

I. Début du tour

Si c'est le tour du joueur 1, il pose/avance le compteur de tours (lorsque le compteur atteint la dernière case, c'est le dernier tour pour chacun). Le joueur sans peuple actif choisit une des 6 combos (en payant/récoltant les PO éventuels) et prend le nombre de pions de race de la combo.

II. Préparation

Le joueur **reprend tous ses pions** de peuple sur le plateau pour n'en laisser qu'un seul par région occupée (il peut aussi **abandonner** des régions s'il le souhaite).

III. Conquêtes **ou** Déclin



Conquêtes

1. Conquêtes normales

Un peuple actif sans pion sur le plateau doit entrer par les bords du plateau.

Il peut conquérir autant de régions **adjacentes** à l'une de ses régions actives qu'il le souhaite.

Chaque région coûte 2 pions de peuple (sauf la rivière qui ne coûte que 1), et chaque montagne, pion de peuple, pion de monstre, requiert +1 pion de peuple.

Les pions de peuple chassés d'une région reviennent dans la main de leur propriétaire, sauf 1 qui retourne à la banque. Les pions en main chassés pourront être redéployés ce tour-ci, lors du **redéploiement**.

Si le joueur a chassé des monstres, il retourne aussitôt le lieu/relique.

2. Conquête finale

S'il lui reste au moins 1 pion de peuple, le joueur peut tenter de prendre une **dernière** région avec le dé de renforts.

Il choisit d'abord sa cible, puis lance le dé.

- ★ S'il réussit, il prend possession de la région et y place ses derniers pions de peuple.
- ★ S'il échoue, il place ses derniers pions de peuple où il veut dans une région qu'il possède.
- ★ Dans tous les cas, il ne peut plus conquérir de région ce tour-ci.

3. Redéploiement

Le joueur répartit ses pions de peuple actif comme il le souhaite parmi les régions qu'il possède en laissant au moins 1 pion de peuple par région occupée (sauf pour les rivières qui doivent être vidées).

Il est interdit d'abandonner une région lors de cette phase (sauf si on est dans une rivière).

Enfin, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs qui viennent de récupérer des pions de peuple peuvent les redéployer dans n'importe quelle région qu'ils occupent.



Déclin

Les pions de peuple hors du plateau retournent à la banque.

Les 2 tuiles de combo et les pions de peuple sont retournés.

Les éventuels pions de peuple d'un déclin précédent retournent à la banque (jamais 2 peuples en déclin simultanément).

- ★ Quand un peuple en déclin n'a plus de pion sur le plateau, on remet sa tuile de peuple en bas de la pile des peuples.
- ★ Un joueur qui aurait perdu tous ses pions de peuple n'est pas obligé de passer en déclin, mais perdra quand même un tour pour le faire.
- ★ Aucune conquête n'est possible ce tour-ci. Les seules actions possibles quand on passe en déclin portent la mention "à n'importe quel moment"

IV. Décompte

Chaque région occupée (dont celles occupées par un peuple en déclin) rapporte 1 PO.
Ajouter les autres bonus éventuels (sauf pour les peuples en déclin).
Les PO sont gardés face cachée. Le plus riche à la fin du jeu est déclaré vainqueur.

Peuples



Arachnées

Pour leur 1ère conquête, les *arachnées* peuvent si elles le souhaitent conquérir une région qui borde un gouffre.
Les *arachnées* considèrent que les régions qui bordent un gouffre sont **adjacentes** aux régions que les *arachnées* possèdent déjà.
Un gouffre avec un volcan reste un gouffre.



Champigneux

Lors du **décompte**, +1 PO pour chaque champignonnière.



Cultistes

On place le *grand ancien* dans la 1ère région conquise par les *cultistes* (si leur 1ère région est une rivière, alors le *grand ancien* sera placé dans leur 1ère région terrestre).
Tant que le *grand ancien* n'est pas placé, le coût des conquêtes est normal.
Le *grand ancien* rend la région où il se trouve imprenable, et les régions **adjacentes** au grand ancien (y compris les régions rendues **adjacentes** grâce à n'importe quel pouvoir, lieu ou relique) coûtent 1 pion de peuple en moins (mais toujours 1 minimum) pour en prendre possession.
Au début des tours suivants (pendant la **phase de *Préparation***), on peut déplacer le *grand ancien* dans n'importe quelle région occupée par les *cultistes*.
S'il n'y a plus de *cultiste* sur le plateau, le *grand ancien* est définitivement supprimé - et ne pourra plus revenir.
Le *grand ancien* est supprimé lorsque les *cultistes* passent en déclin.



