Gouverneur, Ombre, Techno-Ferme et Tour Radio d'un clan inutilisé, ainsi que ses pions Clan.

Vous êtes automatiquement désigné 1^{er} joueur en début de partie.

En fonction de la difficulté que vous voulez, placez les meeples de l'empire de la manière suivante :

- ☩ Facile : 1 gouverneur sur une île, un 2^e gouverneur sur une île différente.
- ☩ Normal : 2 gouverneurs sur une même île, un 3^e gouverneur sur une autre île, et un 4^e gouverneur sur une autre île.
- ☩ Difficile : 2 gouverneurs sur une même île, un 3^e gouverneur sur une autre île, un 4^e gouverneur sur une autre île et 1 tour radio sur la dernière île. L'empire récupère 2 tuiles Reliques différentes prises au hasard dans le sac.

Exemple : Martine a choisi le clan Nature, elle prend donc les meeples et pions Clan verts. Elle donne les meeples et les pions oranges à l'empire. Elle souhaite jouer en difficulté normale. Elle place 1 de ses gouverneurs sur un emplacement de l'île bleue, son fouilleur dans le no man's land de l'île bleue, et son 2^e gouverneur sur l'emplacement de l'île rouge. Pour l'empire, elle choisit de placer des gouverneurs sur deux emplacements de l'île jaune, sur un emplacement de l'île violette et sur un emplacement de l'île bleue.

Tirez une carte Héros au hasard dans la pioche sans la regarder, et donnez-la à l'empire, face cachée.



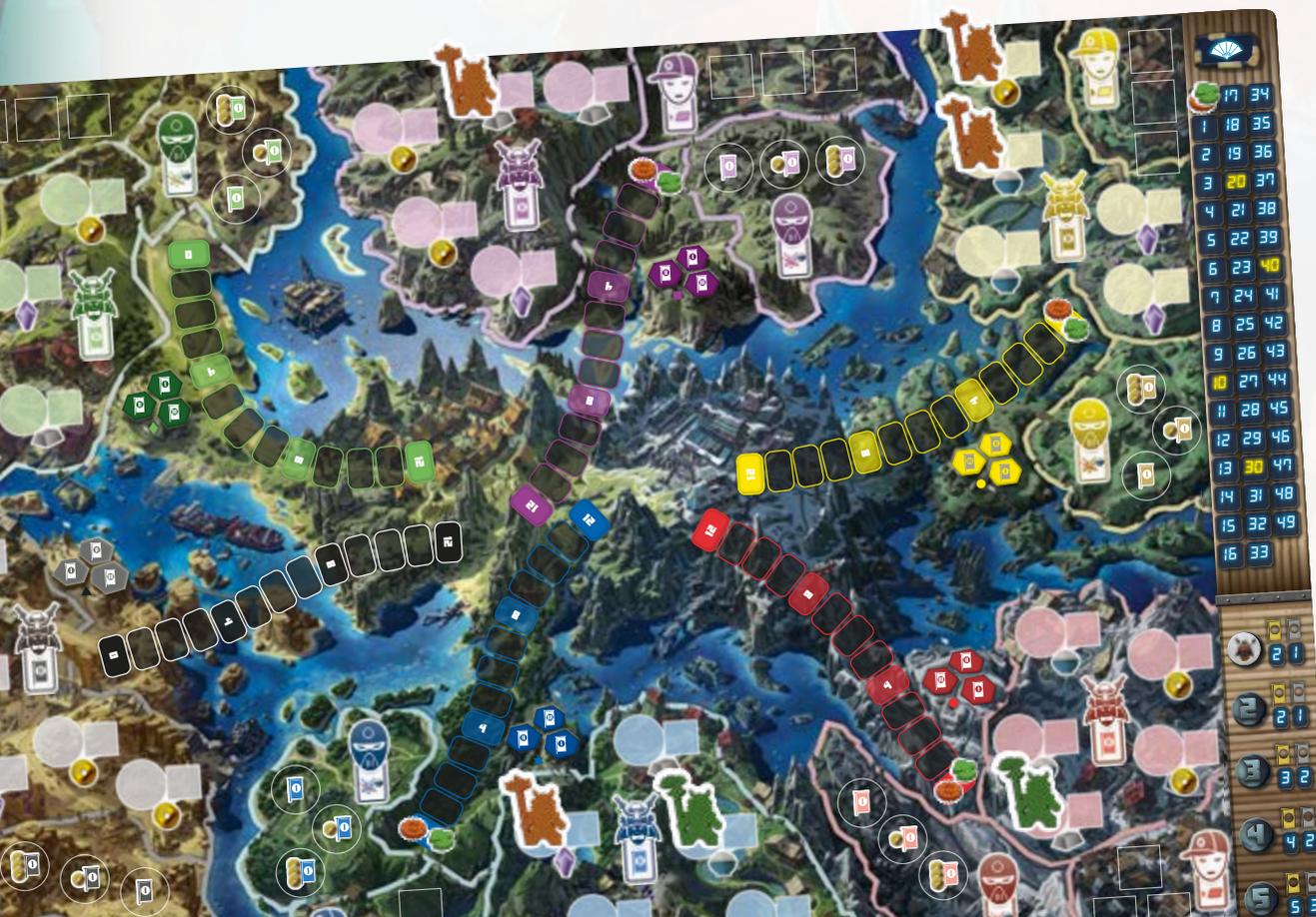
Placez la carte Pouvoir de l'Empire à côté de vous.



