

ANDREA CHIARVESIO • PIERLUCA ZIZZI

HYPERBOREA



UN JEU D'EXPLORATION, DE CIVILISATION ET DE CONQUÊTE POUR 2 À 6 JOUEURS
DE ANDREA CHIARVESIO ET PIERLUCA ZIZZI

LIVRET DE REGLES

Le royaume mythique d'Hyperborea était jadis dominé par une civilisation ancienne, qui utilisait des cristaux magiques comme source d'énergie. Au fil du temps, les Hyperboréens, ivres de puissance, finirent par épuiser les sous-sols et rendre les cristaux instables, provoquant alors séismes, mutations, sécheresses et inondations. Mais, aveuglés par leur obstination, les Hyperboréens creusèrent encore plus profondément. Seule une poignée de mages prudents, anticipant l'inévitable, érigèrent une barrière magique indestructible. Lorsque des forces magiques incontrôlables furent libérées des profondeurs, la civilisation hyperboréenne fut réduite à néant en un seul jour. Seule la présence de la barrière magique empêcha l'éradication totale de la vie dans les environs. Quelques survivants, qui habitaient de petites colonies aux alentours d'Hyperborea, se retrouvèrent alors isolés derrière ce rempart. La science des cristaux fut dès lors interdite car jugée trop dangereuse, ou tout simplement oubliée.

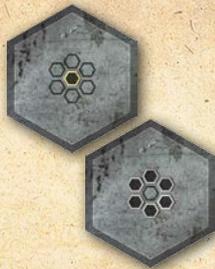
Au cours des siècles qui suivirent, six nations rivales furent fondées sur les cendres de la civilisation hyperboréenne : le **Duché Carmin** et sa terrible armée, le **Royaume Émeraude** et ses archers d'élite, le **Matriarcat Pourpre** et ses fanatiques, adoratrices de la Déesse de la Vie, la **Baronnie d'Or**, avec ses marchands et ses habiles diplomates, le **Trône de Corail** et sa société organisée et efficace, et le **Règne Céleste**, une nation recluse et énigmatique.

La paix précaire maintenue entre ces différents peuples n'a pas duré. Le jour est venu où la barrière magique s'est effondrée. Les territoires vierges émaillés de ruines et de cités à explorer, encore hantés par les spectres affaiblis mais menaçants des anciens Hyperboréens, sont à nouveau devenus accessibles aux six royaumes. Chaque nation dépêche aujourd'hui vers Hyperborea ses meilleurs guerriers et explorateurs afin d'établir sa suprématie sur ses rivaux. Mais quelle voie prévaudra ? Celle de la force brute ou la maîtrise des sciences ? La découverte de précieux artefacts dans les ruines oubliées ou la prise de cités abandonnées depuis des siècles ?

À la tête de votre faction, vous seul pouvez mener votre peuple à la suprématie sur le monde d'**Hyperborea** !

MATÉRIEL

- **6 tuiles hexagonales centrales**



- **30 tuiles hexagonales Région extérieure**

- **6 tuiles Patrie** (de 3 hexagones chacune, imprimées de chaque côté : une face neutre, une face Peuple)

FACE NEUTRE



FACE PEUPLE

- **6 plateaux individuels** (un par joueur)



- **36 marqueurs de développement** (de 6 couleurs différentes)



- **6 sacs en toile** (un par joueur)

- **180 cubes de civilisation en bois** (24 rouges pour l'Art militaire, 24 verts pour l'Exploration, 24 violets pour la Croissance, 24 bleus pour la Science, 24 orange pour le Progrès, 24 jaunes pour le Commerce et 36 gris pour les déchets)

- **12 tuiles Peuple** (2 tuiles par Peuple)



- **60 figurines Peuple** (10 Guerriers par Peuple, de 6 couleurs différentes)

- **18 figurines Spectre** (grises)

- **48 jetons Forteresse** (8 de chaque couleur)



- **64 cartes Technologie avancée** (16 cartes pour chacun des 4 dos différents: I, II, III, IV)



- **72 jetons Ruines** (12 à dos or, 40 à dos argent, 20 à dos bronze)



- **72 gemmes** représentant les points de victoire (PV)

- **6 tuiles Objectif**



- **1 bloc de score**

- **Les présentes règles**



AVANT DE COMMENCER

Il y a plusieurs modes de jeu dans Hyperborea.

En premier lieu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la durée de la partie : *courte*, *normale* ou *longue*, suivant le nombre de conditions qui déclencheront la fin de partie (1 condition pour une partie *courte*, 2 pour une partie *normale* ou 3 pour une partie *longue*). Pour déclencher la fin de partie en mode normal ou long, les conditions remplies doivent être **différentes** et sont considérées **sur l'ensemble des joueurs**.

Par ailleurs, Hyperborea peut se pratiquer en mode "invasion" (tous les joueurs démarrent depuis des Patries identiques) ou en mode "guerre des peuples" (chaque joueur démarre depuis une Patrie d'origine différente et avec une capacité de départ spécifique).

Pour une première partie, il est fortement conseillé de jouer une partie *courte* ou *normale*, en mode "invasion".

MISE EN PLACE

Pour installer le jeu, respectez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Répartition du matériel
2. Désignation du premier joueur
3. Construction du plateau de jeu
4. Choix du cube de civilisation bonus et placement des marqueurs de développement
5. Révélation des cartes Technologie avancée disponibles
6. Début de la partie

1. RÉPARTITION DU MATÉRIEL

Chaque joueur se voit attribuer un Peuple. Soit en le choisissant (ou en choisissant une couleur), soit par tirage au sort d'une Patrie. Pour les parties réunissant moins de 6 joueurs, les Patries non attribuées sont rangées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées.

Les Patries

Chaque Patrie comporte deux faces :

- A) Une face population neutre (identique pour toutes les Patries) ;
- B) Une face Peuple (différente pour chaque Patrie).

MODE "GUERRE DES PEUPLES" UNIQUEMENT

Si les Patries sont tirées au hasard, mélangez-les face neutre visible pour que chaque joueur pioche la sienne.

Chaque joueur reçoit :

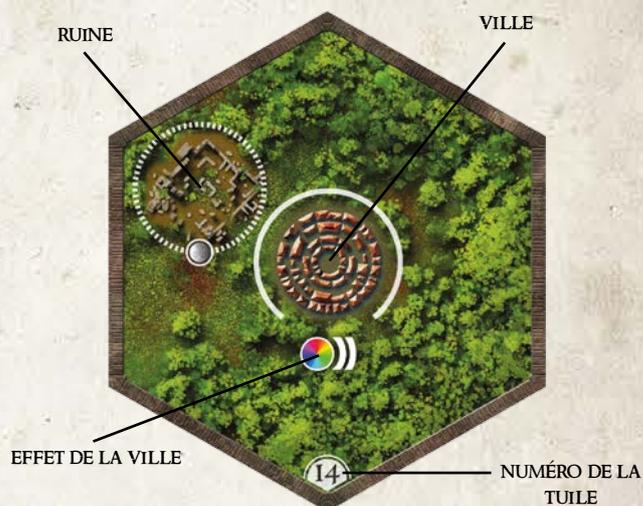
- La Patrie d'origine de son Peuple ;
- Le plateau individuel de son Peuple ;
- Les 10 Guerriers de son Peuple ;
- Un sac en toile à la couleur de son Peuple ;
- 6 marqueurs de développement (un de chaque couleur) ;
- 6 cubes de civilisation (un de chaque couleur, sauf gris) :
1 rouge, 1 vert, 1 violet, 1 bleu, 1 orange et 1 jaune.

2. DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

Désignez au hasard le premier joueur.

3. CONSTRUCTION DU PLATEAU DE JEU

Piochez au hasard l'une des six tuiles hexagonales centrales et placez-la, face cachée, au centre de la table. Puis piochez au hasard 6 tuiles hexagonales Région extérieure et placez-les, face cachée, de façon à entourer l'hexagone central.



DÉTAIL D'UNE TUILE

Pour une partie à 5 joueurs, piochez au hasard 2 hexagones Région extérieure supplémentaires et placez-les, face cachée, sur deux bords opposés du plateau (voir l'illustration page suivante).

Chaque Patrie est composée de trois territoires, l'un d'eux contenant la capitale du peuple correspondant. Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit connecter sa Patrie au plateau, comme le montrent les illustrations sur la page suivante.

Chaque joueur place ensuite 3 Guerriers de son peuple sur l'hexagone abritant sa capitale. Ces Guerriers doivent rester en dehors de la case capitale.

