DOKMUS

10+

2 - 4

20-40'

L'île perdue de Dokmus a été retrouvée. C'est ici qu'est née votre tribu, et votre ancien dieu, Dokmus.

En tant que guerrier le plus expérimenté du clan, vous avez été choisi pour mener une expédition sur l'île. Vous devrez être rapide, rusé, et endurant: les autres tribus vont aussi monter leur propre expédition. Il vous faudra faire ce qui est nécessaire pour gagner les faveurs de Dokmus, car il est dit qu'il assure d'abondantes récoltes, des voyages sûrs, et une descendance bien portante.

L'île est protégée par les gardiens de Dokmus. Ils y maintiennent la paix et offriront leur assistance à qui la demandera. Encore faut-il savoir ce que vous souhaitez leur demander – là réside la clé du succès. Choisissez bien, apportez la gloire à votre clan, et votre nom sera chanté à tout jamais!

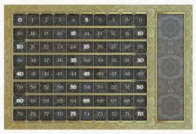
Contenu

1 livret de règles
6 aides de jeu

8 tuiles de terrain recto-verso

5 tuiles Gardien

1 talisman (premier joueur)



1 piste de score

1 cube de score dans chacune des 4 couleurs

25 pions dans chacune des 4 couleurs

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points. Les joueurs gagnent des points en plaçant leurs pions sur les ruines ou près des temples, et en les sacrifiant.

Mise en place

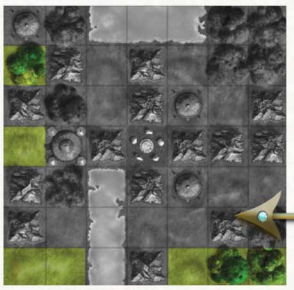
Mélangez les tuiles terrain et placez-les de manière à former un carré de 3x3, laissant l'espace du milieu vide (voir ci-contre). C'est le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 25 pions correspondants.

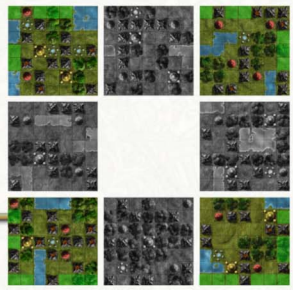
Placez la piste de score à proximité du plateau de jeu, en laissant les cubes de score à côté de celle-ci.

Déterminez le premier joueur au hasard (par exemple en utilisant les tuiles Gardien). Donnez les tuiles Gardien et le talisman au premier joueur. Le joueur en possession du talisman sera toujours le premier à choisir une tuile Gardien, qu'il conservera durant ce tour de jeu. Notez que le talisman peut changer de propriétaire pendant le jeu; l'ordre du tour de jeu peut changer d'une manche à l'autre.

Chaque joueur choisit une position de départ. Le joueur assis à droite du possesseur du talisman choisit le premier. Continuez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, de manière à ce que le possesseur du talisman choisisse sa position de départ en dernier. Une position de départ est obligatoirement une case de prairie ou de forêt située à la bordure externe du plateau, sur une des quatre tuiles de coin. Il est interdit de choisir une tuile qui comporte déjà un pion.



Positions de départ disponibles. Les cases grisées ne sont pas éligibles.



Tuiles de départ disponibles.

Déroulement de la partie

La partie se joue en 8 manches. Chaque manche se divise comme suit:

Phase 1: Sélection de la tuile Gardien
Phase 2: Tours des joueurs
Phase 3: Fin de la manche

À l'issue de la 8e manche, les joueurs comptent leurs points pour déterminer le vainqueur.

Phase 1: Sélection de la tuile Gardien

En commençant par le possesseur du talisman, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit secrètement une tuile Gardien et passe le reste des tuiles au joueur suivant, jusqu'à ce que chacun ait choisi une tuile. Les tuiles non choisies sont mises de côté face cachée, afin que les joueurs ne sachent pas de quel(s) gardien(s) il s'agit.

Phase 2: Tours des joueurs

Les joueurs jouent dans l'ordre défini par la tuile Gardien qu'ils ont choisie. Le joueur qui a la tuile n°1 la révèle et joue son tour. Si personne n'a cette tuile, c'est le joueur qui a la tuile n°2 qui commence, etc. À la fin du tour d'un joueur, le joueur qui possède la tuile Gardien suivante la révèle et joue son tour. La manche se termine lorsque le dernier joueur a terminé son tour.