Prenez 6 cartes 12 au hasard, mélangez-les et faites une pioche (face cachée). Remettez les autres cartes 12 dans la boîte.

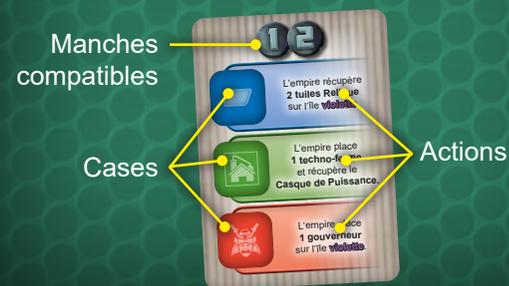
Faites de même pour constituer une pioche de 6 cartes 34 et une pioche de 3 cartes 5.

Révéléz la première carte de la pioche 12.



ANATOMIE D'UNE CARTE SOLO

Ces cartes comportent 3 cases, pouvant chacun accueillir 1 dé de la couleur indiquée. À chaque case correspond une action que l'empire effectuera **si la case est vide**. Chaque carte ne peut accueillir qu'un seul dé.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Vous jouez normalement.

L'empire a les particularités suivantes :

- Il a une capacité de stockage illimitée.
- Il n'est pas limité en nombre de gouverneurs, ombres, techno-fermes, tours radio ou pions Relique qu'il peut poser (prenez les meeples et pions des autres clans inutilisés si besoin).
- Il ne pioche et ne je joue jamais de cartes Héros.
- Il ne reçoit jamais de jetons   ou .
- Il n'a pas de fouilleur.
- Il ne paie aucun coût pour recruter ou construire.

Lors des tours de l'empire, choisissez un dé, et placez-le sur l'une des 3 cases de la dernière carte Solo révélée.

Effectuez les actions des 2 autres cases, de haut en bas. Lorsqu'il y a plusieurs façons de résoudre une action, vous choisissez celle que vous souhaitez. Lorsqu'une action ne peut pas être complètement effectuée, faites ce qui est possible, et ajouter 1 Point de Popularité à l'empire.

Certaines actions comporte l'indication «à son avantage». Cela signifie :

- Terminer une relique pour l'empire si cela est possible.
- Rendre l'empire plus influent que vous sur une île, si cela est possible.

Si ces actions sont réalisables, bien que cela ne permette pas de terminer une relique ou de vous dépassez en influence, elles sont tout de même considérées comme complètement effectuées et n'apporte pas de Point de Popularité à l'empire.

Si l'indication «à son avantage» n'est pas présente, jouez comme cela vous arrange.

Lorsqu'une action indique de récupérer une tuile Relique, si l'île de provenance n'est pas spécifiée, elle est à prendre dans n'importe quels no man's lands ou dans le marché noir.

Il est possible que plus de 3 reliques de la même île soient reconstituées. Au-delà de 3 pions Relique sur une même île, les pions supplémentaires ne donnent pas d'influence, mais comptent cependant pour le décompte final de quantité de reliques reconstituées.

