



BELAAD

La contrée de la plume et de l'épée



# Au nom de Dieu

Islima Games présente...

## Table des matières

Un peu d'histoire .....	3
Chapitre I - Matériel du jeu .....	4
Chapitre II - Mise en place du jeu .....	8
Chapitre III - Déroulement d'une partie .....	9
Chapitre IV - Règles du jeu .....	10
Chapitre V - Utilisation des Épées .....	22
Chapitre VI - L'Ordre des Hashashins .....	22
Chapitre VII - Fin de partie et décompte des points .....	25
Guide des érudits .....	28
Description des capacités des personnages du Royaume .....	44
Description des capacités des personnages du Peuple .....	45
Description des capacités des personnages de l'Ordre .....	46
Décompte des points des érudits .....	47
Description des cartes Hashash .....	49
Guide de référence rapide des actions primaires et secondaires .....	50

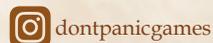
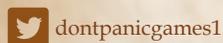
## Équipe de production

Développement et édition : Islima Games  
Chef de projet : Majid Karimi  
Concepteur du jeu : Ehsan Nazarzadeh  
Consultant sur le projet : Majid Ghaderi  
Conception graphique : Molk Studio  
Directeur artistique : Mostafa Moamavand  
Illustrations : Kamyar Nasirifard, Davood Diba,  
Hamid Saeed

Version française par Don't Panic Games  
Président : Cedric Littardi  
Directeur Éditorial : Sébastien Rost  
Chef de projet : Nicolas Lion  
Traduction : Maïlys Lejosne  
Adaptation graphique : Eve Kéréman,  
Vincent Joassin  
Correction : Christine Chevalier-Boyer  
Chammard  
Communication : Sarah Hembert  
Fabrication : Nicolas Aubry (Synergy Games)



\* Ce livret de règles est plutôt conséquent, car nous avons voulu faciliter sa lecture en incorporant de nombreuses illustrations.





## Un peu d'histoire

L'histoire de «Belaad» est librement inspirée d'un des âges d'or de l'islam et du Moyen-Orient. À cette époque, de nombreux érudits se font connaître et leurs inventions et découvertes commencent à attirer l'attention.

À cette époque, le Royaume, conscient de la puissance du savoir, est déterminé à embaucher ces érudits pour renforcer son règne et engranger plus de profits. Cependant, le Peuple a remarqué les intentions du sultan et de ses courtisans et il décide de se soulever contre lui. En effet, le Peuple veut que les érudits utilisent leurs découvertes scientifiques pour améliorer le bien-être de la population et l'aider à surmonter ses problèmes. Durant le conflit entre le Royaume et le Peuple, une nouvelle secte nommée l'Ordre des Hashashins voit le jour. Cette secte croit que le pouvoir engendre la corruption et doit être éliminé. Elle est convaincue que laisser les découvertes scientifiques aux mains du Royaume soumettrait le Peuple à encore plus d'injustice et d'oppression.

Les Hashashins croient aussi qu'aux mains du Peuple, ces découvertes risqueraient d'être perverties, car le Peuple est ignorant et incapable de garder ses possessions. Par conséquent, leurs croyances les poussent à assassiner les érudits.

«Belaad, la contrée de la plume et de l'épée» narre l'histoire d'un royaume où un groupe d'ambitieux courtisans utilise le prestige de la plume et le tranchant de l'épée pour amasser de l'influence et de la richesse au détriment du bien-être du Peuple et de la prospérité de la contrée.

Qui sortira triomphant de cet affrontement ?





