

Macht & Ohnmacht



Puissance & Faiblesse

L'Angleterre au V^e siècle : une époque de grands bouleversements et le début d'une nouvelle ère. Les Romains ont abandonné l'Angleterre et les Saxons sont en pleine conquête de l'île. Encore faible, le christianisme se heurte aux anciennes croyances celtes. C'est en ces temps d'incertitude que se déroule l'action de "Puissance & Faiblesse".

Bien décidés à contrôler l'Angleterre, les joueurs tentent d'accroître leur influence et de prendre le pouvoir dans les différentes provinces. Ils font pour cela appel à la fois au combat armé et à la lutte magique. Les chevaliers et les mages à leur service sont envoyés aux quatre coins du territoire afin de renverser leur adversaire.

Naturellement, les méthodes des magiciens et des chevaliers sont bien différentes : tandis que les chevaliers s'en remettent à leur épée et parcourent les terres de provinces en provinces, les mages ne sont pas assujettis aux lois de l'espace et du temps. Des sanctuaires magiques inconnus de tous leur permettent d'apparaître par surprise au beau milieu d'une région dans laquelle l'adversaire pensait déjà régner sans danger. Et la bataille déferle et reflue ainsi jusqu'à ce qu'un camp accède au pouvoir.

Pour gagner à "Puissance & Faiblesse", il faudra maîtriser à la fois la Magie et l'Épée, qui constituent chacune une phase de jeu distincte, avec ses règles et ses tactiques spécifiques.

Chaque joueur devra décider de se concentrer sur le champ militaire ou magique (ou essayer d'être aussi efficace dans les deux) afin d'accéder au pouvoir et de se délecter de la faiblesse de son adversaire.

APERÇU DU JEU

“Puissance & Faiblesse” se décline en deux types de “cycles” de jeu, les cycles d’Épée et les cycles de Magie, ayant chacun des règles légèrement différentes de l’autre. La durée d’un cycle est variable. Les joueurs jouent chacun tour à tour jusqu’à la fin du cycle, qui verra au moins l’un d’eux récompensé d’un point de victoire. Après chaque cycle, on regarde si l’un des joueurs remplit les conditions de victoire ; si aucun d’eux n’a gagné, on commence un nouveau cycle.

CONTENU

Le plateau de jeu, divisés en 15 provinces (ou régions), représente l’Angleterre, le Pays de Galles et le sud de l’Écosse. À côté de la carte se trouvent une piste de score pour comptabiliser les points de victoire (PV), le dessin d’un sablier (pour la durée du cycle) et deux cases pour désigner le cycle actuel.



Mages



Chevaliers

64 pions en bois oranges et blancs. Chaque joueur contrôle une couleur. Il y a deux types de pions différents : 16 de chaque types pour chaque joueur. Les cubes représentent les chevaliers, les disques représentent les mages.

8 cubes gris pour indiquer la durée du cycle sur la case Sablier. Un cube gris est utilisé pour désigner le cycle en cours (Magie ou Épée).

Des tuiles Action (pièces en carton carrées) qui permettent d’effectuer différentes actions.



Tuile Action

Des marqueurs de province (pièces en carton rondes) placés sur la carte pour indiquer le type de lieu magique dans chaque région.

Ils représentent des châteaux (jaune), des Armures (rouge), des Tentes (bleu) ou des Clefs (vert).



Marqueurs de province

Un pion par joueur pour marquer les points de victoire (PV).



Des jetons Temps déterminant la durée d’un cycle.

Jeton Temps

DÉFINITIONS

Cycle

Il existe deux types de cycles différents dans “Puissance & Faiblesse” : les cycles de Magie et les cycles d’Épée. Dans un cycle de Magie, les mages luttent pour prendre le pouvoir des provinces, tandis que dans un cycle d’Épée, ce sont les chevaliers qui s’affrontent. Ces deux types de cycle alternent continuellement : après un cycle de Magie vient un cycle d’Épée, suivi d’un nouveau cycle de Magie, et ainsi de suite. Pour chaque type de cycle, les pions actifs et les règles de voisinage sont différents.

Voisinage

Les règles de voisinage sont fondamentales dans “Puissance & Faiblesse” et elles diffèrent pour chaque type de cycle. Durant un **cycle d’Épée**, deux provinces sont considérées voisines si elles partagent **une frontière commune** (indépendamment des marqueurs qui s’y trouvent), car les soldats parcourent le pays à pied. Lors d’un **cycle de Magie**, les régions voisines sont celles qui possèdent un **marqueur de province identique**, puisque les pouvoirs des mages leur permettent de franchir n’importe quelles frontières ou obstacles.

