



RIVALITY

Livret de Règles



Prologue

Pour plus de discrétion, l'apprenti magicien avait troqué sa toge et son chapeau pointu contre une longue cape kaki dotée d'une capuche assez grande pour lui garantir l'anonymat. Son équipement se résumait à une flasque en verre bouchée de liège et un plan griffonné sur un papier chiffonné. Dessus, un chemin en pointillé sillonnait le pays à travers forêts et collines pour atteindre une croix comportant l'annotation « puits de Mana ». Il marchait depuis maintenant une semaine. Plus il s'approchait du puits, plus il croisait de Golems, ces êtres créés par magie, gardiens du nectar tant convoité. Le voyageur prenait le plus grand soin à les éviter, analysant leurs rondes pour se faufiler à leur insu. Ces immenses colosses, agglomérats de terre et de pierres, n'auraient fait qu'une bouchée de lui, tout juste capable de faire léviter un roc de la taille de leurs mains. Heureusement pour lui, tels des automates, le déplacement des Golems était aussi régulier que prévisible. C'est donc par étapes qu'il progressait, de cachette en cachette.

La forêt devenait moins dense, les souches plus rares pour se cacher. Une grande clairière s'ouvrait au bout, où gravitaient dix silhouettes terreuses autour d'un puits dépassant la taille d'un homme. L'encapuchonné trouva un arbuste plus petit que les autres et apposa ses paumes sur le tronc. Il ferma les yeux et y insuffla sa magie à la manière dont on crée les Golems. Lorsqu'il eut transféré assez d'énergie au bois encore inerte, il s'éloigna en toute hâte, trouvant refuge dans le creux d'une souche grignotée par les termites. En réponse au souffle magique, le petit arbre s'anima et se mut. Son feuillage se secoua et ses branches se mirent à danser dans le vent. Ses mouvements vifs créèrent une entêtante chanson de feuilles. Les Golems

se figèrent tous, tournant leur grosse tête calcaire vers ce petit être végétal perturbant leur garde. Le magicien remercia intérieurement son acolyte du jour et profita de cette diversion pour s'approcher du puits privé de ses protecteurs. Au milieu de la clairière se dressait une sculpture faite de pierres taillées et de bois. Le corps du puits était parfaitement rond, savant empilage de roches rectangulaires. Au sommet, une arche en bois coiffait élégamment l'édifice. Son écorce

était parcourue de nombreuses entailles représentant d'anciennes runes. Elles signifiaient : « Puisant au fin fond de la terre, j'offre la magie primaire ; toi qui viens t'abreuver, reçois le pouvoir sacré ». Le voyageur s'accouda au rebord et se pencha au-dessus de la surface miroitante. Son reflet lui parut bleuté et irisé. Les parois du puits s'enfonçaient aussi loin que portait son regard. Il déboucha sa fiole et l'immergea dans le liquide ni chaud ni froid. De grosses bulles remontaient à la surface. Lorsqu'il n'en vit plus, il repêcha sa flasque. Il porta le récipient à ses lèvres avec la même appréhension que s'il s'apprêtait à boire un café brûlant. La première gorgée fut incroyable et il vida avidement le reste du flacon. La mixture semblait réchauffer son corps de l'intérieur. Il en ressentait le trajet depuis sa bouche jusqu'à

son œsophage et son estomac. Le passage de la boisson était comme une caresse revigorante. Puis il perçut le sang pulser dans chacune de ses veines et artères, l'électricité parcourir chacun de ses nerfs, ses cellules se gonfler et se dégonfler comme si elles respiraient. Une incroyable énergie le gagna. Il leva les bras vers le ciel et rit à gorge déployée. Peu importait si les Golems revenaient, il se sentait prêt à... rivaliser.

Aslaug - Contes & légendes



Présentation du jeu

But du jeu : totaliser le plus de points de victoire en contrôlant un maximum de tuiles de terrain.

Les tuiles : elles sont de 4 types (Puits de Mana, Plaine à Dolmens, Chaumière et Forteresse) et représentent à la fois des terrains avec des constructions mais aussi de puissants sortilèges que vont lancer les sorciers incarnés par les joueurs. Chaque sortilège, selon sa puissance, fera sortir de terre un certain nombre de Golems de pierre, et ce, à une distance plus ou moins grande du Magicien qui les invoque.