## Chapitre I - Matériel du jeu

### Plateaux Personnage (14 plateaux):

Chacune des trois factions comporte des personnages possédant chacun ses capacités uniques : le Royaume (5 plateaux), le Peuple (5 plateaux) et l'Ordre (4 plateaux). Chaque personnage possède son plateau individuel sur lequel vous trouverez quelques informations et son nom inscrit dans une rosace de couleur. La rosace est de couleur bleue pour le Royaume, de couleur verte pour le Peuple et de couleur rouge pour l'Ordre. Les losanges vides en haut du plateau (1) sont des emplacements pour les jetons blancs et orange tandis que les emplacements en bas du plateau (2) peuvent uniquement accueillir des jetons orange. Au centre du plateau (3) se trouve une illustration du personnage, et le symbole qui lui est associé se trouve tout en haut (4). La capacité spéciale du personnage est inscrite sur un parchemin sous l'illustration à côté de son nom (5). Le symbole ⚡ (6) signifie que la capacité spéciale du personnage a un effet immédiat. Le symbole ⚙️ (7) signifie que la capacité spéciale du personnage a un effet permanent. Ces capacités restent actives tant qu'il y a un jeton orange placé dans l'emplacement en bas du plateau Personnage.

4





### Cartes Érudit (30 cartes):

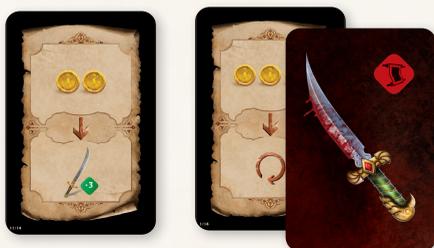
Le but du jeu est d'embaucher les érudits les plus intéressants parmi ces cartes. Chaque carte Érudit comporte une illustration en son centre (1) et dans la partie inférieure sont inscrits son nom et les points qu'elle rapporte dans les deux rubans (2). Le ruban supérieur (3) montre le coût d'embauche de chaque érudit pour les factions du Royaume et du Peuple. Remarque : certaines cartes Érudit comportent des symboles (4) exclusivement dédiés à la faction de l'Ordre.



### Cartes Combat (24 cartes):

Ces cartes sont utilisées durant les combats et sont réparties en trois catégories :

1. Les cartes vertes (1), qui augmentent la puissance militaire (16 cartes).
2. Les cartes rouges (2), qui diminuent la puissance militaire (4 cartes).
3. Les cartes grises (3), qui entraînent la défaite immédiate de l'un des deux opposants et mettent fin au combat (4 cartes).



### Cartes Hashash (14 cartes):

Seule la faction de l'Ordre peut utiliser les cartes Hashash qui lui octroient des capacités spéciales supplémentaires.

### Cartes Action (57 cartes):

Les cartes Action constituent le moteur principal du jeu. Chaque carte Action possède 3 sections distinctes. La partie supérieure des cartes Action (1) montre les Actions primaires, tandis que la partie inférieure (2) montre les Actions secondaires qui sont possibles quand vous les jouez.

La partie centrale (3) montre le coût que vous devez payer pour réaliser les Actions secondaires.





### Épées (5 exemplaires):

Les Épées constituent une des composantes décisives du jeu et peuvent être utilisées de trois manières différentes :

- ◆ Durant les combats
- ◆ Pour embaucher certains Érudits
- ◆ Pour annuler des symboles 

• Le nombre d'Épées est limité et s'il n'y en a plus dans la réserve, vous ne pouvez plus en récupérer.



### Pièces (50 exemplaires):

Le jeu utilise des Pièces d'or de valeur 3 (1) et de valeur 1 (2) et des Sceaux Royaux (3). Les pièces constituent le principal atout des joueurs pour atteindre la victoire. Les Pièces d'or servent à embaucher les érudits. Les Sceaux Royaux sont plutôt utilisés pour réaliser des Actions secondaires.

• Le nombre de Pièces d'or et de Sceaux Royaux est illimité. Si la réserve tombe à zéro, vous pouvez utiliser des marqueurs de n'importe quel type pour les remplacer.



(13 pièces)



(12 pièces)



(25 sceaux)

### Sac (1 sac):

Les jetons blancs et orange sont placés dans le sac et les joueurs les piochent au hasard pendant la partie.



### Règle du jeu (1 livret):

Ce livret de règles va vous guider pour apprendre à jouer.