MISE EN PLACE



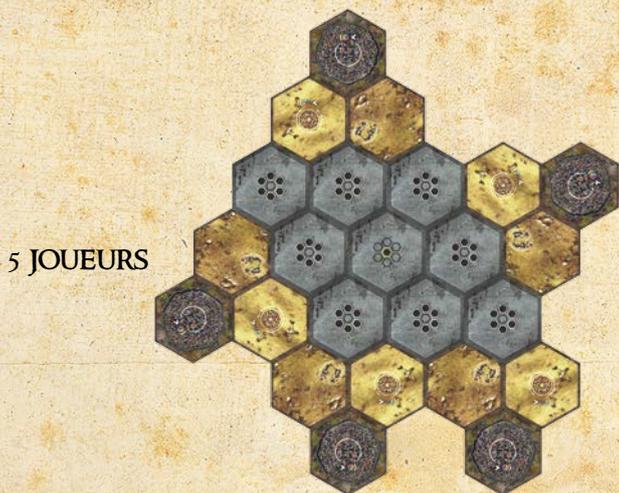
2 JOUEURS



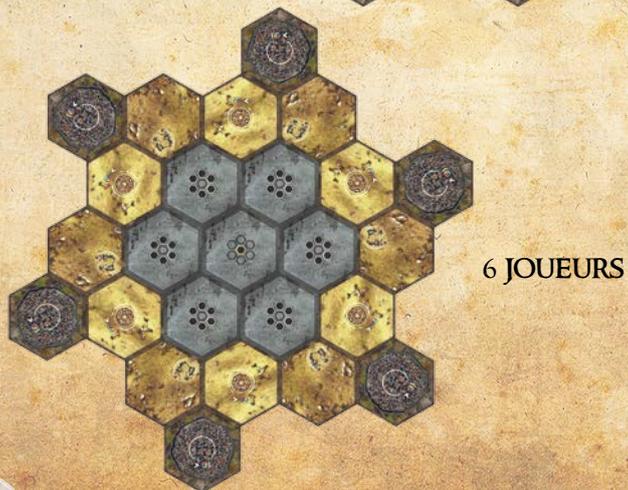
3 JOUEURS



4 JOUEURS



5 JOUEURS



6 JOUEURS



DÉSERT

FORÊT

MARAIS

MONTAGNE

TYPES DE RELIEFS

Jetons Ruine

Triez les jetons Ruine selon leur type (dos bronze, argent ou or), puis mélangez-les séparément. Placez au hasard 2 jetons Ruine sur chaque emplacement Ruine visible avec le symbole correspondant. Ces jetons doivent être empilés, face cachée, sur les tuiles indiquant une Ruine qui sont face visible. Pour le moment, seules les Patries sont visibles : on ne place donc que des jetons bronze ou argent sur certains des hexagones Patrie. Par la suite, il faudra placer des jetons Ruine argent sur des hexagones Région extérieure et/ou des jetons Ruine dorés sur l'hexagone central.

IMPORTANT : Sur chaque emplacement Ruine de l'hexagone central, il faut placer 3 jetons Ruine dorés.



JETONS
À DOS OR

JETONS
À DOS ARGENT

JETONS
À DOS BRONZE

EMPLACEMENT
D'UNE RUINE

JETONS RUINE

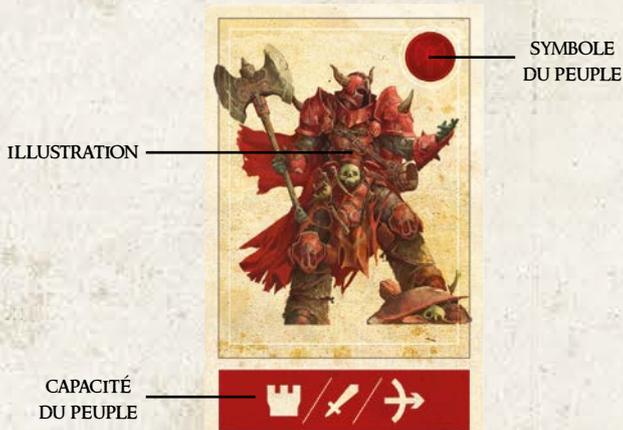
Quand révéler les hexagones cachés ? (mode «brouillard de guerre»)

Une partie commence avec l'hexagone central et les hexagones Région extérieure placés face cachée. Par la suite, les Guerriers des joueurs vont pénétrer sur des hexagones visibles adjacents à des hexagones cachés. Dès qu'un Guerrier entre sur un hexagone visible adjacent à un ou plusieurs hexagones cachés, on révèle la face visible de ces hexagones cachés. Puis on place immédiatement sur ces hexagones, au hasard, des jetons Ruine face cachée (sur les emplacements Ruine correspondants), ainsi que des Spectres (un sur chaque Ville et un sur chaque pile de jetons Ruine). **Attention : on ne place jamais de Spectres sur les Villes ou sur les Ruines situées dans les Patries.**

Règle optionnelle : on peut choisir de jouer dès le début de la partie sur un plateau où la totalité des hexagones sont révélés. Dans ce cas, placez toutes les tuiles sur leur face visible, puis placez les jetons Ruine et les Spectres dès la mise en place initiale.

MODE "GUERRE DES PEUPLES" UNIQUEMENT

À présent, chaque joueur choisit (ou pioche au hasard) une des deux tuiles Peuple dont le dos correspond au symbole de sa Patrie, puis il en applique les effets.



DÉTAIL D'UNE TUILE PEUPLE

4. CHOIX DU CUBE DE CIVILISATION BONUS ET PLACEMENT DES MARQUEURS DE DÉVELOPPEMENT

Chaque joueur prend un cube de civilisation supplémentaire de la couleur de son choix dans la réserve générale (sauf gris), puis place la totalité de ses cubes dans son sac. Chaque joueur place ensuite ses marqueurs de développement sur les axes de développement de son plateau individuel, à raison d'un par ligne et en fonction de leur couleur. À chacune des 6 lignes de couleur correspond un domaine précis :



EFFETS DES TUILES PEUPLE

DUCHÉ CARMIN



Tuile A : activer toutes les Technologies qui apportent un effet d'Attaque coûte au joueur un cube multicolore de moins.



Tuile B : le joueur place 2 jetons Forteresse avec le symbole de son Peuple, face visible, sur sa tuile Peuple. Chacun de ces jetons lui octroie un des effets suivants, au choix : Forteresse/ Attaque/Attaque à distance. Le joueur peut dépenser ces jetons, de façon définitive, à n'importe quel moment de son tour au-cours de la partie.

ROYAUME EMERAUDE



Tuile A : le joueur place 1 jeton Forteresse avec le symbole de son Peuple, face visible, sur sa tuile Peuple. Ce jeton lui octroie 1 point de déplacement. Le joueur peut le dépenser à n'importe quel moment de son tour, à raison d'une fois entre deux Remises à zéro. Quand le joueur procède à une Remise à zéro lors d'une Phase de fin de tour, le jeton Forteresse revient sur sa tuile Peuple.



Tuile B : le joueur ignore les pénalités de déplacement liées aux types de relief.

RÈGNE CÉLESTE



Tuile A : le joueur commence la partie avec une Technologie avancée, à choisir entre "Alchimie" ou "Diplomatie" (le symbole de ce peuple est présent en bas à droite des cartes de ces Technologies). Cette Technologie ne compte pas pour le cumul de 5 Technologies avancées déclenchant la fin de partie. Le joueur ne reçoit pas non plus de cube gris avec cette Technologie.



Tuile B : à chaque fois que le joueur déclenche un effet Science, il peut aussi piocher gratuitement 2 cubes de civilisation dans son sac.

TRÔNE DE CORAIL



Tuile A : au cours de son tour, le joueur peut utiliser un cube multicolore et un cube gris pour détruire un cube gris et gagner un 1 PV (il peut détruire le cube gris qu'il a utilisé pour déclencher cet effet).



Tuile B : le joueur peut utiliser des cubes gris pour remplir des emplacements orange (mais pas des emplacements multicolores).

BARONNIE D'OR



Tuile A : le joueur commence la partie avec 2 PV.



Tuile B : au cours de son tour, le joueur peut sacrifier 1 PV pour déclencher un des effets suivants, au choix : Attaque/x2 Mouvement/Progrès triple/x3 Pioche d'un cube.

