

## **The lord of the ice garden**

### **Mise en place :**

1) Chaque joueur prend un personnage au hasard, tous ses cubes et pose un rond sur la piste de score, la piste de réputation et la 1ère case de la piste initiative (en haut). L'ordre des jetons est l'ordre des joueurs. Il doit être identique sur ces deux pistes. Le joueur au dessus commencera. Prendre ensuite 4 jetons populations, 2 ors et 1 source de magie posée sur le "0" de son plateau individuel.

2) Sur le plateau, placer le jeton Dead snow sur le 0. Poser les tuiles scores noires face cachée sur les régions (dépend du nombre de joueurs - casque au dos). Si le joueur noir joue, il place Thorn sur une région. Poser au hasard un jeton de réserve de magie face cachée (On prend tous les jetons avec le crâne et on complète avec les neutres – 1 de moins si Thorn est en jeu) sur chaque région avec une tuile score noire (sauf où il y a Thorn). On retourne ensuite les tuiles scores et les jetons magies, puis on enlève les jetons magies vides.

3) Placer les jetons numérotés 1 à 5 sur les actions. Dans l'ordre croissant au début.

4) Chaque joueur, dans l'ordre du tour, pose alors un cube d'influence dans une région (on peut occuper une région occupée par un autre joueur) et on répète une fois l'opération (un joueur ne peut pas placer son second cube dans la même région que son premier).

5) On place ensuite un cube neutre dans chaque région.

Les jetons ressources sont en nombre limité.

### **Déroulement d'une manche :**

Joueurs doivent avoir au moins deux marqueurs d'influence. On ajoute si nécessaire et 2 jetons population.

#### **Phase d'initiative :**

Au premier tour, on ne bouge pas son jeton sur la piste initiative. Aux tours suivants, chaque joueur dans l'ordre, doit faire avancer son jeton de 1 ou 2 heaumes. On ne peut bouger de 2 heaumes qu'une fois par groupe de cases.

La piste d'initiative donne l'ordre du tour selon les conditions suivantes :

- Joueur placé au-dessus d'un navire "1" joue avant ceux sur un navire "2" puis ce sera "3"
- Si joueurs sur des navires de même valeur, c'est le marqueur le plus à droite joueront d'abord.
- Pour chaque navire, les joueurs joueront en commençant par celui sur le haut de la pile, jusqu'à celui tout en bas.

La place sur la piste d'initiative va définir aussi le nombre de cubes action

#### **Phase de planification :**

Dans l'ordre du tour, placer un cube action sur une action (0 à 5) le plus à gauche (1 à 5) et avec un petit cube influence sur la 0. Les cubes influence restent là définitivement. À 2 joueurs les emplacements avec un nombre en rouge sont inaccessibles.

#### **Phase d'actions :**

Résoudre les actions en commençant par l'action 0 pour finir avec l'action 7 (dans l'ordre des numéros). On est pas obligé de faire une action malgré un cube placé.

L'action 0 : Viper gorge - Dans l'ordre du tour, chaque joueur récupère ses cubes actions (pas influence). pour chaque cube repris : Soit prendre un jeton (Population, Or ou M-factor), Soit changer deux jetons (Population, Or ou M-factor) identiques contre un autre. Les jetons M-factor récupérés sont placés dans la case 0 de votre plateau.

Les actions de 1 à 5 :

On résout l'action en partant du cube le plus à droite jusqu'à celui le plus à gauche. Les actions vont être décrites dans l'ordre du plateau. En mode avancée, L'ordre dépend du numéro du jeton ordre d'action (jeton qui ressemble à une cible)

1 - Influence: Dépenser un ou deux jetons populations pour poser respectivement 1 ou 2 cubes influence dans des régions où vous avez déjà de l'influence.

