



# LORDS OF XIDIT

(LIBELLUD)

## BUT DU JEU

A CHAQUE TOUR, LES JOUEURS DONNENT 6 ORDRES À LEUR IDRAKYS. QUAND ON LIBÈRE UNE CITÉ, LE SUZERAIN OFFRE 2 RÉCOMPENSES AU CHOIX POUR AUGMENTER SON NIVEAU DE RICHESSE, SA RENOMMÉE DANS LE ROYAUME OU SON INFLUENCE AUPRÈS DES MAGES. A LA FIN DE LA PARTIE, SELON LE NIVEAU DE CES 3 CRITÈRES, LES JOUEURS SONT ÉLIMINÉS AU FUR ET À MESURE. SEUL RESTE LE GAGNANT.



## 1 / MISE EN PLACE



Mise en place pour 4/5 joueurs. A 3 joueurs, utilisez les jetons avec icône *Couronne* + joueur neutre).

- Chaque joueur reçoit 1 paravent + 1 pion + 1 plaquette de programmation + 20 jetons *Barde* (derrière paravent) + 15 étages de guilde de magie + 1 marqueur *Ordre*.
- Posez le pion *Année* sur case 1.
- Installez le *bastion* sur la région centrale.
- Placez les 70 unités sur la *caserne*.
- Placez l'*or* sur le coffre de la banque.
- Placez le marqueur score de chaque joueur sur le *tableau des exploits* (entre caserne et banque).
- Placez les *colosses endormis* sur leur emplacement.
- Placez les **21 tuiles numérotées** :
  - 5 tuiles face *RECRUTEMENT* sur les cités correspondantes (numéro) du royaume. Placer les unités dessus ;
  - 5 tuiles face *MENACE* sur les cités correspondantes du royaume.
  - 5 tuiles face *RECRUTEMENT* sur l'emplacement *Recrutement* (sous la caserne).
  - 6 tuiles face *MENACE* sur l'emplacement *Menace* (sous la banque).
- Déplacez la 1ère tuile du tas *Recrutement* sur la case *Prochain recrutement*. Idem pour les menaces.
- Placez au hasard les **3 tuiles décompte (guilde/magie/tresor)** sur les trois emplacements dédiés au tableau des exploits (entre le coffre et la caserne). A 5 joueurs la 1ère tuile côté double personnage.
- Placez son pion sur la cité de son choix. Pas 2 joueurs sur la même case.

## 2 / TOUR DE JEU



- **CHOIX SECRET DES ORDRES (X4)** : Chaque joueur effectue chacun son tour son 1er ordre. Dès qu'un ordre est résolu, on le recouvre avec le marqueur *Ordre*.

### 1) SE DÉPLACER :

- En utilisant l'icône *Chemin* de la bonne couleur.

### 2) Recruter une unité

- Sur une tuile *Recrutement* sur laquelle on se trouve avec l'icône *Double flèche*.
- On doit d'abord recruter l'unité la moins puissante de la cité. Attention, on ne peut recruter qu'une unité maximum par cité chaque année.

### 3) Attendre

- En utilisant l'icône *Croix*.

### 4) Eliminer menace :

- Le joueur doit posséder les unités indiquées en bas de la menace. Il les montre puis les replace sur la caserne. Le joueur choisit 2 récompenses sur les 3 au-dessus de la menace :
  - a) **Jetons Or** : placez le nombre d'or indiqué sur la tuile derrière votre paravent.
  - b) **Jetons Barde** : Le joueur place les jetons *Barde* gagnés dans une ou plusieurs régions adjacentes à la cité libérée. Sur la région centrale, on cache les jetons *Barde* dans le bastion. En fin de partie le joueur possédant le + de tuile *Barde* reçoit les points max indiqués sur cette région. Le second, les points mini.
  - c) **Etage guilde magie** : placez sur l'icône correspondante autant d'étages qu'indiqués sur la tuile *Menace*. Pas plus de 4 étages. 1 guilde par cité.



### - RENOUELEMENT DES TUILES CITÉS :

- **Quand un joueur recrute la dernière unité ou élimine une menace**. Placez la tuile sur la défausse correspondante. Récupérez la prochaine tuile de l'emplacement *Prochain recrutement/Menace* et placez-la sur le plateau (cf n°). Ensuite déposez la 1ère tuile *Recrutement/Menace* de la pile pour la placer sur l'emplacement *Prochain recrutement/Menace*, afin d'anticiper la prochaine tuile à venir.
- **Si la pile *Recrutement* est vide**, prendre les tuiles de la défausse *Menace* et retournez les, face *Recrutement*. Inversement pour la pile *Menace* vide.
- **Quand on ne peut plus ravitailler la pile menace :**
  - a) **Réveil des colosses** : chaque tuile *Colosse endormi* aux sommets des trois piles est retournée. Les tuiles *Colosse* peuvent être éliminées à partir de n'importe quelle cité. Le choix des unités est libre. Replacez les unités utilisées dans la caserne.
  - b) **Apparition des renforts** : Prenez l'ensemble des tuiles de la défausse *Menace*. Retournez-les face *Recrutement* et glissez-les sous la pile des tuiles *Recrutement* restante. Prendre les deux 1ère pour former une mini pile *Recrutement*. Mélangez le reste et retournez les face *Menace*. Elles forment la nouvelle pile *Menace*.

### - RECENSEMENT DES ARMÉES :

- à l'âge 4/8/12 (cf tableau sur plateau).
- Le joueur révèle dans sa main le nombre d'unités demandées. Celui qui en a le plus, gagne et reçoit une récompense. On garde ses unités. Si égalité = 1 seule récompense. En cas d'égalité pour le placement des récompenses des **JETONS BARDE**, on part du *premier joueur*.

### 3 / FIN DE PARTIE



Après le recensement de la 12<sup>ème</sup> année, 3 décomptes successifs ont lieu. Chaque décompte établit le classement des joueurs selon leur niveau de Richesse, leur niveau d'Influence auprès des mages ou leur niveau de Renommée dans le royaume. L'ordre des tuiles Décompte est aléatoire pour chaque partie.

- **1er décompte** : par exemple *RICHESSE* : on compte l'or. Le joueur qui possède le niveau le plus faible est éliminé. Si égalité, on compare les unités derrière les paravents. On garde le jeton du joueur éliminé.
- **2<sup>ème</sup> décompte** : par exemple *INFLUENCE AUPRÈS DES MAGES* : On compte les étages : Le joueur qui possède le niveau le plus faible est éliminé.
- **3<sup>ème</sup> décompte** : par exemple *RENOMMÉ DANS LE ROYAUME* : On additionne le score de LYRE de chaque royaume. Le joueur qui possède le niveau le plus faible est éliminé.

Le joueur restant est déclaré vainqueur.