

5 ROYAUMES

BUT DU JEU

Posséder plus de châteaux 🏰 que votre adversaire quand la pioche Bannière est épuisée ou posséder 5 Titans différents durant la partie.

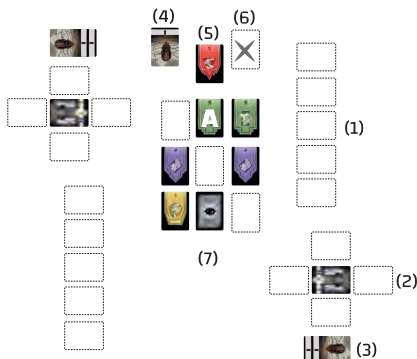


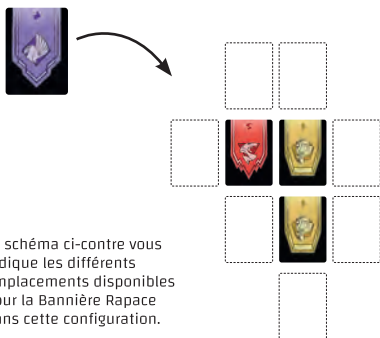
Schéma de mise en place et suggestion d'organisation durant la partie.

1

CONTRAINTES DE POSE :

Vous pouvez placer la carte piochée sur un emplacement vide d'Alkane, adjacent orthogonalement à n'importe quelle autre carte Bannière déjà en jeu, en respectant la dimension du carré, à savoir 3 cartes par 3 cartes.

Le carré est dit « flottant », c'est-à-dire qu'il peut évoluer sur l'aire de jeu en fonction des poses et des prises tant que sa dimension théorique est constamment respectée (3 cartes de haut par 3 cartes de large).



Le schéma ci-contre vous indique les différents emplacements disponibles pour la Bannière Rapace dans cette configuration.

4

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes Bannière et constituez une pioche face Bannière visible.
- Mélangez les cartes Salle du Trône, piochez-en une et placez-la devant vous, dans votre aire de jeu.
- Constituez un paquet de cartes Château 🏰 et prenez 2 cartes que vous placez face à elle-même visible dans votre aire de jeu.
- Déterminez la personne qui va commencer la partie de façon aléatoire.
- Prenez les 6 premières cartes Bannière, sans les révéler, et créez un carré de 3x3, représentant Alkane, en débutant par l'emplacement marqué de la lettre **A**, puis en poursuivant dans le sens horaire, en laissant la diagonale vide de cartes comme montré sur le schéma ci-contre.

Votre zone personnelle est constituée :

- d'une zone d'influences (1),
- de votre Salle du Trône et de votre Conseil (2),
- de vos cartes Château 🏰 (3).

La zone commune est constituée :

- de la réserve de cartes Château 🏰 (4),
- de la pioche Bannière (5),
- de la défausse (6),
- du carré d'Alkane (7).

2

TOUR DE JEU

À votre tour :

- Prenez la première carte du paquet Bannière **sans regarder ni révéler sa face PERSONNAGE**.
 - Posez-la sur un des emplacements vides du carré d'Alkane en respectant **les contraintes de pose** décrites ci-après.
 - Récupérez la ou les cartes en suivant les règles de prise.
 - **RECRUTEZ** ou **INFLUENCEZ**.
 - **Complétez le carré** de cartes s'il reste 1 ou 0 carte.
- C'est ensuite à votre adversaire de jouer son tour.

FIN DE PARTIE

Dès que la pioche Bannière est vide, la partie prend fin. La personne éventuellement en train de jouer finit son tour, puis chacune active ses effets de fin de partie 🏰. La personne avec le plus de 🏰 remporte la partie.

ATTENTION : il est interdit de regarder la face PERSONNAGE d'une carte tant que vous ne faites pas une action RECRUTER.

COMPLÉTEZ LE CARRÉ DE CARTES :

Procédez exactement comme lors de la mise en place pour la création du carré d'Alkane, en mettant l'éventuelle carte restante sur l'emplacement marqué d'un **A** (cf. Schéma de mise en place).