2 - Mouvement: Dépenser un ou deux ors pour déplacer respectivement une ou deux troupes (cubes influence et/ou figurines) d'une région vers une région adjacente. Les troupes déplacées n'ont pas à venir de la même région. Avec 2 ors,

vous pouvez déplacer deux fois la même troupe. À 2 ou 3 joueurs, les régions sans tuile score sont inaccessibles et ne peuvent être traversées

### 3 - Voracious Montain:

Dépenser 2 jetons populations pour déplacer des troupes (cubes influence et/ou figurines) d'une région vers une autre. Toutes les troupes ainsi déplacées doivent provenir de la même région et finir dans la même. On est pas obligé de tout déplacer. La région de départ et celle d'arrivée n'ont pas à être adjacentes.

### 4 - Raven Shadow:

On a le choix entre les deux possibilités suivantes.

- Dépenser un jeton M-Factor provenant du niveau 0 de votre plateau personnel pour vous débarrasser d'un jeton Vuko.
- Remonter son marqueur réputation de deux cases sur la piste de réputation. Si un ou plusieurs marqueurs sont déjà présents sur la case d'arrivée, le vôtre est placé en dessous. Un marqueur ayant quitté la case yin-yang ne peut y retourner.

### 5 - Making:

Par cube action, vous pouvez effectuer une fois chacune des trois possibilités suivantes et ce dans l'ordre de votre choix.

- Avancer le marqueur Dead Snow de 1, descendre son marqueur réputation de 1, et 5 déplacements de jeton M-Factor (1 déplacement = une case adjacente)
- Avancer le marqueur Dead Snow de 1, descendre son marqueur réputation de 1, et acheter un jeton d'amélioration d'unité (hexagone noir) pour le coût indiqué sur le plateau et le poser sur son plateau sur une case capacité vide ou en remplacement d'un autre jeton (les capacités imprimées ne peuvent être remplacées). Il est interdit d'avoir deux fois la même capacité pour les unités de niveau 1 et 2. Les jetons M-factor pour payer le coût doivent provenir du niveau 0.
- Avancer le marqueur Dead Snow de 1. Invoquer des figurines de sa réserve d'un dans des régions où vous avez déjà de l'influence (Coût en M-Factor = niveau de la figurine). Votre marqueur réputation descendra d'un nombre de cases égal au nombre de jetons M-factor dépensés multiplié par le niveau des figurines invoquées. Si un marqueur réputation bouge vers une case déjà occupé, il sera placé au dessus des autres.

### 6 - Activation

Les pouvoirs des unités sont activés dans l'ordre indiqué par l'action. Résoudre dans l'ordre du tour.

Marqueur espion : Lors de chaque tour, Harasim (joueur rouge) peut choisir deux améliorations différentes et les placer sur les têtes d'espion de sa feuille.

Ice drakkar : Si le joueur bleu a ses deux unités drakkars sur le plateau dans deux régions différentes, il peut déplacer des troupes (unités et cubes d'influence) d'une région vers l'autre dans les deux sens. Les drakkars ne bougent pas.

Speed : Une figurine possédant cette amélioration peut être déplacée dans une région adjacente.

Attack : Chaque joueur ayant au moins une unité sur le plateau avec la capacité d'attaque (le crâne) peut payer deux ors pour pouvoir attaquer avec toutes ses unités. Quand un joueur décide d'attaquer, dans chaque région il fait le total des crânes que possèdent ses unités et répartit ceux-ci sur les troupes (unités ou cubes d'influence) adverses ou neutre. Pour tuer un cube = 1 crâne, pour tuer une figurine = 1 crâne par niveau + 1 par bouclier adverse. Les cubes d'influences sont retirés alors que les unités sont couchées car elles pourront contre-attaquer par leur propriétaire.

1 PV / cube influence détruit. X PV / figurine selon le niveau.

Une fois toutes les attaques résolues, les unités couchées sont retirées du plateau.

### 7 - Vuko

Il rend visite au joueur avec la moins bonne réputation. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le jeton est au-dessus de la pile.