Une fois les actions effectuées, tirez une nouvelle carte dans la pioche correspondante à la manche en cours. Chaque carte Solo ne pouvant accueillir qu'un seul dé, c'est avec cette nouvelle carte que l'empire jouera au prochain tour.



Exemple : *Martine est 1^{ère} joueuse. Elle joue son tour normalement, en récupérant un dé et en le plaçant sur son plateau Clan. Une fois son tour terminé, le tour de l'empire commence. Martine choisit un dé rouge, et le place sur la case rouge de la carte*

Solo du tour. Elle résout donc les actions bleue et verte de la carte Solo. L'action bleue dit : «L'empire place 1 gouverneur sur l'île rouge ou violette, à son avantage». L'empire est déjà le plus influent sur l'île rouge. Sur l'île violette, Martine a 4 influences d'avance, si bien qu'il n'est pas possible pour l'empire de passer devant. Martine a donc le choix, et décide de placer le gouverneur sur l'île rouge. L'action a été effectuée complètement, l'empire ne gagne pas de Point de Popularité. Ensuite, l'action verte dit : «L'empire récupère 2 tuiles Relique, à son avantage». Cette fois-ci, il est possible de récupérer une tuile qui terminerait une relique pour l'empire. Elle donne donc obligatoirement cette tuile à l'empire, ainsi qu'une autre de son choix. Elle révèle enfin une nouvelle carte Solo pour le prochain tour de l'empire.

Juste avant la fin d'une manche, faites la somme des 3 dés placés sur les cartes Solo. Effectuez l'action décrite sur la carte Pouvoirs de l'Empire correspondante au résultat de la somme.

Exemple : *Au cours des 3 tours de l'empire de cette manche, Martine a placé des dés de valeur 2, 6 et 4 sur les cartes Solo. Avec un total de 12, Martine résout le pouvoir de l'empire correspondant, et choisit de défausser une ressource.*

$$\begin{matrix} 2 \\ 6 \\ 4 \end{matrix} + + = 12$$

1 tuile Relique.

Défaussez
1 ressource ou
1 carte Héros

FIN DE LA MANCHE

Déterminez l'influence dans les îles normalement.

Gagnez vos revenus normalement. L'empire, lui, n'en gagne pas.

Déterminez le 1^{er} joueur normalement. Si c'est l'empire qui possède le Casque de Puissance, il choisit toujours de le garder.

Quand c'est au tour de l'empire d'acheter des Héros, il récupère **gratuitement** la carte la plus à droite du marché des héros.

Défaussez les 3 cartes Solo jouées à cette manche, puis révéléz la carte Solo du premier tour de la manche suivante.

À la fin de la 4^e manche, remettez toutes les tuiles Relique récupérées par l'empire dans le sac.

FIN DE PARTIE

Comptez vos Points de Popularité normalement.

Faites de même pour l'empire, en prenant en compte les indications suivantes :

Il calcule sa valeur en ajoutant le coût de ses cartes Héros et ses jetons  normalement.

Il ne gagne jamais de ressource, il ne peut donc pas gagner de Points de Popularité par lot de 5 ressources.

Il peut faire plusieurs séries de techno-fermes et de tour radio.

Exemple : *À la fin de la partie, la piste des Points de Popularité indique 51 pour Martine et 45 pour l'empire. Martine a posé 2 pions Relique (7 PP), et l'empire 3 pions (12 PP). Martine a posé 3 techno-fermes (8 PP) et 3 tours radio (4 PP). L'empire a posé 6 techno-fermes (13 + 4 = 17 PP) et 1 tour radio (1 PP). Martine a une valeur de 20 en totalisant le coût de ses cartes Héros et se jetons  l'empire en a 18 (Martine gagne 10 PP et l'empire 2 PP). C'est l'empire qui possède le Casque de Puissance (2 PP). Martine a 6 Ressources (1 PP). Martine remporte la victoire avec 81 PP, contre l'empire à 79 PP.*



VICTOIRES MAGISTRALES

Mettez une croix dans le tableau ci-dessous pour chacune de vos **victoires**, selon la contrainte et le niveau de difficulté. Réussirez-vous à remplir le tableau ?

