

Emmanuel Beltrando

David Sitbon

Vous pouvez également regarder une explication des règles de Immortal 8 en vidéo ici : **https://immortal8.sorryweare.fr/fr/**



Matériel :

1. 48 cartes Civilisation (24 Bâtiments, 12 Héros et 12 Merveilles)
2. 18 cartes Commerce
3. 8 cartes Immortel
4. 6 plateaux individuels
5. 53 jetons Civilisation (18 Militaire, 18 Science et 17 Chaos)
6. 49 jetons Culture
7. 48 pièces (de valeur 1, 3 et 5)
8. 40 jetons PV (de valeur 1, 2, 3, 5 et 10)
9. 16 jetons Suprématie
10. 16 jetons Merveille
11. 5 jetons Diamant
12. 1 jeton 1er Joueur
13. 1 livret de règles (que vous lisez actuellement)



Description du jeu :

Incarnez l'un des 8 Immortels du Royaume de Byun Hyung Ja, des entités supérieures qui désirent dominer ce monde. Pour accomplir votre destinée, vous devrez bâtir votre civilisation en seulement 2 rondes. Recrutez des Héros, construisez des Bâtiments et découvrez des Merveilles pour gagner un maximum de Points de Victoire ! Chaque Immortel possède sa propre manière de marquer des Points, qui sera très différente des autres. Restez discrets, ou non, pour tenter de dominer les autres joueurs !

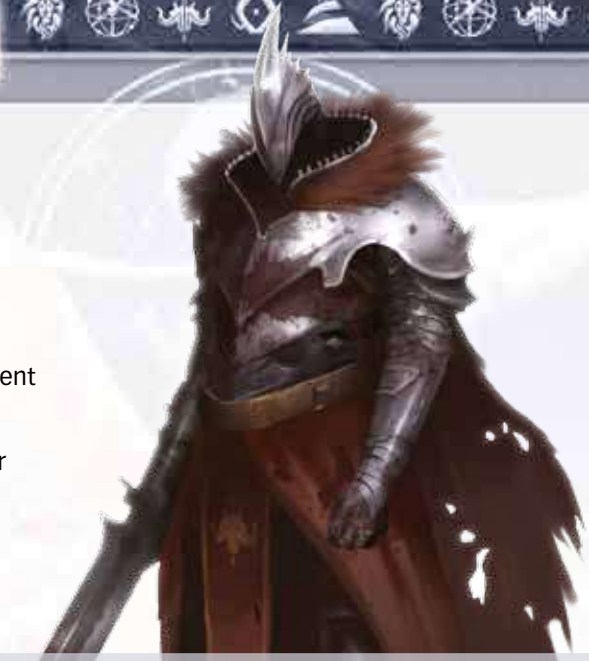
Mise en Place pour 4 à 6 joueurs :

(Voir page 10 pour les parties à 3 joueurs)

1. Prenez les 48 cartes Civilisation et mélangez-les pour former la pioche de cartes Civilisation, que vous placez au centre de la table.
2. Prenez les 18 cartes Commerce et mélangez-les pour former la pioche Commerce. Mettez-les de côté pour l'instant. La pioche Commerce ne sera utilisée que si certaines cartes Civilisation sont jouées pendant la partie.
3. Donnez un plateau personnel à chaque joueur, placé sur sa face . Distribuez ensuite une carte Immortel au hasard à chaque joueur, qu'il garde cachée de ses adversaires. Les cartes Immortel restantes sont remises dans la boite sans en prendre connaissance et ne seront pas utilisées pour cette partie.
4. Placez le matériel restant sur un côté de la table pour former la réserve : jetons Civilisation (Militaire, Science et Chaos), pièces, jetons Suprématie, jetons Merveille, jetons Culture, jetons PV et Diamants. Les ressources sont illimitées sauf les Diamants, limités à 5.



Fonctionnement du jeu :



Une partie de Immortal 8 se déroule en 2 Rondes, elles-mêmes divisées en 3 Phases.

1) **Living Draft**, où les joueurs jouent en simultané
2) **Royaume**, où les joueurs jouent les uns après les autres
3) **Suprématie**, où les joueurs majoritaires dans les domaines militaire et scientifique gagnent une Suprématie

Après la phase de Suprématie de la 2ème Ronde a lieu la phase de PV, qui permet de déterminer le vainqueur.

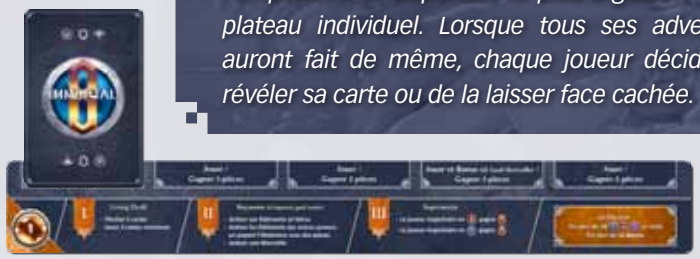
1 Living Draft :

Lors du Living Draft de la 1ère ronde, le jeu se déroule en sens horaire. Sur la partie supérieure des plateaux individuels se trouvent 5 emplacements de cartes. Pendant le Living Draft, les 5 cartes sélectionnées par les joueurs seront placées de gauche à droite au-dessus de leur plateau, la 1ère carte choisie étant placée sur l'emplacement le plus à gauche, et ainsi de suite.

Mélangez la pioche Civilisation puis distribuez 5 cartes à chaque joueur, qu'il garde secrètes de ses adversaires. Il s'agit de sa première main de draft.

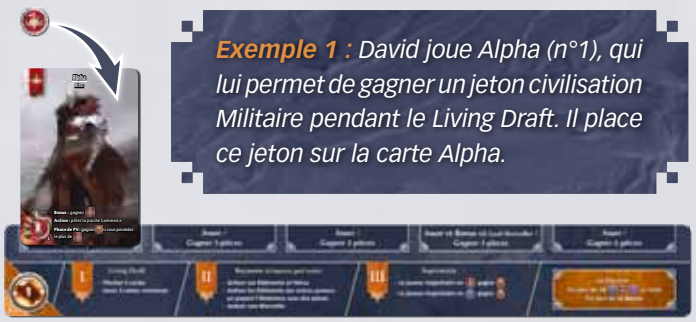
Chaque joueur sélectionne une carte parmi les 5 de sa main et la place face cachée sur le 1er emplacement de son plateau individuel (celui le plus à gauche), puis place les 4 cartes restantes de sa main face cachée entre lui et son voisin de gauche. Lorsque chaque joueur a placé sa carte face cachée sur le 1er emplacement, chacun choisit simultanément d'effectuer l'une des actions suivantes :

Exemple : David sélectionne 1 carte parmi les 5 de sa main de départ et la place face cachée sur l'emplacement disponible le plus à gauche de son plateau individuel. Lorsque tous ses adversaires auront fait de même, chaque joueur décidera de révéler sa carte ou de la laisser face cachée.

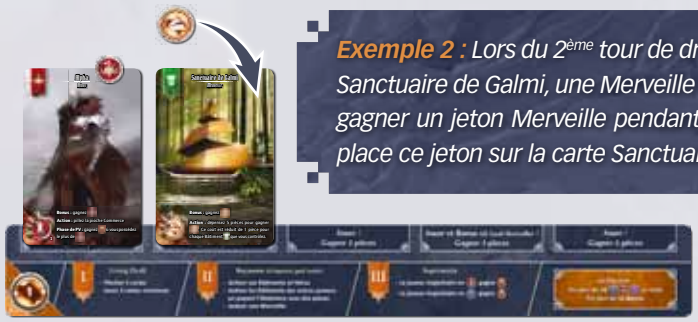


Révéler cette carte pour la jouer :

Cette carte fait partie des **3 cartes maximum** que vous pouvez jouer lors de la 1ère Ronde. Si cette carte possède un Bonus (jeton Civilisation, jeton Merveille…), placez-le sur celle-ci.



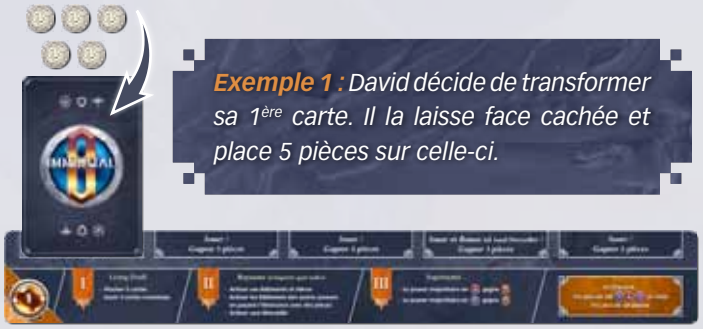
Exemple 1 : David joue Alpha (n°1), qui lui permet de gagner un jeton civilisation Militaire pendant le Living Draft. Il place ce jeton sur la carte Alpha.



Exemple 2 : Lors du 2ème tour de draft, David joue le Sanctuaire de Galmi, une Merveille qui lui permet de gagner un jeton Merveille pendant le Living Draft. Il place ce jeton sur la carte Sanctuaire de Galmi.

Laisser cette carte face cachée pour la transformer :

Si la carte est transformée, prenez un nombre de pièces de la réserve correspondant à l'emplacement du plateau où elle se trouve (5 pièces pour le 1er emplacement, puis 3, 2, 3 et 2 pour le dernier emplacement) et placez ces pièces sur la carte.



Exemple 1 : *David décide de transformer sa 1ère carte. Il la laisse face cachée et place 5 pièces sur celle-ci.*



Exemple 2 : *Après avoir joué Alpha et le Sanctuaire de Galmi, David décide de transformer sa 3ème carte. Il la laisse face cachée et place 2 pièces sur celle-ci.*

Prenez ensuite les 4 cartes situées entre vous et votre voisin de droite et procédez comme ci-dessus jusqu'au 5ème tour de draft.

Précisions :

- Vous ne pouvez jouer que 3 cartes maximum, mais vous pouvez décider de n'en jouer aucune et donc d'en transformer jusqu'à 5.
- Les pièces et les jetons Civilisation sont limités à 10. Si un joueur doit gagner un 11ème jeton Civilisation, il ne peut pas l'obtenir en défaussant un jeton Civilisation acquis précédemment. S'il doit gagner 2 jetons Civilisation et qu'il en possède 9, il choisit lequel gagner parmi les 2.
- Lors du 4ème tour de Living Draft de la 1ère ronde, si un joueur joue une carte avec un Bonus de jeton Civilisation ou de pièces, celui-ci est doublé. Un Bonus de jeton Merveille ne peut pas être doublé.
- Il est important de bien observer les cartes jouées par les autres joueurs, car cela influencera fortement vos choix.



Exemple : *David décide de jouer une Armurerie de Goan-Sul lors du 4ème tour de Draft. Comme le bonus est doublé, il place 2 jetons civilisation Militaire sur l'Armurerie au lieu de 1.*

Lorsque le Living Draft est terminé, résolvez ces étapes dans cet ordre :

- Les joueurs prennent les pièces qui étaient placées sur leurs cartes **transformées**. Ensuite, ces cartes sont remélangées dans la pioche Civilisation sans les révéler.
- Les joueurs prennent les pièces, les jetons Civilisation et Merveille présents sur leurs cartes **jouées**, les placent devant eux de manière à être visibles de tous et organisent leur Royaume de la manière suivante :
  1) Les Héros et les Bâtiments sont placés devant vous en 2 rangées, en respectant l'ordre dans lequel ils ont été joués : les Bâtiments **au-dessus** et les Héros **en-dessous**.
  2) Toutes les Merveilles sont placées **au centre de la table** pour former la zone des Merveilles.



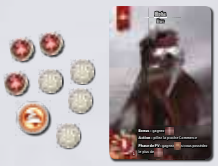
Exemple : *David doit transformer sa 5ème carte car il a déjà joué 3 cartes lors de ce Living Draft. Voici la situation de David à la fin du 1er Living Draft. Ses 2 cartes transformées sont remélangées dans la pioche Civilisation et le Sanctuaire de Galmi est placé au centre de la table, dans la zone des Merveilles. Il ne conserve devant lui que l'Armurerie de Goan-Sul (Bâtiment) et Alpha (Héros).*

2 Royaume :

Le joueur qui a joué le Héros possédant la valeur tactique la plus basse (numéro indiqué en bas à gauche des cartes Bâtiments et Héros) prend le jeton 1er joueur. Si aucun joueur n'a joué de Héros, alors on utilisera la valeur tactique la plus basse parmi les Bâtiments joués.







Exemple : *Lors du 1er Living Draft David a joué Alpha (n°1). Il sera donc le 1er joueur lors de cette Ronde.*

Jeton 1er Joueur

En commençant par le 1er joueur et dans le sens horaire (pour la 1er ronde), chaque joueur effectue toutes les actions de son Royaume à la fois.
Pendant son tour de jeu, le joueur actif peut effectuer les actions suivantes, dans l'ordre de son choix :

- Activer ses Héros et/ou Bâtiments, dans l'ordre de son choix, dans la limite d'une seule fois par carte.
- Activer une Merveille au choix parmi celles disponibles. Attention, il n'est possible d'activer **QU'UNE SEULE** Merveille par phase de Royaume, sauf si le **Sablier d'Ambre** est en jeu.
- Activer les Bâtiments des autres joueurs (en payant l'itinérance et en inclinant aussi ces Bâtiments) et en plaçant un jeton Culture sur chaque Bâtiment activé de cette manière.

Lorsqu'une carte est activée, le joueur l'incline de 90° pour rappeler qu'il ne pourra plus l'activer durant sa phase de Royaume. Il aura cependant la possibilité de la copier grâce à d'autres effets de cartes.



Itinérance et Culture :

Pendant sa phase de Royaume, le joueur actif peut activer les Bâtiments des autres joueurs. Pour cela, il doit, pour chaque Bâtiment, payer l'itinérance en dépensant autant de pièces qu'il y a de Bâtiments entre son Royaume et le Bâtiment qu'il désire activer (y compris celui-ci). Ce Bâtiment est incliné pour être activé, puis le contrôleur de ce Bâtiment place un jeton Culture de la réserve sur celui-ci. Les pièces dépensées pour payer l'itinérance sont toujours remises dans la réserve.

Les jetons Culture rapporteront des Points de Victoire (PV) à la fin de partie, pendant la phase de PV. Si le Bâtiment est détruit pendant la partie, les jetons Culture qui s'y trouvent sont défaussés et retournent dans la réserve, sauf indication contraire sur une carte. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Culture pouvant se trouver sur une carte.

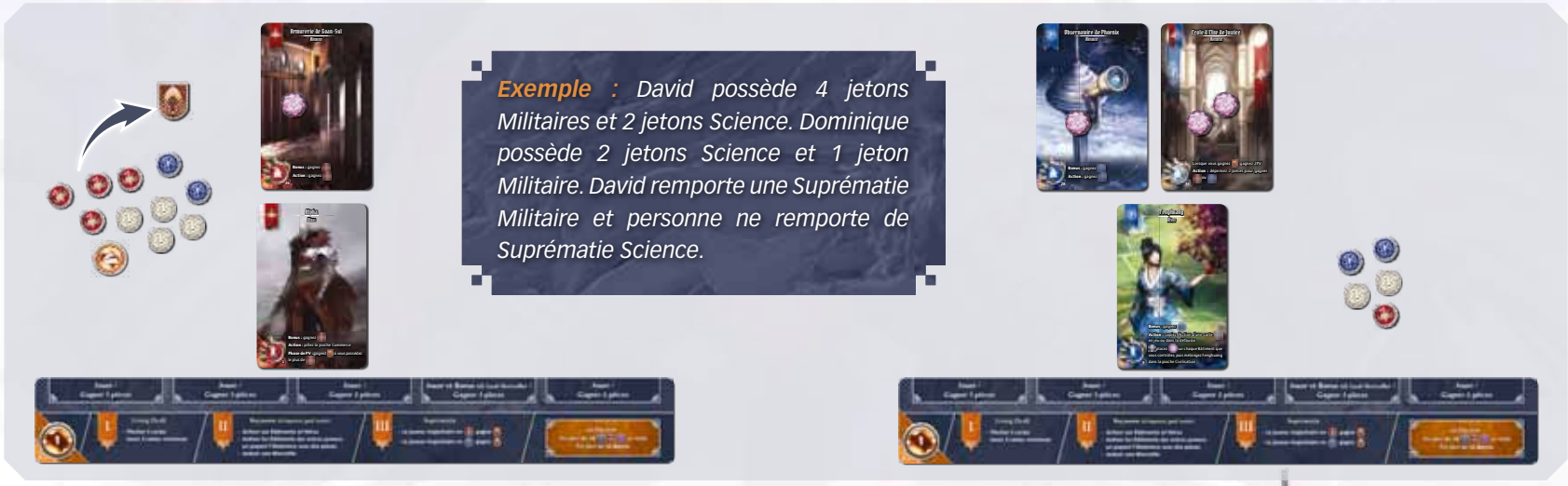


Fin de la phase de Royaume d'un joueur :

Quand le joueur actif ne veut ou ne peut plus effectuer d'action, sa phase de Royaume est terminée. Le contrôleur de chaque carte inclinée les redresse et le joueur actif redresse les Merveilles inclinées. Ces cartes seront de nouveau activables pour le prochain joueur actif. Le joueur suivant en sens horaire devient le joueur actif.

3 Suprématie :

Le joueur majoritaire en jetons Militaire gagne un jeton Suprématie. Puis, faites de même pour le joueur majoritaire en jetons Science. Si le **Rituel des Ombres** est en jeu, après avoir résolu les 2 Suprématies précédentes, le joueur majoritaire en jetons Chaos gagne un jeton Suprématie.
En cas d'égalité lors du décompte des jetons, aucun joueur ne gagne la Suprématie. Cependant, comme le joueur incarnant Justice (voir sa carte) peut se révéler à tout moment et qu'il remporte les égalités, il peut gagner un jeton Suprématie si Justice est concernée par l'égalité.
Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Suprématie qu'un joueur peut posséder.



Exemple : David possède 4 jetons Militaires et 2 jetons Science. Dominique possède 2 jetons Science et 1 jeton Militaire. David remporte une Suprématie Militaire et personne ne remporte de Suprématie Science.

A la fin de la phase de Suprématie de la 1ère Ronde, retournez vos plateaux personnels et passez à la 2ème ronde, jouée entièrement en sens antihoraire. Le 1er joueur donne le jeton 1er joueur à son voisin de droite. La 2ème ronde se déroule comme la 1ère, avec les différences suivantes :

Phase de Living Draft :

- Jouez sur la face 2ème Ronde de votre plateau individuel.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur au lieu de 5. Il ne sera possible de jouer que 2 cartes au maximum parmi les 4 sélectionnées.

Précisions :

- Vous ne pouvez jouer que 2 cartes maximum, mais vous pouvez décider de n'en jouer aucune et donc d'en transformer jusqu'à 4. Le maximum de pièces est toujours limité à 10. Si vous devez dépasser la limite de 10 pièces pendant cette phase, ne prenez pas les pièces excédentaires.
- Lors du second Living Draft, aucun Bonus de jeton Civilisation n'est doublé, comme c'est le cas lors du 4ème tour de la 1ère Ronde.
- Lorsque les joueurs organisent leur Royaume, ils placent leurs nouveaux Bâtiments à droite des précédents, en respectant l'ordre dans lequel ils ont été joués pendant le Living Draft. Le placement de vos Héros n'a pas d'importance.

Les phases de Royaume et de **Suprématie** restent identiques, mis à part le déroulement en sens antihoraire de la phase de Royaume.



Fin de partie : phase de PV

Pendant cette phase, chaque Immortel va se dévoiler à tour de rôle pour décompter ses Points de Victoire. Les Immortels se dévoilent dans un ordre précis (leur numéro d'appel est indiqué en bas de leur carte) et sont appelés un par un. Si un Immortel n'est pas joué, on appelle directement le suivant.

Le 1er Immortel à être appelé est **Justice**, la seule pouvant se dévoiler en cours de partie. Si elle ne s'est pas dévoilée, Elle se dévoile maintenant et ses PV sont calculés.

Ensuite, c'est au tour de **Tomorrow**. Respectez l'ordre de révélation des Immortels et ne donnez pas trop d'informations sur celui que vous incarnez, car le score de Tomorrow est en partie basé sur sa faculté à deviner l'Immortel de chaque autre joueur.

Les Immortels sont appelés dans cet ordre : Justice, Tomorrow, Galmi, Abhilasha, Narashima, Phoenix, Goan-Sul et Xi'an.



Exemple : *Galmi est l'Immortel n°3. Il calculera son score après Justice (n°1) et Tomorrow (n°2).*

Les joueurs gagnent des PV dans plusieurs catégories et les additionnent pour déterminer leur score final.

Attention : les joueurs ne gagnent pas de jetons PV lors du décompte des catégories ci-dessous. Seules les cartes permettent de gagner des jetons PV. Notez sur un papier les PV gagnés par les Immortels dans les différentes catégories. Vous pouvez télécharger une feuille de score sur le lien indiqué au début de cette règle.

PV de leur carte Immortel : suivez les indications de votre carte Immortel.

- **Justice** double ses Points de Suprématie (voir plus bas)
- **Tomorrow** gagne 1PV par jeton Chaos en jeu et 10PV ou 15PV s'il réussit à deviner les autres Immortels en jeu
- **Galmi** gagne 2PV par jeton Merveille en jeu et double ses PV de Classement des Merveilles (voir plus bas)
- **Abhilasha** gagne 2PV par jeton Chaos en jeu et 1PV par pièce qu'il possède
- **Narashima** gagne la Culture placée sur ses cartes, puis peut en détruire le nombre de son choix. Il gagne 2PV par carte détruite et 2PV par carte Légendaire en jeu
- **Phoenix** gagne des PV en fonction du nombre de jetons Science qu'elle possède (6/12/18PV) et double ses PV de Culture (voir plus bas)
- **Goan-Sul** gagne 3PV par jeton Militaire qu'il possède et 1PV par carte Militaire qu'il contrôle (y compris lui-même)
- **Xi'an** gagne 8PV par série de jetons Militaire/Science/Chaos qu'il possède et les Diamants qu'il possède valent toujours 8PV

Jetons PV : ajoutez la valeur totale de vos jetons PV obtenus en cours de partie.

Si une ou plusieurs cartes que vous contrôlez vous font gagner des jetons PV lors de la phase de PV, gagnez-les maintenant.



Classement des Merveilles : 8/4/2PV selon le nombre de jetons Merveille possédés par les joueurs.

Si plusieurs Immortels possèdent le même nombre de jetons Merveille, ils gagnent tous les PV équivalents à leur classement, sauf si Justice est en jeu. Si Justice est en jeu, elle fait descendre d'une place les Immortels à égalité avec elle. Un joueur qui ne possède aucun jeton Merveille n'entre pas dans ce classement et ne marque donc pas de PV.

Galmi doublant la valeur de son Classement, il gagnera 8/4/2PV supplémentaires, sauf s'il ne possède pas de jeton Merveille ou s'il n'est pas placé dans le classement.



Exemple 1

Joueur 1	= 8PV
Joueur 2	= 8PV
Joueur 3	= 4PV
Joueur 4	= 2PV

Exemple 2

Joueur 1	= 8PV
Joueur 2	= 4PV
Joueur 3	= 2PV
Joueur 4	= X

Jetons Suprématie : 4PV par jeton Suprématie que vous possédez.

Justice doublant leur valeur, elle marque donc 8PV par jeton Suprématie qu'elle possède, au lieu de 4PV.

Exemple = 24PV

Culture : 1PV par jeton Culture sur les cartes que vous contrôlez.

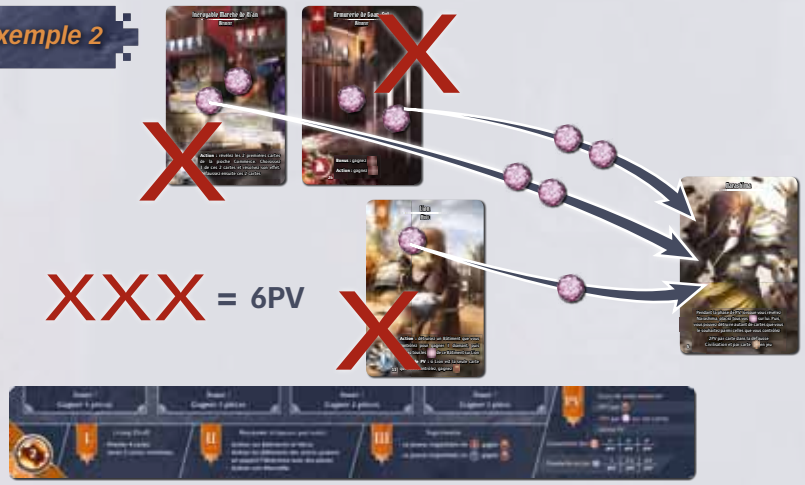
Phoenix doublant cette valeur, elle gagne donc 2PV par jeton Culture qu'elle possède, au lieu de 1PV. Narashima pouvant détruire ses cartes en fin de partie, comptez les jetons Culture placés sur Narashima lorsque celui-ci est appelé.

Exemple 1



= 12PV

Exemple 2



XXX = 6PV

Diamants : Chaque diamant que vous possédez vous rapporte un nombre de points qui dépend du nombre total de diamants en jeu :

1 Diamant en jeu : il rapporte 8PV

2-3 Diamants en jeu : ils rapportent chacun 4PV

4-5 Diamants en jeu : ils rapportent chacun 2PV

Xi'an n'est pas affecté par la perte de valeur des Diamants : ceux qu'il possède valent toujours 8PV

Déterminer le gagnant

Après que tous les Immortels ont été appelés et les scores calculés, l'Immortel avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, si Justice est concernée par l'égalité, elle gagne la partie. Si Justice n'est pas concernée, c'est l'Immortel avec le numéro d'appel le plus élevé qui l'emporte.





Parties à 3 joueurs :

Une partie à 3 joueurs est identique à celles à 4-6 joueurs, à ces exceptions près :

Mise en place :

- Retirez les 12 Bâtiments avec le symbole en bas à gauche. La pioche Civilisation est ainsi formée de 36 cartes au lieu de 48.
- Nous conseillons de retirer Justice parmi les Immortels jouables à 3 joueurs.
- Chaque joueur reçoit secrètement 2 cartes Immortel au lieu d'une.

Fin de partie :

- Avant d'appeler les Immortels, chaque joueur défausse secrètement l'un des 2 Immortels qu'il avait reçu en début de partie. Celui gardé par les joueurs sera celui qui leur rapportera des PV.

FAQ :

Héros :



01 – Alpha :

Vous n'êtes jamais obligé de gagner le bonus lié au Pillage. En cas d'égalité, vous ne gagnez pas le jeton Suprématie d'Alpha, sauf si vous incarnez Justice.



02 – Abunakkashii :

Sa capacité n'étant pas une Action, il ne peut jamais être copié. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser sa capacité. Si vous l'utilisez, vous gagnez le Bonus éventuel du Héros choisi.



03 – Eliana :

Si vous ne contrôlez pas de Bâtiment, vous ne pouvez pas effectuer son Action. Si vous contrôlez 2 Observatoires de Phoenix, vous ne gagnez qu'un seul jeton Suprématie.



04 – Nezha :

Le pouvoir passif de Nezha s'applique seulement pendant la phase de Suprématie. Il vous permet d'ajouter 1 de manière virtuelle au total de jetons Militaire et Science que vous possédez. Cependant, il ne fonctionne pas pendant la phase de PV : par exemple, si vous contrôlez Alpha, vous n'ajoutez pas 1 à votre total de jetons Militaire en fin de partie.



05 – EZ :

Si vous jouez EZ pendant le Living Draft, vous pouvez utiliser son bonus (faire gagner un jeton Chaos à un autre joueur) après avoir vu les cartes jouées par les autres joueurs lors de ce même tour de draft. Si vous doublez le bonus de EZ (au 4ème tour de draft de la 1ère ronde), vous pouvez choisir 2 fois le même autre joueur : celui-ci gagne donc 2 jetons Chaos. Si cela fait dépasser 10 jetons civilisation à ce joueur, vous devez donner ce jeton Chaos à un autre joueur éligible. Vous ne pouvez détruire EZ que si une carte vous permet de le faire. Lorsque cette carte est détruite, cherchez dans la pioche Civilisation la Merveille Rituel des Ombres, jouez-la et gagnez son bonus. Si le Rituel des Ombres est déjà en jeu, ignorez cet effet.



06 – Shadow :

Vous ne pouvez détruire Shadow que si une carte vous permet de le faire. Lorsque cette carte est détruite, cherchez dans la pioche Civilisation la Merveille Rituel des Ombres, jouez-la et gagnez son bonus. Si le Rituel des Ombres est déjà en jeu, ignorez cet effet.



07 – Cylak :

Vous n'êtes pas obligé d'effectuer l'Action d'une carte copiée par Cylak. Vous ne pouvez détruire Cylak que si une carte vous permet de le faire. Si vous copiez Lion avec le pouvoir de Cylak, les jetons Culture éventuels placés sur le Bâtiment sont défaussés. Lorsque cette carte est détruite, cherchez dans la pioche Civilisation la Merveille Rituel des Ombres, jouez-la et gagnez son bonus. Si le Rituel des Ombres est déjà en jeu, ignorez cet effet.



08 – Avatar de Galmi :

A la fin de la partie, gagnez 4PV par Diamant que vous possédez: prenez des jetons PV dans la réserve pour matérialiser ce gain.



09 – Fenghuang :

Lorsque vous copiez une carte Science, vous ne payez pas de coût d'itinérance et son contrôleur n'y place pas de Culture s'il s'agit d'un Bâtiment. Vous ne pouvez détruire Fenghuang que si une carte vous permet de le faire.



10 – Valeen :

Si vous possédez 9 jetons Civilisation et que vous jouez Valeen pendant la phase de Living Draft, vous choisissez quel jeton gagner avec son Bonus.



11 – Lion :

Si un autre joueur utilise Lion grâce à l'Action de l'Orbe du Chaos, alors il doit placer les éventuels jetons Culture de son Bâtiment sur Lion.



12 – Orgah :

Vos voisins sont les joueurs situés immédiatement à votre gauche et à votre droite. Vous ne payez pas l'itinérance et le joueur qui contrôle le Bâtiment ne place pas de Culture sur celui-ci. Ce Bâtiment n'est pas incliné.

Bâtiments :



25-26 – Armurerie de Goan-Sul :
Si vous possédez 10 jetons Civilisation, vous ne pouvez pas activer cette carte.



27-28 – Observatoire de Phoenix :
Si vous possédez 10 jetons Civilisation, vous ne pouvez pas activer cette carte.



29-30 – Caravane de Xi'an :
Vous ne pouvez gagner qu'un seul jeton Civilisation de chaque type (Militaire et Science) lorsque vous activez la Caravane de Xi'an, même si vous contrôlez plusieurs Héros d'un même type. Si vous contrôlez un Héros militaire et scientifique (Nezha ou Valeen), vous devez gagner 1 jeton Civilisation Militaire et Science. Si vous possédez 9 jetons Civilisation et que vous activez la Caravane de Xi'an pour gagner 2 jetons différents, vous choisissez celui que vous gagnez.



31-32 – Temple de Galmi



33-34 – Ecole d'Elite de Justice :
L'effet passif de l'Ecole d'Elite de Justice se déclenche à chaque fois que vous gagnez un jeton Suprématie, pas seulement en phase de Suprématie.



35-36 – Autel de Narashima :
Si vous contrôlez 2 Autels de Narashima à la fin de la partie, vous ne gagnez pas de jeton Suprématie.



37-38 – Engins de Guerre de Goan-Sul :
Vous n'êtes jamais obligé de gagner le bonus révélé grâce au Pillage.



39-40 – Bibliothèque de Phoenix :
Si vous ne contrôlez pas de Bâtiment, vous devez placer un jeton Culture sur le Bâtiment d'un autre joueur. S'il n'y a aucun Bâtiment en jeu, vous ne pouvez pas effectuer cette Action.



41-42 – Portail du Chaos :
Vous n'êtes pas obligé d'utiliser son effet. Si vous utilisez son pouvoir, vous gagnez le Bonus éventuel de la carte jouée. L'effet du Portail du Chaos n'étant pas une Action, il ne peut jamais être copié. Le Portail du Chaos n'a pas besoin d'une autre carte en jeu pour être détruit par son contrôleur.



43-44 – Forteresse de Galmi :
Vous pouvez copier une Merveille que vous avez déjà activée ce tour (via l'activation « normale » d'une Merveille). Il en est de même pour un Héros que vous contrôlez.



45-46 – Incroyable Marché de Xi'an :
Vous devez toujours choisir une des 2 récompenses, si possible.

- Si vous possédez 10 jetons Civilisation et 5 pièces et que vous avez le choix entre un jeton Civilisation et un diamant, vous devez acheter le diamant.
- Si vous possédez 10 pièces et moins de 10 jetons Civilisation et que vous avez le choix entre un jeton Civilisation et 2 pièces, vous devez gagner ce jeton Civilisation. Si vous ne possédiez que 9 pièces, vous auriez pu choisir de gagner 2 pièces (en réalité 1).
- S'il n'y a plus de diamant disponible, vous devez choisir l'autre option, si possible.



47-48 – Trésor de Byun Hyung Ja
Vous pouvez activer le Trésor de Byun Hyung Ja même s'il vous fait dépasser la limite de 10 pièces. Dans ce cas, ne gagnez qu'un nombre de pièces vous permettant d'en posséder 10.

Merveilles :



Hall de Guerre de Goan-Sul :
Vous ne payez pas l'itinérance et le joueur qui contrôle le Bâtiment ne place pas de Culture dessus. Ce Bâtiment n'est pas incliné.



Orbe du Chaos :
Si vous copiez l'effet de Lion de cette manière, vous devez placer les éventuels jetons Culture de votre Bâtiment détruit sur Lion.



Cité Volante de Phoenix :
N'oubliez pas que la Cité Volante ne fonctionne que sur les Bâtiments, pas les Héros.



Epées de Justice :
Si vous contrôlez 1 (ou 2) Ecole d'Elite de Justice, vous gagnez 2PV (4PV) en plus du jeton Suprématie.



Fabuloserie de Xi'an :
Vous ne pouvez effectuer qu'une seule conversion parmi les 2 proposées, et une seule fois.



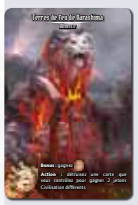
Mine de Diamant :
S'il n'y a plus de Diamant disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette Action.



Statues Jumelles :
Si vous ne possédez aucun jeton du type choisi, vous en gagnez 2. Si vous possédez 1 jeton du type choisi, vous n'en gagnez qu'un seul.



Rituel des Ombres :
Si vous détruisez EZ, Shadow ou Cylak et que le Rituel des Ombres n'est pas en jeu, cherchez-le dans la pioche Civilisation et jouez-le. Vous gagnez le jeton Merveille comme si vous l'aviez joué pendant le Living Draft.



Terres de Feu de Narashima :
Les jetons Culture éventuels placés sur la carte que vous détruisez sont défaussés et retournent dans la réserve générale.



Equilibrium :
Si vous contrôlez plusieurs séries de 3 jetons Civilisation différents, vous ne gagnez que 3PV.



Sanctuaire de Galmi :
Le coût est réduit de 1 pièce pour chaque carte que vous contrôlez. Même si le Sanctuaire de Galmi possède ce type, comme il s'agit d'une Merveille, vous ne le contrôlez pas. Ce symbole est aussi présent sur le Sablier d'Ambre, pour garder une cohérence avec la mécanique de Galmi et en prévision d'éventuelles extensions.



Sablier d'Ambre :
Vous ne pouvez pas activer 2 fois la même Merveille de cette manière, seulement 2 Merveilles différentes.

Immortels :



1 – Justice :

Si vous n'avez pas révélé Justice en cours de partie, vous gagnez son jeton Suprématie lorsqu'elle se révèle lors de la Phase de PV à la fin de la partie.



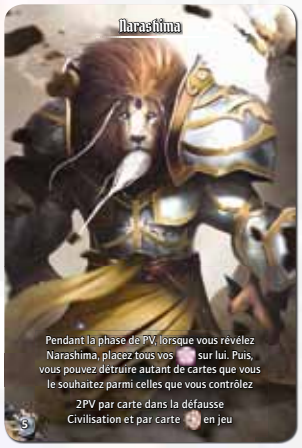
4 – Abhilasha :

Abhilasha rapporte 2PV pour chaque jeton Chaos EN JEU et un maximum de 10PV pour les pièces, puisque la limite de pièces qu'un joueur peut posséder est de 10.



2 – Tomorrow :

Tomorrow rapporte 1PV pour chaque jeton Chaos EN JEU.



5 – Narashima :

L'effet de Narashima se déclenche au moment où il se révèle, avant de décompter ses Points de Victoire. Les effets ne se déclenchent jamais pendant la phase de PV, seulement pendant la phase de Royaume.



3 – Galmi :

Si Galmi n'a construit aucune Merveille ou s'il n'est pas classé, il marque 0PV pour le Classement en Merveille et ne peut ainsi pas doubler ces PV.

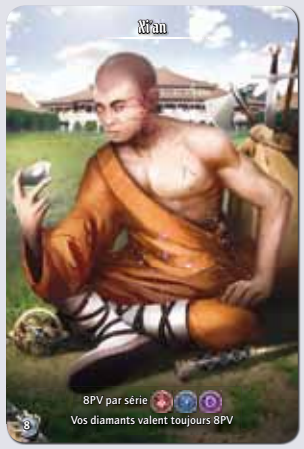


6 – Phoenix :

Tous vos jetons Culture sont doublés, peu importe où il se trouvent, la plupart du temps sur vos Bâtiments, mais également sur Lion, par exemple.



7 – Goan-sul :
Goan-Sul est lui-même une carte de type Militaire et rapporte ainsi 1PV en fin de partie.



8 – Xi'an :
Vous ne pouvez réaliser que 3 séries de jetons Civilisation car les joueurs sont limités à 10 jetons Civilisation au maximum.

Glossaire :

Cartes Commerce : lorsque la pile de cartes Commerce est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile Commerce.

Contrôler : il s'agit d'une carte que vous avez jouée en cours de partie ET qui est placée dans votre Royaume. Vous ne pouvez contrôler que des Bâtiments et des Héros, jamais des Merveilles. Ces dernières sont placées au centre de l'espace de jeu pour former la Zone des Merveilles.

Copier : certaines cartes permettent de « copier » l'Action d'une autre carte. Si vous copiez une Action, vous devez pouvoir en payer le coût (en pièce la plupart du temps). S'il s'agit d'un Bâtiment, vous ne payez aucun coût d'itinérance et son contrôleur ne place pas de Culture dessus. S'il s'agit d'une Merveille, vous pouvez ainsi utiliser son Action 2 fois pendant votre phase de Royaume : 1 fois via la règle d'activation d'une seule Merveille par tour et 1 fois grâce à la carte qui permet de la copier (ex : Forteresse de Galmi). Si une carte ne comporte pas d'Action, elle ne peut pas être copiée. Lorsque vous copiez une carte, celle-ci n'est pas inclinée.

Détruire : il n'est possible de détruire que des cartes que l'on contrôle et uniquement si une carte en jeu vous le permet (ex : Lion, Autel de Narashima et Terres de Feu de Narashima). Lorsque vous détruisez une carte, placez-la dans la défausse des cartes Civilisation. Cette défausse est consultable à tout moment par tous les joueurs. Sauf indication contraire sur la carte permettant de détruire, tous les jetons Culture placés sur la carte détruite sont également défaussés.

Donner : choisissez un élément que vous possédez et donnez-le à un autre joueur.

Echanger : échangez physiquement la position des 2 cartes concernées. Si un Bonus est présent sur la carte qui arrive dans votre Royaume, vous le gagnez comme s'il était gagné pendant le Living Draft.

Jetons Civilisation : ils sont de 3 types : Militaire, Science et Chaos.

Pillage : révélez la 1ère carte de la pioche Commerce. Vous pouvez obtenir son Bonus si vous le souhaitez. Puis, défaussez cette carte dans la défausse des cartes Commerce (différente de la défausse des cartes Civilisation). Si vous révélez un Diamant en pillant la pioche Commerce, vous pouvez l'obtenir en payant 5 pièces.

Regarder : consultez secrètement le nombre de cartes indiquées par l'Action.

Révéler : prenez les cartes de la pioche indiquée (Civilisation ou Commerce) et les placer devant vous le temps de réaliser l'Action de la carte vous ayant permis de révéler des cartes.

: l'effet suivant ce symbole se déclenche lorsque la carte est détruite. Cet effet ne peut être déclenché que pendant la phase de Royaume.

Voisins : les joueurs se situant immédiatement à votre gauche et à votre droite.

World Effect : Il s'agit d'un effet permanent qui affecte tous les joueurs. Cet effet n'est pas une Action, il ne peut jamais être copié.


GANYMEDE
GANYMEDE.SORRYWEARE.FR