Elfes noirs

Lors du **décompte**, +1 PO pour <u>chaque</u> région occupée par les *elfes noirs* qui ne partage aucune frontière avec un autre peuple (actif ou en déclin) ou monstre.
Un bloc de 3 régions d'*elfes noirs* qui n'ont aucun contact avec un autre peuple/monstre rapporte au total 6 PO.
Le *balrog* n'est pas considéré comme un peuple ou un monstre.



Feux follets

Bénéficient du dé de renfort pour conquérir les cristaux mystiques ou pour conquérir toute région **adjacente** à la région de cristaux mystiques contrôlée par les *feux follets*.
Comme toujours avec le dé de renfort, la cible de l'attaque doit être désignée avant de lancer le dé.
En cas de succès, on ajuste le nombre de pions *feux follets* selon le dé, et ils sont obligés de prendre la région visée - s'ils ont assez de pions.
Toujours 1 pion minimum.



Flammes

Quand il choisit ce peuple, le joueur pose le volcan sur l'un des gouffres qui a ce symbole (ce volcan restera là jusqu'au déclin des *flammes*). Ce volcan constitue le bord du plateau des *flammes* : leur première conquête est obligatoirement **adjacente** au volcan (même si cette région est occupée).
Les *flammes* peuvent conquérir les rivières.
Quand les flammes attaquent une région **adjacente** au volcan ou reliée au volcan par les *flammes*, elles ignorent les monstres, pions de peuple, *boucliers* etc.) ; elles ne paient que le terrain (2) et ses obstacles neutres (montagne, *donjon* etc.).
Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les *gnomes*.
Elles ne peuvent passer d'un côté à l'autre du volcan.
Si les *flammes* n'ont plus aucune région, elles reviennent par le volcan.
Si les *flammes* ont été déconnectées du volcan, elles ne peuvent pas revenir depuis le volcan, mais de façon normale (depuis une région qu'elles occupent actuellement).



Gekkos

Peuvent (sans obligation) sauter au-dessus des rivières, sans devoir les conquérir, et même si la rivière est occupée par des *poulpeuses*.
Ils doivent quitter comme tout le monde la rivière lors du **redéploiement**.
Leur pouvoir leur permet donc d'aller instantanément d'un bout à l'autre de la carte en utilisant la rivière ; de la même façon, ils peuvent commencer leur première conquête dans n'importe quelle région en bord de rivière.
Leur pouvoir ne rend pas les régions **adjacentes** de l'autre côté de la rivière pour autant.
Les *gekkos* qui veulent prendre une rivière paient le prix normal. Ils paient 2 pions pour conquérir une rivière occupée par 1 *poulpeuse* (celui de la *poulpeuse* et l'autre pour la rivière).



Gnomes

Seulement pendant le tour des autres joueurs, aucun pouvoir (spécial, de peuple, de lieu ou de relique) ne peut être utilisé directement dans le but de s'emparer d'une région occupée par des *gnomes*. Ce pouvoir ne s'applique pas si c'est à leur désavantage. N'intervient pas dans le décompte des PO (cf. puisque l'immunité ne fonctionne que contre les pouvoirs utilisés dans le but de s'emparer d'une région gnome. Si les pouvoirs ne peuvent pas être utilisés, les adversaires des gnomes pourront toutefois - bien entendu - les attaquer normalement, sans pouvoir.



Golems

Lors du **redéploiement**, +1 pion golem depuis la banque pour chaque boue occupée.



Liches

Quand un joueur s'empare du région occupée par une *liche* en déclin, il doit vous donner 1 de ses PO (s'il n'en a plus, il ne peut attaquer les *liches* en déclin).



Mimics

Lors de la sélection de la combo, vous échangez l'adjectif avec un autre de votre choix parmi les 5 autres visibles sans prendre les éventuels PO sur les autres peuples visibles.



Momies

Toutes les attaques coûtent +1 (même contre les gnomes)



Nains de fer

Lors du **redéploiement**, prendre en main +1 marteau / mine occupée et récupérer tous les marteaux sur la carte. Un marteau donne +1 en attaque (sans le minimum 1 pion de peuple ; il faudra en revanche y mettre un nain pour conserver la région) mais est inutile en défense. Les marteaux sont inefficaces contre les gnomes.