### Le Guide des érudits:

Le livret de règles inclut aussi un guide contenant des informations succinctes sur les érudits et leurs inventions et découvertes.

- La lecture de ce guide n'est pas nécessaire pour apprendre à jouer.



### Aides de jeu (7 cartes):

Ces cartes résument les règles du jeu et vous aident à vous en souvenir tout au long de la partie.



### Jetons en bois (70 exemplaires):

Les jetons blancs (50 exemplaires) doivent être placés uniquement dans la partie haute du plateau Personnage et augmentent la puissance de sa capacité spéciale.

Les jetons orange (20 exemplaires) peuvent être placés dans la partie basse du plateau Personnage pour activer sa capacité spéciale.



Gagner des revenus  
(12 jetons)



Gagner de l'influence  
(7 jetons)



(20 jetons)



Recruter  
(7 jetons)



Augmenter sa puissance militaire  
(13 jetons)



Voler  
(11 jetons)



## Chapitre II - Mise en place du jeu

**1** Placez les plateaux Personnage au centre de la zone de jeu en les regroupant par faction.

**2** Mélangez les cartes Érudit, mettez de côté 10 cartes et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Placez ensuite les 20 cartes restantes face cachée dans un angle de la zone de jeu et révélez 5 cartes.

**3** Mélangez les cartes Combat et placez-les face cachée dans un autre angle de la zone de jeu.

**4** Placez les Pièces d'or et les Sceaux Royaux ainsi que les Épées dans la réserve (dans un espace dédié de la zone de jeu) à portée de tous les joueurs.

**5** Placez tous les jetons blancs et orange dans le sac puis placez le sac au centre de la zone de jeu à portée de tous les joueurs.

**6** Distribuez à chaque joueur 1 Pièce d'or, 1 Sceau Royal et 4 cartes Action.

**7** Divisez les cartes Action restantes en trois piles plus ou moins équivalentes. Placez-les face visible au centre de la zone de jeu. Désignez aussi un emplacement dédié à la pile de défausse.

**8** Mélangez les cartes Hashash et placez-les face cachée à proximité des plateaux Personnage de la faction de l'Ordre.

La mise en place est maintenant terminée. Répartissez ensuite les joueurs dans les différentes factions. Si vous êtes un nombre pair de joueurs, la moitié des joueurs constitue la faction du Royaume et l'autre moitié la faction du Peuple. Le placement des joueurs doit alterner entre

les deux factions. En d'autres termes, chaque joueur doit être assis entre deux joueurs de la faction adverse. Si vous êtes un nombre impair de joueurs (3 ou 5), l'un des joueurs joue la faction de l'Ordre et le reste des joueurs est réparti équitablement entre les factions du Royaume et du Peuple comme décrit ci-dessus. De la même manière, les joueurs doivent être encadrés par deux joueurs de factions adverses (le joueur de l'Ordre doit ainsi être assis entre un joueur du Royaume et un joueur du Peuple). C'est le plus jeune joueur de la faction du Royaume qui commence la partie. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, c'est la faction du Royaume qui commence la partie.

**Les joueurs ne doivent pas révéler leurs cartes Action. Si vous êtes un nombre pair, rangez le matériel de l'Ordre dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.**



## Chapitre III - Déroulement d'une partie

Belaad est très facile à jouer. Vous avez tous 4 cartes Action en main. À votre tour, jouez une carte de votre main, puis repiochez une carte Action sur n'importe quelle pile de cartes Action de la zone de jeu (étape 7 de la mise en place). Tous les joueurs doivent avoir en permanence 4 cartes en main. Une partie se compose de 4 générations. À chaque génération, révéléz 5 cartes Érudit (étape 2 la mise en place) que les joueurs du Royaume et du Peuple vont essayer d'attirer et d'embaucher. L'Ordre va quant à lui essayer de les assassiner. Il vous faudra gagner des Pièces d'or pour embaucher le plus d'érudits possible avant la fin de la quatrième génération qui met fin à la partie. Comme précisé précédemment (étape 2 la mise en place), au début de la partie, 5 cartes Érudit sont révélées lors de la première génération. Au cours de la partie, les joueurs vont réunir des érudits. Dès que 3 érudits de la première génération ont été embauchés ou assassinés, les 2 cartes restantes sont défaussées et vous passez à la génération suivante. De nouveau, révéléz 5 cartes Érudit et de nouveau, dès que 3 d'entre eux ont été embauchés ou assassinés, les cartes restantes sont défaussées et une nouvelle génération commence.