3

CONTRAINTES DE PRISE :

- **Si vous avez posé votre carte Bannière adjacente à une carte de la même Bannière**, vous devez récupérer la carte Bannière posée et toutes les cartes de même Bannière qui se suivent, c'est-à-dire adjacentes orthogonalement en formant un chemin continu.
 - **Si vous avez posé votre carte Bannière adjacente à une ou des cartes Bannière différentes**, choisissez une de ces Bannières et récupérez toutes les cartes de cette Bannière présentes dans le carré d'Alkane.
- Note :** Dans ce cas, vous ne récupérez donc pas la carte Bannière que vous avez posée.

Précision :

- Si vous posez votre carte Bannière adjacente à une carte de même Bannière et à une carte de Bannière différente, vous devez prendre obligatoirement les cartes de la même Bannière adjacente formant un chemin continu orthogonalement.



Pose de 1 carte Félin 🐱 qui permet de récupérer 5 cartes Félin 🐱 : celle posée 🐱, et celles adjacentes orthogonalement et qui se suivent 🐱.



Pose de 1 carte Félin 🐱 adjacente à 1 carte Ursidé 🐻 et 1 carte Rapace 🦊 avec prise des cartes Rapace 🦊.

5

RECRUTER :

Regardez la face PERSONNAGE de la ou des cartes Bannière que vous venez de récupérer. Choisissez 1 Personnage et placez-le dans votre Conseil, adjacent à un côté de votre carte Salle du Trône et activez les éventuels effets de pose 🏰.

Vous ne pouvez recruter un Personnage que vous possédez déjà ni avoir plus de 4 Personnages.

En revanche, vous pouvez posséder autant de **Titans différents** que vous le souhaitez. Ils ne sont pas placés dans votre Conseil 🏰 (cf. carte règle Titan).

Dès que vous recrutez votre 5^e Titan différent, vous gagnez la partie instantanément 🏰.

Précisions :


- Si, finalement, vous ne voulez pas ou ne pouvez pas recruter 1 Personnage parmi tous ceux révélés, défaussez vos cartes, sans effet.
- Leurs effets ne s'appliquent pas de manière rétroactive. Ils s'activent quand les conditions indiquées sur la carte sont atteintes et que vous les possédez dans votre Conseil.
- Si vous avez déjà 4 Personnages, vous devez en défausser 1 après en avoir choisi un nouveau.
- Si un Personnage est détruit ou défaussé, vous ne perdez pas les châteaux 🏰 que son pouvoir vous a fait gagner.



6



INFLUENCER :

- a. Posez la ou les cartes Bannière que vous venez de récupérer dans votre zone personnelle :
- en créant une colonne, si ce sont vos premières prises de ce Royaume,
 - en ajoutant à la colonne correspondante de ce Royaume, si vous en possédiez déjà.
- Vous pouvez ainsi avoir devant vous une colonne pour chacun des 5 Royaumes et pas plus.

- b. Activez les effets des Personnages de votre Conseil  si les conditions sont remplies, dans l'ordre de votre choix, l'un après l'autre (cf. p. 9 à 12).





Pose de 3 Bannières Reptile dans la colonne Reptiles (qui en contient déjà une) : activation de la Reine deux fois.





- c. Activez l'effet de votre Salle du Trône  si la condition est remplie. Cet effet s'applique une fois par partie : quand vous atteignez 3 influences dans le Royaume correspondant, gagnez .

7

GUERRIER

-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous influencez la 4^e bannière du Royaume de ce Guerrier : volez  à votre adversaire ou détruisez un Personnage ou un Titan adverse et placez-le dans la défausse.

TITAN

-  AU RECRUTEMENT, gagnez .
-  DURANT LA PARTIE, si vous recrutez un 5^e Titan différent : vous gagnez la partie instantanément .

Précisions :

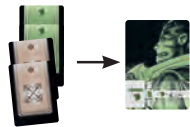
- Vous pouvez posséder autant de Titans différents que vous le souhaitez. Ils ne sont pas placés dans votre Conseil.
- L'Ordre Religieux compte 2 Titans supplémentaires.
- Nous vous conseillons de les placer en colonne, comme ci-dessous, entre votre Salle du Trône et votre zone d'influences.