MATRIARCAT POURPRE

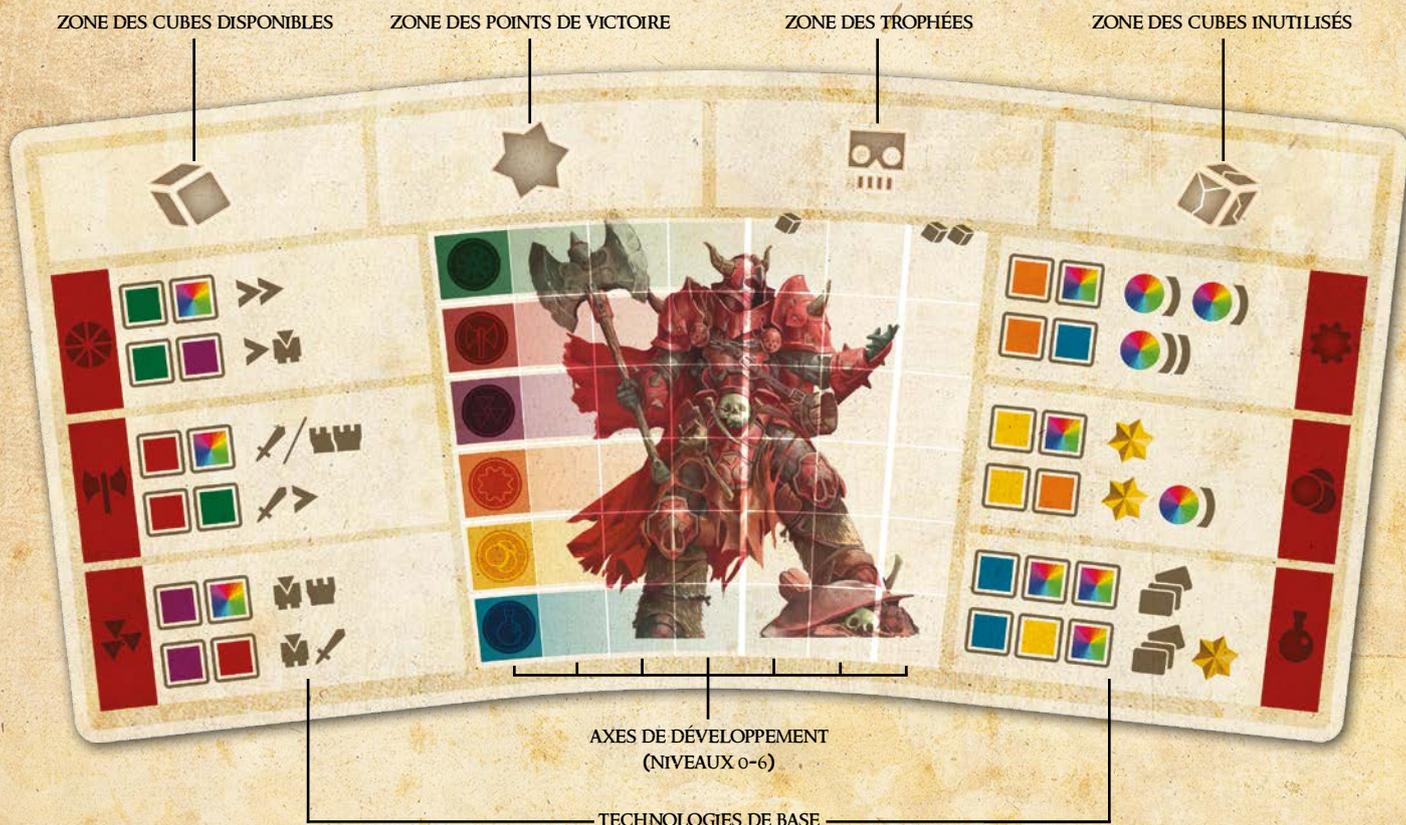


Tuile A : à chaque fois que le joueur attaqué un Spectre, au lieu de le tuer, il peut le transformer en un de ses Guerriers. Dans ce cas, le Spectre est rangé dans la boîte et ne rejoint pas la zone des trophées sur le plateau individuel du joueur. Les Spectres transformés ne rapportent donc pas de points de victoire en fin de partie.



Tuile B : le joueur commence la partie avec la Technologie avancée "Avant-postes" (le symbole de ce peuple est présent en bas à droite de la carte de cette Technologie). Cette technologie ne compte pas pour le cumul de 5 Technologies avancées déclenchant la fin de partie. Le joueur ne reçoit pas non plus de cube gris avec cette Technologie.

DÉTAIL D'UN PLATEAU INDIVIDUEL



Chaque joueur dispose ses marqueurs en respectant la répartition suivante :

- **1 marqueur** au **niveau 3**
- **1 marqueur** au **niveau 2**
- **1 marqueur** au **niveau 1**
- **1 marqueurs** au **niveau 0**

5. RÉVÉLATION DES CARTES TECHNOLOGIE AVANCÉE DISPONIBLES

Triez les 64 cartes Technologie avancée en quatre piles de 16 cartes, en fonction des quatre catégories existantes :

- Pile I:** exploration et art militaire
- Pile II:** commerce et croissance
- Pile III:** science et progrès
- Pile IV:** conversion et renouvellement

Mélangez chaque pile séparément, puis piochez les 2 premières cartes de chaque pile et placez-les face visible près du plateau. Il y aura ainsi en permanence 8 cartes Technologie avancée (2 de chaque pile) qui seront visibles et disponibles pour les joueurs. Posez sur chacune d'elles un cube gris, qui devra être pris par le joueur qui prendra possession de la carte. Il devra alors placer ce cube gris dans la zone «cubes inutilisés» de son plateau individuel.



DÉTAIL D'UNE CARTE TECHNOLOGIE AVANCÉE

6. DÉBUT DE LA PARTIE

Sans en regarder le contenu, chaque joueur pioche au hasard dans son sac 3 cubes de civilisation. Puis il les place dans la zone «cubes disponibles» de son plateau individuel.

DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur joue un tour jusqu'à ce que la ou les condition(s) de fin de partie soi(en)t remplie(s) lors du tour d'un des joueurs (une condition pour une partie *courte*, deux conditions différentes pour une partie *normale* ou les trois conditions pour une partie *longue*). Quand la fin de partie est déclenchée par un joueur, chacun de ses adversaires joue un dernier tour, puis on désigne le vainqueur.

TOUR DE JEU

Lors de son tour, un joueur effectue autant d'actions qu'il le peut ou le veut, dans l'ordre de son choix, jusqu'à ce qu'il annonce que son tour prend fin.

Au début de chacun de ses tours, le joueur doit contrôler les éléments suivants :

Retrait des jetons Forteresse

Les jetons Forteresse du joueur qui sont encore en jeu doivent être retirés. Voir le chapitre «Forteresse» dans la section EFFETS DES TECHNOLOGIES DE BASE pour plus de précisions.



Moins de 3 Guerriers

Un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 Guerriers en jeu sur le plateau. Si c'est le cas au début de son tour, il fait arriver gratuitement de sa réserve, sur l'hexagone où se trouve sa capitale, autant de Guerriers que nécessaire pour atteindre un total de 3 Guerriers.

Effets de début de tour

Toutes les cartes qui possèdent une icône  déclenchent leurs effets.

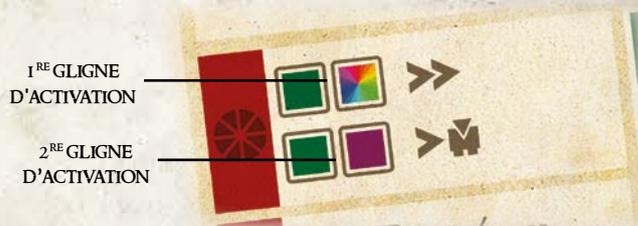
ACTIONS OBLIGATOIRES

Au cours de son tour, le joueur **doit** placer les cubes de civilisation présents sur la zone «cubes disponibles» de son plateau individuel :

- Soit sur les Technologies de base de son plateau ou sur des cartes Technologie avancée en sa possession ;
- Soit sur la zone «cubes inutilisés» de son plateau.

Chaque Technologie de base possède deux lignes composées d'emplacements d'activation.

Chaque carte Technologie avancée ne possède qu'une ligne avec des emplacements d'activation.



Si, en plaçant des cubes, le joueur complète une des deux lignes d'activation d'une Technologie de base ou la ligne d'activation d'une Technologie avancée, la Technologie en question est **activée** et le joueur peut bénéficier de ses effets (voir ACTIVATION D'UNE TECHNOLOGIE DE BASE OU AVANCÉE).