Présentation d'une tuile (ici une Forteresse)

Sort d'invocation qui pourra être lancé devant la tuile.

Sort d'invocation qui pourra être lancé à la gauche de la tuile.

Les Forteresses sont protégées par un Bouclier magique. Ces deux pictos indiquent que le bouclier détruit toujours les 2 premiers Golems qui l'attaquent.



Le picto « bouclier brisé » signifie que les Golems invoqués par ce sort ignorent l'effet des Boucliers magiques.

Sort d'invocation qui pourra être lancé à droite de la tuile.

Points de victoire remportés en fin de partie par celui qui contrôle la tuile.

Les Forteresses et les Chaumières sont protégées par un **Bouclier magique**. Chaque icône de bouclier présente à la base des tuiles signifie que, lorsque des Golems adverses pénètrent cette tuile, l'un d'entre eux est immédiatement détruit par le bouclier... Si le nombre de Golems attaquant dépasse le nombre de pictos Bouclier de la tuile, les Golems en excédent percent la défense.

Sur certains côtés des tuiles apparaissent des symboles (silhouettes de Golems et losanges) qui correspondent à des sorts d'invocation de Golems sur le Champ de bataille. Chaque **silhouette** représente un **Golem**. Selon les sorts, c'est entre 1 et 4 Golems qui peuvent apparaître. Le nombre de **losanges** représente à quelle **distance** exacte en termes de tuiles les Golems vont apparaître.

Sort invocant 4 Golems sur une tuile adjacente.

Sort invocant 3 Golems à 2 tuiles de distance.

Sort invocant 2 Golems à 3 tuiles de distance. L'icône de Bouclier brisé associé au sort, indique que vos Golems ignorent les pertes dues aux Boucliers magiques.



Les **Plaines à Dolmens** n'ont pas de boucliers et font gagner un point de victoire.

Les **Chaumières** font gagner 2 points de victoire et disposent d'un Bouclier magique qui détruit un Golem par attaque (1 picto Bouclier se trouve sous l'illustration pour rappel).

Le **Puits de Mana** (tuile de départ) fait gagner 3 points de victoire ainsi que d'autres avantages (voir plus loin).

Les tuiles **Forteresses** font gagner 4 points en fin de partie et disposent d'un Bouclier magique qui détruit 2 Golems (2 pictos Bouclier se trouvent sous l'illustration pour rappel).

Mise en place

Placez la tuile de départ (Puit de Mana, valeur 3) au centre de la table.

À deux joueurs, l'un des joueurs prend les 30 Golems saumon et son adversaire les 30 Golems mauve. Les 20 Golems turquoise restent dans la boîte.

Créez deux pioches de 12 tuiles (une pour chaque joueur) : la première constituée des tuiles présentant une petite étoile blanche



en bas à droite (près de la valeur en point de victoire de la tuile) et la seconde avec le reste des tuiles.

Chaque joueur mélange sa pioche et vérifie que la tuile du dessous n'est pas une Forteresse, sinon, il la mélange de nouveau.

À trois joueurs, chaque joueur prend 20 Golems et le 3e joueur utilise les 20 Golems turquoise. Les Golems en excédent restent dans la

boîte et ne seront pas utilisés (10 Golems saumon et 10 Golems mauve). Écartez les 6 tuiles Forteresse, mélangez-les face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur.

Le reste des tuiles est partagé équitablement et aléatoirement entre chaque participant qui les ajoute à ses Forteresse et mélange le tout face cachée.

Chaque joueur mélange sa pioche et vérifie que la tuile du dessous n'est pas une Forteresse, sinon, il la mélange de nouveau.

À 4 joueurs, formez deux équipes et placez-vous autour de la table de façon à ce que deux membres d'une même équipe ne soient pas côte à côte. N'utilisez que les Golems saumon et mauve. Les Golems turquoise ne sont pas utilisés. Chaque équipe utilise la même réserve et la même pioche.

Les équipiers n'ont pas le droit de se donner des informations pendant la partie sur les tuiles qu'ils ont en main.

Chaque joueur pioche 2 tuiles et en prend connaissance.

