



Dragon Castle™

Livret de règles

Au cœur du Royaume, la **Forteresse du Dragon**, où siège depuis toujours le pouvoir central, est en déclin. Sa puissance et son influence périclitent depuis des décennies, et elle a récemment perdu les faveurs du redoutable Doyen des Dragons. Le peuple a ensuite abandonné la ville, à la recherche de l'abondance et de la prospérité. Vous incarnez les seigneurs des royaumes voisins, enchantés à l'idée d'accueillir cette population ! Votre heure est venue, vous allez enfin sortir de l'ombre de la Forteresse du Dragon et conquérir le pouvoir... Mais saurez-vous gagner la confiance et le soutien des tout-puissants Esprits ? Conquerrez-vous les faveurs du Doyen des Dragons ? Réussirez-vous à construire la prochaine **Forteresse du Dragon** ?

Dragon Castle est un jeu librement inspiré du Mahjong, un jeu traditionnel chinois. Vous devrez récupérer des tuiles de la Forteresse du Dragon en pleine décrépitude, et les utiliser pour construire votre propre Forteresse. Créez des combinaisons de tuiles du même type et construisez des sanctuaires sur ces dernières pour gagner des points. Faites appel aux Esprits qui pourront vous aider dans votre tâche grâce à leurs pouvoirs, mais attention ! Vous devrez répondre aux exigences du Doyen des Dragons pour remporter la victoire !

Matériel



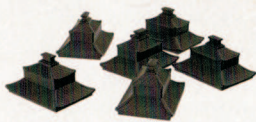
2 plateaux centraux (recto verso)



4 cartes Aide de jeu



1 pion Premier joueur



40 Sanctuaires

7 pions
Compte à rebours



85 pions Point de Victoire (PV)



10 cartes Esprit



10 cartes Dragon

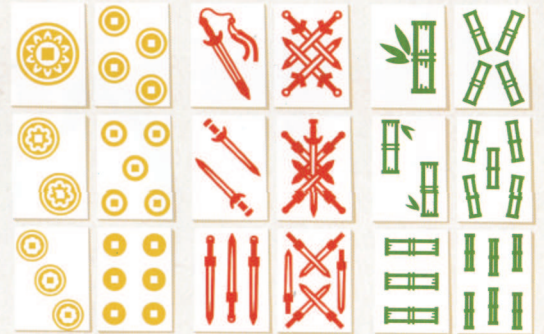


4 plateaux Royaume

116 tuiles (de 2 catégories) :

- 72 tuiles Faction (de 3 types) :

Les tuiles Faction affichent des chiffres de 1 à 6.



24 Marchands

24 Soldats

24 Fermiers

- 44 tuiles Spéciales (de 3 types) :

Les tuiles Spéciales présentent des symboles différents, qui ne sont pas considérés comme des chiffres.



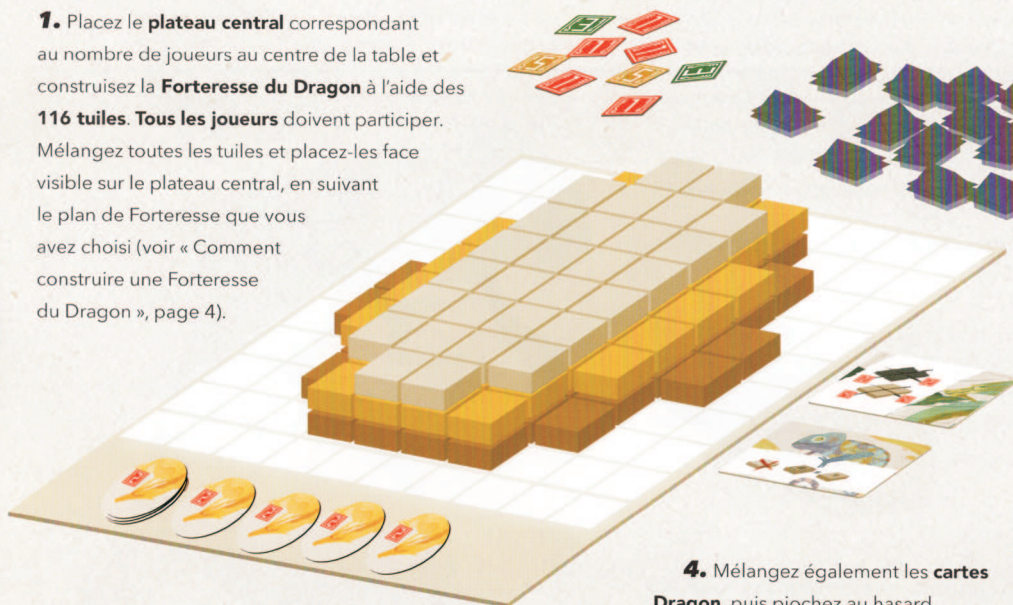
16 Saisons

16 Vents

12 Dragons

Mise en place

1. Placez le **plateau central** correspondant au nombre de joueurs au centre de la table et construisez la **Forteresse du Dragon** à l'aide des **116 tuiles**. **Tous les joueurs** doivent participer. Mélangez toutes les tuiles et placez-les face visible sur le plateau central, en suivant le plan de Forteresse que vous avez choisi (voir « Comment construire une Forteresse du Dragon », page 4).



2. Placez tous les **Sanctuaires** et tous les **piens Point de Victoire (PV)** à côté du plateau central. Ils constituent la **réserve générale**.

Pour vos **premières parties**, nous vous recommandons de jouer **sans** les cartes **Esprit** et **Dragon** (étapes 4 et 5 de la mise en place) afin de vous approprier les règles de base.

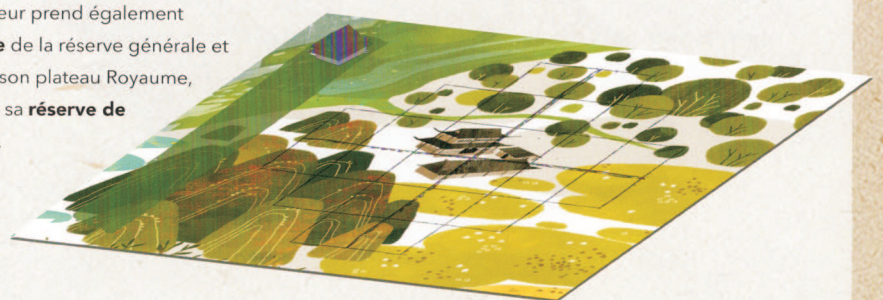
3. Prenez tous les pions **Compte à rebours** et formez-en une pile sur la case **la plus à gauche** de la piste de **Compte à rebours**. Ensuite, placez **1 pion** du sommet de la pile sur chaque case à droite de la pile, jusqu'à ce que vous **recouvriez** celle correspondant au **nombre de joueurs**.