Pions actifs

Les pions “actifs” diffèrent selon le cycle : lors d’un **cycle d’Épée**, tous les **chevaliers** (cubes) sont actifs, alors que durant un **cycle de Magie**, ce sont tous les **mages** (disques) qui sont actifs.

Pions passifs

Les pions passifs sont ceux qui ne sont pas actifs, c’est-à-dire les mages durant un cycle d’Épée, et les chevaliers pendant un cycle de Magie.

Province active

Une province est active lorsqu’il y a dessus **plus de pions actifs que de pions passifs**. En cas d’égalité, elle n’est pas considérée comme active (cela a son importance dans l’attribution des PV et la désignation du premier joueur).

Réserves

L’ensemble des pions qu’un joueur peut utiliser lors de son tour constitue sa réserve, posée de devant lui. Les renforts et nouvelles recrues sont pris dans le stock et placés dans la réserve.

Stock

Les pions qui ne sont ni dans la réserve ni sur le plateau forme le stock. Les joueurs y prennent les renforts et nouvelles recrues. Les victimes des combats et le paiement des enchères y retournent.

PRÉPARATION

Disposez **au hasard un marqueur de province** (tuiles rondes) sur chaque région et placez les marqueurs restant à côté du plateau. Chaque joueur forme une réserve de 6 pions de sa couleur composée de **3 mages** (disques) et de **3 chevaliers** (cubes).



Mélangez les tuiles Action face cachée, tirez-en **7 au hasard** et placez les face visible près du plateau. La partie commence par un **cycle de Magie**. Placez un **cube gris** sur la case indiquant le cycle de Magie. Disposez **4 cubes gris** sur le **sablier**.



Les marqueurs de PV sont placés sur la case zéro de la piste de score.

DÉROULEMENT D'UN CYCLE

Renforts

Chaque joueur prend **2 pions actifs**.

Durée du cycle

Retournez un **jeton Temps** et placez le nombre correspondant de **cubes gris sur le sablier**. Retournez autant de **tuiles Action** qu'indiqué par ce même jeton Temps, **plus 3**.

Tour du premier joueur

Le premier joueur du cycle est celui qui a actuellement le moins de PV. En cas d'égalité, c'est celui qui contrôle le moins de provinces actives. En cas de nouvelle égalité, il est tiré au sort.

Le premier joueur effectue **2 actions** parmi **4 possibles** (en cas d'égalité de PV, le premier joueur n'effectue qu'une seule action lors de son premier tour) :

PRENDRE UNE TUILE ACTION

Prendre **une des tuiles Action** face visible. Si cette tuile comporte un éclair  , l'action est réalisée immédiatement et un cube est retiré du sablier.

POSER UN PION

Placer **un pion actif** de sa réserve sur une province vide ou sous son contrôle.

RECRUTER

Prendre **2 (3 pour la première fois du cycle)** pions passifs. *Retirer un cube du sablier.*

UTILISER UNE OU PLUSIEURS TUILES ACTION

Appliquer les effets d'une ou plusieurs de ses tuiles Action. *Retirer un cube du sablier pour chaque action effectuée.*

Tour du second joueur

Effectuer **2 actions**

Nouveau tour du premier joueur

Effectuer **2 actions**

et ainsi de suite.

FIN DU CYCLE

Le cycle s'achève **dès l'instant où** le dernier cube gris est retiré du sablier ; cela peut être (et c'est généralement le cas) au milieu du tour d'un joueur. L'action qu'il vient d'entreprendre est tout de même réalisée.

Le joueur qui contrôle alors **le plus de provinces actives** remporte **1 PV**. En cas d'égalité, les deux joueurs marquent **1 PV**.

Si à ce moment un joueur a **12 points (points de victoire + nombre de régions actives contrôlées)**, il remporte la partie. Sinon un nouveau cycle commence.

RENFORTS

Au début d'un cycle, chaque joueur prend **2 pions actifs** du stock et les ajoute à sa réserve. Rappel : lors d'un cycle de Magie, les mages (disques) sont actifs, alors pour un cycle d'Épée, ce sont les chevaliers (cubes). Il n'y a que 16 pions actifs maximum par joueur, donc si l'un d'eux en possède déjà 15 ou 16 sur le plateau ou dans sa réserve, ses renforts seront réduits à 1 ou 0 pion. Les renforts ne sont acquis qu'au début du **cycle**, et en aucun cas au début du **tour** d'un joueur.