Le joueur le plus vénérable est déclaré premier joueur, la partie peut commencer. Vous pouvez également utiliser la méthode de votre choix pour déterminer le premier joueur.

Mulligan : si le premier joueur ne peut pas invoquer de Golems sur la tuile de départ lors de sa première pose, il peut défausser ses deux tuiles et en piocher deux autres pour ensuite jouer. La pioche est alors reformée et mélangée.

Que la guerre des Golems commence !

Exemple de mise en place pour 2 joueurs



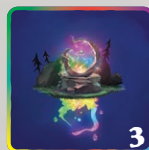
x30

Magicien mauve

Il dispose de son pion Magicien, de 30 Golems que l'on appellera réserve et de 2 tuiles en main, qu'il peut consulter.



Pioche du joueur mauve



Tuile de départ

Toujours placée au centre de la table de jeu.



x30

Magicien saumon

Il dispose de son pion Magicien, de 30 Golems (réserve) et de 2 tuiles en main, qu'il peut consulter.



Pioche du joueur saumon

Tour de jeu

On appellera **Champ de bataille** le centre de la table où sont posées les tuiles, et **joueur actif** celui dont c'est le tour de jouer. Au début du jeu, le Champ de bataille est constitué d'une seule tuile, la tuile de départ. Pendant la partie, vous allez poser des tuiles qui vont petit à petit compléter le Champ de bataille.

Notion de contrôle : une tuile est dite «**contrôlée par un joueur (ou une équipe)**» quand celui-ci dispose de plus de Golems sur la tuile que n'importe quel autre adversaire. Chaque tuile ne peut accueillir que 5 Golems maximum. Ainsi, si vous en possédez 3 et votre adversaire 2, vous contrôlez la tuile.

Quand deux factions sont à égalité, on dit que la tuile est «**contestée**» et personne ne la contrôle.

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur devra pendant son tour de jeu :

- 1 - choisir et poser l'une de ses 2 tuiles sur le champ de bataille,
- 2 - placer son Magicien + un Golem sur la tuile qui vient d'être posée,
- 3 - appliquer les effets de sa tuile (Sorts d'invocation),
- 4 - piocher une nouvelle tuile pour compléter sa main, sauf si la pioche est épuisée (voir plus loin). C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Il est possible de placer sa tuile n'importe où sur le Champ de bataille à condition que celle-ci soit limitrophe sur un côté à au moins une tuile déjà posée. Il est possible de poser sa tuile dans le sens qui vous convient afin d'orienter au mieux vos sortilèges.

Toute tuile occupée par un Magicien ne peut jamais être attaquée (voir plus loin).

Exemple :

1- Le premier joueur choisit une tuile Plaine à Dolmens qu'il va placer à côté de la source de Mana multicolore (tuile de départ).



2- Il prend soin de pivoter sa tuile de façon à ce que son Sort (portée d'une case) soit face à la tuile de départ pour qu'il puisse en prendre le contrôle avec 2 Golems.



3- Il place immédiatement son Magicien accompagné d'un premier Golem sur la tuile qu'il vient de jouer.





Rappel : le nombre de silhouettes représente le nombre de Golems qui vont être invoqués et le nombre de losanges, la distance en termes de tuiles où vont apparaître les Golems.

À l'attaque !

Chaque tuile (à l'exception de la tuile de départ) permet de lancer un ou plusieurs Sorts d'invocation de Golems, et ce, dans des directions différentes selon les tuiles.

Quand un Sort devrait faire apparaître des Golems sur un emplacement vide de tuile sur le Champ de bataille, les Golems n'apparaissent tout simplement pas et le sort est perdu. Il en va de même pour les sorts qui cibleraient une tuile occupée par un magicien adverse.

Une fois que le ou les Golems apparaissent sur la tuile d'arrivée via le sortilège, il y a lieu de vérifier deux choses importantes :


1 Si la tuile d'arrivée est contrôlée par un adversaire et que c'est une Chaumière ou une Forteresse, alors les Golems qui attaquent perdent un nombre d'unités égal au nombre de pictos Bouclier magique  indiqués sur la tuile d'arrivée (sauf si le Sort lancé présente un picto bouclier brisé  - voir page 3). Les Chaumières en disposent d'un et les Forteresses de deux.

