Chaos dans le Vieux Monde

Préparation (p8)

Distribuer une fiche Puissance (p5) à chaque joueur, puis, Khorne s'assoit en premier, avec Nurgle à sa gauche, avec Tzeentch à gauche de Nurgle, avec Slaanesh à gauche de Tzeentch. Le jeu se fait dans le sens horaire.
Chaque joueur reçoit ses cartes Chaos, ses marqueurs Corruption, ses cartes Améliorations, ses Séides (Adorateurs, Guerriers et Démon majeur), son marqueur Puissance et Points de Victoire (PV).
Chaque joueur place son marqueur Puissance sur 0 PV, on place les 5 cartes Dévastation dans leur pile, dans l'ordre 1 à 5, on créé le paquet Vieux Monde: 7 cartes à 4 joueurs , 8 cartes à 3 joueurs. On place 2 pions Noble, 3 pions Malepierre, et 4 pions Paysans dans chaque région, dans l'ordre indiqué par les flèches. Chaque joueur pioche 3 cartes Chaos.



Tour de Jeu (p9)

1. Phase du Vieux Monde (p9)

On pioche une carte Vieux Monde et le joueur avec le moins de Menace applique les effets indiqués; la carte est placée dans la case 1 puis déplacée dans la case 2 au tour suivant.

2. Phase de Pioche (p11)

Chaque joueur pioche un nombre de cartes Chaos indiqué sur sa fiche Puissance.

3. Phase d'Invocation (p11)

Lors de cette phase les joueurs jouent en alternance, Khorne en premier, puis Nurgle, puis Tzeentch, puis Slaanesh en dépensant des points de Puissance pour jouer des cartes Chaos ou en invoquant un Séide; sinon, le marqueur Puissance est placé sur 0 et le joueur ne peut plus Invoquer.
Invoquer un Séide permet de le placer sur le plateau, ou de le déplacer d'une région à l'autre dans une région adjacente à une figurine de cette Puissance (sauf s'il n'y en a pas sur le plateau).
Jouer une carte Chaos (p12): la carte est placée dans un des deux emplacements de la région et ses effets sont appliqués (avec des effets cumulatifs). En cas d'effet contradictoire (p26): l'effet qui *annule* l'emporte sur l'effet qui *génère*.

4. Phase de Bataille (p15)

On résout les batailles dans l'ordre des régions indiqués par les flèches, de Norsca aux Terres Arides si un Séide peut lancer un Dé contre un Séide adverse.
Chaque joueur calcule son nombre de Dé: Khorne en premier, puis Nurgle, puis Tzeentch, puis Slaanesh en additionnant les valeurs d'Attaque de ses Séides puis lance les Dés: **4+ porte un Coup, sur un 6 le Dé explose**: un Dé supplémentaire est lancé.
Chaque Coup est assigné à un Séide adverse ou à 1 Paysan (qui ne peut prendre qu'un seul Coup). Si le nombre de Coups assignés à un Séide est supérieur ou égal à sa valeur de Défense, la figurine est couchée et sera retirée à la fin du combat mais peut combattre.



5. Phase de Corruption (p19)

Dans l'ordre des régions indiqués par les flèches, de Norsca aux Terres Arides chaque joueur calcule sa valeur de Domination: en **ajoutant les coûts des cartes Chaos jouées par le joueur et son nombre de figurines dans la région**.
Si la valeur de Domination est supérieure à la Résistance de la région (p5), le joueur gagne un nombre de PV égal à la valeur de Conquête de la région. Si deux joueurs sont à égalité dans une région, aucun ne marque de PV.
Puis, dans l'ordre des régions indiqués par les flèches, de Norsca aux Terres Arides chaque joueur place un pion de Corruption dans la région pour chaque Adepte présent dans la région. Si le nombre de pions de Corruption dans une région est supérieur ou égal à 12, lé région est Dévastée: chaque dévastateur gagne 3 PV puis le nombre indiqué sur la carte Dévastation pour celui ayant placé le plus de pions de Corruption, puis pour le second. La carte Dévastation est retournée sur la région, on ne peut plus y jouer de cartes Chaos, ni de pions Vieux Monde, ni de pions de Corruption (p25); mais des batailles peuvent s'y dérouler et la région est toujours adjacente aux autres.



6. Phase de Fin (p20)

1. Retirer les cartes Chaos du plateau.
2. Résoudre les pions Héros: dans chaque région où il y a un Héros, le joueur avec le plus de Menace retire une se ses figurines de la région.
3. Résoudre les cartes Vieux Monde: les effets des cartes Vieux Monde sont appliqués par le joueur avec le moins de Menace, en commençant par la case 1.
4. Décompte des régions Dévastées: chaque joueur gagne les PV pour les régions dévastées à ce tour (p20).
5. Avancer les cadrans de Menace (p21): chaque joueur avec au moins un pion Avancement sur son cadran l'avance d'un cran; le joueur avec le plus de pions d'Avancement l'avance d'un cran supplémentaire.
6 Vérification de la fin du jeu (p22): le jeu se termine si le cadran de Menace d'un joueur atteint Victoire (si deux l'atteignent, la victoire est acquise avec les PV), si un joueur marque 50 PV ou plus (en cas d'égalité, la victoire est acquise avec la Menace la plus élevée), si 5 régions sont Dévastées: le joueur avec le plus de PV l'emporte (en cas d'égalité, la victoire est acquise avec la Menace la plus élevée) ou si le paquet Vieux Monde est terminé: tous les joueurs ont perdu.

Autres règles

Cadran de Menace: p22.
Carte Chaos: p13.
Cartes Amélioration: p26.
Cartes avec Aide-mémoire: p14.
Cartes Vieux Monde: p24.
Contrôle des Séides ennemis: p25.
Effets contradictoires: p26.
Ordre des régions: p25.
Pions Vieux Monde: p24.
Premiers Coups: p16.
Régions Dévastées: p25.
Symboles de Magie: p26.