4. Mélangez également les **cartes Dragon**, puis piochez au hasard **1 carte Dragon** et placez-la à côté du **plateau central** de façon à ce que tous les joueurs **puissent la voir**. Il s'agira de l'**objectif bonus** de la partie. Vous pouvez remettre le reste des cartes Dragon dans la boîte.

5. Mélangez les **cartes Esprit**, puis piochez au hasard **1 carte Esprit** et placez-la à côté du **plateau central** de façon à ce que tous les joueurs **puissent la voir**. Il s'agira du **Pouvoir d'Esprit** disponible pour la partie. Vous pouvez remettre le reste des cartes Esprit dans la boîte.

6. Chaque joueur prend un **plateau Royaume** et le place devant lui. Chaque joueur prend également **1 Sanctuaire** de la réserve générale et le place sur son plateau Royaume, pour former sa **réserve de Sanctuaires**.

7. Le joueur qui est le dernier à **avoir vu un Dragon** (ceux de ce jeu ne comptent pas) sera le **premier joueur** : il prend le **pion Premier joueur**. Ce dernier servira de rappel au cours du **dernier tour de table**, une fois que la fin de partie aura été déclenchée.



Comment construire une Forteresse du Dragon

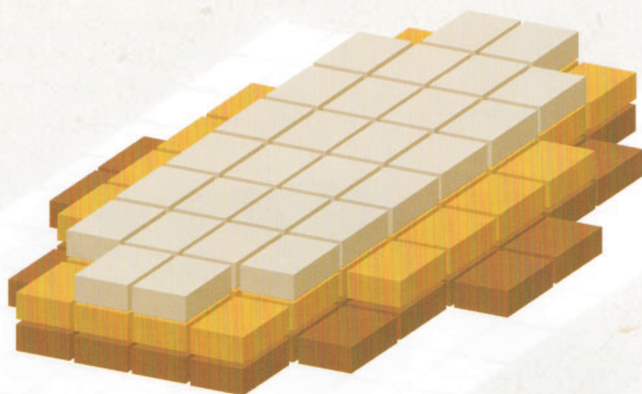
Vos parties de *Dragon Castle* commenceront toujours par... la **construction** de la Forteresse du Dragon ! Pour que votre **expérience de jeu soit la plus agréable et équilibrée possible**, nous vous conseillons vivement, au moins pour vos premières parties, d'utiliser une des **misés en place de base**. Placez le **plateau central** correspondant au nombre de joueurs au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent le voir. **Mélanguez** toutes les tuiles, puis **suivez les indications** ci-dessous pour construire la **Forteresse du Dragon**. L'exemple ci-dessous, sur lequel nous avons omis les illustrations des tuiles pour plus de clarté, correspond à une partie à **4 joueurs**, mais le processus est identique, quel que soit le nombre de joueurs (voir « Exemples de Forteresse du Dragon », page 10).



1. Placez des piles de 3 tuiles face visible, piochées au hasard, sur les cases portant le chiffre 3.

2. Ensuite, placez des piles de 2 tuiles face visible, piochées au hasard, sur les cases portant le chiffre 2.

3. Pour finir, placez une seule tuile face visible, piochée au hasard, sur chaque case portant le chiffre 1.

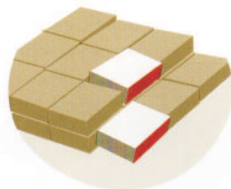


4. Voici ce à quoi votre Forteresse doit ressembler !

N'hésitez pas à créer votre propre Forteresse !

Une fois que vous **connaissez bien** le jeu, laissez libre court à votre **créativité** et construisez des **Forteresse uniques** ! Consultez la section « Exemples de Forteresse du Dragon », page 10, pour découvrir d'autres modèles de Forteresse. **Changer le plan** de la Forteresse pourra avoir une grande influence sur le **rythme de jeu** et le **ressenti** de chaque joueur !

Tuiles Disponibles



Quand vous prenez une tuile de la Forteresse du Dragon, vous DEVEZ prendre une tuile « Disponible ».

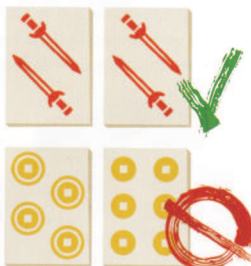


Une tuile est Disponible lorsqu'au moins 1 de ses côtés longs est libre, c'est-à-dire qu'il n'y a aucune tuile adjacente à ce côté.



Il n'est pas obligatoire de choisir immédiatement l'une des trois Actions : vous commencerez toujours par prendre une tuile Disponible du dernier étage de la Forteresse du Dragon. Une fois que c'est fait, vous pouvez choisir comment terminer votre Action en fonction de ce que vous a apporté la première tuile.

Tuiles identiques



Note : lorsque vous effectuez l'Action Paire de tuiles, les symboles figurant sur les deux tuiles doivent être exactement identiques. Que les tuiles soient du même type ou de la même couleur ne suffit pas !

Tour de jeu

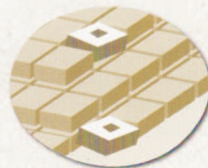
Une partie de *Dragon Castle* est composée de multiples tours. Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire. Pendant votre tour, vous DEVEZ effectuer 1 des Actions disponibles. Ensuite, vous placerez la ou les tuiles que vous aurez récupérées sur votre plateau Royaume (voir « Placement de tuiles », page 6).

En outre, à tout moment pendant votre tour, vous POUVEZ défausser des tuiles face visible de votre Royaume ou des Sanctuaires de votre réserve de Sanctuaires pour activer le Pouvoir d'Esprit (voir « Faveur des esprits », page 8).

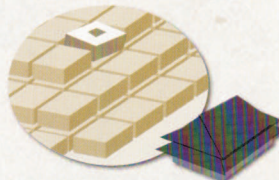
Effectuer une Action

À votre tour, vous devez effectuer une Action, au choix, parmi les trois suivantes :

- **Paire de tuiles** : prenez n'importe quelle tuile Disponible (voir l'encadré « Tuiles Disponibles » ci-contre) du dernier étage (le plus élevé) de la Forteresse du Dragon, puis prenez une seconde tuile Disponible, sur n'importe quel étage de la Forteresse du Dragon, qui présente exactement le même symbole que la première tuile que vous avez prise (voir « Tuiles identiques », en bas à gauche de cette page).



- **Tuile et Sanctuaire** : prenez n'importe quelle tuile Disponible du dernier étage de la Forteresse du Dragon, puis prenez 1 Sanctuaire de la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve de Sanctuaires.



- **Défausse de tuile** : prenez n'importe quelle tuile Disponible du dernier étage de la Forteresse du Dragon, puis défaussez cette tuile, prenez 1 PV dans la réserve générale, et ajoutez-le à votre réserve de PV.



