

KARNAG



Auteur: **Pascal Cadot**

Illustrateur: **Yuio**

Depuis la cité engloutie de **Ker Ys**, de sombres troupes se sont mises en marche pour reprendre pied sur la terre des humains. Envoyée par le terrifiant **Ankou**, une nuée d'êtres délétères se contorsionne dans les anfractuosités de la roche pour jaillir en pleine forêt. Mais, à leur grande surprise, le conseil sylvestre de **Karnag** a perçu leur maléfique venue et a envoyé ses druides pour les attendre de pied ferme. Usant de leurs sortilèges sylvestres, ces hommes élus, conscients d'être le dernier rempart, tentent de contenir l'invasion venue des tréfonds.

1. Principe & but du jeu

Les druides se rassemblent autour d'une clairière où une force maléfique les empêche de s'approcher de la porte de Ker Ys, un gouffre vomissant des hordes de créatures. Ils usent de leurs pouvoirs sylvestres pour capturer ces monstres, tout en érigeant des barrières magiques afin d'endiguer l'invasion. Ce sont là les deux manières principales d'acquérir des points de victoire (🐉) dans **Karnag**. Mais cela coûte de l'énergie (du mana 🇫🇷), et seule la concoction de potions permet d'en récupérer. À vous de jongler avec les actions à ordonner à vos druides pour conjurer les sombres aspirations des forces obscures.

Au terme de la partie, le joueur ayant marqué le plus de 🐉 est déclaré vainqueur (voir «8 • Fin du jeu», page 42).



2. Matériel

1. 1 livret de règles et 6 aides de jeu en 3 langues (FR, EN, DE),
2. 1 plateau de jeu,
3. 1 dé à six faces numérotées 2-3-3-3-4-4,
4. 30 jetons Créature: 15 golems, 5 goules, 5 ombres noires et 5 najas,
5. 6 tuiles Action,
6. 6 jetons servant à masquer des actions interdites, en fonction du nombre de joueurs,
7. 4 tuiles modifiant le nombre d'emplacements sur les cases Chaudron,
8. 1 disque rouge (compte-tours),
9. 8 cubes noirs,
10. 36 cartes,
11. 13 tuiles Obstacle (6 Roche, 3 Marais, 4 Mixte),
12. 3 druides x 5 couleurs,
13. 5 disques x 5 couleurs,
14. 8 cubes x 5 couleurs,
15. 3 gemmes x 5 couleurs,
16. 7 menhirs x 5 couleurs.

LES RÈGLES SUIVANTES SONT D'APPLICATION DURANT TOUTE LA PARTIE :

Il ne peut y avoir qu'un seul druide par case sur le sentier.

À aucun moment on ne peut déplacer les druides ou les gemmes adverses.

Tous les déplacements s'effectuent orthogonalement, jamais en diagonale.



3. Mise en place

Tous les joueurs choisissent leur couleur et prennent les pièces de jeu correspondantes.

Le disque rouge est placé au niveau 1 du compte-tours. Le nombre de tours de la partie varie en fonction du nombre de joueurs :

- ✿ à 2 ou 3 joueurs, une partie se joue en 6 tours,
- ✿ à 4 ou 5 joueurs, une partie se joue en 5 tours.

Chaque joueur place un cube sur la case 10 de sa piste de mana, et un autre cube sur la case 0 de la piste des 🌀.

Les cartes Pouvoir sont mélangées pour former une pioche face cachée.

Choisissez de placer les obstacles Marais, Roche et Mixte en jeu selon le positionnement de base (voir schéma ci-après) ou en utilisant la règle avancée (voir «10 • Règle optionnelle : Mise en place avancée», page 44)

Les jetons Créature sont mélangés pour former une pioche face cachée (formez plusieurs piles).

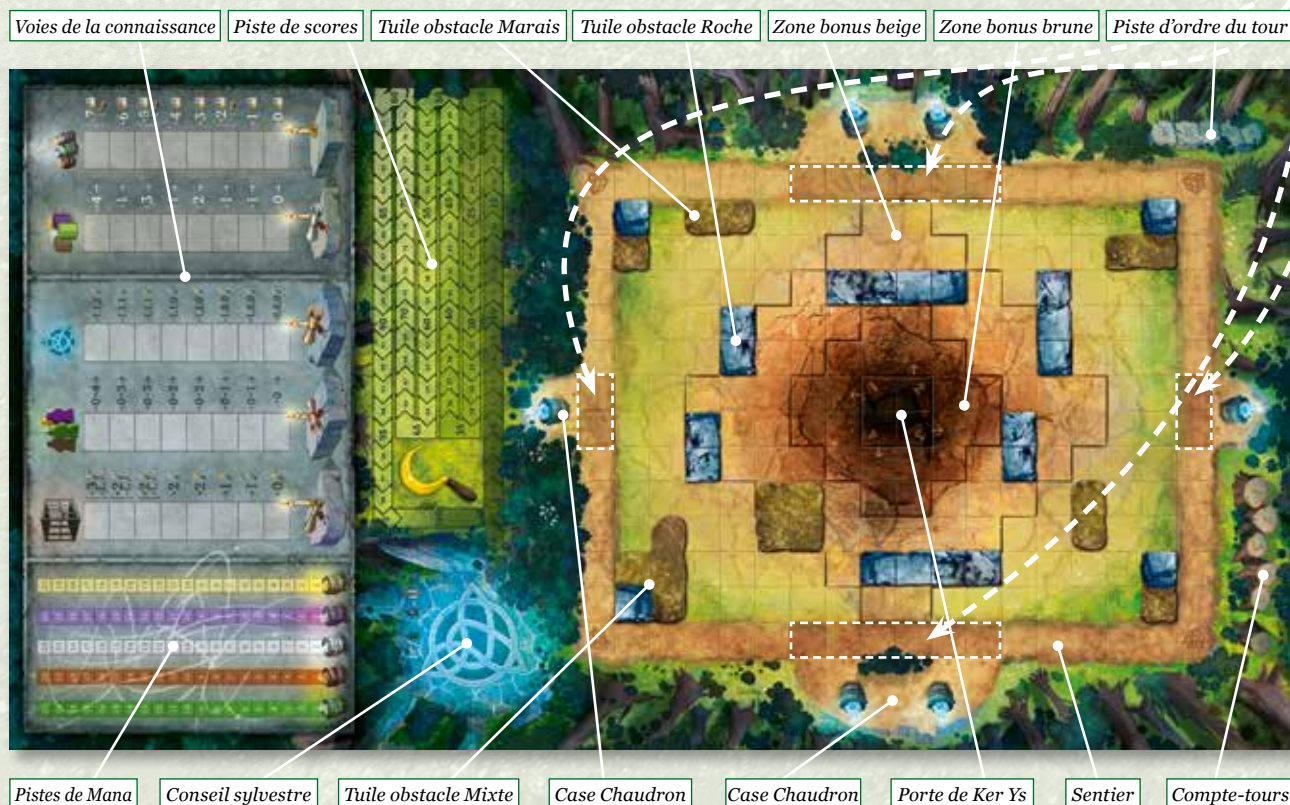
Un joueur prend en main un cube de chaque couleur participante, les mélange, et les place au hasard sur la piste de l'ordre du tour. Il s'agit de l'ordre de jeu du premier tour.