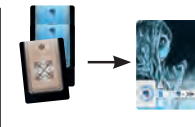
10

Cas particulier des Bannières de l'Ordre Impérial :

Ces Bannières ont la particularité de pouvoir être placées dans les 5 colonnes des Royaumes. Ce sont en quelque sorte des **influences « Joker »** pour les 5 Royaumes. Quand une Bannière de l'Ordre Impérial est dans une colonne d'un Royaume donné, **elle est considérée comme une influence de ce Royaume**. Si vous recrutez plusieurs cartes Bannière de l'Ordre Impérial durant votre tour, vous pouvez les répartir librement parmi vos colonnes d'influences. Vous devez placer la ou les Bannières de l'Ordre Impérial dans des colonnes de Royaumes que vous avez déjà : **vous ne pouvez pas créer une nouvelle colonne contenant uniquement une ou des cartes Bannière de l'Ordre Impérial**.



Pose de 2 Bannières Ordre Impérial dans la colonne Ursidés : activation du Guerrier Ursidé.



Pose de 1 Bannière Ordre Impérial dans la colonne Marins : activation de la Sorcière Marin.

- **Cas particulier des Bannières de l'Ordre Religieux :** Elles ne peuvent jamais être influencées et vous devez obligatoirement procéder à une action **RECRECITER**.

8

LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES

5 PERSONNAGES EN 2 EXEMPLAIRES PAR ROYAUME



REPTILES

FÉLINS

RAPACES



URSIDÉS

MARINS





ROI



-  EN FIN DE PARTIE, si vous possédez strictement le plus d'influences dans le Royaume de ce Roi : gagnez .




REINE

-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous influencez la 3^e, 4^e et 5^e bannière du Royaume de cette Reine : gagnez .



SORCIÈRE

-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous influencez la 3^e et 5^e bannière du Royaume de cette Sorcière : regardez toutes les cartes de la défausse, choisissez 1 carte que vous pouvez **RECRECITER** ou **INFLUENCER**.

9





L'ORDRE RELIGIEUX

4 PERSONNAGES EN 2 EXEMPLAIRES







PAPESTE







-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous influencez la 4^e bannière d'un Royaume quelconque : gagnez .



MOINE GUERRIER





-  AU RECRUTEMENT, volez  de l'adversaire ou détruisez un Personnage ou un Titan adverse et placez-le dans la défausse.
-  EN FIN DE PARTIE, si vous possédez strictement le plus de Guerriers et de Moine Guerrier, volez  à votre adversaire.

GAÏA (TITAN)

-  AU RECRUTEMENT, gagnez .
-  DURANT LA PARTIE, si vous recrutez un 5^e Titan différent : vous gagnez la partie .
-  EN FIN DE PARTIE, si vous possédez strictement le plus de Titans, en comptant Gaïa : gagnez .



OURANOS (TITAN)

-  AU RECRUTEMENT, gagnez .
-  DURANT LA PARTIE, si vous recrutez un 5^e Titan différent : vous gagnez la partie .







L'ORDRE IMPÉRIAL

4 PERSONNAGES EN 2 EXEMPLAIRES




COLONEL

-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous créez 1 ligne de 5 influences : gagnez .
-  EN FIN DE PARTIE, si vous possédez strictement le plus de lignes d'influences : gagnez .







GÉNÉRAL

-  DURANT LA PARTIE, lorsque vous créez 1 ligne de 5 influences : rejouez immédiatement un tour de jeu.





CAPITAINE

-  AU RECRUTEMENT, gagnez  par Royaume dont vous avez strictement le plus d'influences.
-  EN FIN DE PARTIE, gagnez  par Royaume dont vous avez strictement le plus d'influences.



MARÉCHAL

-  EN FIN DE PARTIE, si vous possédez strictement le plus de Personnages de l'Ordre Impérial : gagnez .