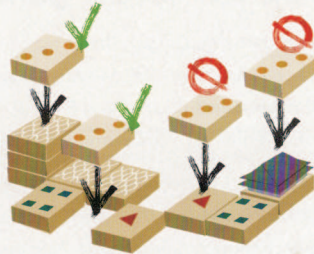
Note : conservez toutes les tuiles que vous défaussez face cachée, à côté de votre plateau Royaume.

Placement des tuiles

Une fois que vous avez terminé votre Action du tour en cours, vous **devez** placer toute tuile que vous avez prise à ce tour sur **l'emplacement de votre choix** de votre plateau Royaume, **face visible**. Vous ne pouvez placer des tuiles que sur des **cases vides** et/ou sur des **tuiles face cachée**.

D'autre part, vous ne pouvez jamais placer de tuiles sur **des tuiles face visible**, ou sur des tuiles face cachée sur lesquelles vous avez déjà placé un **Sanctuaire** (voir « Construction de Sanctuaires », page 7).

Note : il n'est pas obligatoire de placer les tuiles à côté les unes des autres, bien que cela soit souvent la meilleure option.



Consolidation d'une combinaison de tuiles

Le jeu comprend six types de tuiles (voir « Types de tuiles », ci-contre). Après avoir placé toutes les tuiles que vous avez prises ce tour, et si vous venez de créer une combinaison d'**au moins 4 tuiles adjacentes du même type**, vous **DEVEZ les consolider**. Lorsque vous consolidez des tuiles, vous devez retourner toutes les tuiles consolidées **face cachée**.

Note : les tuiles doivent être du même type, mais elles peuvent présenter des chiffres ou symboles différents. Pour faire partie d'une combinaison, les tuiles doivent être **orthogonalement adjacentes** (pas en diagonale), mais elles peuvent se trouver sur des étages différents.



Lorsque vous consolidez une combinaison de tuiles, vous **gagnez un nombre de PV** en fonction du nombre de tuiles composant la combinaison (voir ci-dessous). Prenez les PV que vous venez de gagner dans la **réserve générale** et ajoutez-les à votre **réserve de PV**, à côté de votre plateau Royaume.

 x4		 x7	
 x5		 x8	
 x6		 ... +	

Note : pour chaque tuile au-dessus de la 8^e, vous gagnez 1 PV supplémentaire.

Types de tuiles

On dénombre six types de tuiles :

Tuiles Faction



Marchands Fermiers Soldats

Sauf indication contraire sur une carte **Esprit** ou **Dragon**, les chiffres figurant sur les **tuiles Faction** ne servent qu'à les différencier les unes des autres.

Tuiles Spéciales



Saisons Vents Dragons

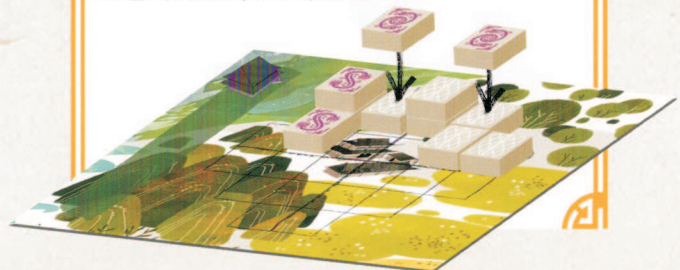
Les **tuiles Spéciales** comportent des symboles différents, qui ne sont pas considérés comme des chiffres.

Exemple (1^{ère} partie)

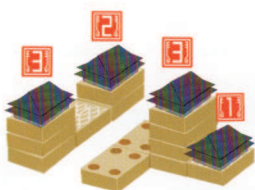
Julie effectue l'Action Paire de tuiles. Elle doit prendre sa première tuile sur le dernier étage de la Forteresse du Dragon. Ensuite, elle choisit de prendre une seconde tuile Dragon Disponible identique du deuxième étage (s'il y avait eu une tuile Dragon identique sur le dernier étage, elle aurait pu la prendre, si elle l'avait voulu).



Julie pourrait placer les tuiles dans son Royaume pour réaliser une combinaison, mais elle fait un autre choix : elle ne possède qu'un Sanctuaire dans sa réserve de Sanctuaires, et consolider une combinaison de tuiles Dragon lui permettrait de placer 2 Sanctuaires, elle souhaite donc attendre l'obtention d'un Sanctuaire de plus. De plus, si elle réussit à consolider davantage de tuiles Dragon, elle remportera plus de PV.



Calcul des points rapportés par les Sanctuaires



À la fin de la partie, les Sanctuaires placés sur le **premier étage** rapportent **1 PV**. Les Sanctuaires placés sur le **deuxième étage** rapportent **2 PV**. Enfin, les Sanctuaires placés sur le **troisième étage** (ou plus) rapportent **3 PV**.

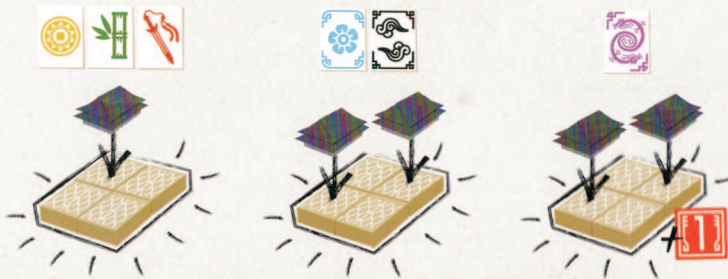


Il ne peut jamais y avoir plus de 1 Sanctuaire sur chaque tuile. De plus, vous ne pouvez pas placer de Sanctuaires sur des tuiles face cachée que vous avez consolidées au cours de vos **tours précédents** : vous devez construire le Sanctuaire **immédiatement** après avoir consolidé la tuile sur laquelle vous souhaitez construire.

Construction de Sanctuaires

Lorsque vous **consolidez** une combinaison de tuiles, si vous possédez des Sanctuaires dans votre **réserve de Sanctuaires**, vous pouvez **construire des Sanctuaires** sur l'une des tuiles que **vous venez de consolider**.