Si votre sort n'invoque pas plus de deux Golems, il ne sert à rien d'attaquer une Forteresse contrôlée par un adversaire : « Vous ne passerez pas ! » (citation d'un célèbre magicien). Une fois ce décompte effectué, placez les unités restantes sur la tuile.

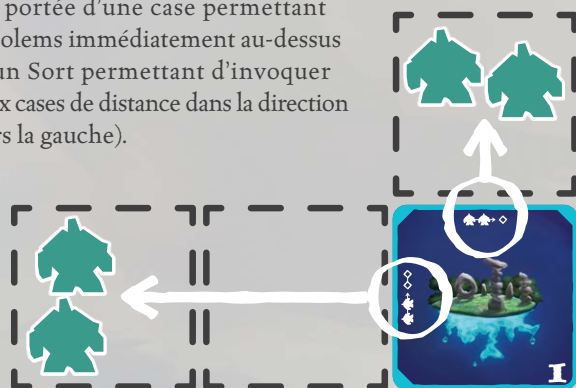
2 Après avoir placé vos Golems, vérifiez que la tuile ne compte pas plus de 5 Golems, sinon le joueur actif supprime des Golems adverses jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 5 sur la tuile. Il se peut donc qu'il y ait encore des Golems adverses sur la tuile après résolution du combat.

Si des Golems appartenant à plusieurs adversaires sont présents, le joueur actif retire en priorité ceux de l'adversaire possédant le plus d'unités sur la tuile. En cas d'égalité, il choisit quelle unité il retire. Il ne retire jamais les siennes sauf s'il se trouve seul à disposer de Golems et que le quota de 5 est dépassé.




Nota : les Plaines à Dolmens n'ont pas de Bouclier magique . On ne perd donc jamais d'unité quand on les attaque (sauf si un adversaire y est retranché : voir page 10).

Cette tuile permet de lancer deux sorts : un Sort d'une portée d'une case permettant d'invoquer 2 Golems immédiatement au-dessus de la tuile et un Sort permettant d'invoquer 2 Golems à deux cases de distance dans la direction du Sort (ici vers la gauche).




Chaumières et Forteresses, rappel :

Dès qu'un joueur est majoritaire sur l'une de ces tuiles, on dit qu'il la contrôle. Il bénéficie de la protection du lieu qui prend la forme de Boucliers magiques .



Quand on attaque une Chaumière ou une Forteresse qui est **contestée** (égalité), personne ne contrôle la tuile et les boucliers sont **sans effet**. On peut donc y invoquer des Golems sans subir de pertes.

Nota : les Sorts qui invoquent les Golems avec une portée de 3 cases ignorent l'effet des Boucliers (pas de perte de Golems). Un picto Bouclier brisé  est associé à ces sorts pour rappel.

Exemples de placement de tuile

Exemple 1

Nous sommes en début de partie.

- 1 Le joueur mauve a investi le Puits de Mana avec 2 Golems.
- 2 Le joueur saumon ne peut pas attaquer la tuile avec le Magicien mauve (**interdit**).

Il va donc attaquer le Puits de Mana. Il choisit de lancer un Sort qui va générer 2 Golems sur le Puits. Comme l'ensemble des Golems présents n'excède pas 5 (limite maximum de Golems par tuile), il n'y a donc pas de Golems détruits lors de cette action. Le second Sort de la tuile qui permet d'invoquer 2 Golems à deux cases est perdu car aucune case d'arrivée ne se trouve à l'emplacement où devraient apparaître les Golems.



Exemple 2

Tour 2.

- 1 Le joueur mauve choisit une nouvelle tuile.
- 2 Cette fois, il pose une Chaumière. Sa tuile lui permet de lancer un Sort (portée de 2 cases) qui fait apparaître 3 nouveaux Golems sur le Puits de Mana. La limite de 5 Golems autorisés est dépassée. Le joueur actif (mauve) peut donc détruire deux unités adverses et les deux Golems saumon rejoignent donc la réserve de leur propriétaire.