La partie continue ainsi jusqu'à la fin de la quatrième génération. La faction ayant accumulé le plus de points remporte alors la partie. La faction de l'Ordre n'est en jeu qu'à 3 ou 5 joueurs et a des objectifs distincts. Pour remporter la victoire, elle doit assassiner un certain nombre d'érudits avant la fin de la partie (fin de la quatrième génération). Si elle y arrive avant la fin de la quatrième génération, la partie se termine immédiatement et elle remporte la victoire. Si l'Ordre n'arrive pas à assassiner suffisamment d'Érudits avant la fin de la quatrième génération, il perd la partie et on décompte les points du Royaume et du Peuple pour déterminer le vainqueur.

## Chapitre IV - Règles du jeu

C'est toujours la faction du Royaume qui commence la partie, puis on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, sélectionnez une carte Action de votre main et jouez-la. Pour jouer votre carte, révélez-la face visible au centre de la table (sur la pile de défausse) et réalisez les actions inscrites dessus. Piochez ensuite la carte visible sur le dessus d'une des trois piles de cartes Action de la zone de jeu et ajoutez-la à votre main.

10

Si après qu'un joueur a pioché sa carte, une des trois piles est vide, mélangez la pile de défausse avec les cartes des deux piles restantes et divisez une fois de plus les cartes Action en trois piles à peu près équivalentes (placez-les face visible). Vous devez toujours avoir 4 cartes en main durant la partie.

### Description des Actions

Chaque carte Action possède deux actions distinctes :

#### Actions primaires

Les Actions primaires peuvent être réalisées dès que la carte est jouée.

#### Actions secondaires

Pour réaliser des Actions secondaires, vous devez d'abord en payer le coût (en Pièces d'or ou en Sceaux Royaux). Si vous payez le coût demandé, vous pouvez réaliser l'Action primaire et l'Action secondaire pendant votre tour dans l'ordre de votre choix. Dans la suite, nous allons expliquer les différents types d'actions. Elles sont aussi résumées à la fin de ce livret.



Les Actions primaires et secondaires sont optionnelles.



En jouant cette carte Action, le joueur récupère dans la réserve le nombre de Pièces d'or inscrit dessus.

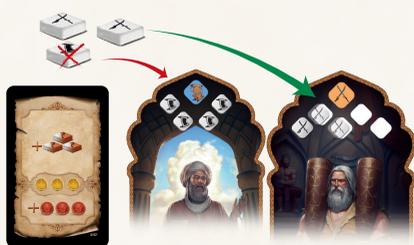


En jouant cette carte Action, le joueur récupère dans la réserve le nombre de Sceaux Royaux inscrit dessus.

Dans une partie à 4 ou 6 joueurs où les factions du Royaume et du Peuple comportent 2 ou 3 joueurs chacune, chaque joueur possède sa propre réserve de pièces. Si un joueur n'a pas assez de pièces pour payer une Action, il peut utiliser les pièces d'un des autres membres de sa faction avec son autorisation.