Puisque la partie débute par un cycle de Magie, les joueurs prennent 2 mages (disques), et chacun d'eux se retrouvent ainsi avec 5 disques (actifs) et 3 cubes (passifs).

RETOURNER UN JETON TEMPS

Au début de chaque cycle, on retourne un jeton Temps. Le chiffre sur ce jeton (de 3 à 8) indique le nombre de cubes gris à placer sur la case Sablier.

Note : pour le premier cycle, ne retournez pas de jeton, mais placez juste 4 cubes gris sur le sablier.

RETOURNER DES TUILES ACTION

Au début de chaque cycle, défaissez d'abord toutes les tuiles Action inutilisées lors du cycle précédent. Retournez ensuite un nombre de tuiles Action égal à la valeur du jeton Temps tout juste retourné **plus 3**. Par exemple, si vous venez de retourner un jeton Temps "7", vous devez dévoiler 10 tuiles Action. Placez-les face visible près du plateau. S'il n'y a plus assez de tuiles Action, mélangez et réutilisez les tuiles défaisées.

Note : pour le premier cycle, on retourne 7 tuiles Action (aucun jeton Temps n'est retourné au premier cycle).

TOUR DE JEU

Au cours d'un cycle, les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur est celui qui possède actuellement le moins de PV. Si les deux joueurs ont le même nombre de PV, le premier joueur est celui qui contrôle le moins de provinces actives. S'ils en contrôlent chacun le même nombre, le premier joueur est désigné au hasard (comme c'est le cas en début de partie).

Les joueurs peuvent généralement effectuer **2 actions** à leur tour. Cependant, si les joueurs ont le même nombre de PV au début du cycle, le premier joueur n'effectue qu'une seule action lors de son premier tour (c'est le cas en début de partie). Effectuez 1 ou 2 actions parmi les 4 possibles (**A-D**). Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Une même action peut également être effectuée deux fois.

Exemple : Orange et Blanc ont chacun 2 PV, mais Blanc contrôle 4 provinces actives contre seulement 2 pour Orange. Orange joue donc en premier lors du nouveau cycle, mais il n'a droit qu'à une seule action. Lors de ses prochains tours dans ce cycle, il aura de nouveau ses 2 actions normales.

A. Prendre une tuile Action

Prendre une des tuiles Action proposées face visible et l'ajouter à sa réserve. La plupart des tuiles Action sont d'abord placées devant vous pour d'être jouées ultérieurement (voir **D. Utiliser une tuile Action**), mais certaines tuiles doivent être utilisées **immédiatement**. Elles sont reconnaissables grâce à un symbole en forme d'éclair ⚡. Si un joueur prend une telle tuile, il en applique immédiatement les effets puis la défausse. Il peut alors effectuer une seconde action s'il s'agissait de sa première. Lorsqu'une tuile avec un éclair est jouée, on retire **toujours** un cube du sablier. S'il s'agit du dernier cube, le cycle prend fin, mais l'effet de la tuile est tout de même appliqué.

Il existe 3 différentes **tuiles Action à effet immédiat** ⚡

Ces tuiles sont toujours mises aux enchères :

Les deux joueurs misent simultanément et secrètement un nombre de pions actifs de leur réserve. Celui qui fait la meilleure offre remet les pions misés dans le stock, s'empare de la tuile et en applique immédiatement l'effet. L'autre joueur replace sa mise dans sa réserve.

Si les deux joueurs ont misé le même nombre de pions actifs, personne ne remporte la tuile. Cette dernière est défaussée, mais un cube est tout de même retiré du sablier, et cela compte comme un des 2 actions du joueur. Dans ce cas, les deux joueurs gardent les pions qu'ils ont misés.



Point de victoire : 1 PV est immédiatement mis aux enchères. Le gagnant avance son pion d'une case sur la piste de score.



Rébellion : La tuile est mise aux enchères. Le gagnant peut immédiatement retirer jusqu'à 2 pions (actifs et/ou passifs) de l'adversaire sur une même province (ils retournent dans le stock).



Changement de marqueur de province : La tuile est mise aux enchères. Le gagnant peut retirer un marqueur de province de la carte et le remplacer par un marqueur différent (s'il y en reste) de son choix. Le marqueur échangé peut se trouver dans une région contrôlée par l'adversaire.