Exemple 3

- 1** Dans cet exemple, Saumon pose une tuile qui va lui permettre d'activer les deux Sorts qui y figurent en la pivotant sur la droite.
- 2** En effet, le Sort (portée 1 case) lui permet de faire apparaître 2 de ses Golems sur une Plaine à Dolmens contrôlée par 4 Golems adverses. Au total, 7 Golems se retrouvent sur la tuile et l'attaquant (Saumon) va donc supprimer 2 Golems mauve et prendre le contrôle de la tuile car il devient majoritaire. À l'issue du combat, il restera 2 Golems mauve et 3 Golems saumon.
- 3** Le second sort permet de faire apparaître deux Golems à deux cases vers la droite de la tuile posée. Or, à deux cases, se trouve une Chaumière déjà contrôlée par Saumon. Le fait qu'il n'y ait pas de tuile immédiatement sur la droite de la tuile posée n'empêche pas de faire apparaître ses Golems tant qu'une tuile se trouve à deux emplacements de la tuile d'origine du sort. Le joueur saumon peut donc poser deux Golems qui vont venir renforcer la garnison de la Chaumière.

Important : le Bouclier magique 🛡️ de la Chaumière protège **des assaillants** et pas des renforts, bien sûr. Si la Chaumière avait été contrôlée par le joueur mauve, l'un des deux Golems saumon se serait fracassé sur le bouclier.



Règles complémentaires



Tuile Puits de Mana

La tuile de départ est une tuile unique qui présente plusieurs particularités :

- Elle offre 3 points de victoire.
- Celui qui contrôle le **Puits de Mana** en fin de partie, contrôle les tuiles contestées et remporte les points de victoire correspondants.
- Elle départage les éventuelles égalités de score en fin de partie, en faisant gagner celui qui la contrôle.

Retranchement

Dès que vous contrôlez une tuile du Champ de bataille avec 5 de vos Golems, ces derniers sont dits «**retranchés**».

Cette tuile bénéficie alors d'un Bouclier magique supplémentaire.

Ainsi, une Plaine avec des Golems **retranchés** dispose désormais d'un bouclier, une Chaumière passe à 2 boucliers, et 5 Golems retranchés dans une Forteresse bénéficient de 3 boucliers !

Fin de partie et calcul des scores

Fin de partie

La partie prend fin si l'une de ces conditions est remplie :

- Tous les joueurs ont joué leur dernière tuile.
- L'un des joueurs (ou équipe) a placé TOUS ses Golems sur le Champ de bataille. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement.

Nota : L'épuisement de la pioche de tuiles n'entraîne pas la fin de la partie. Les joueurs jouent jusqu'à épuisement complet des tuiles. Ils ne disposent donc que d'une seule tuile à jouer lors de leur dernier tour.

Conseil : ayez toujours un œil sur la réserve de Golems de vos adversaires. En éliminant un maximum d'unités adverses lors de votre tour, vous limitez le risque qu'ils parviennent à mettre fin à la partie en plaçant leur dernier Golem.

Calcul des scores

Chaque joueur (ou équipe) récupère les tuiles du Champ de bataille dont il a le contrôle à l'**exception de celle où se trouve son magicien** (celle-ci n'est jamais comptabilisée).

Le joueur qui contrôle le Puits de Mana récupère également les éventuelles tuiles où il se trouve en position d'égalité.

Les tuiles qui ne sont pas allouées (car égalité non tranchée par le Puits de Mana) ne sont pas comptabilisées : cela arrive lors d'une partie à trois quand deux joueurs disposent de 2 Golems sur une tuile et que le 3^e joueur contrôlant le Puits de Mana ne dispose que d'un Golem sur la tuile contestée.

Chaque joueur calcule ensuite son score en additionnant la valeur des tuiles qu'il a récupérées. Le vainqueur est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points de victoire.

En cas d'égalité, c'est le joueur (ou l'équipe) contrôlant le Puits de Mana qui remporte la partie. Lors d'une partie à trois joueurs, le possesseur du Puits de Mana remporte la victoire même s'il est dernier au score, à condition que ses deux adversaires soient à égalité.

Exemple : Saumon et Mauve finissent avec 23 points. Turquoise finit avec 19 points mais il contrôle le Puits de Mana... Turquoise remporte la partie.

Mode Solo

Souramoun va-t-il vous mener à la baguette ?