Si un joueur ne veut pas (ou ne peut pas, comme c'est le cas par exemple pour les cubes gris) placer un ou plusieurs cubes de civilisation sur une de ses Technologies, il devra placer ces cubes dans sa zone «cubes inutilisés» lors de sa Phase de fin de tour. Un joueur n'a le droit de conserver aucun cube à la fin de son tour dans la zone «cubes disponibles» de son plateau.

Le joueur **n'est jamais obligé de compléter** une ligne d'activation au cours de son tour. Il peut se contenter d'y placer un ou plusieurs cubes, puis de la compléter lors d'un tour ultérieur.



ACTIONS OPTIONNELLES

Au cours de son tour, le joueur **peut** aussi effectuer une ou plusieurs des actions suivantes :

- Activer une ou plusieurs Villes ;
- Explorer une ou plusieurs Ruines ;
- Développer sa civilisation.

Ces actions optionnelles sont décrites en détail dans les sections correspondantes.

Chaque effet déclenché par une action (obligatoire ou optionnelle) doit être utilisé au cours du tour du joueur, avant de procéder à la Phase de fin de tour. **Mais les effets des actions peuvent être cumulés, scindés et utilisés dans l'ordre qui convient au joueur.**

Quand le joueur décide de mettre un terme à son tour, il doit l'annoncer et procéder à la Phase de fin de tour (voir page 10).

Important : le placement obligatoire des cubes de civilisation ne doit pas nécessairement être effectué en une seule fois. Il peut être effectué en alternance avec des actions optionnelles. Ainsi, un joueur peut activer une Ville (pour bénéficier immédiatement de ses effets), puis placer un seul cube de civilisation sans compléter une ligne d'activation, puis faire progresser sa civilisation, puis activer une deuxième Ville (pour bénéficier de ses effets, mais sans les utiliser tout de suite), puis placer 2 autres cubes sur une Technologie et l'activer (pour bénéficier de ses effets et les utiliser en combinaison avec les effets obtenus grâce à la seconde Ville), puis explorer une Ruine, et enfin annoncer qu'il met fin à son tour et passer à la Phase de fin de tour.

ACTIVATION D'UNE TECHNOLOGIE DE BASE OU AVANCÉE

Comme expliqué plus haut, les zones de Technologie possèdent une ou plusieurs lignes composées d'emplacements pouvant accueillir des cubes de civilisation.

Les emplacements d'activation d'une couleur donnée ne peuvent accueillir que des cubes de civilisation de la couleur correspondante.

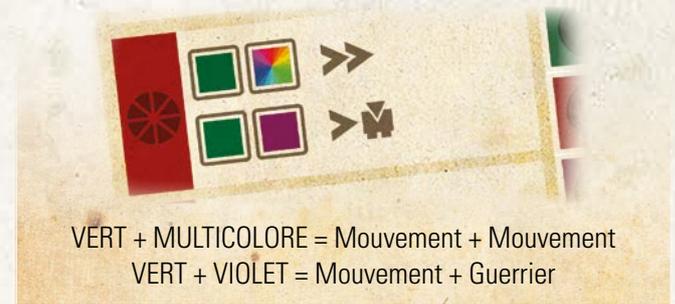
Les emplacements d'activation multicolores peuvent accueillir des cubes de n'importe quelle couleur, sauf des cubes gris (déchets), qui ne peuvent être placés que sur des emplacements gris. Au début du jeu, les joueurs ne possèdent pas de cubes gris. Ils en obtiendront plus tard dans la partie.

Une fois qu'une ligne d'activation est complétée (entièrement occupée par des cubes), la Technologie est activée et les effets correspondants sont disponibles (voir EFFETS DES RUINES, DES TECHNOLOGIES ET DES VILLES pour la description complète des effets possibles).

Les Technologies de base (présentes sur les plateaux individuels des joueurs) possèdent à chaque fois deux lignes

d'activation distinctes, qui déclenchent chacune deux effets (ou combinaisons d'effets) différents. En voici la liste :

EXPLORATION



ART MILITAIRE



CROISSANCE



PROGRÈS



COMMERCE



SCIENCE



BLEU + MULTICOLORE + MULTICOLORE = Gain d'une carte

Technologie avancée

BLEU + JAUNE + MULTICOLORE = Gain d'une carte

Technologie avancée + 1 PV

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la totalité des effets apportés par les Technologies qu'il active. Il peut choisir d'y renoncer. Parfois, il ne lui sera pas possible d'en utiliser certains et ces effets seront donc perdus.

Dans tous les cas, le joueur doit utiliser ces effets au plus tard avant la fin du tour au cours duquel il a complété les lignes d'activation correspondantes. **Il n'est pas possible de garder des effets en réserve pour les appliquer lors d'un tour futur.**

IMPORTANT : à partir du moment où un joueur a entamé l'une des deux lignes d'activation d'une Technologie de base sur son plateau, il a **plus d'autre choix** que d'essayer de la compléter pour profiter des effets de **cette technologie**. Il n'est **pas obligatoire** de compléter une ligne d'activation entamée. Toutefois, le joueur **ne peut plus entamer l'autre ligne d'activation de cette même famille technologique** tant qu'il n'aura pas retiré tous les cubes de la ligne alternative (qu'elle ait été complétée ou non), par exemple après une Remise à zéro. En résumé, **on ne peut jamais se placer sur deux lignes d'activation d'une même famille en même temps.**

ACTIVER DES VILLES

Pour activer une Ville, le joueur doit faire pénétrer un de ses Guerriers à l'intérieur, afin de s'adjuger les bénéfices qu'elle offre. Entrer dans une Ville n'est possible que si elle est inoccupée, autrement dit qu'il n'y a pas déjà un Guerrier, ami ou ennemi, ni un Spectre, à l'intérieur.

Aucun point de déplacement n'est nécessaire pour activer une Ville et cette action peut être effectuée à n'importe quel moment du tour d'un joueur (avant ou après l'activation d'une Technologie ou l'exploration d'une Ruine). **Les Guerriers qui sont entrés dans une Ville ne peuvent plus en sortir jusqu'à la prochaine Remise à zéro** (voir PHASE DE FIN DE TOUR).

L'activation d'une Ville apporte au joueur les effets qui lui sont associés (voir EFFETS DES RUINES, DES TECHNOLOGIES ET DES VILLES).

EFFETS DES RUINES, DES TECHNOLOGIES ET DES VILLES).

Rappel : les effets des Villes, des Ruines et des Technologies peuvent être combinés, scindés et utilisés selon l'ordre de préférence du joueur, mais avant la fin du tour en cours. Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser tous les effets apportés par une Ville. Il peut choisir d'y renoncer. Dans ce cas, ces effets sont perdus.

EXPLORATION DES RUINES

Pour explorer une Ruine, un joueur doit faire pénétrer un de ses Guerriers à l'intérieur de cette Ruine, et le placer sur la pile de jetons. Il prend connaissance secrètement du premier jeton Ruine de la pile et décide s'il veut l'utiliser immédiatement ou le conserver pour l'utiliser plus tard. S'il l'utilise tout de suite, le jeton est révélé à tous. Le joueur bénéficie alors de ses effets, puis défausse le jeton (voir EFFETS DES RUINES, DES TECHNOLOGIES ET DES VILLES).



Le joueur n'est pas obligé d'utiliser un jeton Ruine immédiatement après l'avoir découvert. Il peut le conserver, face cachée, dans la zone «points de victoire» de son plateau et l'utiliser plus tard (au cours du tour en cours ou lors d'un tour ultérieur).

IMPORTANT : un joueur ne peut jamais conserver plus d'un jeton Ruine au cours de la partie. S'il en possède déjà un sur son plateau et souhaite en stocker un autre, il doit immédiatement soit utiliser l'ancien puis le défausser, soit défausser l'ancien sans l'utiliser.

Pour pouvoir explorer une Ruine, celle-ci ne doit pas être occupée par un Guerrier, ami ou ennemi, ni par un Spectre. Elle doit également encore contenir un jeton Ruine. Il n'est plus possible de pénétrer dans une Ruine dans laquelle il n'y a plus de jeton.

Explorer une Ruine, comme activer une Ville, est une action gratuite, qui peut être effectuée à n'importe quel moment du tour d'un joueur (avant ou après l'activation d'une Technologie ou d'une Ville).