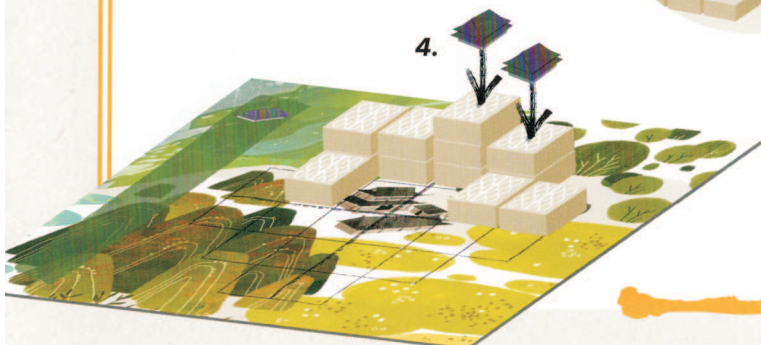
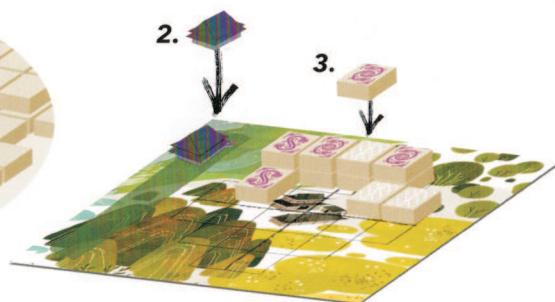
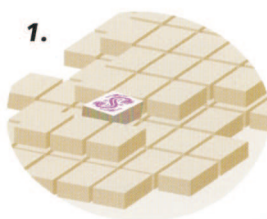
Le **nombre** de Sanctuaires que vous pouvez construire dépend du **type** de tuiles que vous venez de consolider. Consolider une combinaison de **tuiles Faction** vous permet de construire **1 Sanctuaire**. Consolider une combinaison de **tuiles Spéciales** vous permet de construire **2 Sanctuaires**. **De plus**, consolider une combinaison de **tuiles Dragon** vous permet également de **prendre 1 PV** dans la réserve générale pour l'ajouter à votre réserve de PV, **en plus** des PV que vous gagnez normalement quand vous consolidez une combinaison de tuiles.



À la **fin de la partie**, chaque Sanctuaire de votre Royaume vous rapportera un certain nombre de points, **qui dépendra de l'étage sur lequel il est placé**. Comme nous l'avons déjà précisé, une fois que vous avez **placé un Sanctuaire** sur une tuile face cachée, vous **ne pourrez plus placer de tuiles** sur cette dernière.


Exemple (2^e partie)

À son tour, Julie effectue l'Action **Tuile et Sanctuaire**. Elle prend une tuile Dragon Disponible du dernier étage de la Forteresse du Dragon (1), puis elle prend un Sanctuaire dans la réserve générale et l'ajoute à sa réserve de Sanctuaires (2).



Maintenant qu'elle possède enfin 2 Sanctuaires dans sa réserve, elle décide qu'il est temps de consolider. Elle place la tuile qu'elle vient de prendre de façon à compléter sa combinaison de Dragons (3). Elle gagne 3 PV pour la combinaison de 5 tuiles + 1 PV car il s'agit de tuiles Dragon, pour un total de 4 PV. Elle construit également 2 Sanctuaires, l'un sur le deuxième étage et l'autre sur le troisième étage (4). Ils lui rapporteront de nombreux PV à la fin de la partie. Bien joué !

Esprits et Dragons

Suite à vos premières parties, lorsque vous maîtriserez bien les règles de base du jeu, vous pourrez commencer à jouer avec les cartes **Esprit** et **Dragon**. Néanmoins, nous vous recommandons de commencer par introduire les cartes pour « **débutant** », qui présentent le symbole .

Faveurs des Esprits

La carte **Esprit** offre à tous les joueurs une **capacité spéciale** qu'ils pourront utiliser pendant la partie. À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez demander les faveurs des Esprits, c'est-à-dire **activer la carte Esprit** pour déclencher son **Pouvoir d'Esprit**. Pour activer l'Esprit, vous devez **défausser 1 tuile face visible** de votre plateau Royaume ou **1 Sanctuaire** de votre réserve de Sanctuaires. Un Esprit ne peut être activé qu'**une fois par tour de joueur**.

Note : il est **interdit** de payer le coût d'activation d'un Pouvoir d'Esprit pour **vous débarrasser d'une tuile de votre Royaume** sans appliquer les effets de ce Pouvoir d'Esprit.

Note : grâce à l'activation de certains Pouvoirs d'Esprit, vous pourrez parfois créer plus de 1 combinaison d'au moins 4 tuiles au cours d'un seul tour ; ces combinaisons doivent être consolidées au moment où elles sont créées. Cela signifie que vous pourrez déclencher des consolidations supplémentaires !

Vous trouverez une description de tous les **Pouvoirs d'Esprit** du jeu à la page 12.



Satisfaction des Dragons

La carte **Dragon** représente une **autre façon de gagner des points**, à condition que vous **construisiez votre Forteresse** de façon à satisfaire les Dragons, par exemple, en construisant une Forteresse symétrique, ou en laissant certaines tuiles face visible à la fin de la partie.

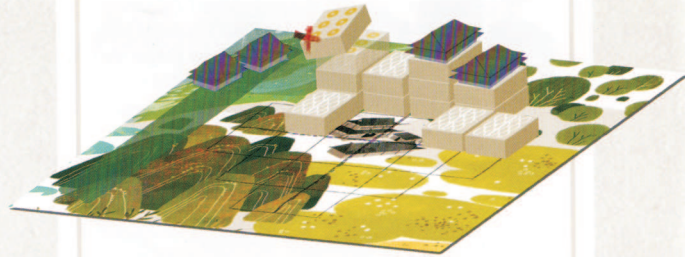
Vous récupérez ces **points bonus**, lorsque vous remplissez les conditions, **après la fin de la partie**. Ils pourront vous permettre de **prendre l'avantage** sur vos adversaires, gardez donc les exigences du Dragon à l'esprit lorsque vous construisez votre Forteresse !

Vous trouverez une description de toutes les **cartes Dragon** du jeu à la page 14.

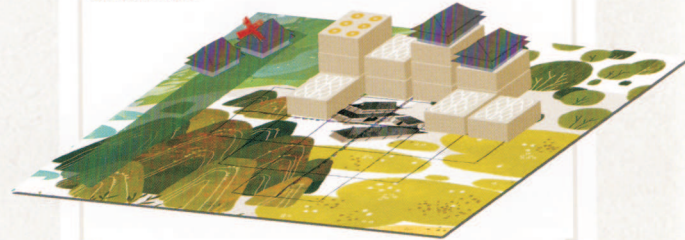


Activation d'un Pouvoir d'Esprit

Pour activer un Pouvoir d'Esprit, vous pouvez soit **défausser une tuile face visible de votre Royaume...**



... soit **défausser un Sanctuaire de votre réserve de Sanctuaires.**



Lorsque vous **maîtriserez vraiment bien** le jeu, vous pourrez essayer de jouer avec **plus de 1** carte Esprit et/ou Dragon en jeu. Davantage d'**Esprits** vous donneront plus d'**options stratégiques**, alors que davantage de **Dragons**, si vous essayez de tous les satisfaire, rendront vos parties **plus difficiles**. Essayez... **si vous osez** !



Déclenchement du dernier tour de table



Lorsque le **point d'exclamation** est révélé, le **dernier tour de table** commence.