4 jetons Créature sont tirés au sort par le premier joueur. Il les place au hasard, faces cachées, sur les 4 cases de la porte de Ker Ys (une créature par case). Elles sont alors révélées et déplacées (voir «4.2.2 • Arrivée en jeu de nouvelles créatures», page 34).

Les créatures maléfiques que vos druides doivent combattre sont les suivantes :

- ✿ **Les golems** ○ Composées d'argile et d'éclats de roche, ces créatures féroces et massives se déplacent lourdement. Elles constituent le gros des forces de Ker Ys.
- ✿ **Les goules** ○ Parfaitement à l'aise dans les marais, ces créatures amphibies répandent une aura maléfique sur leur passage.
- ✿ **Les najas** ○ De forme vaguement humanoïde, ces créatures insaisissables glissent, s'étirent et surgissent pour vous étreindre jusqu'à l'agonie.
- ✿ **Les ombres noires** ○ Furtives émanations du mal pur, ces spectres nauséabonds, une fois à votre contact, vous transpercent de mille dards invisibles.

Le premier joueur place un de ses druides sur le sentier. Durant cette phase de positionnement, les druides ne peuvent être placés que sur les cases du sentier situées à côté des entrées des cases Chaudron (cases foncées). Deux places sont possibles sur chaque petit côté, et six sur chaque grand côté. Le joueur suivant place à son tour un de ses druides, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs trois druides. La partie proprement dite commence...





4. Séquence du tour de jeu

Important : les règles présentées ici sont pour une partie à **4 joueurs**. Si vous jouez à 2, 3 ou 5, référez-vous au point «9 • Modifications des règles selon le nombre de joueurs», page 44 du présent livret pour prendre connaissance des quelques aménagements à apporter.

Une partie se joue en 5 tours. Chaque tour est composé des 6 phases suivantes, à effectuer dans l'ordre décrit ci-après :

- § **Phase A** • Définition de l'ordre du tour
- § **Phase B** • Progression des créatures
- § **Phase C** • Préparation des cartes Action
- § **Phase D** • Programmation des actions
- § **Phase E** • Résolution des actions
- § **Phase F** • Activation des gemmes
- § **Phase G** • Le conseil sylvestre

4.1 Phase A • Définition de l'ordre du tour

Important : passez cette étape au premier tour, car l'ordre y est défini de manière aléatoire !

L'ordre du tour est redéfini selon l'ordre inverse de la piste des 🐉, le joueur avec le moins de 🐉 devenant premier joueur. Les joueurs ayant le même nombre de 🐉 conservent les positions qu'ils occupaient au tour précédent les uns par rapport aux autres.

4.2 Phase B • Progression des créatures

Le déplacement des créatures est automatique. Le premier joueur du tour est responsable de leur déplacement.



En vert, un golem ; en brun, une goule ; en gris, un naja ; en bleu, une ombre noire. La flèche du pourtour indique la direction que prend la créature en cas d'obstacle. La mention des 🐉 rappelle combien on en gagne lors de la capture de la créature. Une icône rappelle le pouvoir que la créature confère éventuellement.

4.2.1 Déplacement des créatures déjà en jeu

Les cubes noirs éventuellement posés sur des créatures sont remis dans la réserve.

Le dé n'est pas utilisé pour les créatures déjà en jeu. Celles-ci se déplacent désormais **d'une seule case** en direction du bord de la clairière le plus proche (le sentier des druides). Commencez par déplacer celles qui sont les plus proches du sentier (ceci permet de libérer des cases pour le déplacement des créatures suivantes).

Les créatures ne se déplacent qu'orthogonalement et uniquement sur des cases libres. Une créature ne peut passer ni par-dessus une autre créature, ni sur une gemme, ni sur un menhir, ni sur de la roche, ni sur un marais, ni sur la porte de Ker Ys.

Exception : les ombres noires peuvent circuler et stationner sur les cases Roche, les goules peuvent circuler et rester sur les cases Marais et les najas peuvent circuler et rester sur les cases occupées par une gemme ou un menhir (placez-les en dessous).

Précision : si une créature est à égale distance de deux bords de la clairière, le déplacement s'effectue alors conformément à la direction indiquée sur la portion de la porte de Ker Ys correspondant au quartier de clairière dans lequel se trouve la créature en question.

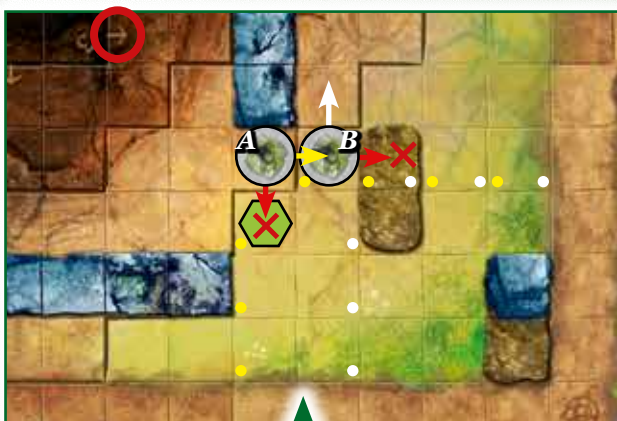
Si une créature ne peut pas avancer vers le bord de la clairière le plus proche car elle est face à un obstacle, elle bifurque alors vers la droite ou la gauche pour effectuer son mouvement, selon la direction indiquée par sa flèche de pourtour.



Le golem est à 3 cases du sentier, quelle que soit la direction qu'il prenne. Il suit dès lors la flèche de la porte de Ker Ys de la section sur laquelle il se trouve, mais il va rencontrer un obstacle et devra avancer à droite.

Si les mouvements de plusieurs créatures interfèrent entre eux, priorité est donnée à la créature qui est la plus proche du sentier en considérant le nombre total de cases la séparant des deux bords les plus proches (voir exemple). Si les créatures ne peuvent pas être départagées par le nombre total de cases, alors elles doivent être bougées selon l'ordre suivant : golem en premier, puis goule, puis ombre noire et enfin naja. Si les créatures qui interfèrent sont de même type, alors elles ne bougent pas.

Il peut arriver qu'une créature soit bloquée et ne puisse pas aller plus loin. Elle reste alors sur place jusqu'à ce qu'elle soit capturée ou déplacée par les druides.



Les deux golems sont tous deux à 3 cases de leur bord le plus proche et devraient donc bouger simultanément. Le golem A est bloqué par une gemme et doit tourner à gauche ; le golem B étant à égale distance des deux côtés du sentier les plus proches, il doit suivre la direction donnée par la flèche de la porte de Ker Ys correspondant à son quartier de clairière. Se déplace en premier le golem qui totalise le moins de cases le séparant des deux côtés du sentier les plus proches. Le golem B totalise ainsi 6 cases (points blancs) et le golem A 7 cases (points jaunes). Le golem B se déplace donc en premier en évitant l'obstacle devant lui (flèche blanche), puis le golem A se déplace (flèche jaune).

Lorsqu'une créature, de par son mouvement automatique ou par l'action d'un des joueurs, finit son déplacement sur une des cases libres du sentier, elle est retirée du jeu.