B. Poser un pion

Placer un **pion actif** de sa réserve dans une province. Cette **région** peut être soit **vide**, soit **contrôlée** par le joueur, mais ne doit **pas déjà comporter plus de 3 pions** (actifs et passifs). Une province est considérée comme contrôlée par un joueur lorsqu'au moins un de ses pions est posé dessus. Les pions sur cette région peuvent être actifs ou passifs, mais celui posé par le joueur doit obligatoirement être un pion actif de sa réserve. Vous ne pouvez pas poser de pion dans une province où il y en a déjà plus de 3.

C. Recruter

Prendre **2 ou 3 pions passifs** du stock et les ajouter à sa réserve. **Un cube gris** est retiré du sablier ! S'il s'agit du dernier, le cycle prend fin. S'il ne reste pas assez de pions passifs dans le stock (*chaque joueur n'a que 16 pions de chaque type !*), le joueur en prend moins que prévu, voire aucun. Même s'il n'a plus de pions passifs en stock, un joueur peut choisir cette action dans le seul but de retirer un cube du sablier (il passe son tour, en quelque sorte). À chaque cycle, **le premier joueur à choisir cette action prend 3 pions passifs**. Pour le reste du cycle, cette action ne permet ensuite de prendre que 2 pions passifs.

***Note :** On ne peut recruter que des pions passifs, moins intéressants durant le cycle actuel. Le recrutement sert donc essentiellement à préparer le cycle suivant.*

D. Utiliser une ou plusieurs tuiles Action

Si un joueur choisit d'utiliser des tuiles Action, il peut en jouer autant qu'il le souhaite et effectuer ainsi plusieurs actions à la suite. Chaque tuile Action utilisée est ensuite défaussée et, **pour chacune d'elle, on retire un cube gris du sablier**. Si le dernier de ces cubes est retiré, le cycle prend fin, mais l'action de la tuile est tout de même accomplie.

Le joueur choisit une tuile Action de sa réserve et en applique les effets. Il peut ensuite en choisir une autre (jusqu'à qu'il n'en ait plus, qu'il ne souhaite plus en jouer, ou qu'il n'y ait plus de cubes sur le sablier). Vous pouvez donc attendre la résolution d'une action avant de décider si vous souhaitez utiliser une autre tuile, et laquelle.

DESCRIPTION DES TUILES

Tuiles Influence : Tuiles Action représentant les mêmes symboles que les marqueurs de province.



Ce sont les tuiles les plus importantes et les plus fréquentes : elles permettent d'effectuer une **action dans une province** comportant un **symbole identique**. Il y a donc quatre types de tuiles Influence : Château (jaune), Armure, (rouge), Tente (bleue) et Clefs (verte). Elles peuvent être utilisées de deux façons différentes : pour **RENFORCER** ou pour **RENVERSER**.



RENFORCER : Le joueur pose un pion de sa réserve (et non du stock) dans une **province soit vide, soit qu'il contrôle déjà** (même si ce n'est qu'avec des pions passifs). Le marqueur de cette région doit représenter le **même symbole** que la tuile Influence. Le nombre de pions déjà présents sur cette province n'a pas d'importance.



Note sur le renforcement : Cette action semble identique à l'action B "Poser un pion", mais elle permet de poser plusieurs pions actifs si vous avez les tuiles adéquates (et qu'il y a assez de cubes sur le sablier et de pions dans votre réserve). Elle permet également de jouer dans une région dans laquelle se trouvent déjà plus de 3 pions.



RENVERSER : Le joueur peut renverser une province adverse à condition que son marqueur soit identique à la tuile Influence et qu'il soit en position de majorité. Un joueur est considéré majoritaire lorsque le total de ses pions actifs dans les régions voisines est supérieur à la somme des pions (actifs et passifs) dans cette province et des pions actifs de l'adversaire dans les provinces voisines.

Cela peut paraître complexe, mais c'est en réalité très simple. Il y a deux choses à ne pas oublier : tous les pions actifs des provinces voisines sont comptés, mais selon le cycle, les règles de voisinage appliquées sont différentes. Dans un cycle d'Épée, seules les régions avec une frontière commune sont considérées comme voisines, tandis que lors d'un cycle de Magie, seules les régions avec un marqueur identique sont voisines. Deuxièmement, les pions actifs dépendent également du cycle. Dans un cycle d'Épée, seuls les cubes (chevaliers) sont actifs, dans un cycle de Magie, ce sont les disques (mages).