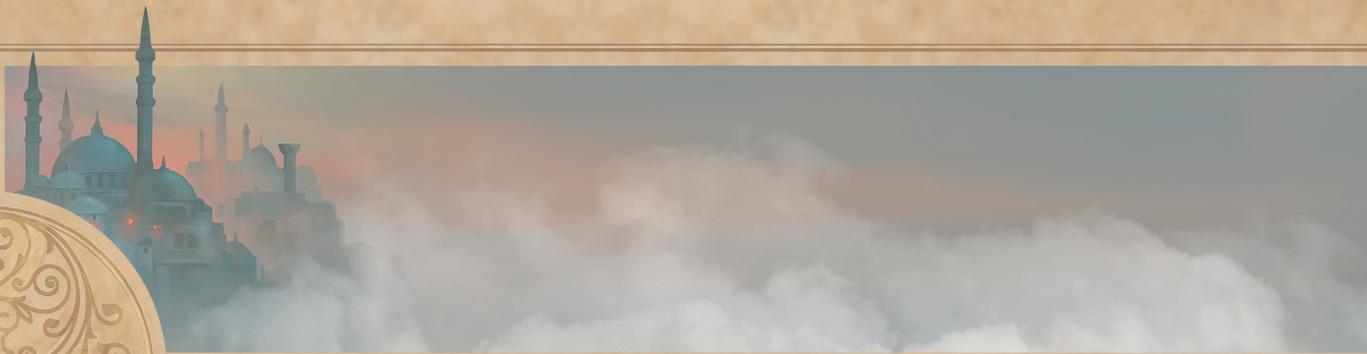


Cette carte Action vous permet de piocher au hasard dans le sac le nombre de jetons spécifié et de les placer sur les plateaux Personnage de votre faction. Les jetons blancs doivent être placés dans les emplacements dédiés dans la partie haute des plateaux Personnage en fonction du symbole inscrit dessus. Si tous les emplacements du haut d'un plateau Personnage sont remplis, le jeton est défaussé et remis dans le sac.



Dans cet exemple, les 3 jetons piochés dans le sac sont blancs, vous devez donc les placer dans la partie supérieure des plateaux Personnage. Les 2 jetons  sont placés sur le plateau Personnage du Héros du peuple. Mais le jeton  est défaussé et remis dans le sac, car il n'y a plus d'emplacement libre sur le plateau Personnage du Prêcheur.

Les jetons orange sont normalement placés dans la partie basse des plateaux Personnage pour activer leur capacité spéciale. Ils peuvent cependant être aussi placés dans la partie haute des plateaux Personnage (à la place des jetons blancs).



Placez un jeton orange dans la section inférieure du plateau Personnage pour activer sa capacité spéciale. Le jeton reste alors dans son emplacement et la capacité spéciale du personnage ne peut pas être réactivée tant que l'emplacement est pris. Une fois que tous les emplacements orange dans la partie inférieure des plateaux Personnage sont remplis, retirez tous les jetons orange des personnages de votre faction et remettez-les dans le sac. Vous pouvez alors de nouveau activer les capacités spéciales des personnages de votre faction en plaçant de nouveaux jetons orange dans les emplacements dédiés de leur plateau.



12

Dès que tous les emplacements orange de la partie basse des plateaux Personnage d'une faction sont occupés, retirez tous les jetons orange des plateaux Personnage et remettez-les dans le sac à la fin du tour du joueur en cours. Par exemple, si vous piochez dans le sac 2 jetons orange et qu'il ne reste qu'un seul emplacement libre dans la partie basse de vos plateaux Personnage, vous pouvez placer un jeton dans le dernier emplacement libre et l'autre dans la partie supérieure d'un des plateaux Personnage. Sinon remettez-le dans le sac. Après avoir placé un jeton orange dans le dernier emplacement libre de la partie basse des plateaux Personnage, vous ne pouvez pas remettre directement les jetons orange dans le sac et placer votre deuxième jeton orange dans un emplacement libéré. Dans cette situation, vous devez placer le second jeton dans un emplacement libre de la partie haute d'un de vos plateaux Personnage ou le remettre dans le sac.



Les cartes Action possédant un symbole de personnage vous permettent d'activer la capacité du personnage correspondant de votre faction.

S'il y a 2 ou 3 symboles sur la carte Action, vous ne pouvez en choisir qu'un seul à réaliser.

Dans ce qui suit, nous vous expliquons l'activation des 5 symboles.