	Facile	Moyen	Difficile
Incarnez le clan Techno			
Incarnez le clan Nomade			
Incarnez le clan Nature			
Incarnez le clan Noble			
Reconstituez 6 reliques			
Construisez tous vos bâtiments			
Recrutez toutes vos unités			



GOUVERNEUR

Un gouverneur peut-il être placé sur un lieu de production contenant un bâtiment adverse ?

- Oui.

OMBRE

Une ombre peut-elle éliminer une autre ombre ou un fouilleur adverse ?

- Non, les ombres éliminent uniquement les gouverneurs adverses.

FOUILLEUR

Un fouilleur peut-il aller sur une île déjà occupée par un fouilleur adverse ?

- Oui, chaque no man's land peut accueillir un nombre illimité de fouilleurs.

Est-ce que je peux récupérer une tuile Relique sur l'île où est présent mon fouilleur avant de le déplacer ?

- Non, l'action principale Relique précise bien qu'il se déplace, puis prend une tuile Relique sur l'île d'arrivée, puis se déplace de nouveau et prend une tuile Relique sur la nouvelle île (qui peut dans ce cas être l'île de départ du fouilleur).

Est-ce que je peux faire une action «Fouiller le no man's land» ou «Acheter au marché noir» dans la zone de départ de mon fouilleur, avant de jouer mon action de fouille ?

- Non, je dois d'abord déplacer mon fouilleur, puis je peux faire une de ces actions sur l'île d'arrivée.

HÉROS

Peut-on défausser plusieurs cartes Héros pour modifier d'autant nos dés ?

- Oui, par exemple, si je défausse 4 cartes Héros, je peux modifier un ou plusieurs dés pour une valeur totale de +/-4.

Si ma pioche et ma défausse Héros sont vides et que je joue une carte Héros qui me fait piocher, est-ce que je le repioche immédiatement ?

- Non. Je réalise d'abord toute mon pouvoir de héros. Quand je réalise ses effets, ma carte Héros n'est pas encore dans la défausse, donc je ne la pioche pas.

Peut-on jouer la même carte Héros deux fois lors d'une manche ?

- Oui, on peut jouer plusieurs fois une carte Héros lors de la même manche, mais pas lors du même tour, car on est limité à 1 pouvoir de héros par tour. Une manche comprend 3 tours.

RELIQUE

Peut-on obtenir une tuile Relique de plus qu'autorisé par la capacité de stockage si la tuile permet de finir une relique ?

- Non, on ne peut pas dépasser sa capacité de stockage. Par contre on peut prendre une tuile Relique qui dépasse notre limite si on en défausse une autre au préalable (la tuile défaussée rejoint le marché noir).

RECRUTEMENT

Quand mon pion Clan est sur l'emplacement  puis-je continuer à payer 3  pour recruter ou suis-je obligé de payer 2  pour revenir à l'emplacement  ?

- Je peux au choix, continuer à payer mes recrutements 3  ou payer 2  pour revenir à 1 .

Peut-on payer 2  pour réactualiser sa piste de recrutement, même si on n'a pas encore atteint le  ?

Non.

CONSTRUCTION

Un bâtiment peut-il être placé sur un lieu de production contenant un gouverneur adverse ?

- Oui.

Un bâtiment peut-il être détruit ?

- Non, les bâtiments sont indestructibles.

TUILES ACTION BONUS

Puis-je déplacer mes tuiles Action Bonus d'un tour sur l'autre ?

- Non, une fois qu'elle est placée, une tuile Action Bonus reste dans son emplacement jusqu'à la fin de la partie. Lorsque je gagne une nouvelle tuile Action Bonus, je peux en revanche la placer par-dessus une tuile déjà en place, mais je perds alors le pouvoir de cette dernière.

N'hésitez pas à visiter laboitedejeu.fr/daimyo si vous avez d'autres interrogations.



❁ CREDITS ❁

Auteur : Jérémy Ducret 

Illustrateurs : Dimitri Chappuis et Anthony Wolff

Chef de projet : Grégory Oliver

Direction artistique : Igor Polouchine (Origames)

Règles : Origames et La Boite de Jeu

Packaging : Origames et La Boite de Jeu

Remerciements de l'auteur :

Un énorme merci aux testeurs de la première heure qui ont subi moult et moult versions : Pat & Jo, Bastien, Pauline, Olivier, Jean-Mi, Julien, Laure, Greg, Justine, Émilie, Julien, Blandine...