Chaque joueur dispose de trois pions à utiliser durant son tour, soit en les plaçant sur le plateau, soit en les sacrifiant. Les joueurs peuvent aussi effectuer l'action de leur tuile Gardien. Chaque joueur organise son tour comme il le souhaite : par exemple, un joueur peut très bien placer un pion sur le plateau, puis jouer l'action de sa tuile Gardien, puis placer ses deux pions restants sur le plateau.

Un joueur doit utiliser ses trois pions à chaque tour. L'action de la tuile Gardien est facultative, mais elle est perdue si inutilisée.

Phase 3: Fin de la manche

Rassemblez les tuiles Gardien et donnez-les au possesseur du talisman. Puis, commencez la manche suivante.

Placer les pions

À leur tour, les joueurs ont trois pions à utiliser. Un pion peut soit être placé sur le plateau, soit sacrifié.

Les pions doivent être placés sur le plateau un par un. Un joueur ne peut placer un pion dans une case que s'il occupe déjà une case adjacente (pas en diagonale) avec un autre pion. On ne peut pas placer de pion dans une case où il y en a déjà un, quel qu'il soit. Un pion ne peut être placé que dans une case de prairie, forêt, ruine, ou volcan.

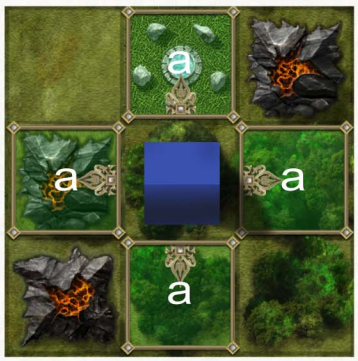
Un pion ne peut jamais être placé dans une case de montagne, eau ou temple.

Case adjacente: une case est adjacente à une autre si elles partagent un côté (un coin n'est pas suffisant).

Sacrifier un pion:
lorsqu'un joueur veut sacrifier un pion, il le place dans la zone de sacrifice. Cette zone fait partie de la piste de score et est commune à tous les joueurs.

Si un joueur n'a plus assez de pions disponibles à son tour, il ne peut pas placer un pion qui demanderait d'en sacrifier un autre.

Dans le rare cas où un joueur ne peut pas placer de pion sur le plateau, il lui est permis de placer un pion dans n'importe quelle case de prairie, forêt, ruine ou volcan du plateau.



Ici, le joueur bleu peut placer son prochain pion dans toute case marquée d'un a.

Effets des différents terrains

Prairie: aucun effet.

Montagne: un pion ne peut pas être placé sur une montagne.

Volcan: un pion placé sur un volcan est retiré du plateau à la fin du tour du joueur et placé dans la zone de sacrifice. Les joueurs peuvent utiliser les volcans pour atteindre des cases inaccessibles autrement, ou simplement pour sacrifier des pions.

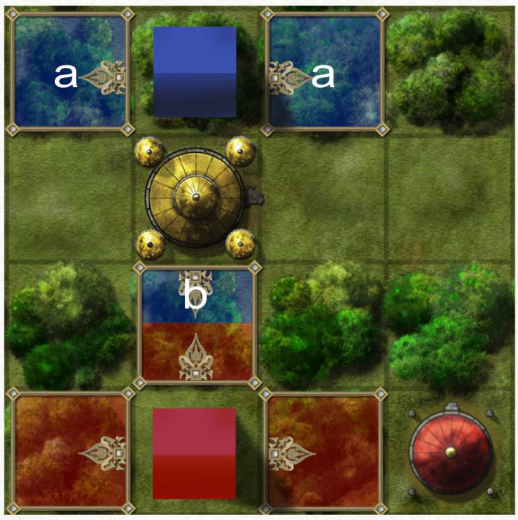
Petit temple

Grand temple

Temple: un pion ne peut pas être placé sur un temple. Les temples connectent les cases alentour au dernier pion posé. Si un joueur pose un pion dans une case adjacente à un temple, il considère les cases qui sont adjacentes au temple comme adjacentes à la case dans laquelle il vient de poser son pion. Un pion adjacent à un temple peut aussi être déplacé autour de ce temple avec l'action de gardien "Déplacer un pion". Si deux temples sont adjacents, les joueurs peuvent placer (ou déplacer) leur pion dans n'importe quelle case éligible adjacente à au moins un des deux.