Comme pour les Villes, un Guerrier présent dans une Ruine ne peut pas en sortir, ni effectuer aucune autre action, avant la prochaine Remise à zéro (voir PHASE DE FIN DE TOUR).

IMPORTANT : les Guerriers mobilisés par l'exploration d'une Ruine ou l'activation d'une Ville sont bloqués jusqu'à la prochaine Remise à zéro. Ces Guerriers ne peuvent plus se déplacer ni attaquer, mais ils peuvent **être attaqués et protégés par une Forteresse** placée sur l'hexagone où ils se trouvent (voir «Forteresse» dans la section EFFETS DES TECHNOLOGIES DE BASE).

DÉVELOPPEMENT DE CIVILISATION

Au cours de son tour, grâce aux effets Progrès liés à l'activation de Villes, de Technologies ou de Ruines, un joueur peut faire progresser ses marqueurs sur ses axes de développement.



À tout moment pendant son tour (mais avant la Phase de fin de tour), un joueur peut reculer jusqu'au niveau 0 un de ses marqueurs de développement ayant atteint le niveau 4 (ou 5). Dans ce cas, il peut prendre immédiatement dans la réserve **1 cube de civilisation** de la couleur correspondante et l'ajouter dans son sac.

De la même façon, un joueur peut reculer jusqu'au niveau 0 un de ses marqueurs de développement ayant atteint le niveau 6. Dans ce cas, il peut prendre immédiatement dans la réserve **2 cubes de civilisation** de la couleur correspondante et les ajouter dans son sac.

Si le stock de cubes de la couleur correspondante est épuisé, cette action de développement de civilisation n'a pas d'effet (ou un effet partiel, si 2 cubes doivent être obtenus mais qu'il n'en reste qu'un seul de cette couleur dans la réserve).

IMPORTANT : un développement de civilisation peut être effectué à n'importe quel moment du tour d'un joueur, avant ou après avoir activé une Technologie, une Ville ou une Ruine, mais toujours avant la Phase de fin de tour (comme pour l'activation d'une Ville ou l'exploration d'une Ruine).

PHASE DE FIN DE TOUR

Quand un joueur a annoncé qu'il met fin à son tour, il doit aussitôt transférer tous ses cubes encore présents dans sa zone «cubes disponibles» vers la zone «cubes inutilisés» de son plateau individuel. Ensuite :

A) Si le joueur possède encore des cubes dans son sac, il doit **en piocher 3** au hasard dans son sac pour les placer dans sa zone «cubes disponibles». S'il n'y a plus que 1 ou 2 cubes dans son sac, il ne pioche que le nombre de cubes restant.

B) Si le joueur n'a plus aucun cube dans son sac, il est alors obligé de procéder à une Remise à zéro.

REMISE À ZÉRO

Pour procéder à une Remise à zéro, le joueur doit respecter les étapes suivantes :

- Les Guerriers du joueur présents dans des Villes en sortent, mais restent sur le même hexagone. Ils pourront à nouveau se déplacer lors des prochains tours.
- Les Guerriers du joueur présents dans des Ruines sont retirés de la pile de jetons, mais restent sur le même hexagone. Ils pourront à nouveau se déplacer lors des prochains tours.
- La totalité des cubes présents dans sa zone de «cubes inutilisés» (y compris les cubes gris qui viendraient d'être obtenus avec des cartes Technologie avancée) et les cubes présents sur des Technologies **qui ont été activées** doivent retourner dans le sac du joueur. Cette obligation **ne s'applique pas** aux technologies qui ont un effet permanent (voir ci-dessous).
- Les cubes qui sont présents sur des Technologies incomplètes, ou sur des Technologies qui ont été activées mais où des cubes ont été retirés suite à un effet de Restauration (voir «Restauration d'un cube» dans la liste des «Effets des Technologies avancées et des Ruines»), peuvent soit rester en place sur les Technologies, soit être remis dans le sac du joueur. Le joueur décide du sort de chacun des cubes concernés.
- Les cubes présents sur des Technologies permanentes (voir EFFETS PERMANENTS) peuvent être laissés en place ou remis dans le sac du joueur. Le joueur décide du sort de chacun des cubes concernés.
- Enfin, le joueur mélange bien le contenu de son sac et pioche 3 nouveaux cubes au hasard pour les placer dans la zone «cubes disponibles» de son plateau.

Quand un joueur a terminé sa Phase de fin de tour, c'est au joueur suivant de jouer.

Conseil stratégique : les joueurs ont intérêt à gérer le contenu de leur sac de façon à optimiser le nombre de cubes qu'il contient. En effet, être obligé de n'y piocher qu'un seul ou deux cubes aura sans doute pour effet de limiter l'efficacité du tour à venir.

Exemple : Adeline est sur le point de terminer son tour et sait que son sac ne contient plus qu'un seul cube. Son marqueur de développement bleu se trouve au niveau 4 et son marqueur de développement violet au niveau 6. Si elle ne fait rien et met fin à son tour, elle ne pourra piocher qu'un cube, ce qui lui laissera des options très limitées pour son tour suivant.

Avant d'annoncer la fin de son tour, elle choisit donc de développer sa civilisation dans le domaine de la Croissance en faisant retomber son marqueur violet au niveau 0. Elle peut ainsi ajouter 2 cubes violets de la réserve dans son sac. Par contre, elle décide de laisser son marqueur bleu en place, pour ne pas ajouter un 4e cube dans son sac. Cela impliquerait qu'elle ne pourrait à nouveau piocher qu'un seul cube dans deux tours, après en avoir pioché 3 au tour suivant. Adeline déclenche ensuite la Phase de fin de tour en piochant les 3 cubes restants de son sac. À la fin de son prochain tour, elle devra sans doute effectuer une Remise à zéro puisque son sac sera probablement vide.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur, au cours de son tour, remplit une des conditions suivantes :

1. Il possède 12 (ou 15 dans une partie à 2 joueurs) points de victoire dans sa zone «points de victoire».
2. Il obtient sa 5e technologie avancée.
3. Il pose son dernier Guerrier sur le plateau.



Il gagne immédiatement la tuile Objectif correspondante et termine son tour de jeu. S'il remplit une autre condition de fin de partie dans le même tour, il reçoit également la tuile Objectif correspondante.

Dans une *partie courte*, le premier joueur atteignant une condition de fin de partie déclenche la fin de partie.

Dans une *partie normale*, la fin de partie est déclenchée dès que deux conditions différentes (sur les trois possibles) sont atteintes. Elles peuvent l'être par un même joueur ou par plusieurs joueurs différents.

Dans une *partie longue*, les trois conditions différentes doivent être atteintes. Elles peuvent l'être par un même joueur ou par plusieurs joueurs différents.

Si, en ayant rempli une ou plusieurs conditions de fin de partie, un joueur déclenche la fin du jeu, il vient alors de terminer son dernier tour de jeu et ne rejouera plus. Chacun de ses adversaires peut ensuite effectuer un dernier tour. Si un ou plusieurs d'entre eux remplissent également des conditions de fin de partie, ils reçoivent également les tuiles Objectif correspondantes.

Note : même s'il n'y a que 2 tuiles Objectif pour chaque condition de fin de partie, si plus de deux joueurs remplissent une même condition, ils marquent tous les points de victoire correspondants.

Une fois la partie terminée, on procède au calcul des scores pour déterminer le vainqueur.

SCORES DE FIN DE PARTIE

Tous les joueurs sortent les cubes encore présents dans leur sac, puis le décompte final des points de victoire est effectué pour chaque joueur :

1. Points de victoire gagnés en cours de partie

1 PV par gemme présente dans la zone «points de victoire»

2. Spectres vaincus par le joueur

1 Spectre = 1 PV

2 Spectres = 3 PV

3 Spectres = 6 PV

Pour chaque Spectre au-delà du 3e : + 1 PV

3. Guerriers adverses vaincus :

1 PV par Guerrier adverse vaincu. Le second Guerrier d'un même adversaire (puis chaque Guerrier supplémentaire d'un même adversaire) ne rapporte 1 PV que si **un ensemble complet comprenant un Guerrier de chaque adversaire** a été vaincu par le joueur (voir le chapitre ATTAQUE page 12).

4. Cubes de civilisation

1 PV par cube possédé (sac, cartes et plateau, mais cubes gris exclus).

5. Tuiles Objectif

2 PV par tuile Objectif possédée.

6. Points de victoire des Technologies avancées

PV imprimés en haut à droite sur l'ensemble des cartes Technologie avancée.