Merci à Martine de me pousser et m'encourager tous les jours dans mes délires ludiques. Et un immeeeeense merci à la Boite de Jeu qui a fait un travail remarquable, et sans qui le jeu ne serait pas devenu brillant comme un diamant !

Daimyo : La Renaissance de l'Empire est un jeu édité par La Boite de Jeu
© et ™ 2020 - La Boite de Jeu

LA BOITE DE JEU
8, Grande Rue
21310 BELLENEUVE
FRANCE

REGLES À NE PAS OUBLIER

- ✦ Quand vous placez un gouverneur, gagnez immédiatement 2 influences dans l'île correspondante. Le gouverneur ne récolte pas la ressource du lieu de production sur lequel il est placé.
- ✦ Vous ne pouvez pas placer plus d'un dé sur une case d'action principale, mais vous pouvez faire plusieurs fois une action identique grâce à une autre source d'action (pouvoir de héros / tuile Action Bonus...)
- ✦ N'oubliez pas de réajuster les pistes d'influence à chaque fois que vous déplacez une unité ou un bâtiment.
- ✦ Vous pouvez recruter plusieurs unités (différentes ou identiques) en une seule action principale Recrutement.
- ✦ Vous pouvez construire plusieurs bâtiments (différents ou identiques) en une seule action principale Construction. Attention par contre au coût qui augmente à chaque nouvelle construction d'un bâtiment du même type.
- ✦ Les tuiles Action Bonus jaunes se placent uniquement dans la zone de fin de manche. Les grises ne peuvent pas se placer dans la zone de fin de manche.
- ✦ Les cartes Héros viennent directement dans la main du joueur après achat.

TUILES ACTION BONUS

Voici la signification des symboles de vos tuiles Action Bonus (les tuiles similaires montrant des ressources différentes fonctionnent de la même façon).

	Pendant la phase de revenus en fin de manche, gagnez la ressource indiquée sur la tuile.		Recrutez une carte Héros en payant 2 de moins que nécessaire		Gagnez 1 et piochez une carte depuis votre pioche Héros.
	Vous pouvez effectuer UN recrutement, en payant 1 de moins que nécessaire. Cela affecte votre piste de recrutement.		Payez 1 pour déplacer votre fouilleur et récupérer jusqu'à 2 tuiles Relique de la destination.		Augmentez votre capacité de stockage de 1 et récupérez 1 tuile Relique du marché noir.
	Vous pouvez construire UN bâtiment en payant son coût normal.		Payez 1 pour placer immédiatement votre pion Clan sur la case de votre piste de recrutement		Gagnez 2 fois la ressource du lieu de production d'une de vos tours radio.
	Vous pouvez déplacer votre fouilleur 1 fois, et récupérer une tuile Relique depuis sa destination.		Défaussez une carte Héros pour recruter une carte Héros en payant 3 de moins que nécessaire.		Payez la ressource barrée pour gagner les 3 jetons de la ressource indiquée.
	Pendant la phase de revenus en fin de manche, gagnez les ressources indiquées sur la tuile.		Récupérez 2 tuiles Relique du plateau, puis défaussez dans le sac 2 de vos tuiles Relique.		Augmentez votre capacité de stockage de 1. Augmentez de 1 la valeur d'un de vos dés, 2 fois.
	Gagnez les ressources indiquées sur la tuile.		Pendant la phase de revenus en fin de manche, gagnez la ressource indiquée et piochez une carte depuis votre pioche Héros.		Gagnez 2 fois la ressource du lieu de production d'une de vos gouverneurs.
	Augmentez votre capacité de stockage de 2.		Défaussez une carte Héros pour activer une tuile Villageois.		Gagnez autant de que d'ombres que vous avez recrutées.
	Défaussez une carte Héros pour construire UN bâtiment, en payant 1 ressource de moins que nécessaire.		Vous pouvez effectuer UN recrutement, en payant exactement 1. Cela affecte votre piste de recrutement.		Payez 1 pour effectuer 2 des 4 actions de l'Aide des Villageois.
			Gagnez 1, puis vous pouvez construire UN bâtiment, en payant son coût exclusivement en.		