Forêt: lorsqu'un joueur place un pion dans une forêt, il doit sacrifier l'un des trois pions disponibles pour ce tour, sauf:

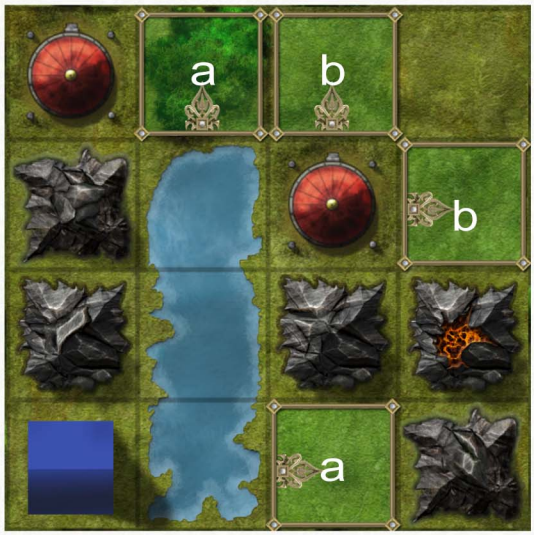
a) s'il dispose déjà d'un pion dans une case de forêt adjacente;
b) ou s'il dispose d'un pion dans une case de forêt adjacente à un temple qui est lui-même adjacent à la case de forêt où il place son pion;
c) ou s'il traverse une rivière;
d) ou s'il utilise l'action de gardien "déplacer un pion".



Le joueur bleu n'a pas besoin de sacrifier un pion pour se placer dans les cases bleues, mais le joueur rouge devra le faire pour se placer dans les cases rouges.

Eau: un pion ne peut pas être placé dans une case d'eau. Si un joueur a un pion dans une case adjacente à une case d'eau, il peut traverser le cours d'eau. Pour cela, il sacrifie l'un des trois pions disponibles pour ce tour, puis place un pion:

a) dans une case adjacente à toute case du cours d'eau;
b) ou dans une case adjacente à un temple qui est lui-même adjacent au cours d'eau.

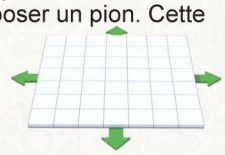


Un cours d'eau est formé de cases d'eau adjacentes entre elles, même d'une tuile de terrain à l'autre. Un joueur ne peut pas placer de pion sur une case de montagne, d'eau ou de temple en traversant un cours d'eau. Si un joueur place un pion dans une case de forêt après avoir traversé, il ne doit pas sacrifier de pion supplémentaire.

Si un joueur dispose d'un pion adjacent à un temple qui est lui-même adjacent à une case d'eau, le joueur peut traverser le cours d'eau comme si son pion y était adjacent.

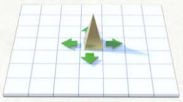
Ruines: un pion peut être placé sur des ruines, mais dès lors, il ne peut plus être retiré. Lorsqu'un joueur place un pion sur des ruines, il gagne immédiatement un point de victoire et bénéficie d'une action de gardien supplémentaire qu'il doit jouer lors de ce tour, parmi:

"Déplacer une tuile": le joueur peut déplacer la tuile de terrain abritant les ruines où il vient de poser un pion. Cette tuile peut être déplacée en ligne droite pour aller occuper l'espace vide du plateau. Elle peut passer au-dessus d'une autre tuile sur sa route.



Si la tuile ne peut pas être déplacée car elle ne se trouve pas sur la même ligne ou colonne que l'espace vide, cette action ne peut pas être choisie. La tuile de terrain ne peut pas pivoter durant cette action.

"Déplacer un pion": le joueur peut déplacer un de ses pions depuis une case de prairie, forêt ou volcan vers une case adjacente de prairie, forêt, volcan, ou ruines. Le pion ne peut pas traverser un cours d'eau à cette occasion. Le pion déplacé doit se trouver sur la tuile de terrain abritant les ruines où le joueur vient de poser un pion, mais peut être déplacé vers une autre tuile de terrain.



"Faire pivoter une tuile": le joueur peut faire pivoter la tuile de terrain abritant les ruines où il vient de poser un pion de 90° dans le sens horaire ou antihoraire.

L'action de gardien offerte par les ruines est facultative; si elle n'est pas utilisée, elle est perdue.

Ces tuiles peuvent être déplacées avec l'action "Déplacer une tuile".

Actions des Gardiens

Gardien n° 1: *Prendre le talisman*
Le joueur qui joue ce gardien prend le talisman et devient le nouveau premier joueur.

Gardien n° 2: *Déplacer une tuile*
Le joueur qui joue ce gardien peut déplacer une tuile en ligne droite de manière à ce qu'elle occupe l'espace vide du plateau. Elle peut passer au-dessus d'une autre tuile sur sa route. Il y a systématiquement quatre tuiles qui peuvent être déplacées, et quatre qui ne peuvent pas l'être. La tuile déplacée ne peut pas pivoter durant cette action.