Vuko va dans la région où le joueur a le plus d'influence, en cas d'égalité, Vuko ira sur la région avec la tuile score de la plus petite valeur. Si Vuko est déjà dans la région désignée, il ira dans la région qui suit selon les critères précédemment donnés.

Vuko doit toujours se déplacer sauf si le joueur cible ne possède de l'influence que dans une région. Vuko ne peut pas se déplacer dans une région dévastée. Une fois déplacé, Vuko donne un jeton Vuko au joueur ciblé et détruit une unité dans cette s'il en a une (au choix du joueur si plusieurs cibles).

De plus il prend le contrôle d'un certain nombre de cubes d'influence à chaque joueur dans cette région. Ce nombre est défini par le nombre de jeton Vuko en possession du joueurs. Les cubes sous le contrôle de Vuko ne comptent pas pour déterminer l'influence des joueurs dans cette région.

### Phase de domination :

- On évalue qui domine la région. 1 cube d'influence = 1 point d'influence, 1 unité = X points selon niveau + 1 point par capacité Domination. il faut plus d'influence que la nation neutre. En cas d'égalité avec un adversaire, faire la somme des influence dans les régions adjacentes. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec la meilleure réputation

Le joueur avec le plus d'influence doit utiliser les capacités spéciales de ses unités (Recrutement, Pillage, Piper, Tourment et Enthral).

- Si la domination est au joueur noir et que Thorn est dans la région, avant de résoudre les capacités spéciales, Thorn absorbe tous les jetons ressource de magie face visible sur la région, ils sont retirés du jeu. Si une unité est en plusieurs exemplaires dans la région, les capacités spéciales ne s'appliquent qu'une fois.
- La pose des tours rouges, les dévastations et le déplacement des jetons Ressource de magie vers Thorn s'applique là, si les conditions sont remplies.
- Si le joueur qui domine la région récupère 1 jeton M-factor par jeton Ressource de magie face visible présent dans la région. Puis en commençant par le joueur le plus influent (et en continuant en ordre décroissant, chaque joueur choisit une ressource (Or, Population ou M-factor) dans sa réserve autant indiqué sur la tuile score. Chaque ressource ne peut être choisie qu'une fois, si toutes les ressources ont été choisies, les joueurs restants ne récupèrent rien.
- Si un bateau rouge a été atteint ou dépassé pour la 1ère fois, on décompte les PV. Le joueur le + influent reçoit autant de PV que la + grande valeur de la tuile score, puis le suivant, le second score...etc...Si les deux bateaux rouges ont été atteints pour la 1ère fois lors du même tour (qui sera le dernier), on effectue deux décomptes (on double)
- Les jetons Réserve de magie face cachée dans la région de Thorn sont remis face visible.

#### Fin du jeu :

Il existe trois façons de mettre fin à la partie, chacune ayant sa façon de déterminer le vainqueur.

**Fin par la piste Dead Snow :** La limite dépend du nombre de joueurs (18 pour 2, 24 pour 3, 30 pour 4). Le joueur ayant provoqué le déplacement du jeton Dead Snow reçoit 1 jeton Vuko. Puis chaque joueur retranche 2 à leur valeur de réputation par jeton Vuko en leur possession. La meilleure réputation gagne la partie. Si égalité, c'est le joueur qui avait la meilleure réputation sur la piste. La réputation d'un joueur peut, à cause des jetons Vuko, descendre en-dessous de -9.

**Fin par la réalisation d'un objectif personnel :** Dès qu'un joueur remplit son objectif personnel, on termine le tour en cours et la partie prend fin. La partie ne prenant pas fin immédiatement d'autres joueurs pourront également remplir leur objectif personnel. Le joueur qui gagne est alors le joueur ayant rempli son objectif personnel qui a le plus de points.