Procédez ainsi : l'attaquant choisit une province, joue la tuile Influence correspondante et compte toutes ses pièces actives dans les régions voisines. Puis il en déduit le nombre de pions (actifs et passifs) présents dans la province attaquée, ainsi que le total des pions actifs de l'adversaire dans les régions voisines. Si le résultat est positif (1 ou plus), le joueur peut renverser son adversaire. Les pions du défenseur doivent quitter la province ; un d'entre eux peut battre en retraite vers une région voisine vide ou occupée par le même joueur.

Note : Là encore, les règles de voisinage dépendent du cycle en cours.

Les autres pions perdus sont remis dans le stock. S'il est impossible de déplacer un pion dans une région voisine, ils sont tous remis dans le stock. L'attaquant pose ensuite un (et un seul)



pion actif de sa réserve (et non du stock) sur la province désertée. S'il ne veut, ou ne peut, pas poser ce pion, la région reste inoccupée.

Exemple : Lors d'un cycle d'Épée, Orange peut renverser la région D s'il joue une tuile Influence jaune (Château). Le pion de Blanc pourrait alors fuir vers les régions B ou C.

Orange ne peut pas renverser la région B : il a 4 pions actifs avoisinants, tandis que le défenseur a 2 pions sur la région attaquée, plus 1 pion actif dans la région D et 1 autre dans la région C, ce qui fait également un total de 4.

Durant un cycle de Magie, Blanc peut renverser la région F s'il utilise une tuile Influence rouge (Armure). Il possède 2 pions actifs dans la région C, qui est voisine de la région F lors d'un cycle de Magie (marqueurs identiques). Le pion orange ne pourrait fuir nulle part puisque Orange ne contrôle aucune province voisine (avec un symbole Armure). Blanc ne peut pas renverser les régions A ou G.



Bonus : Jouer une tuile Bonus confère au joueur l'équivalent d'un pion supplémentaire jusqu'à la fin du cycle en cours lors du calcul des renversements (en attaque et en défense) sur une province ayant le même symbole.



Exemple (voir l'image précédente) : Lors d'un cycle de Magie, Orange peut renverser la région B en jouant une tuile Influence bleue (Tente) et une tuile Bonus bleue (Tente) (il faut alors retirer 2 cubes du sablier). Il possède désormais 2 pions actifs (mages) dans les régions A et G, ainsi qu'un bonus de 1, pour un total de 3.

Les tuiles Bonus peuvent également être utilisées pour **recruter** (voir page suivante).



Mouvement : Peut être utilisée pour redistribuer ses propres pions entre deux provinces voisines. Les règles de voisinage dépendent là encore du cycle en cours. Seuls vos propres pions peuvent être déplacés, mais il peut s'agir de pions actifs comme de pions passifs. Vous pouvez déplacer tout ou partie de vos pions sur les deux régions. Il est possible d'en laisser une inoccupée.

Exemple (voir l'image précédente) : Lors d'un cycle d'Épée, Blanc joue une tuile Mouvement et déplace ses 2 mages de la région C vers D, et son chevalier de D vers C.

Les tuiles Mouvement peuvent également être utilisées pour **recruter** (voir page suivante).



Déplacement maritime : Peut être utilisée pour déplacer tout ou partie de ses propres pions d'une province côtière à une autre (déserte ou occupée par le même joueur). Les régions n'ont pas à être voisines et leurs marqueurs n'importent pas. Le déplacement ne se fait que dans un seul sens (contrairement aux tuiles Mouvement). Une province peut être laissée inoccupée.

Exemple : Orange joue une tuile Déplacement maritime et envoie son chevalier de la région A vers F.

Les tuiles de Déplacement maritime peuvent également être utilisées pour **recruter** (voir page suivante).

Note : Les tuiles Mouvement et Déplacement maritime sont le seul moyen de déplacer des pions sur le plateau (à l'exception de la fuite d'un pion après un renversement). Contrairement à de nombreux jeux, le mouvement n'est pas une action de base dans "Puissance & Faiblesse".



Merlin : Peut être utilisée comme une tuile Influence de son choix (Château jaune, Armure rouge, Tente bleue ou Clefs vertes) ou pour **recruter** (voir page suivante).