*Si aucune tuile ne vous intéresse, mais que vous ne souhaitez pas que la partie prenne fin plus vite, vous pouvez effectuer une **Action Défausse de tuile**, qui vous permettra de **gagner des points** sans précipiter la fin de la partie. Vous pouvez également utiliser cette Action pour **retirer une tuile** dont l'un de vos adversaires a besoin !*

Fin de la partie

Lorsque, au début du **tour d'un joueur**, il ne reste dans la Forteresse du Dragon que des **tuiles au premier étage**, la fin du jeu approche. Les joueurs disposent désormais tous d'une nouvelle option : ils peuvent choisir, *comme Action*, l'**Appel du Dragon**.

- **Appel du Dragon** : prenez **1 pion** sur la **case la plus à droite** de la **piste de Compte à rebours**. Chaque pion **rapporte 2 PV** à la fin de la partie.



Vous pouvez bien sûr toujours choisir **une des Actions de base**. Néanmoins, lorsqu'il ne reste **plus de tuiles** dans la Forteresse du Dragon, vous **DEVEZ** effectuer l'Action Appel du Dragon.

Lorsque le **symbole de point d'exclamation** est révélé sur la piste de Compte à rebours, le **Doyen des Dragons** vient d'être **appelé** : la partie est sur le point de **prendre fin** (voir « Déclenchement du dernier tour de table », ci-contre). La partie continue, les joueurs enchaînant les tours jusqu'à ce que le joueur à la droite du premier joueur ait fini son tour (ainsi, tous les joueurs auront effectué le même nombre de tours au cours de la partie). Les joueurs peuvent toujours effectuer l'Action Appel du Dragon s'ils le souhaitent, en prenant les pions qu'il reste sur la dernière case de la piste.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur dernier tour, chaque joueur **fait la somme des points** qu'il a gagnés grâce aux **pions PV** qu'il a collectés, aux **Sanctuaires** qu'il a construits, aux **pions Compte à rebours** qu'il a récupérés (facultatif) et à l'objectif de la **carte Dragon**.

Le joueur ayant obtenu **le plus de points gagne la partie !**

En cas d'**égalité**, le vainqueur est le joueur concerné qui a construit **le plus de piles de tuiles surmontées par une tuile face cachée**. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur concerné dont le Royaume possède le **plus de Sanctuaires**. Si jamais les joueurs ne sont toujours pas départagés, **les joueurs concernés se partagent la victoire**.

Crédits

Auteurs : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci

Illustratrice : Cinyee Chiu

Graphistes : Heiko Günther, Noa Vassali

Modèle 3D du Sanctuaire : Paolo Lamanna

Chef de projet : Lorenzo Silva

Responsable de la production : Alessandro Pra'

Livret de règles : Alessandro Pra'

Relecture des règles anglaises : William Niebling

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Responsable éditorial et relecteur : Stéphane Bogard

EDGE

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

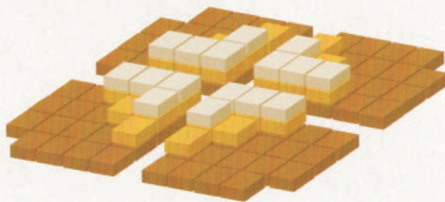
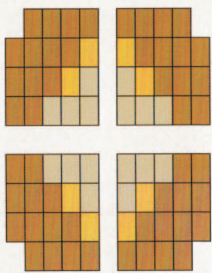


Remerciements : Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallesse, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano et bien d'autres !

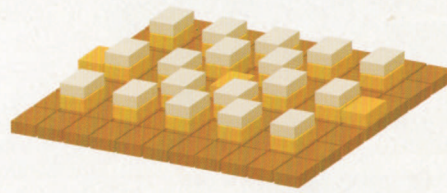
© 2017 Horrible Games. Horrible Games, Dragon Castle et leurs logos sont TM de Horrible Games. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Risque de suffocations. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Non conçu pour des enfants de moins de 8 ans.

Exemples de Forteresses du Dragon

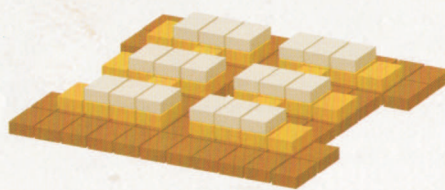
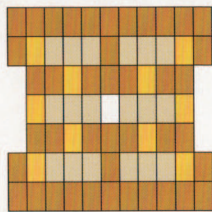
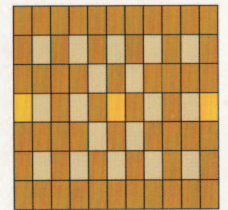
Voici quelques **exemples** de plans de Forteresses du Dragon. Pour les construire, vous pouvez utiliser le **plateau central vierge**. Nous vous conseillons aussi de laisser votre **créativité** s'exprimer et de construire **vos propres plans** ! Pour ce faire, voici quelques conseils : les Forteresses pour **2 joueurs** fonctionnent bien lorsque leur **premier étage** comprend **65 à 80 tuiles**. Les Forteresses des parties à **3 joueurs** doivent comporter **50 à 70 tuiles** sur le **premier étage**. Enfin, les Forteresses des parties à **4 joueurs** doivent contenir approximativement **40 à 55 tuiles** sur leur **premier étage**. De plus, en ce qui concerne les **deux étages supérieurs**, nous vous conseillons très vivement de ne pas construire **trop de lignes** de tuiles comportant de **nombreuses tuiles adjacentes (6 tuiles ou plus)**. Lorsque trop de lignes sont composées de tuiles adjacentes, il se peut qu'il n'y ait **pas assez de tuiles Disponibles** sur les étages supérieurs au cours de la partie.



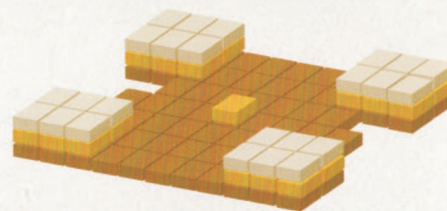
LES QUATRE SAISONS – CONSEILLÉ À 2 JOUEURS



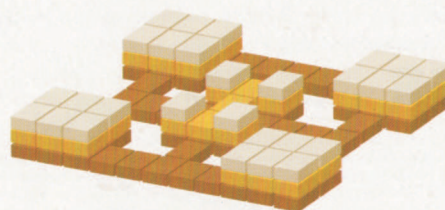
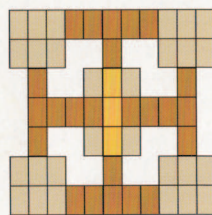
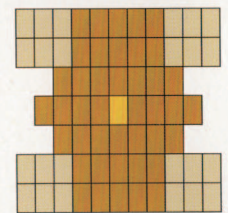
LES MILLE TOURS – CONSEILLÉ À 2 JOUEURS