Ogres

-1 pion de peuple nécessaire pour conquérir une région.



Poulpeuses

Les rivières peuvent leur rapporter des PO car elles peuvent si elles le souhaitent y rester (même en déclin) lors du **redéploiement**.

Pouvoirs spéciaux

★ Un peuple en déclin n'en bénéficie plus.



Coriaces

Lors du **redéploiement**, chaque champignonnière rapporte 1 *bouclier* que le joueur place dans une région occupée par son peuple actif. Il est possible de mettre plusieurs *boucliers* dans la même région. Une fois placé, le *bouclier* ne bougera plus.
Chaque bouclier augmente la défense de la région de 1, mais il n'est pas il n'est pas considéré comme un pion de peuple.
Les *boucliers* d'une région perdue ou abandonnée retournent à la banque.
Les *boucliers* restent sur le plateau lors du passage en déclin mais on ne peut plus générer de nouveaux boucliers.
Les boucliers sont inefficaces contre le pouvoir des *flammes,* des *vampires* et des *chaussettes*.

- ## Fugaces

Dès le tour où le peuple passe en déclin, chaque région lui rapporte 2 PO (au lieu de 1) lors du **décompte**, mais les pions en déclin sont aussitôt retirés du plateau (ce qui ne permet pas pour autant de laisser sur le plateau les pions éventuels d'un peuple en déclin précédent)

- ## Grégaires

Lors du **décompte**, +2 PO si toutes les régions du peuple *grégaire* à la fin du tour forment un seul et unique bloc de régions **adjacentes** (des *arachnées grégaires* se trouvant autour de 2 gouffres éloignés bénéficient donc du bonus *grégaire*).

- ## Immortels

Si un ennemi vous chasse d'une région, aucune perte de pion n'est subie (ils reviennent tous dans votre main) .

- Kleptomanes

Lors du **décompte**, tout joueur dont le peuple actif borde les *kleptomanes* doit vous donner 1 de ses PO. Fonctionne contre les *gnomes*.

- Martyrs

Les *martyrs* reçoivent 1 PO de la banque **à chaque fois** qu'un adversaire lui prend une région.



Et leur musette

À chaque tour, le joueur choisit n'importe quelle relique (et pas un lieu légendaire) en jeu déjà révélée qu'il veut copier (qu'elle lui appartienne ou non). Une fois copiée, elle peut être utilisée. Une fois utilisée, on déplace la *musette* dans la région adéquate.
Si la région où elle se trouve est perdue ou abandonnée, la musette revient dans la main.
Une relique qui se trouve dans une région imprenable peut être copiée (car imprenable ne concerne que les conquêtes).
La *musette* ne peut pas être utilisée dans une région où le pouvoir copié est déjà en cours d'utilisation (le même effet d'une relique ne peut avoir lieu dans une même région ; on ne peut pas "stacker"): on peut copier le *sceptre d'avarice* ou l'*anneau runique*, mais il ne peut pas y avoir 2 *sceptres d'avarice* ou 2 *anneaux runiques* dans la même région, par exemple ; on peut en revanche avoir 2 *sceptres d'avarice* dans 2 régions différentes. On ne peut pas cumuler 2 *épées vorpales* pour une même conquête.

- Outre-tombe

Lorsque le peuple passe en déclin, tous ses pions de peuple restent sur le plateau, et peuvent être redéployés comme on veut, mais sans abandonner de région.
1 seul pion est supprimé quand la région est attaquée, les autres pouvant être redéployés parmi leurs semblables à la fin du tour du joueur en cours.

- Pêcheurs

Lors du **décompte,** +1 PO pour chaque paire de 2 régions (pas nécessairement voisines) en bord de rivière (les régions de rivière elles-mêmes ne comptent pas).

- Peureux

Lors du **décompte,** +1 PO pour chacune de vos régions occupée par au moins 3 pions de peuple.

- Querelleurs

Lors du **décompte**, +1 PO pour chaque bloc de régions de *querelleurs* qui ne partage pas de frontière commune avec un autre bloc de *querelleurs* (mais qui peut être adjacent). Un bloc de *querelleurs* est constitué d'une seule ou plusieurs régions **voisines** (qui partagent une frontière commune, sans pouvoir spécial). Un peuple *querelleur* qui aurait pris 3 régions au moyen du *tuyau tortueux*, toutes séparées, bénéficierait donc de +4 PO (le *tuyau* rend les cases **adjacentes**, mais elles ne partagent pas de frontière). Ne s'en tenir qu'au visuel.

