

1 But du Jeu

Chaque joueur incarne un Idrakys (hérald) parcourant le pays pour lever une armée et lutter contre les familiers devenus incontrôlables. Le joueur ayant le mieux géré sa renommée, sa richesse et son influence restera seul dans les annales comme sauveur du royaume.

2 Mise en place

Pour une mise en place à 3 joueurs, suivre les instructions entre doubles crochets.

- Chaque joueur prend le matériel à sa couleur.
 - Placer le bastion dans la zone centrale.
 - Placer les colosses aléatoirement face caché sur leurs emplacements respectifs.
 - Prendre les tuiles Cité. *[[À 3 joueurs, celles avec une couronne.]]* Aléatoirement :
 - 5 *[[4]]* face Recrutement (grise) sur les cités correspondantes.
 - 5 *[[4]]* face Menace (blanche) sur les cités correspondantes.
 - 5 *[[4]]* sur la pile Recrutement.
 - Le reste (6) sur la pile Menace.
 - Alimenter la prochaine Menace et prochain Recrutement avec la première tuile de chaque pile.
 - Placer aléatoirement les 3 tuiles de décompte. À 5 joueurs, la première tuile est marquée de 2 personnages barrés.
 - Choisir le premier joueur (le plus âgé selon la règle).
 - En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chacun place son Idrakys sur une cité avec ou sans tuile.
- Important :** Uniquement durant ce placement initial, 2 joueurs ne peuvent pas occuper la même cité.
- *[[Placer des marqueurs « vide » dans les zones de droite.]]*
 - *[[Placer le plateau « joueur neutre » à côté du plateau. Mettre 6, 5 et 4 points sur les colonnes dont le symbole correspond à respectivement à la 1^{re}, 2^e et 3^e tuile Décompte.]]*

3 Déroulement de la partie

- La partie se déroule en 12 années (= tours).
- À chaque tour :
 - Tous les joueurs programment secrètement leurs 6 ordres.
 - Les programmations sont révélées.
 - Le 1er ordre est résolu par chaque joueur, à tour de rôle, en commençant le premier joueur.
 - Puis idem pour le 2nd ordre et ainsi de suite.
 - Le marqueur premier joueur passe au suivant dans le sens horaire.
- À la fin des tours 4, 8 et 12, avant de changer de premier joueur on effectue un Recensement des Armées.
- À la fin du 12ème tour, on procède aux décomptes de points et aux classements.

4 Ordres

Il existe 3 types d'ordres :

- *Déplacement* : l'Idrakys **doit** suivre le chemin adjacent de la couleur choisie. Sinon sans effet. Il peut y avoir plusieurs Idrakys sur une même cité.
 - *Action* : l'Idrakys **doit** effectuer un recrutement ou éliminer la menace s'il le peut. Sinon sans effet. Sur une cité vide qui n'a pas eu de **menace ou colosse** éliminé dans l'**année** en cours, l'Idrakys **peut** éliminer un colosse.
- Important : Un Idrakys ne peut faire qu'une seule action par cité par année.**
- *Ne rien faire* : pour passer son tour.

4.1 Recrutement

Le joueur doit prendre la première Unité disponible dans l'ordre des flèches et la place derrière son paravent.

Si la tuile est épuisée, elle est placée dans la défausse et la tuile « prochain recrutement » entre en jeu sur la cité correspondante et alimentée en unités.

La tuile « prochain recrutement » est alimentée. Si plus de stock, la défausse de menace est retournée et devient la nouvelle pile de recrutement.

S'il n'est pas possible d'alimenter le prochain recrutement,

on prend la tuile au sommet de la pile menace et on la retourne pour en faire le prochain recrutement.

4.2 Éliminer une menace

Le joueur doit fournir de derrière son paravent le nombre et type d'Unités indiqués sur le bas de la tuile menace et les replacer dans le stock commun.

4.2.1 Récompense

Il peut choisir ensuite 2 récompenses parmi les 3.

- *Étages de Guilde* : Le joueur ajoute autant d'étages à la guilde de magie qu'indiqué.

Restrictions importantes : Une seule guilde par cité, d'une seule couleur. 4 étages maximum.

- *Forains d'or* : Le joueur prend autant d'or qu'indiqué et le place derrière son paravent.

- *Jetons barde* : Le joueur place à sa convenance autant de jetons barde qu'indiqué dans une ou plusieurs régions adjacentes à son Idrakys. Dans la région centrale les jetons sont placés secrètement dans le fort.