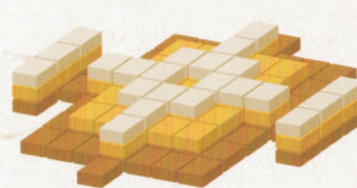
LES BARAQUEMENTS – CONSEILLÉ À 2 JOUEURS



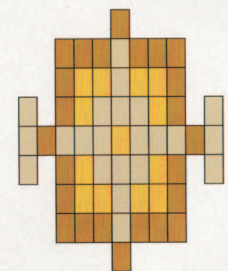
LES PILIERS DE LA CRÉATION – CONSEILLÉ À 2/3 JOUEURS

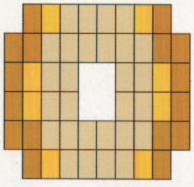


LA PLACE FORTÉ – CONSEILLÉ À 3 JOUEURS

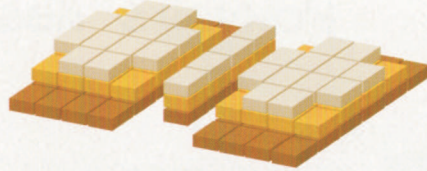
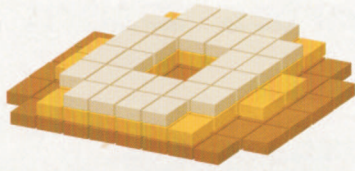


LE BLOCKHAUS – CONSEILLÉ À 3 JOUEURS

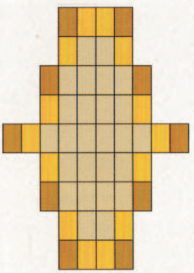
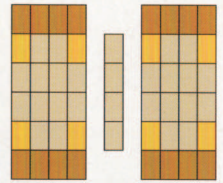




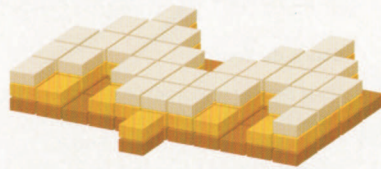
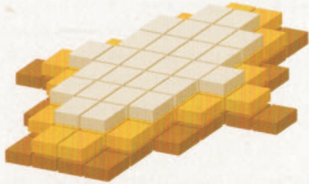
LE TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT - CONSEILLÉ À 3 JOUEURS



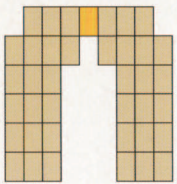
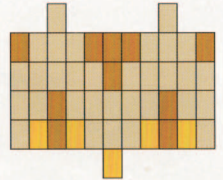
LE DONJON - CONSEILLÉ À 3/4 JOUEURS



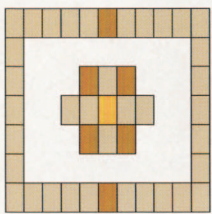
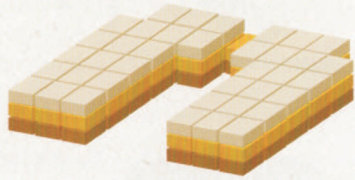
LA TÊTE DU DRAGON - CONSEILLÉ À 4 JOUEURS



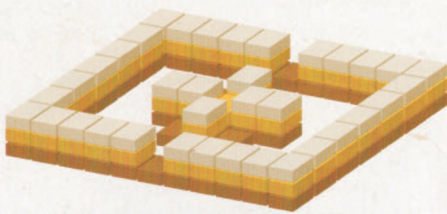
LE MONASTÈRE DES ABYSSES - CONSEILLÉ À 4 JOUEURS



LES PORTES DU DESTIN - CONSEILLÉ À 4 JOUEURS



LA CITÉ INTERDITE - CONSEILLÉ À 4 JOUEURS



Pouvoirs des cartes Esprit



Esprit de la Beauté

Consolidez une combinaison de 4 tuiles Faction ou plus affichant le même chiffre (au lieu de 4 tuiles ou plus du même type) ; vous pouvez construire jusqu'à 2 Sanctuaires sur ces tuiles et vous gagnez 1 PV (comme s'il s'agissait d'une combinaison de Dragons.)



Esprit du Vent

Vous pouvez retourner face cachée une tuile face visible (elle n'est pas considérée comme consolidée). Ensuite, déplacez 1 Sanctuaire que vous avez déjà construit sur n'importe quelle tuile face cachée de votre Royaume (vous devez toujours respecter les règles de construction des Sanctuaires).

Foire aux questions :

- Puis-je construire un Sanctuaire sur la tuile que je viens de retourner face cachée ? **Non.**
- Puis-je déplacer un Sanctuaire sur la tuile que je viens de retourner face cachée ? **Oui.**



Esprit du Changement

Traitez 1 tuile Spéciale (Vents, Saisons ou Dragons) comme si elle était du type dont vous avez besoin pour consolider une combinaison.

Foire aux questions :

- Puis-je traiter une tuile Spéciale comme une autre tuile afin d'empêcher la consolidation d'une combinaison de tuiles ? **Non, vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que s'il vous permet de consolider une combinaison.**
- Et si je consolide une combinaison, mais que je souhaite éviter qu'une tuile spécifique en fasse partie ? **La réponse est la même que ci-dessus. La tuile que vous « transformez » grâce à cet Esprit doit faire partie de la combinaison consolidée.**



Esprit de l'Élégance

Jusqu'à la fin de ce tour, à chaque fois que vous prendrez une tuile de la Forteresse du Dragon, vous pourrez prendre des tuiles dont l'un des côtés courts est libre (même si elles ne sont pas Disponibles) ; vous devez le faire au moins une fois.

Foire aux questions :

- Puis-je prendre une première tuile en profitant du pouvoir de cet Esprit, puis une seconde tuile que je viens de libérer, dont seul 1 côté court est libre ? **Oui. Une fois activé, le pouvoir de cet Esprit reste actif pendant tout le tour.**



Esprit de la Duperie

Lorsque vous effectuez l'Action Paire de tuiles, prenez, comme seconde tuile, 1 des tuiles adjacentes à la première tuile que vous avez prise (même si elle n'est pas identique/Disponible).



Esprit de la Force

Déplacez jusqu'à 2 tuiles de votre Forteresse (face cachée ou face visible) vers n'importe quelle autre case de votre Royaume (vous devez toujours respecter les règles de placement de tuiles). Ne vérifiez les combinaisons à consolider qu'une fois que vous avez fini d'utiliser ce pouvoir.

Foire aux questions :

- Puis-je déplacer une tuile sur une case vide de mon Royaume ? **Oui.**
- Puis-je déplacer une tuile sur une tuile face visible ? **Non, car vous devez respecter les règles de placement de tuiles habituelles.**
- Puis-je placer la seconde tuile que je suis autorisé à déplacer sur la première tuile que j'ai déplacée ? **Si la première tuile que vous avez déplacée était face cachée, oui. Si elle était face visible, non.**
- Puis-je déplacer une tuile sur laquelle se trouve un Sanctuaire ? **Non.**



Esprit de la Foi

Construisez 1 Sanctuaire supplémentaire lorsque vous consolidez une combinaison de tuiles (vous devez toujours suivre les règles de construction d'un Sanctuaire).