**Fin par les points de victoire :** La partie peut s'arrêter de deux façons avec une victoire aux points de victoire :

- Si un joueur atteint ou dépasse les 50 points, la partie s'arrête à la fin du tour en cours.
- Si le décompte de point dû au quatrième bateau rouge, c'est la fin du jeu. Dans ce cas le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Note : La victoire par objectif personnel est prioritaire sur la victoire par les points de victoire.

#### Les factions :

##### Olaf Fjollsfinn : joueur bleu

Olaf remplit son objectif s'il réussit à capturer 6 cubes d'influence dans le jardin de glace. Durant la phase de domination, chaque Drakkar peut capturer un cube d'influence adverse (pas neutre) s'il se trouve dans une région dominée par Olaf. Un seul cube d'influence peut être capturé dans une même région même si 2 Drakkars y sont présents. Les Drakkars ne peuvent pas être déplacés par leur capacité spéciale de déplacement. Les Drakkars peuvent être invoqués et se déplacer dans toutes les régions.

##### Pier van Dyken : joueur noir

Pier remplit son objectif si Thorn a absorbé 4 réserves de magie. Au début de la phase de domination, Thorn absorbe tous les jetons réserve de magie face visible de sa région s'il domine. Pour envoyer des jetons réserve de magie sur la région de Thorn, Pier doit avoir, dans une région qu'il domine, un jeton réserve de magie et un de ses musiciens. Si c'est le cas le jeton est envoyé face cachée sur la région de Thorn, et sera placé face visible dès le début de la prochaine manche. Plusieurs jetons réserve de magie peuvent être envoyés dans la région de Thorn lors d'une même manche. La capacité Piper des musiciens ne permet de récupérer qu'un jeton population par région même si deux musiciens sont présents dans la même. En revanche Pier peut récupérer 2 jetons si ses musiciens sont dans des régions différentes. Les jetons populations récupérés par la capacité Piper viennent de la réserve et non d'un autre joueur. Thorn a une influence de 0.

##### Ulrike Freihoff : joueur rouge

Ulrike remplit son objectif s'il a construit ses 6 tours rouges. Lors de la phase domination, une tour rouge est automatiquement placée sur une région dominée par Ulrike où est présent un Enlightened one (niveau 2). Une tour / région Les tours rouges ont une influence de 0. Lors d'un pillage, Ulrike peut prendre une ressource à chacun des joueurs présents dans la région concernée. Les jetons M-factor peuvent être récupérés de n'importe quel niveau d'un plateau adverse et sera placé sur le niveau 0 de votre plateau. La capacité pillage ne peut être activée qu'une fois par région et ce même si deux Enlightened ones sont présents. En cas de partie à 2 joueurs entre Callo et Ulrike, si Ulrike n'a pas posé de tour rouge dans une région avant qu'elle soit dévastée, il ne pourra plus remplir son objectif personnel et devra gagner par un autre moyen.

### Passionaria Callo : joueur vert

Passionaria a rempli son objectif s'il a dévasté deux régions. La dévastation d'une région se passe en deux étapes. Tout d'abord, la région doit recevoir 2 marqueurs Ténèbres. Une région contrôlée par Passionaria avec le Nightmare (niveau 3) reçoit un marqueur Ténèbre. Puis, elle doit être dévastée par un Faun. Pour ceci, un Faun doit être présent dans une région avec 2 marqueurs Ténèbres contrôlé par Passionaria. La dévastation d'une région arrive avant la récolte de ressources et de PV. La région contenant Thorn (s'il est en jeu) ne peut être dévastée. Une région avec une tour rouge peut être dévastée, la tour restera en place et comptera donc pour l'objectif d'Ulrike.