7. Contrôle de territoires

1 PV pour chaque hexagone Patrie contrôlé

2 PV pour chaque hexagone Région extérieure contrôlé

4 PV pour le joueur qui contrôle l'hexagone central

Un joueur contrôle un hexagone s'il détient la majorité relative de tous les Guerriers et Spectres présents sur cet hexagone. Exemple : le joueur bleu a 2 de ses Guerriers sur l'hexagone central, où se trouvent également 1 Spectre et 1 Guerrier du joueur rouge. Le joueur bleu contrôle l'hexagone central et marque donc 4 points de victoire.

Le joueur qui possède le total le plus élevé de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui contrôle le plus d'hexagones (le plus grand nombre, quelle que soit leur valeur en PV) qui gagne la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur possédant le plus de cubes qui l'emporte (cubes gris exclus). Si l'égalité persiste encore, c'est le joueur qui était placé dernier dans l'ordre du tour qui l'emporte.

EFFETS DES RUINES, DES TECHNOLOGIES ET DES VILLES

TECHNOLOGIES DE BASE

EXPLORATION

➤ Les effets d'Exploration sont utilisés pour déplacer les Guerriers des joueurs sur le plateau. Chaque icône Exploration octroie au joueur actif 1 point de déplacement.

Déplacer un Guerrier d'un hexagone à un hexagone adjacent coûte 1 point de déplacement.

Néanmoins, entrer ou sortir de certains types d'hexagones est plus coûteux :

- **Entrer dans un hexagone de forêt** coûte 1 point de déplacement supplémentaire.
- **Sortir d'un hexagone de marais** coûte 1 point de déplacement supplémentaire.
- **Entrer ou sortir d'un hexagone de montagne** coûte 1 point de déplacement supplémentaire.



EXCEPTION : passer d'un hexagone à un autre hexagone de même type ne coûte aucun point de déplacement supplémentaire.

Il est possible de faire traverser plusieurs hexagones à un même Guerrier si on peut s'acquitter des points de déplacement nécessaires pour chaque mouvement.

IMPORTANT : si un Guerrier pénètre dans un hexagone où se trouvent déjà un ou plusieurs Guerriers appartenant à d'autres joueurs, et qu'au moins un d'entre eux ne se trouve ni dans une Ville ni dans une Ruine, ce Guerrier doit obligatoirement interrompre son déplacement et s'y arrêter. Le joueur n'aura la possibilité de quitter l'hexagone qu'à son tour suivant. Cependant, si au cours du même tour où il y a pénétré, tous les Guerriers adverses sont vaincus, le Guerrier du joueur actif peut quitter l'hexagone.

N'oubliez pas que dès qu'un Guerrier pénètre sur un hexagone visible adjacent à un ou plusieurs hexagones face cachée, il faut révéler la face visible de ces hexagones (voir le mode «brouillard de guerre», page 4).

ATTAQUE



L'Attaque permet de tuer des Guerriers adverses ou des Spectres sur le plateau de jeu (les Guerriers d'un joueur ne peuvent pas se tuer entre eux). Chaque icône d'Attaque octroie au joueur actif 1 point d'Attaque.

Pour pouvoir utiliser des points d'Attaque, le Guerrier

d'un joueur doit se trouver dans un hexagone en présence d'un ou plusieurs Guerriers ennemis (Spectres ou joueurs adverses).

Pour chaque point d'Attaque utilisé (sauf s'ils sont absorbés par des Forteresses, voir plus bas), le joueur peut retirer du plateau un Spectre ou le Guerrier d'un adversaire, et le placer dans la zone «trophées» de son plateau individuel. Chaque Guerrier adverse ou Spectre pourra lui rapporter des points de victoire en fin de partie.

Si le joueur tue un Guerrier adverse d'une couleur qu'il possède déjà parmi ses Trophées, ce Guerrier est rendu à son propriétaire et celui-ci le remet dans sa réserve. Dans ce cas, si le joueur qui a tué ce Guerrier possède déjà au moins un Trophée à la couleur de chacun de ses adversaires, il reçoit en échange 1 gemme de la réserve générale.

FORTERESSE



Les Forteresses servent à protéger les Guerriers des Attaques et Attaques à distance adverses. Chaque icône Forteresse permet au joueur de prendre un jeton Forteresse à sa couleur et de le placer sur un des hexagones dans lequel sont présents ses Guerriers. Chaque jeton Forteresse peut absorber 1 point d'Attaque ou Attaque à distance adverse, auquel cas il est immédiatement défaussé.

Si un adversaire attaque un ou plusieurs Guerriers dans un hexagone où se trouvent une ou plusieurs Forteresses, on défausse d'abord les jetons Forteresse utilisés, puis des Guerriers sont éventuellement tués.

IMPORTANT : les Forteresses placées par un joueur sont défaussées automatiquement au début du prochain tour de ce joueur. Elles ne protègent que les Guerriers à la couleur de ce joueur.

GUERRIER



Le joueur peut faire arriver un nouveau Guerrier depuis sa réserve.

Ce Guerrier doit apparaître sur l'un des hexagones de la Patrie du joueur où se trouve une Ville. Il est placé en dehors de cette Ville.

OBTENIR UNE TECHNOLOGIE AVANCÉE



Le joueur actif peut prendre une carte Technologie avancée, qu'il pourra activer par la suite en plaçant sur les emplacements qui s'y trouvent des cubes de civilisation (y compris dans le tour où il a acquis cette carte).

Avant de choisir sa carte Technologie avancée, le joueur peut piocher 2 nouvelles cartes dans une des quatre piles pour remplacer les 2 cartes visibles de la catégorie concernée (sans oublier de poser un cube gris sur chacune

d'elle). Les cartes retirées sont replacées sous la pile de leur catégorie. Le joueur n'est en aucun cas obligé de choisir une des 2 cartes qu'il vient de piocher. Il peut faire son choix parmi les 8 cartes disponibles face visible.

Quand un joueur acquiert une nouvelle Technologie avancée, il hérite également du cube de civilisation gris qui est présent dessus. Ce cube est posé dans la zone «cubes inutilisés» de son plateau individuel et rejoindra son sac lors de sa prochaine Remise à zéro.

Une fois qu'il a récupéré une carte Technologie avancée, le joueur révèle une nouvelle carte de la pile correspondante. Cette carte est désormais disponible et on place un cube gris dessus.

En haut à droite de chaque carte Technologie avancée sont représentées une ou plusieurs gemmes, qui rapporteront autant de points de victoire en fin de partie.

PROGRÈS

Pour chaque effet Progrès, le joueur actif peut faire progresser **d'un niveau** un de ses marqueurs de développement sur **une** de ses lignes de développement.

PROGRÈS SIMPLE



PROGRÈS TRIPLE



2 X PROGRÈS



ICÔNES PROGRÈS

Si et seulement si l'icône est précédée d'un multiplicateur (2x, 3x, etc.), le joueur peut faire progresser un ou plusieurs marqueurs d'autant de niveaux, sur une même ligne de développement ou plusieurs lignes différentes, ou une combinaison des deux. Si un effet Progrès doit être appliqué à une seule ligne sur laquelle il n'y a pas assez d'emplacements disponibles, les progressions excédentaires sont perdues.

GEMME



Pour chaque icône Gemme, le joueur actif reçoit 1 gemme, qui représente 1 point de victoire. Si un chiffre est indiqué sur l'icône Gemme, le joueur reçoit ce nombre de gemmes.

EFFETS DES TECHNOLOGIES AVANCÉES ET DES RUINES

Sur certaines cartes Technologie avancée se trouvent des emplacements d'activation de couleur grise. Ils peuvent accueillir uniquement des cubes gris (déchets).

Icônes figurant sur les cartes de Technologie avancée :

== Pour chaque effet déclenché, cet autre effet est déclenché à la place.

Exemple :  =  Pour chaque point de déplacement utilisé, vous obtenez 1 point de Vol à la place.

➔ Pour chaque effet de ce type déclenché, vous obtenez un effet bonus. Ce bonus peut être obtenu plusieurs fois dans le même tour, mais dans la limite d'un point bonus par activation. Par exemple, même si vous obtenez 2 PV en activant une Technologie, vous ne recevez qu'un seul PV de bonus, et non 2.

Exemple :  ➔ +1  À chaque fois que vous déclenchez un effet d'obtention de points d'Attaque, vous obtenez 1 point d'Attaque supplémentaire.