On considère qu'elle a réussi à échapper aux druides, et commence à dévaster la région. C'est un cuisant échec pour les druides les plus proches qui auraient dû intervenir plus tôt.

Chaque druide situé jusqu'à 5 cases de la case de sortie de la créature reçoit une pénalité (les druides sur une case Chaudron ou au conseil sylvestre ne sont pas affectés) :

- ⊗ un druide sur une case immédiatement adjacente à la case de sortie de la créature fait perdre 3 🐛 au joueur correspondant,
- ⊗ un druide qui pourrait atteindre la case de sortie de la créature en 2 ou 3 déplacements fait perdre 2 🐛 au joueur correspondant,
- ⊗ un druide qui pourrait atteindre la case de sortie de la créature en 4 ou 5 déplacements fait perdre 1 🐛 au joueur correspondant.



L'ombre noire sort de la clairière. Le druide vert au contact de la case de sortie reçoit une pénalité de 3 🐛. Le mauve, plus loin, à 2 cases de distance, reçoit une pénalité de 2 🐛. Puis le druide vert le plus éloigné en reçoit une autre de 1 🐛. Jaune, qui ne risquait rien à cet endroit avait donc tout intérêt à ce que la créature puisse quitter la clairière.

Précisions : un druide situé sur le sentier est considéré comme un obstacle. La créature ne sort pas par cette case et la règle des obstacles s'applique (voir ci-dessus).

Il n'est pas possible de descendre en dessous de 0 🐛 sur la piste des scores.

4.2.2 Arrivée en jeu de nouvelles créatures

Le premier joueur jette le dé. Le chiffre obtenu indique :

- ⊗ le nombre de nouvelles créatures qui sont mises en jeu,
- ⊗ ainsi que le numéro de la case de la porte de Ker Ys sur laquelle la première créature est posée face cachée, les suivantes étant posées de même en sens horaire, à raison d'une seule créature par case. Piochez-les une à une.

Note : avant le premier tour, lors de la mise en place du jeu (voir « 3 • Mise en place », page 31), ce sont toujours 4 créatures qui entrent dans la clairière, selon les règles de déplacements expliquées ci-dessous. Déplacer en premier la créature posée sur la case 1.

Ces nouvelles créatures se déplacent ensuite immédiatement. Dans l'ordre de leur arrivée sur la porte de Ker Ys, on jette le dé pour chaque créature se trouvant sur la porte de Ker Ys afin de déterminer le nombre de cases de son déplacement. Lors de ce premier déplacement, les créatures quittent leur case de la porte de Ker Ys et progressent en ligne droite en suivant la flèche de direction liée à leur case d'entrée en jeu.

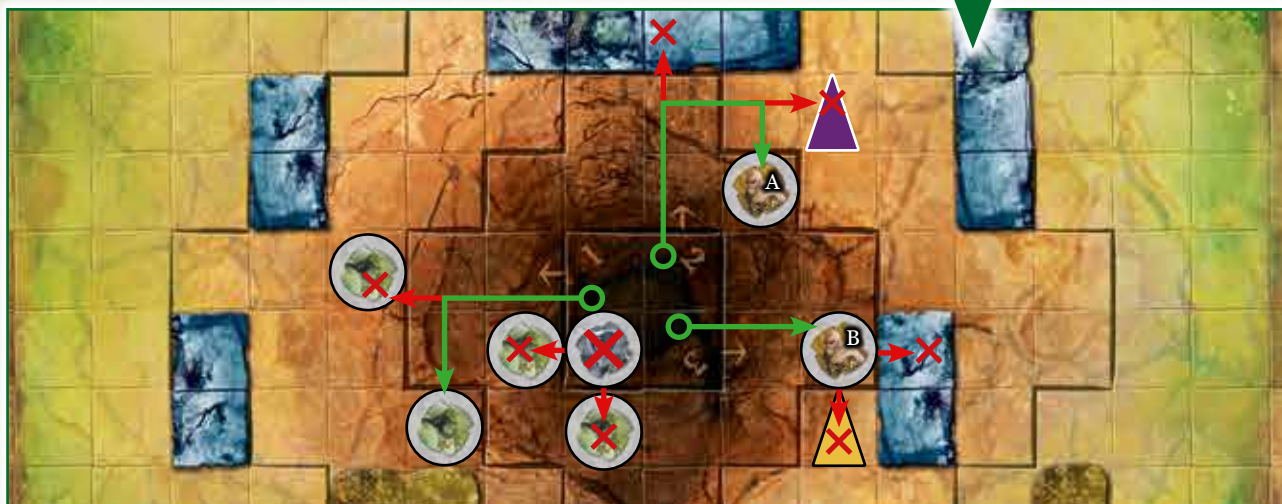
Lors de ce premier déplacement, si la créature rencontre un obstacle, elle bifurque selon les règles



indiquées plus haut et continue son mouvement dans cette nouvelle direction. En aucun cas elle ne peut repasser sur une case déjà parcourue lors de ce déplacement.

Dans le cas très rare où une créature ne peut pas sortir de la porte de Ker Ys, empêchée par des gemmes, des menhirs ou par d'autres créatures, elle sort par l'autre côté de sa case de départ (le côté sans flèche), puis continue sa progression en suivant la direction indiquée par sa case de départ. Si les deux côtés de sa case de départ sont bloqués, la créature ne sort pas et est retirée de la partie.

Quatre créatures entrent en jeu. Le golem avance de 4 cases, mais il rencontre un obstacle ; il bifurque à gauche pour l'éviter, puis conserve cette nouvelle direction. La goule A doit progresser de 4 cases ; elle rencontre un obstacle et bifurque, avance de 1 case encore avant de rencontrer un deuxième obstacle qu'elle évite également en bifurquant à nouveau vers la droite. La goule B avance de 3 cases, rencontre un obstacle, bifurque à droite, mais se trouve immédiatement face à un autre obstacle : son mouvement est alors stoppé net car elle ne peut pas repasser sur une même case au cours du même tour. Enfin, le naja ne peut sortir de la porte de Ker Ys par aucun des deux côtés de sa case d'arrivée ; le pion est donc retiré du jeu.



4.3 Phase C • Préparation des cartes Action

Les 6 cartes Action sont mélangées et posées en ligne une par une, faces visibles. Veillez à bien choisir les faces adaptées au nombre de joueurs (la couleur des feuilles sur les tuiles vous y aidera).

4.4 Phase D • Programmation des actions

Chaque carte Action est divisée en deux parties : l'action principale dans la partie supérieure et l'action secondaire dans la partie inférieure. Chaque action offre un nombre limité d'emplacements pour les cubes. À 4 joueurs, chaque carte Action offre 2 emplacements pour l'action principale et 3 emplacements pour l'action secondaire. Masquez avec un petit jeton ad hoc l'emplacement supérieur de chaque carte Action principale pour montrer que ces actions sont indisponibles à 4 joueurs.

Chaque joueur dispose de 5 cubes pour choisir les actions. En respectant la piste d'ordre du tour, les joueurs placent un cube à tour de rôle sur les cartes Action, jusqu'à ce que chacun ait posé ses 5 cubes.

Un cube peut être placé sur n'importe quel emplacement inoccupé.

Un même joueur peut choisir plusieurs fois la même action, principale ou secondaire.

4.5 Phase E • Résolution des actions

Pour une description des différentes actions, voir «5 • Description des tuiles Actions», page 37.