Foire aux questions :

- Puis-je construire ce Sanctuaire supplémentaire sur des tuiles face cachée que j'ai consolidées lors d'un tour précédent ? **Non, le Sanctuaire doit être construit sur la combinaison que vous consolidez lorsque vous activez ce pouvoir.**
- Et si je consolide plus d'une combinaison pendant mon tour ? **Dans ce cas, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile faisant partie de l'une de ces combinaisons.**
- Si je consolide une combinaison de tuiles Spéciales, puis-je construire un troisième Sanctuaire, en plus de celui supplémentaire car il s'agit de tuiles Spéciales ? **Oui. Cet Esprit vous permet de construire 1 Sanctuaire de plus, qui s'ajoute à ceux que vous êtes autorisé à construire normalement.**



Esprit de la Destruction

Défaussez 1 tuile Disponible de la Forteresse du Dragon.

Foire aux questions :

- Puis-je défausser une tuile de la Forteresse du Dragon pour accéder à une tuile qui était indisponible ? **Oui, bien sûr, il s'agit de l'une des principales utilités de ce pouvoir.**
- Puis-je défausser la dernière tuile d'un étage de la Forteresse du Dragon pour accéder à l'étage situé en dessous ? **Oui.**
- Si la Forteresse du Dragon ne contient plus qu'un étage après que j'ai utilisé ce pouvoir, puis effectuer l'Action Appel du Dragon ce tour ? **Oui.**



Esprit des Profondeurs

Lorsque vous effectuez l'Action Paire de tuiles, prenez, comme seconde tuile, une tuile du même type que la tuile que vous avez prise en premier (même si elle n'est pas identique).

Foire aux questions :

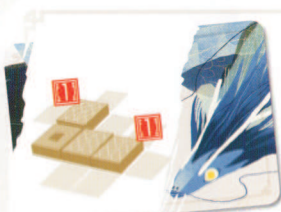
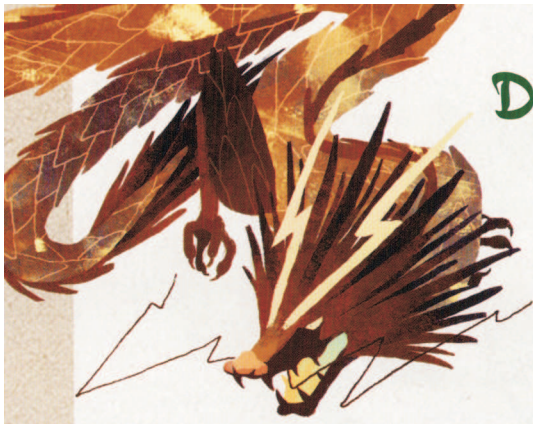
- Puis-je activer ce pouvoir pour prendre une seconde tuile qui est identique à la première, uniquement pour me débarrasser d'une tuile de mon Royaume ? **Oui, mais il s'agit d'un cas très spécifique !**



Esprit de la Ruse

Vous pouvez consolider une combinaison de 3 tuiles du même type, au lieu de 4. Vous gagnez 2 PV. Le nombre de Sanctuaires que vous pouvez construire dépend du type de tuiles consolidées, comme d'habitude.

Description des cartes Dragon



Dragon de la Tranquillité

Gagnez 1 PV pour chaque groupe séparé de tuiles face cachée adjacentes (constitué d'au moins 1 tuile) de votre Royaume.

Foire aux questions :

- Deux tuiles en diagonale, dont les coins se touchent, font-elles partie du même groupe ? **Non, seules les tuiles orthogonales comptent.**
- Des tuiles face visible peuvent-elles séparer des groupes de tuiles face cachée ? **Oui. Vous pouvez même placer une tuile par-dessus d'autres tuiles pour séparer un groupe en deux.**



Dragon de la Vertu

Choisissez une ligne et une colonne de votre Royaume. Vous gagnez 1 PV pour chaque Sanctuaire de ces lignes. Pour chacune de ces lignes entièrement remplies de Sanctuaires, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Foire aux questions :

- Les Sanctuaires doivent-ils être adjacents les uns aux autres pour remplir cet objectif ? **Non, vous devez juste compter le nombre de Sanctuaires dans la même ligne/colonne.**
- Un Sanctuaire peut-il appartenir à la fois à la ligne et à la colonne et compter dans chacune d'elles ? **Oui, un Sanctuaire peut être présent à la fois sur la ligne et la colonne, il compte pour chacune d'entre elles.**



Dragon de l'Humilité

Gagnez 1 PV pour chaque Sanctuaire construit sur une pile de tuiles qui est adjacente (orthogonalement) à au moins 1 pile de tuiles plus élevée.

Foire aux questions

- Si un Sanctuaire est construit sur une pile adjacente à plus d'une pile plus élevée, est-ce que je gagne plus de points ? **Non, chaque Sanctuaire ne peut rapporter que 1 PV de plus grâce à cet objectif.**
- Une seule pile plus élevée peut-elle me rapporter des PV pour plus de 1 Sanctuaire dans le cadre de cet objectif ? **Oui, chaque Sanctuaire construit sur une pile adjacente à au moins 1 pile plus élevée vous rapporte 1 PV supplémentaire, plusieurs Sanctuaires peuvent donc se « partager » une pile.**
- Bien que la pile adjacente soit plus élevée que la pile sur laquelle le Sanctuaire est construit, le sommet du toit la dépasse : ce Sanctuaire compte-t-il ? **Oui, seule la hauteur de la pile de tuiles entre en compte.**



Dragon du Courage

Gagnez 1 PV pour chaque pile de tuiles de votre Royaume qui n'est pas adjacente à des piles de la même hauteur ou plus élevées.

Foire aux questions :

- Peut-il y avoir un Sanctuaire sur une pile de tuiles remplissant les conditions de cet objectif ? **Oui, tant que la pile de tuiles est plus élevée que toutes les piles adjacentes.**
- Un Sanctuaire compte-t-il pour déterminer la hauteur d'une pile de tuiles ? **Non, seules les tuiles comptent.**



Dragon de la Majesté

Pour chaque Faction (Soldats, Marchands et Fermiers), choisissez 1 tuile face visible placée sur le troisième étage ou plus haut. Vous gagnez un nombre de PV égal à la somme des chiffres figurant sur ces tuiles.



Dragon de la Puissance

Pour chaque Faction (Marchands, Soldats et Fermiers), choisissez 1 groupe de tuiles Faction face visible adjacentes de ce type dans votre Royaume et faites la somme des chiffres figurant sur ces tuiles.