Mise en place

N'utilisez pas la tuile de départ et remplacez-la dans la boîte. Choisissez l'une des deux couleurs de départ, l'autre sera utilisée par votre adversaire virtuel.

Créez deux piles de tuiles comme pour la mise en place deux joueurs.

Mélangez chacune des deux piles puis installez le Champ de bataille comme suit :

- 1** Avec l'une des deux piles, placez aléatoirement devant vous, face visible, 3 lignes de 4 tuiles, toutes orientées de façon à avoir l'illustration dans votre sens. Il s'agira de vos terres. Placez-les de gauche à droite et de haut en bas dans l'ordre de votre pioche.
- 2** Faites de même au dessus de vos terres, mais cette fois en laissant les tuiles face cachée et en orientant les tuiles de façon à ce que les illustrations soient à l'envers.

Terres de l'adversaire non révélées en début de partie (12 tuiles).



2



x30

L'armée de votre adversaire avec le mage Souramoun à sa tête.



x30

Votre armée de Golems avec votre Magicien à sa tête.

1



Vos terres (12 tuiles révélées au hasard).

Les 4 tuiles de la ligne du bas représentent votre **Point d'entrée**.

Phases de jeu

Un tour de jeu se décompose en 4 phases principales :

- 1 - Déplacement de votre Magicien
- 2 - Déplacement du Magicien adverse
- 3 - Lancement des Sorts du Magicien adverse
- 4 - Lancement de vos Sorts

Entrée de votre Magicien

Lors du premier tour de jeu, votre Magicien doit entrer sur le Champ de bataille par l'une des 4 tuiles qui constituent la ligne du bas et que l'on appellera **Point d'entrée**. Choisissez l'une de ces 4 tuiles, sachant que les Sorts de la tuile choisie seront activés par la suite. Comme dans les règles de base, votre magicien est toujours accompagné d'un Golem prélevé dans votre réserve.

Déplacement du Magicien adverse

Placez ensuite le Magicien adverse de façon à ce que sa position soit parfaitement symétrique à celle de votre Magicien (effet miroir) avec, comme ligne médiane, la frontière entre vos tuiles (axe central) et celles de votre adversaire (voir exemples ci-dessous).

Exemple 1



Exemple 2



Exemple 3



Quel que soit le déplacement de votre Magicien, le Magicien adverse se déplace toujours de façon à se trouver sur la même colonne que le vôtre et à son exacte symétrie par rapport à l'axe central. Notez qu'il est impossible que les deux Magiciens se retrouvent sur la même tuile.

Lancement des Sorts du Magicien adverse

Une fois le magicien adverse arrivé sur sa tuile de destination, si celle-ci n'est pas révélée, révélez-la de façon à ce que l'illustration soit « tête en bas » puis appliquez TOUS les Sorts de la tuile.

Si les Sorts sortent du Champ de bataille, ils ne sont pas appliqués. Si un Sort entraîne l'apparition de Golems sur une tuile non révélée, révélez-la (toujours « tête en bas ») et placez-y le nombre de Golems correspondant. Si le Sort fait apparaître des Golems sur l'une de vos tuiles, il y a 2 cas de figure :

1 - Vous ne contrôlez pas la tuile : placez le nombre de Golems adverses comme prévu. Ils contrôlent désormais votre tuile.

2 - Vous disposez de défenseurs, appliquez les règles de combat habituelles en tenant compte des Boucliers magiques .

Contrairement aux règles de base, la présence éventuelle de votre Magicien n'empêche pas votre adversaire de vous attaquer.

Exemple

1 Le joueur déplace son Magicien de deux cases droit devant et y ajoute un Golem comme dans les règles de base.

2 Le Magicien adverse se déplace donc de deux cases vers le bas (effet miroir).



3 Le Magicien adverse lance ses sorts et invoque 3 Golems sur la case où se trouve votre Magicien. L'un des Golems adverses est détruit par le bouclier de votre Chaumière. Cependant, l'adversaire avec 2 Golems, prend le contrôle de votre tuile. Votre phase d'activation de Sort n'a pas lieu (vous ne contrôlez plus la tuile).

Vous avez là, le parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire.