- Réincarnés

Lorsque le peuple est en déclin, vous pouvez vider pendant la **préparation** jusqu'à 2 régions de celui-ci et placer dans chacune d'elles un unique pion de votre peuple actif depuis la banque (ou votre main, s'il n'y en a plus dans le casier), que vous placez immédiatement dans les régions que vous venez de vider.



Royaux

À la fin de votre tour, placez la *reine* dans une de vos régions afin de la rendre imprenable tant que la *reine* s'y trouve. Si vous passez en déclin, la *reine* reste en place et continue de protéger la région, mais elle ne peut plus être placée ailleurs. Elle ne sera donc logiquement supprimée que lorsqu'il n'y aura plus de pion de peuple de la race en déclin sur le plateau.

- Sages

Lors du **décompte** (tour de déclin inclus), +2 PO si le peuple *sages* en déclin a au moins 1 région.



Touristes

Lors du **décompte**, +1 PO pour chaque lieu légendaire possédé par les *touristes*.

- Vampires

Utilisable 1 fois par tour sur chaque adversaire. Permet de conquérir une région **adjacente** qui ne comporte qu'un seul pion actif adverse, en le

remplaçant par un des siens pris dans la banque (ou dans votre main, s'il n'en reste plus dans le casier). Le pion adverse remplacé est remis dans la banque, même s'il a le pouvoir *immortels*.
Les *gnomes* ne peuvent être victimes de ce pouvoir.
Ne peut être utilisé s'il n'y a plus de pions en banque ou dans la main.



Vengeurs

Le joueur qui a un peuple *vengeur* actif donne 1 pion *vengeance* à tout joueur qui l'attaque (y compris son peuple en déclin). Au prochain tour seulement, il gagne 1 en attaque (mais tjs min. 1 pion) pour toutes les attaques qu'il effectuera avec les *vengeurs* contre un joueur (y compris son peuple en déclin) qui détient un pion *vengeance*. À la fin du tour des *vengeurs*, les joueurs se débarrassent de leur pion *vengeance* en le rendant aux *vengeurs*.



Lieux légendaires

- ★ Ne peut être déplacé.
- ★ Il n'est pas obligatoire de l'utiliser.
- ★ Un peuple en déclin ne peut pas l'utiliser - il n'appartient alors à personne.

• Autel des âmes

Après le **décompte** (après avoir pris ses PO), le propriétaire (même en déclin) peut défausser un (et un seul) de ses pions en déclin et remporter +3 PO.



Crypte de la callipyge

Lors du **redéploiement**, le propriétaire place le *fantôme* dans n'importe quelle région (sauf celle de la *crypte*).
Le *fantôme* rend la région où il se trouve imprenable.
Un peuple en déclin qui contrôle la *crypte* ne peut plus déplacer le *fantôme*, mais ce dernier continue à protéger la région où il se trouve.

• Dahlias de diamants

Lors du **décompte**, le peuple propriétaire (même en déclin) gagne +1 PO pour chaque région du même terrain que celui des *dahlias* (y compris la région des *dahlias*) en sa possession.

• Donjon du danger

Lors du **décompte**, le propriétaire reçoit +1 PO.
La défense de la région du donjon a +1 point.

• Fontaine de fertilité

Lors de la phase de **Préparation**, le propriétaire gagne 1 pion de peuple de la banque.

• Mine du nain perdu

Lors du **décompte**, le propriétaire (même en déclin) gagne +2 PO.



Pentacle pernicieux

Le 1er à découvrir le pentacle doit envoyer immédiatement le *balrog* dans une région voisine au pentacle. Lors des tours suivants, le propriétaire peut **à n'importe quel moment** (donc avant de passer en déclin par exemple) déplacer le *balrog* dans une région frontalière au *balrog* (y compris les rivières dans lesquelles il peut rester). Cette région est aussitôt conquise par le *balrog*. Un peuple chassé par le *balrog* perd définitivement 2 pions de peuple. Des monstres chassés sont aussitôt défaussés, et on découvre le jeton relique/lieu. Les reliques éventuelles restent et pourront être (re)prises une fois le *balrog* parti de la région. La région où se trouve le *balrog* est imprenable pour tous les joueurs et ne rapporte de PO à personne.
Un propriétaire qui déplace le *balrog* sur le *pentacle* rend la région imprenable pour le reste de la partie.
Tant que le *pentacle* n'a pas de propriétaire, le *balrog* reste sur place.
Un peuple *immortels* attaqué par le *balrog* ne souffre d'aucune perte de pions de peuple (il les récupère comme d'habitude).