4.5.1 Règle générale

On effectue d'abord toutes les actions principales avant de passer aux actions secondaires. On commence par la carte Action située la plus à gauche pour finir par celle la plus à droite. Les actions sont effectuées une par une, du cube placé le plus haut vers le cube le plus bas, pour une action donnée.

Si l'action propose deux alternatives, le joueur déclare laquelle il choisit. Le fait qu'un joueur choisisse une alternative n'oblige pas ensuite un autre joueur ou lui-même à choisir l'autre.

Conseil : nous recommandons qu'avant de résoudre une action, le joueur glisse vers la gauche le cube correspondant à cette action. Cela permet de facilement se rappeler si un joueur donné a déjà réalisé la même action pendant ce tour, ce qui est important pour le point suivant (voir «4.5.2 • Cas particulier», page 36).

Quand les actions principales sont résolues, retirez-en les cubes avant de passer à la résolution des actions secondaires.



4.5.2 Cas particulier

Lorsqu'un joueur a programmé plusieurs de ses cubes (pas forcément consécutifs) sur une même action principale ou secondaire, **la résolution des actions sur cette tuile s'interrompt dès que le deuxième cube de ce joueur est rencontré**. On passe alors à la tuile Action suivante. Une fois que toute la rangée d'actions principales ou secondaires est terminée, on recommence la même rangée pour accomplir les actions qui n'avaient pas

Ceci est un exemple, dans une partie à 4 joueurs, de l'ordre de résolution des actions. Sur la tuile Action 2, le deuxième cube est au même joueur que le premier cube. Ceci implique que la deuxième action de la deuxième tuile est bloquée temporairement et l'on passe alors à la première action de la tuile suivante. La même règle s'applique pour la troisième tuile. Ces deux actions bloquées seront résolues avant de commencer la résolution des actions secondaires. Sur la deuxième tuile, le second cube de l'action secondaire est encore une fois de la même couleur que le premier cube, ce qui bloque la résolution sur cette tuile, même pour le cube mauve placé en troisième position. On reviendra à ces cubes bloqués après que la dernière tuile Action aura été atteinte.



pu être effectuées à cause du blocage. La même règle s'applique alors si le joueur avait placé un troisième cube sur la même action.

Important : Un joueur peut choisir de ne pas réaliser une action qu'il a programmée. Il est aussi possible qu'il ne soit pas en mesure de réaliser une action. Dans les deux cas, il reçoit un point de en compensation.

Le joueur n'obtient pas de en compensation s'il effectue ne serait-ce qu'une partie de l'action choisie.

4.6 Phase F • Activation des gemmes

Deux ou trois gemmes de même couleur alignées orthogonalement se transforment automatiquement en menhirs (les menhirs ont une propriété particulière qui sera activée au terme de la partie [voir «8 • Fin du jeu», page 43]).

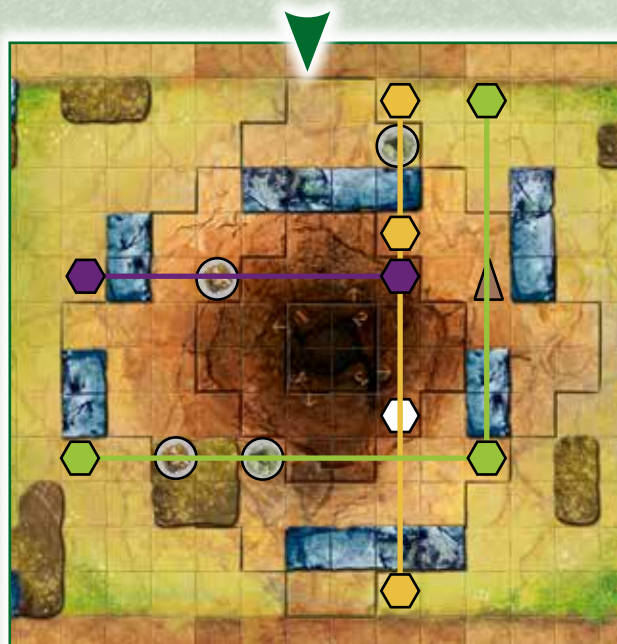
Une gemme seule ne se transforme jamais en menhir.

Lorsque des gemmes sont transformées en menhirs, elles sont rendues à leur propriétaire, et des menhirs pris dans la réserve du joueur concerné sont posés à leur place sur le plateau.

Immédiatement, le joueur ayant réalisé cet alignement marque des :

- il marque autant de que le nombre de cases constituant ce nouvel alignement (cases des menhirs + cases entre les menhirs),

2 gemmes mauves sont alignées et se transforment en menhirs. Mauve marque 22 (8 cases + bonus pour le menhir en zone brun foncé). Vert a placé 3 gemmes qui forment une ligne brisée à angle droit. Toutes les cases constituant complètement cette ligne brisée sont comptées une fois, ce qui lui octroie 25 (18 cases + le bonus pour le menhir en zone beige). Jaune avait placé 3 gemmes sur la même ligne ; toutes se transforment en menhirs. Les cases formant la ligne sont comptées une fois, ce qui donne 19 (12 cases + le bonus pour le menhir en zone beige) à jaune. Les menhirs remplaçant les gemmes sur le plateau sont pris dans la réserve des joueurs concernés. Notez qu'aucun obstacle n'empêche la transformation des gemmes en menhirs.





⌘ il marque 7 🍷 pour chaque menhir nouvellement créé se trouvant dans la zone beige clair de la clairière,

⌘ il marque 14 🍷 pour chaque menhir nouvellement créé se trouvant dans la zone brune de la clairière.

La zone verte de la clairière ne rapporte aucun 🍷 supplémentaire.

Important : aucun obstacle n'empêche la transformation des gemmes en menhirs !

Une fois posé en jeu, il est impossible de déplacer un menhir.

Si un joueur a déjà posé ses 7 menhirs, il ne peut en poser davantage et tout nouvel alignement de ses gemmes sur le plateau est ignoré. Dès lors, il ne peut plus récupérer ces gemmes dans sa réserve.

4.7 Phase C • 1^{er} conseil sylvestre

Lors de cette dernière phase du tour de jeu, chaque joueur reçoit autant de 🍷 qu'il a de druides au conseil sylvestre. De plus, la couleur majoritaire (qui a le plus de druides au conseil sylvestre à ce moment-là) progresse d'un niveau au choix parmi les voies de la connaissance (voir « 7 • Les voies de la connaissance », page 42). Si plusieurs joueurs se partagent la majorité, chacun d'eux progresse dans la connaissance de son choix.

Important : les druides se retrouvent au conseil sylvestre après avoir réalisé l'une des trois actions suivantes :

- ⌘ capture d'une créature : chaque druide ayant capturé une créature doit s'y rendre,
- ⌘ création d'une gemme : **un seul** des deux druides ayant créé une gemme doit s'y rendre,
- ⌘ préparation d'une potion magique : chaque druide ayant préparé une potion magique doit s'y rendre.