Dévastation d'une région : Toutes les unités présentes à l'exception d'un Faun sont détruites et retournent dans la réserve de leur propriétaire. Aucun point de victoire n'est gagné pour ces destructions. La moitié des cubes d'influence (arrondie au supérieur) de Callo et un Faun reste dans la région et y seront bloqués jusqu'à la fin de la partie. Le reste des cubes d'influence de Callo sont déplacés dans des régions adjacentes. La redistribution est décidée par Callo. Les cubes d'influence des autres joueurs sont bougés dans des régions adjacentes. C'est le propriétaire des cubes qui décide de la redistribution. Les redistributions se font dans l'ordre du tour. Les cubes d'influence neutres sont retirés du jeu. Les jetons Ténèbres sont remplacés par un jeton Dévastation. L'éventuel jeton Ressource de magie est déplacé sur la région adjacente sans jeton Ressource de magie avec la tuile score de plus petite valeur. Si aucune région adjacente est sans jeton Ressource de magie, le jeton Ressource de magie est placé dans la région sans jeton Ressource de magie avec la tuile score de plus petite valeur. Si Vuko est dans cette région, il y reste jusqu'à la prochaine phase Vuko, où il sera déplacé comme habituellement. À partir du prochain tour, plus aucune action ne peut être jouée dans cette région, Callo pourra récolter des points de victoire en cas de décompte mais ne pourra pas obtenir de ressource et Vuko ne pourra plus être déplacé dans cette région.

### Mode avancé :

L'ordre des actions : Lors de la phase d'initiative, à partir du second tour, dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur place un marqueur d'action (de 1 à 5) sur une des 5 actions pouvant en accueillir un.

### **Les tuiles Vuko :**

En mode avancé, vous pouvez ajouter de 1 à 4 tuiles Vuko sur les cases de la piste de réputation. Les tuiles Vuko amènent des pouvoirs supplémentaires à Vuko qui seront appliqués lors de l'action 7 (Vuko) à l'exception des tuiles 2, 5 et 7.

Les tuiles Vuko ont deux faces, la première, sans flèche, donne une capacité pour un temps limité, la seconde, avec une flèche, donne un pouvoir permanent dès son activation. Les tuiles Vuko sont activées dès que le marqueur d'initiative le plus à droite est sous la case où elles sont. Les tuiles à effet limité ne sont plus activées dès que le marqueur d'initiative le plus à droite n'est plus sous leur case, alors que les tuiles à effet permanent s'appliqueront jusqu'à la fin de la partie.

#### 1 - Fire people :

Quand Vuko quitte une région pour une autre, il part avec les cubes d'influence neutres.

#### 2 - Those who whisper to shadows :

L'action Voracious mountain coûte 3 jetons Populations plutôt que deux.

#### 3 - Nightwalkers :

Quand Vuko arrive dans une région, chaque joueur doit en défausser autant de cubes d'influence que le nombre de jeton Vuko qu'il possède. Pour chaque cube d'influence qu'il défausse, un joueur défausse un jeton Vuko.

#### 4 - Both bears :

Après la résolution de ses autres actions, Vuko fait avancer d'une case le jeton Dead Snow. Si cela amène le jeton Dead Snow à la limite de la piste, la partie s'arrête normalement mais aucun joueur ne reçoit de jeton Vuko pour avoir amené le jeton Dead Snow à la limite.

#### 5 - Vuko and Cyphral :

Aucun joueur ne peut récupérer de jeton M-factor dans la région où Vuko est, que ce soit par un jeton Ressource de magie ou par la récolte de ressource de la tuile score.

#### 6 - Vuko fights with Callo's giant snake :

Après les autres actions de Vuko, toutes les unités (pas les cubes d'influence) présentes sur la région où est Vuko doivent être déplacées vers une région adjacente. Ces déplacements se font dans l'ordre du tour et ce sont les propriétaires des unités qui choisissent la région d'arrivée.

#### 7 - The plan of Vuko and raven shadow :

L'action Raven shadow ne peut pas servir à remonter sa réputation.

#### 8 - Vuko skewered with the spears of fools :

Vuko est inactif. L'action 7 est simplement ignorée et on retire Vuko du plateau.