• Portes du pouvoir

Le propriétaire bénéficie **aussitôt** d'un 2ème pouvoir spécial (tiré au hasard une seule fois pour toute la partie parmi les pouvoirs restants).
Dès que le joueur en perd le contrôle, il perd le pouvoir.
Le propriétaire en déclin perd ce 2ème pouvoir sauf si celui-ci s'applique à un peuple en déclin.
Si le pouvoir est *coriaces*, les *boucliers* posés ne disparaissent pas lorsqu'un peuple perd le contrôle des *portes*.
Si le pouvoir est *réincarnés*, le joueur peut supprimer son pion de peuple en déclin qui se trouve sur les *portes* pour le remplacer par un pion de sa nouvelle race.

• Tuyau tortueux

Toutes les régions qui ont le même terrain que celui du *tuyau* sont considérées **adjacentes** (et pas frontalières) entre elles (mais seulement pour le propriétaire du *tuyau*).
Les *flammes* peuvent garder leur pouvoir en utilisant le *tuyau* pour conquérir une région lointaine.

Reliques

- ★ S'acquiert en s'emparant de la région où elle se trouve.
- ★ Reste là où on l'a trouvée quand on s'en empare.
- ★ Utilisable aussitôt acquise.
- ★ Est déplacée dans la région ciblée quand elle est utilisée avec succès.
- ★ Il n'est pas obligatoire de l'utiliser.
- ★ 2 reliques peuvent être combinées en les utilisant de façon simultanée, tant que les 2 reliques sont différentes.
- ★ Un peuple en déclin ne peut pas l'utiliser une relique - elle n'appartient alors à personne.



Anneau runique

Lors du **redéploiement**, le propriétaire place l'anneau dans une de ses régions.
Tout joueur dont le peuple actif borde l'*anneau* doit vous donner 1 de ses PO.
Fonctionne contre les *gnomes*.



Chaussettes de l'architrollesse

1 fois par tour, le propriétaire peut conquérir 1 région comme si elle était vide. Les pions de peuple chassés retournent tous dans la main (sans la perte du pion de peuple habituelle).



Epée vorpale

1 fois par tour, le propriétaire peut conquérir 1 région avec 2 pions de peuple de moins (toujours min. 1 pion). Il est autorisé de l'utiliser après un jet de renfort si le score n'est toujours pas suffisant.



Orbe scintillante

1 fois par tour (mais pas sur chaque adversaire), le propriétaire peut conquérir une région **adjacente** qui ne comporte qu'un seul pion actif adverse, en le remplaçant par un des siens pris dans la banque (ou sinon dans la main). Le pion adverse remplacé est remis dans la banque, même s'il a le pouvoir *immortel*.
Ne peut être utilisée s'il n'y a plus de pions en banque ou en main.



Paillasson volant

1 fois par tour, permet de conquérir une région non **adjacente** (sans pour autant la rendre **adjacente**).



Sceptre d'avarice

Lors du **redéploiement**, le propriétaire place le *sceptre* dans une de ses régions (interdit de le placer dans la *mine du nain perdu*).
La région (et uniquement cette région, pas un bloc ou une paire de région) où se trouve le *sceptre* rapporte le double de PO (mais ne double pas les PO que les autres joueurs donnent).



Précisions

Montagne noire

Ne peut être déplacée et apporte un bonus de défense +1 à la région.

Vide

Inoccupée (aucun pion de peuple actif ou en déclin ou de monstre).

Non-vide

Occupée (contient au moins 1 pion de peuple actif ou en déclin ou de monstre).

Attaque minimum

Le minimum pour prendre possession d'une région est toujours de 1, même si des combos ou objets permettent d'atteindre des scores négatifs.

Adjacent

N'implique pas forcément une frontière commune / voisinage (cf. pouvoir des Arachnées).

Imprenable

La région ne peut être prise. Aucun pouvoir, relique, lieu ou autre n'a d'effet lorsqu'il s'agit de conquérir une région imprenable.

Conquête

Toute conquête d'une région doit être adjacente.