Important : un druide peut rester au conseil sylvestre aussi longtemps qu'il le souhaite ; il peut aussi revenir en jeu immédiatement, sans attendre que la phase du conseil sylvestre se soit déroulée. Pour le faire revenir sur le sentier, il faut l'y replacer – par une action ou carte permettant un déplacement – sur un des quatre coins du sentier (marquée du symbole du conseil sylvestre), au choix, ce qui compte pour un point de déplacement. Si la case de rentrée est occupée, le druide la saute sans la compter.

Une fois la phase du conseil sylvestre terminée, le jeu s'arrête s'il s'agit du dernier tour de jeu. Sinon, chaque joueur reprend ses 5 cubes Action dans sa réserve, et on recommence un nouveau tour à la phase A.

5. Les tuiles Actions

5.1 Déplacement des druides

5.1.1 Action principale

Déplacez vos druides pour un total de 5 à 8 cases.

Ces points de Déplacement peuvent être répartis entre plusieurs druides.

Avancer d'une case coûte un point de Déplacement. Les druides n'entrent jamais dans la clairière ; ils ne peuvent que tourner autour en restant sur le sentier ou se rendre sur une case Chaudron.

Durant un même déplacement, un druide ne peut aller que dans une seule direction ; les allers-retours sont interdits.

Un druide effectue son déplacement en une fois. Il ne peut être repris ensuite pour bouger à nouveau au cours de la résolution de la même action.

Les cases déjà occupées ne sont pas comptées lors du déplacement ; les druides sautent par-dessus et vont directement sur la prochaine case libre. Ce faisant, ils peuvent même sauter au-dessus de plusieurs cases sans les compter.

Se rendre sur une case Chaudron coûte aussi un point de déplacement, et il est possible d'y entrer en sautant par-dessus un autre druide qui serait devant l'entrée. Il y a deux places dans les cases Chaudron des grands côtés et une seule dans les cases Chaudron des petits côtés.

Une case Chaudron ne peut pas être utilisée comme raccourci : tout druide entrant dans une case Chaudron y reste jusqu'à ce qu'une action de préparation de potion l'envoie au conseil sylvestre (voir « 5.5 • Préparation de potions magiques », page 40).

On doit impérativement et **prioritairement** dépenser tous les points de déplacement obligatoires dont on dispose. Une case Chaudron n'absorbe pas des points de déplacements obligatoires qui resteraient à utiliser. Y entrer compte strictement pour 1 déplacement.

5.1.2 Action secondaire

Déplacez vos druides pour un total de 5 cases selon les règles du point précédent.





5.2 Création de gemmes

5.2.1 Action principale

Le joueur a le choix entre :

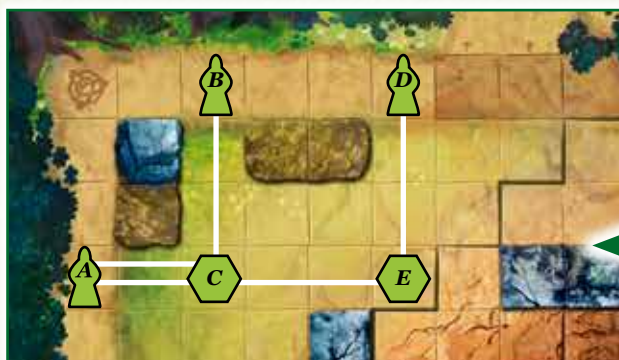
- ⌘ soit déplacer ses druides pour un total de 6 cases,
- ⌘ soit créer une gemme et / ou progresser d'un niveau sur une voie de connaissance de son choix (on peut progresser sur une voie de connaissance sans créer de gemme ; on peut aussi d'abord progresser sur une voie de connaissance puis poser une gemme) (voir «7 • Les voies de la connaissance», page 42).

Pour créer une gemme, les druides du joueur ayant choisi l'action regardent en direction de la clairière depuis le sentier, et émettent chacun un rayon d'énergie pure. À l'intersection de deux rayons, le joueur peut poser un pion Gemme de sa couleur. On n'est jamais obligé de créer une gemme. Cette action coûte des  pour un total égal au nombre de cases que les deux rayons doivent parcourir pour atteindre l'intersection, plus la case de l'intersection (on ne compte pas les cases du sentier occupées par les deux druides). Ces  sont immédiatement déduits du niveau de mana de la couleur correspondante. Attention, il n'est pas possible de descendre en-dessous de 0 . Si ce devait être le cas, l'action ne pourrait pas être effectuée.

Les rayons sont bloqués par les créatures, la roche, les marais, la porte de Ker Ys, les menhirs et les gemmes déjà en jeu. La capture de certaines créatures (voir «5.4 • Capture de créatures», page 38) et l'obtention de certaines cartes (voir «6 • Les cartes Pouvoir», page 41) permettent cependant d'ignorer ces blocages.

Une gemme ne peut apparaître que sur une case **totale**ment libre.

Il est possible de créer deux gemmes lors de la même action si les trois druides d'un même joueur sont correctement positionnés. Le coût en  est la somme des deux placements considérés comme indépendants.



Lorsqu'une gemme a été créée, le conseil sylvestre doit en être informé. À cette fin, un des deux druides (au choix) ayant créé la gemme doit immédiatement être placé au conseil sylvestre.

5.2.2 Action secondaire

L'action secondaire consiste à créer une gemme selon les règles du point précédent.

5.3 Capture de créatures

5.3.1 Action principale

Le joueur a le choix entre :

- ⌘ soit déplacer ses druides pour un total de 7 cases,
- ⌘ soit capturer une ou plusieurs créatures et / ou progresser d'un niveau sur une voie de connaissance de son choix (on peut progresser sur une voie de connaissance sans capturer de créature ; on peut aussi d'abord progresser sur une voie de connaissance puis capturer une créature) (voir «7 • Les voies de la connaissance», page 42),

Un joueur peut capturer une créature si elle est située en face d'un de ses druides. Le druide utilise son rayon d'énergie pure pour capturer la créature, ce qui implique que toutes les règles concernant les rayons s'appliquent (voir «5.2 • Création de gemmes», page 38). Le coût en  est égal au nombre de cases entre le druide et la créature, y compris la case de la créature, mais sans compter la case occupée par le druide sur le sentier. Les  sont immédiatement déduits de la piste de mana du joueur correspondant. Attention, il n'est pas possible de descendre en-dessous de 0 . Si ce devait être le cas, l'action ne pourrait pas être effectuée.



Les druides A et D génèrent une gemme E pour 7 , à la suite à quoi le druide D est envoyé au conseil sylvestre. A et B étant alors en position adéquate, ils génèrent immédiatement une seconde gemme C pour 4 , à la suite de quoi B est également envoyé au conseil sylvestre. Une seule action a donc suffi pour poser deux gemmes.



Lorsqu'un druide a capturé une créature, le conseil sylvestre doit en être informé. À cette fin, le druide concerné doit immédiatement être placé au conseil sylvestre.

Il est théoriquement possible pour un joueur de capturer jusqu'à trois créatures dans une même action, car chaque joueur contrôle trois druides, et chaque druide peut capturer une créature.

Lorsqu'un joueur effectue cette action, il choisit lesquels de ses druides capturent des créatures. Tous ne sont pas obligés de le faire.

Les créatures capturées sont placées dans la réserve du joueur.

La capture d'une créature octroie immédiatement 2 ou 5 🍄 selon sa nature :

- 2 🍄 pour une goule, une ombre noire ou un naja,
- 5 🍄 pour un golem.