Comparez vos totaux à ceux des joueurs à votre gauche et à votre droite. Gagnez 2 PV pour chaque Faction pour laquelle vous avez obtenu un total supérieur à celui de votre voisin et 1 PV pour chaque égalité. Par exemple, si vous avez une valeur totale de Marchands de 10, et que le joueur à votre gauche a une valeur totale de Marchands de 9, vous gagnez 2 PV. Si le joueur à votre droite a une valeur totale de Marchands de 9, vous gagnez 1 PV de plus, pour un total de 3 PV gagnés.

Foire aux questions :

- S'il n'y a que 2 joueurs, est-ce que je gagne deux fois les points ? **Non, dans ce cas, vous ne comparez vos valeurs à celles de votre adversaire qu'une fois.**
- Dois-je faire la somme de toutes les tuiles face visible de chaque Faction et comparer cette valeur à celle des joueurs à ma gauche et à ma droite ? **Non, seul 1 groupe de tuiles face visible adjacentes de votre choix par Faction est pris en compte.**
- Si je n'ai aucune tuile d'une certaine Faction, puis-je gagner des points si je suis à égalité avec les autres joueurs pour cette Faction ? **Non, vous devez posséder au moins 1 tuile face visible d'une Faction pour gagner des points.**
- Si ma valeur est plus élevée que celle du joueur à ma droite, mais que je perds face au joueur à ma gauche (ou le contraire), est-ce que je gagne tout de même des points ? **Oui, vous en gagnez 2.**



Dragon de la Sagesse

Gagnez 2 PV pour chaque tuile Spéciale face visible différente de votre Royaume.

Foire aux questions :

- Si j'ai deux tuiles Spéciales face cachée du même type (par ex. Vents), mais de symboles différents (par ex. Pluvieux et Orageux), combien de PV me rapportent-elles ? **4 PV car il s'agit de symboles différents, bien que les tuiles soient du même type.**
- Quelle est la quantité maximale de PV que je peux gagner grâce à cet objectif ? **Il y a 3 types de tuiles Spéciales, pour un total de 11 symboles différents (4 Vents, 4 Saisons, 3 Dragons). Vous pouvez donc gagner jusqu'à 22 PV.**



Dragon de l'Harmonie

Gagnez 4 PV pour chaque direction autour de laquelle vos tuiles sont disposées symétriquement, de chaque côté des lignes noires épaisses au centre de votre Royaume, +2 PV par direction de symétrie dans le plan de vos Sanctuaires.

Foire aux questions :

- Le fait que mes tuiles soient face visible ou cachée a-t-il une importance ? **Non. Tout ce qui entre en compte est la position des tuiles dans votre Royaume, qu'elles soient face visible ou cachée.**
- Et pour les Sanctuaires ? Doivent-ils se trouver à la même hauteur pour être considérés comme symétriques ou détermine-t-on simplement la symétrie en vue de dessus ? **Ils doivent se trouver à la même hauteur.**
- Puis-je construire une structure symétrique d'un côté de mon Royaume ? **Non, lorsque vous évaluez la symétrie, vous devez regarder la croix formée par les lignes plus foncées se trouvant au milieu de votre Royaume.**

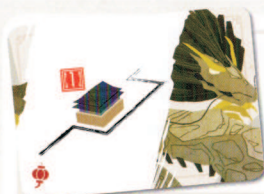


Dragon de la Dévotion

Gagnez 1 PV pour chaque Sanctuaire de votre Royaume auquel au moins 1 tuile Dragon face visible est adjacente.

Foire aux questions :

- Lorsqu'un Sanctuaire est adjacent à plus de 1 tuile Dragon, est-ce que je gagne plus de points ? **Non, chaque Sanctuaire ne peut rapporter que 1 PV dans le cadre de cet objectif.**
- Une tuile Dragon peut-elle me rapporter des points pour plus de 1 Sanctuaire dans le cadre de cet objectif ? **Oui, chaque Sanctuaire adjacent à au moins 1 tuile Dragon vaut 1 PV de plus, plusieurs Sanctuaires peuvent donc se « partager » une tuile Dragon.**



Dragon de la Témérité

Gagnez 1 PV pour chaque Sanctuaire placé à la frontière de votre Royaume.

Foire aux questions :

- Les Sanctuaires doivent-ils être construits sur une tuile du premier étage, comme sur l'illustration de la carte ? **Non, ils doivent juste être adjacents à la limite de votre Royaume.**

Aide de jeu

Déroulement d'un tour

1. PENDANT VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ :

- EFFECTUER UNE ACTION
 - A. Paire de tuiles
 - B. Tuile et Sanctuaire
 - C. Défausse de tuile
 - D. Appel du Dragon (uniquement lorsqu'il ne reste plus que 1 étage)
- PLACER LES TUILES QUE VOUS AVEZ PRISES DANS VOTRE ROYAUME

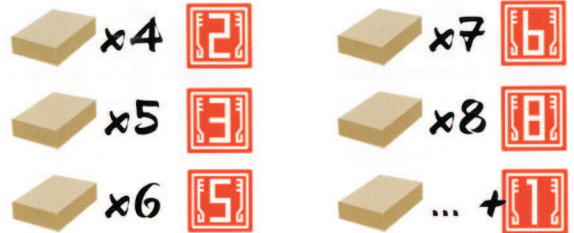
2. SI VOUS AVEZ CRÉÉ UNE COMBINAISON D'AU MOINS 4 TUILES :

- VOUS DEVEZ CONSOLIDER CES TUILES, PUIS
- VOUS POUVEZ CONSTRUIRE DES SANCTUAIRES

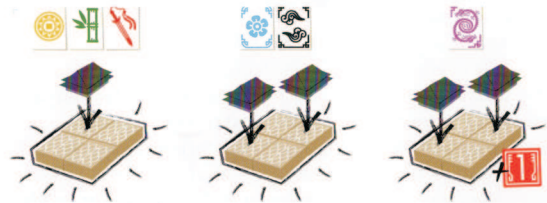
QUAND VOUS LE SOUHAITEZ, PENDANT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ :

- ACTIVER LE POUVOIR D'UNE CARTE ESPRIT (CE QUI PEUT DÉCLENCHER UNE CONSOLIDATION)

Points rapportés par les combinaisons

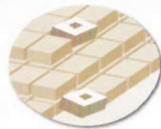


Construction de Sanctuaires (en fonction du type de tuiles)

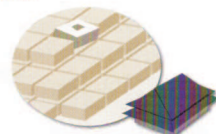


Rappel des Actions

A. Paire de tuiles



B. Tuile et Sanctuaire



C. Défausse de tuile



D. Appel du Dragon (uniquement lorsqu'il ne reste plus que 1 étage)



Calcul des scores en fin de partie