Appliquez l'effet représenté à l'intérieur de l'icône à tous les ennemis adjacents. L'effet doit être appliqué à tout joueur qui possède au moins un Guerrier à sa couleur dans le même hexagone ou un hexagone adjacent à celui où se trouve au moins un Guerrier du joueur actif.

Exemple : x2   2 Progressions pour le joueur actif et 1 Régression obligatoire pour chaque adversaire adjacent.

 Retirez l'élément en question. Trois cas sont possibles :

- 1. Retirez 1 cube :** le joueur concerné sacrifie 1 de ses cubes (non gris) parmi ceux qui sont **visibles** (soit sur son plateau individuel, soit sur une Technologie avancée) et le remet dans la réserve générale. Il peut s'agir du cube utilisé pour déclencher cet effet, si c'est possible. 
- 2. Retirez 1 Guerrier :** le joueur concerné doit retirer un de ses Guerriers du plateau de jeu et le remettre dans sa réserve. Il peut choisir sur quel hexagone il prend ce Guerrier. 
- 3. Retirez 1 gemme :** le joueur concerné retire 1 gemme de sa zone de PV et la remet dans la réserve générale. 

Cet effet est généralement associé à d'autres effets, mais qui ne s'appliquent que si l'effet de retrait est réalisable.

IMPORTANT : quand un joueur retire un cube pour obtenir un cube d'une couleur différente, le nouveau cube rejoint l'emplacement du cube retiré, même si celui-ci ne correspond pas à la couleur imposée par l'emplacement.

Exemple :   Retirez 1 cube non gris pour gagner 1 PV.

En plus des effets des Technologies de base décrits ci-dessus, les Technologies avancées ou les Ruines peuvent déclencher les effets suivants :

CLONAGE



Pour chaque effet Clonage, le joueur actif peut ajouter un nouveau Guerrier de sa réserve sur n'importe quel hexagone où au moins un de ses Guerriers est déjà présent, au lieu de le faire apparaître sur un hexagone de sa Patrie où se trouve une Ville.

PIOCHE D'UN CUBE



Pour chaque effet Pioche d'un cube, le joueur actif pioche un cube dans son sac et le place dans la zone «cubes disponibles» de son plateau. Ce cube devra être placé au cours du tour soit sur une Technologie de base, soit sur une carte Technologie avancée, soit dans la zone «cubes inutilisés» de son plateau.

Si un chiffre est indiqué en haut à droite de l'icône, le joueur pioche ce nombre de cubes dans son sac. S'il n'y a pas assez de cubes dans son sac, il ne pioche que le nombre de cubes disponibles.

GÉNÉRATION D'UN CUBE



Le joueur actif prend un cube de la couleur correspondante dans la réserve générale et l'ajoute immédiatement dans son sac. S'il s'agit d'une icône multicolore, il choisit la couleur de ce cube.

RESTAURATION D'UN CUBE



Pour chaque icône Restauration d'un cube, le joueur actif prend un cube où il le souhaite sur son plateau individuel ou sur une Technologie avancée et le remet dans son sac.

Important : si le cube est pris sur une Technologie complétée (donc qui a déjà été activée), cette Technologie pourra être activée à nouveau en plaçant un nouveau cube du type correspondant sur l'emplacement qui vient d'être libéré.

ESPIONNAGE



Pour chaque icône Espionnage, le joueur actif peut immédiatement copier l'effet d'une Technologie avancée contrôlée par un adversaire (activée ou non).

VOL



Chaque icône Vol octroie au joueur actif 1 point de déplacement aérien. Déplacer un Guerrier d'un hexagone à un

hexagone adjacent coûte 1 point de déplacement aérien, quel que soit le type de terrain de ces deux hexagones. Par ailleurs, un Guerrier se déplaçant grâce au Vol n'est pas obligé d'interrompre son déplacement s'il quitte ou entre sur un hexagone où se trouvent des Guerriers ennemis qui ne sont pas à l'intérieur d'une Ville ou d'une Ruine.

ATTAQUE À DISTANCE



Chaque icône Attaque à distance octroie au joueur actif 1 point d'Attaque à distance.

Pour chaque point d'Attaque à distance, le joueur actif peut retirer 1 Spectre ou 1 Guerrier adverse situé sur un hexagone adjacent à un hexagone où se trouve au moins 1 de ses propres Guerriers qui n'est ni dans une ville, ni dans une ruine.

Important : contrairement à une Attaque classique, une Attaque à distance n'est pas récompensée par des points de victoire. Les Spectres éliminés de cette façon sont rangés dans la boîte, et les Guerriers adverses tués à distance retournent dans la réserve de leur propriétaire.

RÉGRESSION



Cette icône oblige chaque joueur concerné à reculer d'un niveau un de ses marqueurs de développement. Chaque joueur concerné choisit quel marqueur est affecté. Si tous les marqueurs de développement du joueur sont au niveau 0, l'effet est ignoré.

EFFETS PERMANENTS



Une fois activées, certaines Technologies avancées (signalées par un symbole Infini dans les emplacements d'activation) produisent des effets permanents, appliqués jusqu'à la fin de la partie. Certains de ces effets permanents s'appliquent en début de tour.

IMPORTANT : lors d'une Remise à zéro, les cubes présents sur des Technologies avancées à effets permanents ne retournent pas obligatoirement dans le sac du joueur.



LES ROYAUMES

LE DUCHÉ CARMIN



Un seul avant-poste de l'armée hyperboréenne a été épargné par l'apocalypse magique qui a ravagé les terres. Postecarmin a servi de refuge à quelques-uns des premiers survivants, mais une tension s'est rapidement installée entre civils et soldats, pour déboucher sur le chaos et l'anarchie, et l'avènement d'une société où primait la loi du plus fort. Jusqu'au jour où le Duc Khoris a vaincu au combat tous les autres chefs de bande et fondé son propre Duché, régi par un ensemble de règles simples : tous les trois ans, un «Tournoi Ducal» est organisé sur la Grand Place de Postecarmin (une arène y a même été érigée à cet effet). Le vainqueur y est proclamé Duc et reçoit le Manteau Carmin, symbole de pouvoir et de noblesse, jusqu'au tournoi suivant. Dans l'intervalle, tout habitant du Duché doit obéissance au Duc (ou à la Duchesse, puisque plusieurs femmes ont obtenu le titre au cours de l'histoire), sous peine d'être mis à mort. Ce système autoritaire s'est avéré très efficace et les Guerriers au Manteau Ecarlate (seul le Duc peut porter le Manteau Carmin) forment une armée à ne jamais sous-estimer. Pourtant, tous les habitants du Duché ne cherchent pas à s'adjuger le titre et nombreux sont ceux qui se consacrent à des occupations moins sanglantes. Le Duché compte ainsi une vaste population de marchands, de fermiers, de scientifiques et d'architectes.

LE ROYAUME ÉMERAUDE

Lorsque l'apocalypse magique a frappé Hyperborea, quelques dizaines d'ouvriers et de chercheurs étaient en train d'établir un avant-poste au cœur d'une vaste forêt inexplorée. Livrés à eux-mêmes, coupés de tout lien avec la civilisation disparue, les survivants ont appris à vivre en harmonie avec la nature, chassant et cueillant leur nourriture pour subsister. Plus petite faction parmi les six en termes de population, à l'exception peut-être du Règne Céleste, le Royaume Émeraude n'est pas vraiment un royaume, même s'il s'en donne le nom. Ses sujets servent et vénèrent néanmoins le Roi Émeraude, incarnation de l'Esprit de la Forêt, et le Conseil des Anciens, que l'on dit également guidé par l'Esprit de la Forêt, et qui prend les décisions politiques. Traqueurs redoutables et archers hors pair, on prétend qu'il est impossible de pénétrer dans leur forêt et d'entrer en contact avec eux sans leur assentiment. À l'inverse, ils localisent vite les malheureux qui osent s'aventurer sur leur territoire et n'hésitent jamais à mettre fin à leurs jours s'il le faut, en les frappant avant qu'ils ne s'en aperçoivent de leurs flèches à l'empennage d'émeraude.