Propriétés de certaines créatures :

Un joueur peut utiliser les propriétés des créatures qu'il a dans sa réserve. Ceci peut être utile pour créer des gemmes ou capturer une créature derrière ou dans un obstacle. Ces pouvoirs peuvent être combinés entre eux, ainsi qu'avec ceux de certaines cartes (traverser une case de roche ou de marais). Le joueur ne perd pas la créature de sa réserve s'il en utilise le pouvoir.

- Une ombre noire octroie, lors de chaque action, le pouvoir de traverser une case Roche avec un rayon d'énergie pure (deux ombres noires pour deux cases Roche, etc.).
- Une goule octroie, lors de chaque action, le pouvoir de traverser une case Marais avec un rayon d'énergie pure (deux goules pour deux cases Marais, etc.).
- Un naja octroie, lors de chaque action, le pouvoir de traverser une case occupée par un menhir ou une gemme avec un rayon d'énergie pure (deux najas pour deux cases occupées par des gemmes ou des menhirs, etc.).

Les golems ne donnent aucun pouvoir, mais ils rapportent plus de 🍄 !

5.3.2 Action secondaire

Le joueur capture une ou plusieurs créatures selon les règles du point précédent.

5.4 Déplacement d'une créature ou d'une gemme

5.4.1 Action principale

Le joueur a le choix entre :

- 🌀 soit progresser d'un niveau sur une voie de connaissance de son choix (voir «4.2 • Phase B : Progression des créatures», page 33),

- 🌀 soit déplacer une seule créature de 1, 2 ou 3 cases.

Le joueur choisit quelle créature déjà en jeu il souhaite déplacer. La créature ne peut passer que sur des cases libres. Ce déplacement est dû à la puissance télépathique du druide et ne doit donc pas respecter les règles de déplacement automatique. Toutefois, les obstacles restent incontournables, sauf pouvoir spécial de la créature. Il est possible de faire sortir la créature sur le sentier avec cette action (voir «4.2 • Phase B : Progression des créatures», page 33).

Important : Une créature qui a été déplacée par le pouvoir télépathique d'un druide ne peut plus être déplacée pendant le même tour de jeu. Pour s'en souvenir, placez immédiatement un cube noir sur la créature qui a été déplacée par cette action.

Si une ou plusieurs cartes Contrôle d'une créature a (ont) été jouée(s) en même temps que cette action, l'effet peut s'appliquer à la même créature.

5.4.2 Action secondaire

Le joueur a le choix entre :

- 🌀 soit déplacer une de ses gemmes déjà en jeu vers une case libre adjacente dans la clairière, mais jamais sur le sentier,
- 🌀 soit déplacer une créature d'une case. Placez un cube noir sur cette créature pour montrer qu'elle a déjà été déplacée par le pouvoir télépathique d'un druide ce tour-ci. Il est possible de faire sortir la créature sur le sentier avec cette action (voir «4.2 • Phase B : Progression des créatures», page 33).

Si une ou plusieurs cartes Contrôle d'une créature a (ont) été jouée(s) en même temps que cette action, l'effet peut s'appliquer à la même créature.





5.5 Préparation de potions magiques

5.5.1 Action principale

❧ Récupérer des et acquérir de la connaissance grâce à ses druides présents sur une ou des cases Chaudron. Ils y préparent des potions qui rapportent :

- 5 s'il n'y a qu'un seul druide,
- 8 s'il y en a deux,
- 10 si les trois druides étaient présents sur des cases Chaudron.

Sur la piste de mana, on ne peut dépasser 20 ; les récupérés excédentaires sont perdus.

❧ Pour chacun de ses druides qui prépare une potion magique, le joueur peut aussi progresser d'un niveau sur la voie de connaissance de son choix.

❧ Enfin, chaque druide ayant préparé une potion est placé au conseil sylvestre, et libère ainsi une place sur la case Chaudron qu'il occupait.

Quand un joueur choisit d'effectuer cette action, elle est obligatoire pour tous ses druides qui se trouvent sur une case Chaudron à ce moment-là.

5.5.2 Action secondaire

Préparer une potion sur une ou des cases Chaudron permet de récupérer des et de la connaissance, selon les règles du point précédent, mais avec les modifications suivantes :

- ❧ 3 s'il n'y a qu'un seul druide,
- ❧ 5 s'il y en a deux,
- ❧ Toujours 5 si les trois druides étaient présents sur des cases Chaudron.

Le troisième druide ne rapporte aucun mais fait tout de même progresser dans une connaissance avant de se rendre au conseil sylvestre.



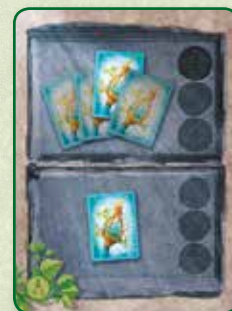
5.6 Pioche de cartes Pouvoir

5.6.1 Action principale

Piocher quatre cartes Pouvoir, en gardant une et l'ajouter à sa main. Les autres cartes sont remplacées sous la pioche.

La main d'un joueur n'est pas limitée.

Une carte qui vient juste d'être piochée peut être jouée immédiatement.



Les cartes Pouvoir portant une marque au dos

Il y a 6 cartes Pouvoir marquées au dos. Ces cartes sont comptées lorsque le joueur en pioche 4, mais elles ne peuvent jamais être gardées en main. Si le joueur choisit une telle carte, il la montre aux autres joueurs et en réalise l'action immédiatement. L'effet de ces cartes est toujours le même : grâce à une formule magique, renvoyer une créature de la réserve du joueur directement à Ker Ys, ce qui permet de marquer 5 . Ces cartes existent pour les goules, les ombres noires et les najas, et elles sont spécifiques, ce qui veut dire, par exemple, qu'on ne peut pas renvoyer un naja avec une carte qui montre une goule. Le jeton Créature est pris dans la réserve du joueur et est mis de côté. Il ne retourne pas dans le stock de créatures. Une fois l'action résolue, la carte est remplacée sous la pioche.



Il peut arriver que le joueur soit confronté à plusieurs cartes marquées au dos lorsqu'il en pioche quatre avec l'action principale mais il ne peut en choisir qu'une. Dans le cas très rare où un joueur piocherait quatre cartes marquées, il peut les replacer toutes sous la pioche et en piocher quatre nouvelles s'il ne veut en utiliser aucune. Si le joueur pioche 3 cartes marquées sur les 4 cartes tirées et qu'il ne veut en utiliser aucune, alors il n'a pas le choix et prend en main ou joue immédiatement la seule carte non marquée.

Quand un joueur décide de bénéficier des avec une carte marquée, il n'ajoute donc pas de carte à sa main.

5.6.2 Action secondaire

Piocher une seule carte Pouvoir et l'ajouter à sa main, selon les règles du point précédent.

Si un joueur accomplit cette action secondaire et pioche une carte marquée, il est autorisé à repiocher s'il ne désire pas l'utiliser. Tant qu'il pioche une carte marquée, il peut ainsi la rejeter sous la pioche, après l'avoir consultée.





6. Les cartes Pouvoir

Avant, pendant ou après la résolution d'une de ses actions, mais avant que ce ne soit le tour du joueur suivant, un joueur peut jouer autant de cartes Pouvoir qu'il le désire, dans l'ordre de son choix.