Serpent : Peut être utilisée lors du tour de l'adversaire pour annuler les effets d'une tuile Action. Cette dernière est défaussée sans être effectuée, mais un cube gris est tout de même retiré du sablier. Un serpent ne peut être joué que s'il reste au moins un autre cube sur le sablier, puisque qu'il faudra également en retirer un pour jouer cette tuile. C'est la seule tuile qui peut être jouée en dehors de son tour.

Une tuile Serpent peut également être utilisée lors de son propre tour pour **recruter** (voir page suivante).



Recrutement : Certaines tuiles Action (Serpent, Merlin, Mouvement, Déplacement maritime et Bonus) peuvent être utilisées pour recruter à la place de leur effet normal. Les pions que vous pouvez recruter sont indiqués sur chaque tuile. Ces recrues sont prises dans le stock et ajoutées à votre réserve. Un cube gris est retiré du sablier comme d'habitude. Les cartes Merlin et Serpent vous permettent de recruter au choix 2 chevaliers ou 2 mages.

Exemple : Orange joue une tuile Déplacement marin et prend un pion actif et un pion passif dans le stock.

FIN DE CYCLE ET FIN DE PARTIE

Dès que tous les cubes gris ont été retirés du sablier, le cycle prend fin. Il faut alors compter le **nombre de provinces actives contrôlées** par chaque joueur. Celui qui en contrôle **le plus** reçoit **1 PV**. En cas d'égalité, les deux joueurs reçoivent 1 PV.

Une province est considérée comme active si elle comporte **plus de pions actifs que de pions passifs**.

Il faut ensuite regarder si un joueur remplit les conditions de victoire :

Un joueur remporte la partie si, à la fin d'un cycle, il a **12 points** (ou plus) : **chaque PV et chaque province active contrôlée** valent **1 point**. S'il contrôle suffisamment de régions actives, il est possible qu'un joueur gagne en ayant moins de PV que son adversaire.

Si aucun des deux joueurs n'a gagné, un nouveau cycle commence. Après un cycle de Magie vient un cycle d'Épée, puis un nouveau cycle de Magie, et ainsi de suite. Le nouveau cycle débute avec l'arrivée des Renforts.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Cycle d'Épée : Un jeton Temps "4" est retourné, 4 cubes sont placés sur le sablier et 7 (4+3) tuiles Action sont retournées. Les deux joueurs prennent leurs Renforts de 2 chevaliers dans le stock et les ajoutent à leur réserve.



Orange commence le cycle (puisque'il n'a que 2 PV contre 3 pour Blanc). Il a 2 actions. D'abord, il décide de prendre une des 7 tuiles Action visibles (*Action A*), puis il pose un chevalier de sa réserve dans la région H (*Action B*).

À son tour, Blanc choisit d'abord de Recruter (*Action C*) et prend donc 3 pions passifs (mages). Il en a droit à 3 car c'est la première fois que cette action est choisie lors de ce cycle. Il retire un cube gris du sablier. Comme seconde action, Blanc pose un chevalier dans la région B (*Action B*).

C'est à nouveau à Orange de jouer et il pose un chevalier en H (*Action A*) et décide ensuite d'utiliser une ou plusieurs tuiles Action (*Action D*). Il joue d'abord une tuile Influence jaune (Château) afin de renverser la région D (il retire un cube gris du sablier). Blanc recule son pion vers C. Orange pose alors un chevalier de sa réserve en D. Puis Orange joue une tuile Mouvement et déplace 3 pions de E vers D (et retire le troisième et avant-dernier cube gris du sablier). Finalement, il joue une tuile Influence rouge (Armure) afin de renverser la

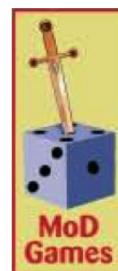
région C (6 contre 5) (et il retire le dernier cube du sablier). Blanc peut reculer un pion vers la région B, mais les autres retournent dans le stock. Orange peut alors placer un chevalier de sa réserve en C. Le cycle est terminé et le joueur qui contrôle le plus de provinces actives (Orange) reçoit 1 PV.

La partie continue avec un cycle de Magie, que Blanc commence (les deux joueurs ont le même nombre de PV, mais Blanc a moins de régions active que Orange), mais avec une seule action.

© 2007 MOD Games
steding@mod-games.de

Auteur : Andreas Steding
Illustration & Conception graphique : Richard van Vugt

Traduction (v.1 - 15/09/2007) : mattintheweb@gmail.com





© 2007 MOD Games

Auteur : Andreas Steding

Illustration & Conception graphique : Richard van Vugt