LE MARIARCAT POURPRE



On sait peu de choses sur la naissance du Matriarcats Pourpre. L'hypothèse la plus vraisemblable est que dès les premiers jours qui ont suivi le grand cataclysme fatal, certains survivants ont pris conscience que l'humanité était au bord de l'extinction et que la vie était donc devenue plus sacrée que jamais. Ainsi, le culte de la Déesse de la Vie aurait commencé à se répandre et à rassembler de plus en plus d'adeptes. Les femmes, qui donnent la vie, y sont considérées avec le plus grand respect, et c'est sans doute pourquoi un Matriarcats a vu le jour, qui a vite évolué vers l'adoration fanatique. Ce qui est aujourd'hui certain, c'est que le Matriarcats Pourpre est une puissance incontournable. Non seulement il constitue la faction la plus nombreuse, mais son peuple compte en outre d'excellents fermiers, artisans et guerriers. Ses pouvoirs de guérison et sa maîtrise du clonage, acquis au cours de siècles de vénération de la vie sous toutes ses formes, rendent toute guerre d'usure contre le Matriarcats vouée à l'échec. Peu importe le nombre de Guerriers Pourpres qui tombent sous les coups de haches des Manteaux Carmins, les coups d'épées des Chevaliers Corail ou la foudre des Célestes, car leurs semblables seront aussitôt le double à prendre leur place.

LA BARONNIE D'OR

La plupart des territoires environnant Hyperborea sont en fait des déserts. D'où une survie difficile pour les poignées de survivants qui se sont abrités derrière la barrière magique. Les ressources, et notamment la nourriture et l'eau, étaient rares. Des petits groupes d'individus ont donc commencé à s'organiser en communautés nomades, rompues au troc et au combat (d'abord dans le souci de se défendre, mais des récits de raids nomades ont aussi été rapportés). Ces tribus nomades seraient restées une constellation insignifiante d'éternels Etats tampons entre les cinq autres royaumes, sans l'émergence du Baron Thanis. Habile diplomate, guerrier accompli et meneur d'hommes charismatique, celui-ci a fédéré toutes les tribus il y a quelques années autour de sa bannière et de son armure aux dorures étincelantes. Depuis lors, la richesse et le pouvoir de la Baronnie ont pris une telle ampleur qu'il s'agit probablement, parmi les six royaumes, de la faction la plus influente. D'ailleurs, sans ses diplomates, les tensions larvées entre les divers royaumes auraient déjà dégénéré en conflit généralisé.



LE TRÔNE DE CORAIL



L'antique société hyperboréenne était très hiérarchisée. Ses puissants magiciens constituaient la caste dominante, et le statut et la richesse de chacun dépendaient largement de sa famille (et à un degré moindre, de ses talents et de son savoir magiques). Mais cela n'était pas du goût de tous. Quelques individus pensaient que tous les êtres humains naissaient égaux en droits, devaient tous avoir les mêmes chances et un accès égal au confort. Ils se sont baptisés les Hommes-Coraux, car les coraux tirent leur force de leur interdépendance et de leurs liens, sans rois ni magiciens pour les gouverner. Ces hommes constituaient une minorité persécutée et leurs convictions ne purent jamais devenir réalité. Mais après le désastre, quelques Coralistes ont survécu. Ils se sont rassemblés dans l'espoir de bâtir une société fondée sur leurs principes. Celle-ci a fini par prendre le nom de Trône de Corail, d'après le nom du livre qui rassemble les enseignements du Coralisme. Même si, en théorie, tous les Hommes-Coraux sont égaux devant les lois du royaume, dans la pratique, les Chevaliers du Corail, la branche militaire des Coralistes, jouissent d'une grande influence et d'un statut plus élevé que leurs semblables. Ils cherchent à étendre leur doctrine à l'extérieur de leur royaume, parfois à travers la propagande et le prosélytisme, mais le plus souvent par l'usage de la force.

LE RÈGNE CÉLESTE

La caste qui le dirige est composée de scientifiques et de magiciens qui tentent de redonner vie aux savoirs perdus d'Hyperborea. Royaume le moins peuplé et le plus mystérieux, il compense sa faiblesse démographique par la puissance de ses sciences magiques. Capable d'invoquer et de maîtriser la force des éléments naturels pour mener la guerre, le Règne Céleste est constamment en quête de savoirs cachés et de technologies nouvelles. Si ses projets ne venaient pas à être contrecarrés, il pourrait devenir une puissance irrésistible, dotée d'une supériorité technologique décisive. La faction s'est dotée d'un Roi Céleste, mais il s'agit d'une fonction électorale renouvelée tous les quatre ans. Le choix se porte généralement sur l'individu le plus sage et le chercheur le plus brillant. Mais après quatre ans de gouvernance au quotidien du royaume, un candidat encore plus qualifié émerge toujours quand se profile la nouvelle élection, garantissant ainsi l'équilibre politique du Règne Céleste.



CRÉDITS

AUTEURS DU JEU : Andrea Chiarvesio et Pierluca Zizzi
AIDE AU DÉVELOPPEMENT DU JEU : Maurizio Vergendo
CONTENU ADDITIONNEL ET CORRECTIONS : Massimo Bianchini
GRAPHISMES : Alessandro Rossi
MISE EN PAGE DES RÈGLES : Mario Brunelli
ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Federico Musetti
ILLUSTRATIONS : Miguel Coimbra (cartes), Fabio Gorla (peuples), Roberto Pitturru (tuiles) et Giacomo Tappainer (concept design)
SCULPTURE DES FIGURINES : Lorenzo Giusti (www.greebo.it)
DIRECTION ARTISTIQUE : Massimo Bianchini
GESTION DU PROJET : Luca Cattini
PRODUCTEURS EXECUTIFS : Massimo Bianchini, Luca Cattini, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Massimo Tolazzi et Maurizio Vergendo
TRADUCTION FRANÇAISE : Sylvain Gourgeon
RELECTURE VERSION FRANÇAISE : Marabunta Team

PARTIES DE TEST ET SOUTIEN : Isabella Fattori, Pierluigi "Pigi" Guarini, Alex Rizzato, Michele Ciani, Roberto Pestrin, Giovanni Bernardis, Mattia Pellegrini, Boucha Miani, Mattia De Colle, Hjalmar Hach e Francesco Zan.

TESTEURS : Katuscia Adami, Mauro Adriano, Maurizio Belluardo, Mirko Bindinelli, Luca "Ash" Bobbio, Fabio Boero, Nestor Borgo, Antonio Borrelli, Nicola Calisi, Danilo Callegari, Davide Capraro, Michael Cepile, Pietro Cremona, Massimo Cressano, Lorenzo Cudicio, il Cuoco, Paolo D'Andreis, Ivano D'Aronco, Mattia Davolio, Jacopo De Luca, Emanuele Degano, Alessio Elpi, Carlo Feragotto, Federico Fieni, Dennis Floreano, Alessandro Gariup, Cinzia Gasperini, Alessandro Gelosini, Luca Gelosini, Giampiero Giacomini, Gianco, Danilo Guasco, Andrea Incerti, Angela Lavarini, Roberto Lega, Marco Legato, Andrea Ligabue, Alessandro Luciani, Luca Malaguti, Luca Marinatto, Alan Mattiassi, Giovanni Michelotti, Mattia Michelotti, Andrea "Mix" Missana, Paola Mogliotti, Francesco Mondini, Marco "Morsac", Giancarlo Nicolò, Sonia Palumbo, Barbara Parutto, Mario Pascoli, Fabio Pavarotti, Chiara Pezzi, Dario Pinese, Marco Pizzolini, Barbara Polidori, Alessandro Prete, Pietro Quadrelli, Andrea Ratti, Ale Ro', Roberto Rua, Paolo Ruffo, Mario Sacchi, Mariano Sacco, Massimo Salvador, Fiorenzo Sartore, Alessandro Seren Rosso, Sirio Smeriglio, Federica Tinelli, Fabio Tiraboschi, Francesco Tomiato, Alessandro Tonon, Christian Varini, Denise Venanzetti, Stefano Venturini, Jacopo Vuga, Daniel Willis, Manlio Zaninotti, Christian Zoli, Giampiero Zorzi, Gabriele Zuttion, tutti i ragazzi dell'associazione Quarta Dimensione di Udine, e per ultimi, ma non per importanza, i ragazzi di Bari: Daniele Monterisi, Garzone, Fabio Giannace, Danilo Laterza, Robba Pasqua e Vincenzo Chieppa.



Distribution : Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - B.P. 40119 - 78041
GUYANCOURT Cedex - France
www.asmodee.com
www.marabunta-games.com



Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY



Yemaia s.r.l.
Via Giulio e Corrado Venini, 42
20129 Milano (MI) - ITALY

© 2014 ASTERION PRESS S.R.L. & YEMAIA. Tous droits réservés.

La reproduction ou la publication des règles, des éléments ou des illustrations de ce jeu ne sont pas autorisées sans permission préalable.