Gardien n ° 3: *Déplacer un pion*
Le joueur qui joue ce gardien peut déplacer un de ses pions depuis une case de prairie, forêt ou volcan vers une case adjacente de prairie, forêt, volcan ou ruines. Le pion ne peut pas traverser un cours d'eau. Si le pion se trouve sur une case adjacente à un temple (ou à deux temples adjacents l'un à l'autre), le joueur peut déplacer le pion sur n'importe quelle case éligible autour des temples. Si le pion est déplacé dans une forêt, il n'est pas nécessaire d'en sacrifier un autre. Le pion déplacé peut se retrouver sur une tuile différente de sa tuile de départ.

Gardien n ° 4: *Faire pivoter une tuile*
Le joueur qui joue ce gardien peut faire pivoter une tuile de 90° dans le sens horaire ou antihoraire.

Gardien n° 5: *Effectuer l'action n°2/3/4*
Le joueur qui joue ce gardien peut effectuer l'action du gardien n°2, 3, ou 4.

Fin du jeu

La partie se termine après 8 manches. Les joueurs n'auront plus de pions à ce moment-là, donc il n'est pas nécessaire de tenir le compte des manches. Utilisez la piste de score pour marquer vos points. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a sacrifié le plus de pions parmi les ex-aequo l'emporte.

Score final

Ruines (rappel)
Chaque pion posé sur des ruines rapporte **1 PV** au moment où il est placé.

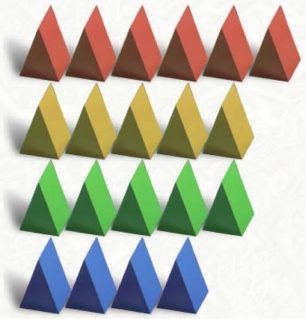
Temples
Un temple est considéré comme exploré par un joueur s'il dispose d'un pion dans une case adjacente, même si ce pion n'est pas sur la même tuile. Un temple peut être exploré par plusieurs joueurs. Les joueurs marquent des points pour chaque temple, et non pour chaque pion adjacent à un temple. Les temples rapportent des points de quatre façons:

1: Petit temple exploré: **2 PV**
2: Grand temple exploré: **3 PV**
3: Pour chaque tuile où un même joueur a exploré **tous** les temples: **8 PV** pour ce joueur
3: Une tuile est considérée comme "visitée" par un joueur s'il y a exploré au moins un temple. Pour chaque joueur, attribuez les points comme suit:

Nombre de tuiles visitées							
1	2	3	4	5	6	7	8
1	3	6	10	14	18	22	27
Points de victoire							

Pions sacrifiés
Les joueurs marquent des points s'ils ont sacrifié plus de pions que les autres, en fonction du tableau ci-dessous. Un joueur qui n'a sacrifié aucun pion ne marque aucun point. En cas d'égalité, les joueurs marquent chacun tous les points de leur rang.

	Points de victoire attribués en fonction du nombre de pions sacrifiés			
Joueurs	1er	2e	3e	4e
2	3	0	X	X
3	4	2	0	X
4	5	3	1	0



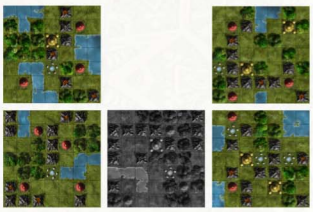
= 5 PV
= 3 PV
= 3 PV
= 0 PV

Exemple de points de victoire attribués pour une partie à quatre joueurs, en fonction des pions sacrifiés (notez l'égalité).

Règles spéciales pour deux joueurs

Mise en place et tour de jeu

Mélangez les huit tuiles et placez cinq d'entre elles en U comme indiqué ci-contre. Les positions de départ sont toujours à choisir parmi les quatre tuiles de coin.



N'utilisez que les tuiles Gardien 2, 3 et 4.

Le possesseur du talisman alterne à chaque tour.

Score final

Pour chaque tuile où un même joueur a exploré tous les temples: 5 PV pour ce joueur

Les autres règles restent inchangées.

Crédits

Conception du jeu
Mikko Punakallio

Avec le concours de
Max Wikström, Pauli Jantunen, Saku Tuominen

Illustrations
Sami Saramäki

Tuiles de terrain
Markku Laine

Développement additionnel
Jere Kasanen, Toni Niittymäki

Testeurs
David Farkas, Eino Partanen, Jari Sepänkumpu, Jouni Ilola, Maja Stanislawska, Mikko Mänttäri, Miska Husgafvel, Sami Häggkvist, Tero Kontioniva, Tom Snäll, Tomi Vuorenmäki

Traduction: Antoine Prono

Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi