

PÉRIPLÉ

Règles du Jeu



Bienvenue à Arziium,

terre d'anciennes civilisations, de créatures étranges, de merveilles inexplicées et de personnages pleins de vie. Une insidieuse maladie du sommeil s'est répandue sur l'ensemble des terres, provoquant l'errance de toutes les créatures. Elles parcourent désormais des centaines de kilomètres de façon chaotique, le regard perdu dans le vide. Il est de votre devoir d'entreprendre un périple pour les retrouver, les extirper de leur sommeil et les rallier à votre cause afin qu'elles vous aident à retrouver d'autres âmes errantes !

L'univers Arziium se retrouve dans d'autres jeux, dont *Above and Below*, *Near and Far*, *Islebound*, et *City of Iron*.

MATÉRIEL



43 cartes Terrain/Personnage
(parfois appelées cartes Personnage ou cartes Terrain dans ces règles)



12 cartes de Départ

(les cartes de Départ sont signalées par un drapeau)



24 tuiles
Artefact

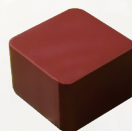
Contenu non illustré :

4 cartes Aide de jeu

1 carte Avant-poste

5 cartes promotionnelles Animal

(à mélanger aux cartes Terrain/Personnage)



96 marqueurs Exploration
(24 de quatre couleurs différentes)



30 pièces de valeur 1
6 pièces de valeur 5

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur les 3 cartes de Départ d'une même couleur (ces dernières sont signalées par un drapeau). Replacez les cartes restantes dans la boîte. Les joueurs prennent également les marqueurs de la couleur de leur drapeau.

2. Mélangez les cartes Terrain puis formez une pioche face Terrain visible.

3. Piochez 6 cartes Terrain et formez le « plan » en les plaçant en grille de 3 x 2 cartes, face Terrain visible, comme sur l'illustration ci-contre. Les parchemins doivent être orientés vers l'extérieur du plan.

4. Chaque joueur choisit un côté différent du plan, et aligne ses cartes de Départ le long du côté choisi.

5. Choisissez le premier joueur. Confiez-lui la carte Aide de jeu en haut de laquelle est écrit « Premier joueur ». Donnez une carte Aide de jeu aux autres joueurs. Les joueurs jouent dans le sens horaire. Placez les pièces à côté du plan. Le deuxième et le troisième joueurs commencent chacun avec 1 pièce. Le quatrième joueur reçoit quant à lui 2 pièces.

Artefacts : si vous jouez avec les règles de base, remplacez-les dans la boîte. Si vous jouez avec les règles complètes, référez-vous à la page 12 pour savoir comment les utiliser.

Remarque : tous les éléments de jeu sont limités, à l'exception des Pièces. Lorsqu'il n'y a plus d'éléments d'un certain type, cela signifie qu'il n'est plus disponible. Si vous n'avez plus de pièces, remplacez-les par autre chose.



Pioche

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. En commençant par le premier joueur, les tours s'effectuent dans le sens horaire.

2. Pendant votre tour, utilisez l'un de vos personnages (face visible) pour placer des marqueurs Exploration sur le plan. Pour ce faire, retournez la carte Personnage face cachée et placez vos marqueurs Exploration sur le plan en respectant la forme et la configuration indiquées sur la carte Personnage. L'orientation doit également correspondre à celle de la carte : vous ne pouvez pas la pivoter. À l'exception des emplacements optionnels de la configuration (qui n'ont pas obligatoirement à se trouver dans le plan), la forme doit totalement s'intégrer dans le plan. Vous devez placer tous les marqueurs qui peuvent l'être.

IMPORTANT : une case de territoire ne peut contenir qu'un seul marqueur.

Si une case est **déjà occupée** par le marqueur d'un de vos adversaires ou par l'un de vos propres marqueurs, placé lors d'un tour précédent, ignorez cette case, **tout en plaçant les autres marqueurs**.



Placement interdit



*emplacement
optionnel*

Remarque : vous ne pouvez récupérer aucun de vos marqueurs placés sur le plan tant que la carte sur laquelle ils se trouvent n'est pas complétée (voir page 10). Si vous n'avez plus de marqueurs à placer, effectuez votre tour normalement, mais sans placer de marqueurs.

3. Si vous placez des marqueurs Exploration sur des symboles de pièces, prenez une pièce par symbole. Conservez vos pièces à côté de vos cartes Personnage. Les pièces doivent toujours être visibles par l'ensemble des joueurs.

Comme cette case est déjà occupée, le joueur bleu l'ignore.



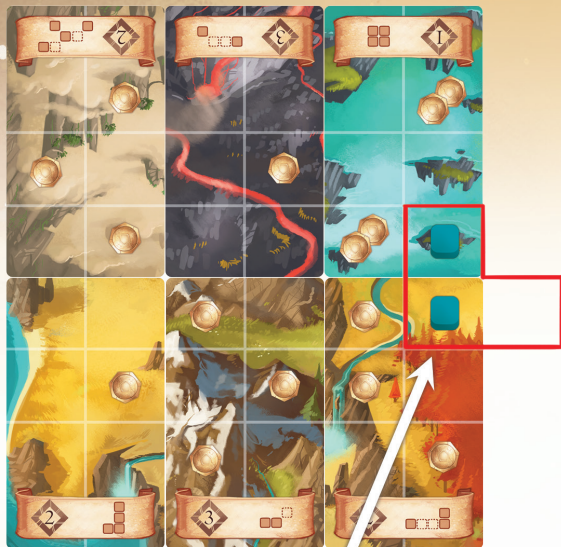
Retournez cette carte pour l'utiliser.



Reproduisez cette forme dans la direction indiquée (vous ne pouvez pas la faire pivoter).



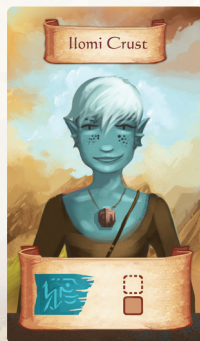
Placement autorisé. Un emplacement optionnel peut en effet se retrouver en dehors des limites du plan.



Placement interdit. Une forme classique ne peut en aucun cas dépasser les limites du plan.

UTILISER LES PIÈCES

Au cours de votre tour, lorsque vous placez des marqueurs, vous pouvez dépenser 2 pièces pour placer un marqueur sur un emplacement optionnel indiqué sur la carte Personnage que vous utilisez ce tour. Vous pouvez effectuer cette opération autant de fois qu'il y a d'emplacements optionnels sur la carte, à la condition que vous ayez assez de pièces. Souvenez-vous que vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Personnage par tour, et que chaque case ne peut contenir qu'un seul marqueur. Vous pouvez dépenser les pièces acquises plus tôt au cours du même tour pour placer des marqueurs.



Cette carte permet de placer 1 marqueur supplémentaire en payant 2 pièces.



*Ce joueur
gagnerait
3 pièces en
plaçant ses
marqueurs ici.*

4. À la fin de votre tour, si les six cases d'une carte Terrain sont occupées par des marqueurs Exploration, le personnage errant en ces lieux est retrouvé !

- Le joueur possédant le **plus de marqueurs Exploration** sur la carte la remporte.
- S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, **chaque joueur à égalité peut participer à une enchère** pour tenter de remporter la carte, en commençant par le joueur actif (celui dont c'est le tour) et en procédant dans le sens horaire. Chaque joueur ne peut enchérir qu'une fois, et chaque enchère doit être supérieure à la précédente d'au moins une pièce. Un joueur peut choisir de « passer » et donc de se retirer des enchères au lieu de surenchérir. Il est possible d'ouvrir les enchères avec une offre de 0 pièce. Un joueur ne peut pas

miser plus de pièces qu'il n'en possède. Seul le joueur ayant misé le plus de pièces les replace dans la réserve, puis remporte la carte. Les autres joueurs récupèrent les pièces qu'ils ont mises.

- si plusieurs cartes Terrain sont complétées à la fin d'un tour, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel elles sont résolues.

Exemple : Cid pose son troisième marqueur sur une carte, ce qui le place à égalité avec Zoé. Cid commence l'enchère à 0. Comme Zoé ne dispose d'aucune pièce, elle ne peut pas surenchérir. Cid remporte donc la carte.

- Lorsque vous remportez une carte, placez-la, **face personnage visible**, près de vos autres cartes, dans la même direction que les autres. Rendez tous les marqueurs présents sur cette carte à leurs propriétaires. Remplacez alors la carte manquante sur le plan par la première carte de la pioche. Placez-la dans le même sens que la carte qu'elle remplace, avec le parchemin vers l'extérieur.
- Si **un autre joueur remporte une carte**, mais que vous aviez au moins un marqueur dessus, vous gagnez une pièce. Vous ne gagnez jamais plus d'une pièce par carte retirée, même si vous disposiez de plus d'un marqueur sur cette carte. Plusieurs joueurs peuvent gagner une pièce simultanément s'ils ont tous au moins un marqueur sur une carte et ne la remportent pas.

Exemple : Cid place son troisième marqueur sur une carte. Les six cases de cette dernière sont alors occupées. Comme Cid possède le plus de marqueurs sur cette carte, il la remporte. Les trois autres joueurs, qui ont chacun un marqueur sur la carte, gagnent une pièce.

5. Si, au début de votre tour, toutes vos cartes Personnage sont face cachée, retournez-les toutes face visible. Ensuite, effectuez votre tour normalement.

REPOS ANTICIPÉ : au début de votre tour, vous pouvez retourner tous vos personnages face visible, même si certains sont encore face visible. Vous devez pour cela payer une pièce par personnage face encore visible, puis vous devez retourner *tous* vos autres personnages (vous ne pouvez pas décider d'en conserver certains face cachée), de sorte que tous vos personnages seront face visible.

FIN DE PARTIE :

Continuez la partie jusqu'à ce qu'un joueur possède au moins dix cartes Terrain/Personnage, en comptant les trois cartes de Départ. Lorsqu'un joueur obtient sa dixième carte, terminez le tour de façon à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Ensuite, chaque joueur fait le total des points de ses cartes. Le joueur possédant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces gagne la partie. Si l'égalité persiste, ces joueurs l'emportent ensemble.

Symbole de points



RÈGLES COMPLÈTES

Mélangez les tuiles Artefact et placez-en quatre face visible au-dessus du plan.

À la fin de votre tour, vous pouvez acheter une des tuiles Artefact en payant la somme indiquée. Si vous achetez un Artefact, placez-le près de vos cartes Personnage et remplacez l'Artefact acheté par la première tuile de la pioche (de façon à ce que quatre Artefacts soient toujours disponibles). Vous pouvez posséder autant d'Artefacts que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez en acheter qu'un par tour. Vous pouvez utiliser un Artefact immédiatement après l'avoir acheté si son effet le permet, mais tout Artefact dont l'effet concerne la pose ou le déplacement de marqueurs ne peut être utilisé que pendant la phase 2 du tour (page 6).

Les Artefacts confèrent des capacités spéciales.

- Lorsque vous utilisez la capacité spéciale de l'une de vos tuiles Artefact, retournez-la face cachée.
- Vous ne pouvez utiliser ces capacités que pendant votre tour.

- Vous pouvez utiliser autant de tuiles Artefact que vous voulez au cours de votre tour.
- À chaque fois que vous retournez vos cartes Personnage face visible, retournez également toutes vos tuiles Artefact qui sont face cachée (vous pourrez ainsi les utiliser à nouveau). Cela s'applique également en cas de **repos anticipé**.
- Vous **n'avez pas** à payer une pièce par Artefact face visible lorsque vous effectuez un repos anticipé.

À la fin de la partie, comptez les points de vos tuiles Artefact et ajoutez-les à votre score final.

Les capacités spéciales de chaque Artefact sont décrites page 16.



VARIANTE DE L'AVANT-POSTE

Placez l'Avant-poste à côté du plan. Si certains de vos marqueurs entourent complètement un marqueur adverse (donc les 8 cases), vous obtenez la carte de l'Avant-poste, qui confère 3 points supplémentaires à la fin de la partie. Une fois que vous avez gagné l'Avant-poste, aucun joueur ne peut vous le prendre.



VARIANTE DE L'EMPILEMENT

Au lieu de jouer avec la limite d'un marqueur par case, chaque case peut contenir jusqu'à deux marqueurs : placez le deuxième sur le premier. Un deuxième marqueur sur une case avec un symbole de pièces n'en rapporte pas. Un seul marqueur par case continue de suffire pour l'attribuer au joueur possédant le plus de marqueurs sur une carte. Les égalités sont elles aussi résolues selon les règles classiques. Cette variante n'empêche pas les marqueurs, même recouverts, d'être affectés par les Artefacts.



Conception du jeu : Ryan Laukat

Illustrations : Ryan Laukat

Ont participé au développement : Ryan Laukat,
Malorie Laukat, Alex Davis, Brenna Asplund, Alf Seegert

Testeurs : Brenna Asplund, Malorie Laukat, Alex Davis, Rachel Laukat, Kyle Hammond, Sheryl Laukat, Brandon Laukat, Alf Seegert, Natasha Seegert, Rose Asplund.

Traduction de la version française : Philippe Pinon

Relecture de la version française : Sélène Meynier, Marie-Laure Faurite et Séverine George (Tradixit), Siegfried Würtz

Un grand merci à tous les participants du kickstarter qui ont rendu l'impression de ce jeu possible ! Merci également à tous ceux qui ont permis de clarifier et de corriger ce livret de règles.

Copyright 2019 Red Raven Games

Copyright 2021 Lucky Duck Games pour l'édition française

Pour toute question, écrivez-nous à info@luckyduckgames.com

CAPACITÉS DES ARTEFACTS



Lorsque vous utilisez cette capacité, et si le personnage utilisé ce tour-ci permet de poser un marqueur en payant 2 pièces grâce à un emplacement optionnel, posez ce marqueur gratuitement à la place.



Lorsque vous utilisez cette capacité, remplacez un marqueur d'un autre joueur par l'un des vôtres, à condition qu'il se trouve bien sur une case « recouverte » par la forme du personnage utilisé ce tour. Si vous remplacez un marqueur situé sur une case sur laquelle figurent un ou plusieurs symboles de pièces, vous gagnez les pièces correspondantes.



Lorsque vous utilisez cette capacité, gagnez 1 pièce.



Lorsque vous utilisez cette capacité, au moment de placer des marqueurs sur le plan, pivotez leur forme de 90 degrés.



Lorsque vous utilisez cette capacité, faites glisser n'importe quel marqueur déjà sur le plan (même s'il appartient à un autre joueur) vers une case adjacente vide (horizontalement ou verticalement). Aucun joueur ne gagne de pièces si un symbole de pièces s'y trouve.



Lorsque vous utilisez cette capacité, retournez l'une de vos cartes Personnage (face visible ou face cachée). Vous pouvez utiliser cette capacité au début de votre tour. Par exemple, vous pouvez retourner face cachée votre dernier personnage face visible en début de tour, de façon à pouvoir retourner toutes vos cartes face visible, y compris cet artefact.