Lancement de vos Sorts

Si votre Magicien contrôle toujours la tuile sur laquelle il s'est déplacé, lancez l'ensemble des Sorts de la tuile en utilisant la même procédure que pour le Magicien adverse. Vous pouvez invoquer des Golems sur la tuile où se trouve le Magicien ennemi. Si vous ne contrôlez plus la tuile sur laquelle votre Magicien se trouve, car votre adversaire l'a capturée lors de sa phase de lancement de Sorts, vous ne pouvez lancer aucun Sort. Si un Sort entraîne l'apparition de Golems sur une tuile non révélée, révélez-la (toujours « tête en bas ») et placez-y le nombre de Golems correspondant.

Règles de déplacement de votre Magicien

Lors du tour suivant, vous pouvez déplacer votre Magicien librement de case en case à condition de ne traverser que des tuiles où se trouve au moins l'un de vos Golems (que la tuile soit sous votre contrôle ou non). Votre magicien peut donc se déplacer de plusieurs cases lors d'un même tour.

Vous devez **obligatoirement** terminer votre mouvement sur une tuile vide (révélée ou non).

S'il s'agit d'une tuile adverse (non révélée) n'oubliez pas de la placer révélée « tête en bas ».

Fin de partie

La partie s'achève immédiatement quand l'un des deux cas de figure se produit :

- 1 - L'un des camps a posé tous ses Golems,
- 2 - Vous n'avez plus de tuile vide où déplacer votre Magicien.

Calcul des points

Mode débutant : chaque camp totalise les points des tuiles qu'il contrôle. Le meilleur score l'emporte. En cas d'égalité, vous avez perdu.

Mode normal : Souramoun remporte également les points des tuiles contestées.

Mode chevronné : = mode normal + ôtez un point de victoire à chacune de vos tuiles contrôlées si au moins un Golem adverse s'y trouve.

Quel que soit le mode, n'oubliez pas que les tuiles où se trouvent les Magiciens n'apportent aucun point.

Règle de déplacement du Magicien adverse

L'adversaire n'a aucune contrainte et active toujours la tuile sur laquelle il arrive, même si elle est occupée par vos unités. Le Magicien adverse les ignore. N'oubliez pas à chaque déplacement du magicien adverse, de lui ajouter un Golem prélevé de sa réserve et ce, même s'il y a présence de Boucliers magiques ☾.

Règles Expert

Ce mode de jeu demande davantage de concentration mais offre de plus grandes possibilités stratégiques (non compatible avec le mode solo)

La mise en place est identique au jeu de base.

Sorts à retardement

Dans les règles de base, vous avez pu constater qu'un Sort qui n'a pas pu être lancé, faute de tuile de destination, est perdu.

Dans les **Règles Expert**, ce ne sera pas le cas et les sorts perdus sont activables postérieurement, dès qu'une tuile est posée à l'endroit où le Sort peut être activé. Cela induit le fait qu'une tuile avec Magicien peut désormais être attaquée via des Sorts à retardement.

Cette mécanique ouvre d'importantes possibilités tactiques comme :

- prévoir à l'avance le renforcement d'une tuile posée plus tard,
- préparer des pièges et faire basculer le contrôle d'une tuile adverse au moment de sa pose,
- prendre le contrôle d'une tuile et bénéficier de son Sort à retardement...

Il est très important, lorsque vous posez votre tuile, de vérifier si les tuiles avoisinantes ne ciblent pas l'emplacement que vous avez choisi. **Important : Il est interdit de modifier l'emplacement ou la position de votre tuile une fois posée.**

Tuiles assiégées

Quand un joueur contrôle les 4 tuiles limitrophes à une autre tuile, on dit que la tuile en question est «**assiégée**». L'assiégeant en prend automatiquement le contrôle. Les Golems adverses qui s'y trouvent sont replacés dans leurs réserves respectives et l'assiégeant y place un Golem prélevé de sa réserve. À trois joueurs, deux adversaires peuvent assiéger la tuile d'un troisième (ou d'une tuile contestée) : lorsque le siège intervient (prise de contrôle de la 4e tuile connectée à la tuile assiégée), c'est le joueur disposant du plus grand nombre de tuiles assiégeantes qui prend le contrôle de la tuile assiégée. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs qui a pris le contrôle de la 4e tuile assiégeante qui prend le contrôle. La prise de contrôle d'une tuile assiégée s'effectue toujours une fois que tous les sort ont été lancés.