Attention, l'action d'une carte ne peut pas être fractionnée, c'est à dire effectuée partiellement pour être terminée plus tard lors du tour du joueur.

Une carte jouée retourne toujours sous la pioche.

6.1 À travers la Roche/le Marais ^{5 ex.}

Cette carte permet au rayon d'énergie pure d'un druide de traverser une case Roche **ou** Marais. On peut combiner plusieurs de ces cartes pour passer à travers plusieurs cases Roche ou Marais. On peut également les combiner avec le pouvoir des najas, des ombres noires et des goules.



6.2 Accélération/décélération ^{5 ex.}

Cette carte permet d'ajouter ou de retirer 1, 2, ou 3 cases au total du nombre de cases de déplacement lors d'une action de déplacement des druides. Elle peut aussi être utilisée indépendamment d'une action de déplacement et donne alors un total de déplacement de 1, 2 ou 3 cases, à répartir éventuellement sur plusieurs druides.



Important: le bonus de déplacement acquis via la voie de connaissance ne s'applique pas à cette carte lorsqu'elle est jouée seule, indépendamment d'une action de déplacement des druides sur une carte Action.

6.3 Gain de ^{5 ex.}

Cette carte permet de progresser de 4 points sur la piste de mana.



6.4 Déplacement d'une gemme ^{5 ex.}

Cette carte permet de déplacer une de ses gemmes d'une ou de deux cases, ou deux de ses gemmes d'une case. Les gemmes sont toujours déplacées vers une case libre adjacente.



6.5 Connaissance accrue ^{5 ex.}

Cette carte permet de progresser de deux niveaux dans une voie de connaissance de son choix, ou d'un niveau dans deux voies de connaissance de son choix.



6.6 Contrôle d'une créature ^{5 ex.}

Cette carte permet de déplacer une seule créature déjà en jeu de une, deux ou trois cases libres. Ce déplacement est dû à la puissance télépathique du druide et ne doit donc pas respecter les règles de déplacement automatique. Toutefois, les obstacles restent incontournables, sauf pouvoir spécial de la créature (voir «4.2 • Phase B: Progression des créatures», page 33). Des cartes de ce type jouées en même temps ou en même temps qu'une action de déplacement de créature d'une carte Action peuvent s'appliquer à la même créature.



Important: une créature qui a été déplacée par le pouvoir télépathique d'un druide ne peut plus être déplacée ce tour-ci. Pour s'en souvenir, placez immédiatement un cube noir sur la créature qui a été déplacée par cette carte Pouvoir.

6.7 Renvoi d'une créature ^{6 ex.}

Cette carte existe pour trois types de créatures différentes: goules, ombres noires et najas.

Les six cartes de ce type sont marquées au dos afin de rappeler qu'elles ne vont jamais dans la main du joueur, mais doivent immédiatement être jouées si le joueur décide d'utiliser ce pouvoir (voir «5.6 • Pioche de cartes Pouvoir», page 40).



Une telle carte permet de renvoyer une créature à Ker Ys (retirez-la de la partie en cours). Puisqu'il perd le bénéfice d'utiliser le pouvoir de ladite créature, le joueur marque immédiatement 5  en guise de compensation.





7. Les voies de la connaissance

Au début de la partie, un marqueur de chaque joueur est placé sous chacune des voies de la connaissance. Le premier niveau de chaque voie ne donne aucun avantage, mais est un passage obligé.

Si le dernier niveau d'une voie a été atteint, il n'est plus possible d'y progresser.

7.1 Voies à effet permanent

Une fois acquis, les bonus offerts par ces voies sont applicables immédiatement et jusqu'à la fin de la partie.

7.1.1 Bonus à la capture de créatures

En fonction du niveau de la voie atteint par son marqueur, cette voie octroie des 🍷 supplémentaires lors de chaque action de capture de créatures (voir «5.3 • Capture de créatures», page 38). Le bonus n'est accordé qu'**une fois par action**, peu importe le nombre de créatures capturées lors de cette action. Certains niveaux octroient aussi en plus des 🍷 par créature capturée.

7.1.2 Bonus au déplacement des druides

En fonction du niveau atteint par son marqueur, cette voie permet de bénéficier d'un bonus au déplacement de ses druides de 1, 2, 3 ou 4 cases. Ce bonus peut être appliqué à chaque fois qu'on résout l'action de déplacement des druides (voir «5.1 • Déplacement des druides», page 37).

Important: ce bonus ne permet que d'ajouter des points de déplacement aux druides, pas d'en retrancher. De plus, il ne s'applique pas à la carte Pouvoir Accélération / décélération lorsque celle-ci est jouée seule, c'est à dire indépendamment d'une action de mouvement des druides d'une carte Action.

7.1.3 Bonus aux 🍷 du conseil sylvestre

En fonction du niveau atteint par son marqueur, cette voie octroie des 🍷 supplémentaires lors de chaque phase du conseil sylvestre (voir «4.7 • Phase G: Le conseil sylvestre», page 37). Les trois chiffres indiquent respectivement les bonus accordés aux premier, deuxième et troisième druides présents au conseil.

Important: si on n'a, par exemple, qu'un seul druide présent au conseil et qu'on a atteint le dernier niveau de cette connaissance, on ne marque en aucun cas les bonus attribués aux deuxième et troisième druides.

Ce bonus n'intervient en rien dans la notion de majorité au conseil sylvestre.

7.2 Voies à effet au coup par coup

Ces bonus ne s'appliquent qu'au moment où le marqueur avance d'un cran dans une voie de connaissance. Si le marqueur progresse de plusieurs niveaux en une seule fois sur la même piste, chaque niveau est pris en compte, pas seulement le niveau d'arrivée.

7.2.1 Déplacer les gemmes

Lors de chaque progression sur cette voie, on déplace ses propres gemmes déjà en jeu d'un nombre de cases libres égal au chiffre indiqué par le niveau atteint. On peut affecter ces points de déplacement à une ou plusieurs gemmes, mais tous doivent être effectués.

7.2.2 Gagner du 🍷

Lors de chaque progression sur cette voie, on reçoit une seule fois autant de 🍷 qu'indiqué par le niveau atteint. Certains niveaux permettent aussi de progresser d'un niveau dans une autre voie de connaissance (signalé par un parchemin).



7.1.1

7.1.2

7.1.3

7.2.1

7.2.2



8. Fin du jeu

Le but ultime des druides est d'encercler la porte de Ker Ys en posant des menhirs. Ceux-ci, une fois correctement alignés, déclenchent des barrières magiques infranchissables qui empêchent les vagues de créatures à venir – le gros des troupes – d'infester notre monde. Si les druides ne parviennent pas à encercler complètement le gouffre, alors seuls les meilleurs chasseurs de créatures pourront faire face aux hordes nauséabondes prêtes à se déverser.