Important : Si le joueur n'a plus de jetons en stock, il ne peut plus recevoir cette récompense.

4.2.2 Réveil des Colosses

La tuile « prochaine menace » entre en jeu sur la cité correspondante et remplacé depuis la pile menace.

Si la pile est épuisée on retourne la défausse de recrutement qui devient la nouvelle pile de menace.

S'il n'est pas possible d'alimenter la prochaine menace, les **Colosses s'éveillent !**

- La première tuile de chaque pile Colosse est retournée face visible.
- Retourner la défausse de menace (face recrutement).
- Placer dessus la pile de recrutement.
- Prendre les 2 premières tuiles de cette pile => nouvelle pile de recrutement.
- Mélanger les tuiles restantes, les retourner et toutes les placer sur la pile de menace.

4.3 Éliminer un colosse

Le fonctionnement est similaire à l'élimination d'une menace à la différence que le joueur peut utiliser n'importe quel type d'unité.

Le Colosse éliminé est remis dans la boîte, **le colosse dessous n'est pas retourné**.

5 Recensement des Armées

Lors de cette phase, les joueurs vont comparer leur unités pour gagner des avantages.

- Chacun prend secrètement dans sa main de derrière son paravent autant de paysan (unité orange) qu'il le souhaite.
- Chacun révèle en même temps sa main.
- Le joueur ayant révélé le plus d'unités reçoit la récompense.
- En cas d'égalité, chacun reçoit une récompense (au lieu de 2 dans certains cas).
- Si aucun ne révèle d'unité, aucune récompense n'est attribuée.
- L'étage de guildes doit être placé dès que possible sur une guilde et conserver derrière le paravent en attendant.
- Pour le placement des jetons barde, les joueurs à égalité les posent en respectant l'ordre de jeu.
- Répéter le processus pour chaque type d'unité.

6 Décompte des points et Classement

À la fin du 12ème tour, après le dernier recensement, pour chacune des 3 colonnes de classement on procède au décompte des points avec un classement immédiat donnant lieu à une élimination. À la fin des 3 décompte/classement, le joueur non éliminé le mieux classé remporte la partie.

- Richesse : Les joueurs sont classés suivant la quantité d'or possédée.
- Influence : Les joueurs sont classés suivant le nombre d'étages de guildes placées sur le plateau. Les étages restés derrière le paravent ne comptent pas.
- Renommée : Les joueurs marquent des points pour chaque région où ils sont en première ou seconde position en nombre de jeton bardes.
En cas d'égalité en première place, chacun gagne le nombre de points associé et il n'y a pas de deuxième place.
En cas d'égalité pour la seconde place, chacun gagne le nombre de points associé.

En cas d'égalité lors du classement, les joueurs sont départagés par leur nb d'unités.

Si l'égalité persiste, le joueur le plus loin du premier joueur est le vainqueur de l'égalité.

Le joueur le moins bien classé est éliminé. On retourne son pion et il sera retourné sur les prochains classements. À 5 joueurs, lors du premier classement les 2 derniers sont éliminés.

7 Variantes

7.1 Version courte en 9 années de jeu

Pour une partie plus rapide en 9 années quelques adaptations sont nécessaires.

- Placer les tuiles Calendrier sur le Calendrier du Plateau de jeu de façon à limiter à 9 années.
- Le Recensement des armées à lieu à la fin des 3^e, 6^e et 9^e année de jeu.
- À 5 joueurs, retirer les tuiles Cité 20 et 21 et placer un marqueur de vide sur la région 2.
- À 4 joueurs, retirer les tuiles Cité 19, 20 et 21 et placer un marqueur de vide sur les régions 1 et 2.
- À 3 joueurs, retirer les tuiles Cité 14 et 18 et placer un marqueur de vide sur les régions 1 et 2.

7.2 Pour 3 joueurs

À 3 joueurs, la mise en place est légèrement différente (cf. le chapitre mise en place) et introduit un joueur neutre possédant un score initial dans les 3 catégories.

À chaque fois qu'un joueur élimine une menace, il doit avancer un des marqueurs de score du joueur neutre.

Lors du décompte de points, le joueur neutre peut ainsi éliminer un autre joueur. En cas d'égalité, le neutre est éliminé.

Pour augmenter la difficulté vous pouvez donner 7, 6 et 5 points au joueur neutre au départ.