Exemple : un coup de maître

- I** Saumon place une tuile et lance une invocation de 4 Golems sur une Chaumière contrôlée par 2 Golems adverses. L'un des 4 Golems est détruit par le bouclier de la Chaumière.

La résolution des Sorts à retardement s'effectue toujours après que le joueur actif a posé sa tuile et lancé tous ses Sorts.

Ainsi, une tuile peut très bien être posée de façon à attaquer et contrôler une tuile censée lancer un Sort à retardement... Auquel cas, le joueur actif qui prend le contrôle de cette dernière, va en plus bénéficier du Sort à retardement.

Quand un joueur a la possibilité de lancer plusieurs sorts à retardement, il choisit dans quel ordre les lancer.

Dans une partie à 3, c'est le joueur placé à la gauche du joueur actif qui lance son ou ses Sorts en premier, puis le joueur suivant.

Les sorts à retardement en provenance d'une tuile contestée ne s'appliquent jamais.

Il est toujours interdit de poser une tuile pour attaquer une autre tuile occupée par un Magicien adverse. Seul un Sort à retardement le permet.





- 2** Les 3 Golems restants prennent le contrôle de la Chaumière. La Forteresse du dessus est donc assiégée car les 4 tuiles qui l'entourent sont contrôlées par Saumon.



- 3** Mauve retire ses 5 Golems, qu'il pensait en sécurité dans leur Forteresse. Ces derniers sont remplacés par un Golem saumon pris dans la réserve du joueur.

Exemple d'application des Règles Expert

- 1** Saumon contrôle une Plaine à Dolmens dont les Sorts n'ont pas été activés lors de la pose de la tuile. Le Sort à la droite de la tuile est puissant puisqu'il permet d'invoquer 3 Golems contre celui qui poserait une tuile à cet endroit. Le point faible de Saumon, c'est qu'il ne dispose que d'un Golem sur cette tuile.
- 2** Mauve en profite pour attaquer la tuile de Saumon. Il pose une autre tuile Plaine à Dolmens qui permet d'invoquer 2 Golems sur la tuile de Saumon.
- 3** Celui-ci perd le contrôle de sa tuile au profit de Mauve qui bénéficie alors de l'effet à retardement du Sort. Il invoque 3 Golems qui viennent renforcer la tuile qu'il vient de poser. Un joli coup ! Si la tuile posée n'avait pas disposé d'un Sort en faveur de Mauve, Saumon aurait pris le contrôle de la tuile en y pénétrant avec 3 de ses Golems, la présence du Magicien mauve n'ayant aucune incidence sur l'application d'un Sort à retardement.



Calcul des points de victoire

Le calcul s'effectue comme dans les règles de base à ceci près que toute tuile contrôlée, sur laquelle se trouve au moins un golem ennemi, perd un point à sa valeur. Une Plaine à Dolmens dans ce cas vaut zéro, une Chaumière ne vaut plus qu'un point, et une Forteresse : trois points.

Rappel :
les tuiles occupées par un Magicien mauve ne valent rien.

RIVALITY

Visitez régulièrement notre site internet et suivez notre actualité pour découvrir nos nouveautés et bénéficier de contenus additionnels...

nostromo-editions.com/nos-jeux/



Déjà paru chez Nostromo Éditions :

Aetherya un jeu d'exploration et d'optimisation de royaumes pour 1 à 4 joueurs avec de nombreux modes de jeux (Compétitif, Coopératif, Solo...)



Rivality© est un jeu de François Bachelart édité par NOSTROMO EDITIONS SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET - Illustrations et graphisme : IdéeSens Studio - Lucie Mercier - Relecture et corrections : Yaël DF / Arnauld Della Siega

L'auteur remercie chaleureusement tous les magiciens testeurs qui lui ont permis de casser du Golem et conquérir les terres de Souramoun : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Ewan, Bibi, Christine, Murielle, Emma, Thimothée, Lucie, l'équipe Ludik For Rêveurs et les membres du club «Scène de jeux» de Muret ainsi que le festival du jeu de Seysses. Remerciements particuliers à Miss Aslaug et sa plume magique qui nous a concocté un joli prologue. Nostromo Éditions® 2022