Une fois les tours de jeu terminés (selon le nombre de joueurs, voir «3 • Mise en place», page 32) le jeu s'arrête et on procède au décompte final des 🐉. À ceux obtenus durant la partie et indiqués sur la piste de score, on ajoute ce qui suit :

- ☞ Chaque carte restant en main rapporte 1 🐉.
- ☞ Chaque gemme présente sur le plateau rapporte 1 🐉 en zone verte, 4 🐉 en zone beige et 8 🐉 en zone brune.
- ☞ Si la porte de Ker Ys est totalement encerclée par des menhirs (voir ci-après), chaque joueur marque 4 🐉 par menhir à sa couleur participant à la fermeture, 2 🐉 par menhir à sa couleur dans la clairière mais n'y participant pas, et 1 🐉 par créature encore dans sa réserve.

Si la porte de Ker Ys n'est pas totalement encerclée (voir ci-après), chaque joueur marque 2 🐉 supplémentaires par créature encore dans sa réserve, et 1 🐉 par menhir à sa couleur dans la clairière.

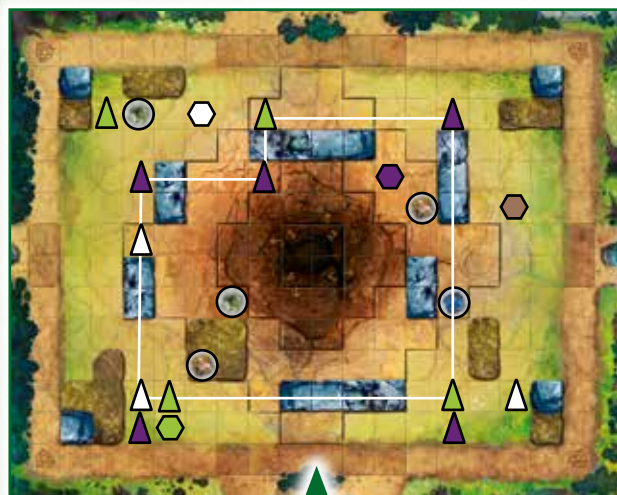
À ce stade de la fin du jeu, les créatures restant sur le plateau n'ont plus aucune importance.

Encerclement complet de la porte de Ker Ys

On considère que la porte de Ker Ys est totalement encerclée s'il est possible de dessiner autour d'elle une forme fermée en reliant orthogonalement par une ligne virtuelle tout ou partie des menhirs posés en jeu. Par forme fermée, on entend que la ligne doit partir d'un menhir, passer par les autres qui constituent la fermeture et revenir au menhir de départ. Un minimum de 4 menhirs est nécessaire.

On considère toujours exclusivement la solution d'encercllement utilisant **le moins de cases**. Si plusieurs solutions d'encercllement utilisant le même nombre de cases existent, alors toutes sont validées. Si un même menhir participe à plusieurs solutions, il ne marque qu'une fois des 🐉.

Il n'est pas possible de former l'une de ces lignes virtuelles en passant au-dessus de la porte de Ker Ys (voir l'exemple).



Huit menhirs participent à la fermeture de la porte de Ker Ys. Une autre figure était possible, avec les deux menhirs mauves du dessous, mais la possibilité retenue est plus courte en nombre de cases.



Ici, la disposition des menhirs ne permet pas d'entourer la porte de Ker Ys. Notez que la seule possibilité de former une figure fermée serait de faire passer une ligne par-dessus la porte de Ker Ys, ce qui n'est pas valable.

Après toutes ces considérations, le joueur avec le plus grand nombre de 🐉 l'emporte. Parmi les éventuels ex-aequo, celui ayant le plus de 🏰 l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



9. Modification des règles selon le nombre de joueurs

9.1 Règles pour 2 joueurs

Une partie se déroule en 6 tours.

Un seul emplacement est disponible dans les grandes cases Chaudron ; posez les tuiles adéquates sur le plateau pour clairement l'indiquer.

Les cartes Action comportent 2 actions secondaires et 1 ou 2 actions principales, selon le rang de la carte dans la rangée. En effet, les 1^{re}, 3^e et 5^e tuiles Action comptent toujours deux actions principales, tandis que les 2^e, 4^e et 6^e n'en comptent qu'une. Pour visualiser cela, masquez les actions condamnées avec les petits jetons *ad hoc*, après avoir mélangé les tuiles Action en début de tour.

9.2 Règles pour 3 joueurs

Une partie se déroule en 6 tours.

Les cartes Action comportent deux actions principales et deux actions secondaires.

9.3 Règles pour 5 joueurs

Deux emplacements sont disponibles dans les petites cases Chaudron ; posez les tuiles adéquates sur le plateau pour clairement l'indiquer.

Les cartes Action comptent trois actions principales et trois secondaires.

10. Règle optionnelle : mise en place avancée

La mise en place avancée permet aux joueurs de disposer les obstacles de la clairière à leur guise.

Tous les obstacles (tuiles Roche, Marais et Mixte) sont disposés face visible à côté du plateau. Les quatre premiers obstacles qui doivent être posés sont impérativement les obstacles mixtes marais / roche. Ensuite seulement les autres pourront l'être.

Important :

- ⌘ deux obstacles ne peuvent jamais se toucher, ni par un côté, ni par un coin,
- ⌘ aucun obstacle ne peut être posé sur une case de la porte de Ker Ys, ni sur une case l'entourant,
- ⌘ aucun obstacle ne peut déborder sur le sentier.

Le premier joueur (voir «4.1 • Phase A : Définition de l'ordre du tour», page 33) choisit une première tuile Mixte et la pose de manière à ce qu'une de ses cases occupe une des quatre cases de coin de la clairière. Puis c'est au joueur suivant de faire de même, jusqu'à ce que les quatre coins de la clairière soient occupés.

Toujours en respectant l'ordre du tour, le joueur suivant peut maintenant poser un obstacle (roche ou marais), puis les autres à tour de rôle, jusqu'à ce que tous soient sur le plateau, mais toujours en respectant les règles de pose (voir ci-dessus).

Crédits

Auteur : **Pascal Cadot** • Illustrations : **Yuio** (<http://chairafauteuil.over-blog.com>)
 Infographie : **Marie Ooms** • Mise au net : **Marie Ooms & Didier Delhez** (www.megalopole.com)
 Édition : **Sit Down!**, rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgique, sitdown@megalopole.com, www.sitdown.be • Traduction : **Claudia Thissen** (allemand) & **Pascal Cadot** (anglais, relecture : Ann Watkinson) • © **Sit Down!** 2012. • Tous droits réservés. Toute reproduction de ce jeu, en tout ou partie et sur n'importe quel support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce jeu ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. Fabriqué en Allemagne.

Remerciements

Pascal tient à remercier tous les beta-testeurs, qu'ils soient de sa sphère privée ou du club In ludo Veritas. Ils sont trop nombreux pour être cités individuellement, mais il est indéniable que la version finale de ce jeu n'aurait jamais pu exister sans leurs retours précieux. Remerciements spéciaux à Romain pour ses analyses stratégiques. Bisous à Ghis et Amandine. Chers parents, tantes, oncles, etc. merci d'avoir promis d'acheter chacun un exemplaire du jeu. J'adore cette famille de doux dingues. • **Sit Down!** remercie la communauté ludique rencontrée sur les nombreux salons et festivals : nous avons pris autant de plaisir à vous expliquer le jeu que vous en avez eu (visiblement) à y jouer. Grand merci à Pascal Cadot pour son expertise de la langue de Shakespeare, ainsi que pour sa profonde implication dans la rédaction des présentes règles ; ce ne fut pas une mince affaire !