Une carte Action possédant ce symbole active le **Trésorier**, l'**Homme de confiance** ou le **Hashash** (en fonction de votre faction) et permet au personnage de récupérer des Pièces d'or dans la réserve. Le nombre de pièces récupérées grâce à cette action dépend du nombre de symboles présents sur le plateau Personnage correspondant.

Tous les plateaux Personnage comportent au moins une fois le symbole en question. En plaçant pendant la partie des jetons piochés dans le sac, le nombre de symboles de chaque personnage augmente. En d'autres termes, les symboles et sont identiques.



En jouant cette carte et en sélectionnant le symbole , vous activez votre Trésorier et récupérez 4 Pièces d'or dans la réserve.



Cette carte Action vous permet de voler à un joueur d'une faction adverse le même nombre de Pièces d'or que de symboles présents sur le plateau Personnage du Shérif, du Philanthrope ou de l'Espionne.

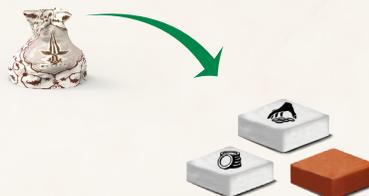
Si le joueur visé possède moins de Pièces d'or que le nombre de symboles dont vous disposez sur votre personnage, vous ne pouvez voler que ce qu'il possède. Vous ne pouvez pas récupérer les pièces restantes chez un autre joueur ou dans la réserve.



Dans cet exemple, le nombre de symboles de votre faction indique que vous pouvez voler 3 Pièces d'or, mais vous n'en récupérez que 2, car votre adversaire ne possède que 2 Pièces d'or.



Une carte Action possédant ce symbole active le Vizir, le Prêcheur ou le Grand maître de la secte et vous permet de piocher dans le sac le même nombre de jetons que le nombre de symboles  présents sur votre plateau Personnage. Vous pouvez ensuite les placer dans les emplacements libres correspondants de vos plateaux Personnage (règle identique à l'Action .



14



En jouant cette carte Action, vous pouvez embaucher un érudit dans votre faction. Après avoir joué cette carte Action, vous pouvez choisir un des érudits de la zone de jeu et payer son coût en Pièces d'or à la réserve. Vous pourrez ensuite le récupérer et le placer près de vos plateaux.

**Si vous n'avez pas assez de pièces pour embaucher un érudit, vous pouvez compléter avec des pièces appartenant aux autres membres de votre faction.**

Les symboles  apparaissant sur les plateaux Personnage du Sultan et du Bahloul permettent de diminuer le coût d'embauche des érudits. Le coût d'embauche des érudits est réduit par le nombre de symboles  présents sur les plateaux Personnage de votre faction.



**Vous pouvez embaucher un érudit en jouant cette carte Action et sélectionnant le symbole . Par exemple, vous devez payer 10 Pièces d'or à la réserve pour embaucher Khayyam. Cependant, comme il y a 4 symboles  sur le plateau Personnage du Bahloul, vous payez 4 Pièces d'or de moins et pouvez embaucher Khayyam pour seulement 6 Pièces d'or.**



Jouer cette carte déclenche un combat. Après avoir joué cette carte, vous choisissez un adversaire et placez la pioche de cartes Combat face cachée devant lui.

**Dans une partie à 4 ou 6 joueurs, vous pouvez uniquement engager un combat avec le joueur assis à votre gauche. Dans une partie à 3 ou 5 joueurs, vous sélectionnez d'abord une faction ennemie (le Royaume, le Peuple ou l'Ordre) puis vous entamez le combat avec le joueur le plus proche de vous (sur votre gauche).**

Avant de commencer un combat, chaque adversaire possède une certaine puissance militaire. La puissance militaire de chaque joueur est déterminée par le nombre de symboles  sur les plateaux Personnage du **Commandant**, du **Héros du peuple** ou de l'**Assassin**. Après avoir calculé la puissance militaire initiale des deux opposants, commencez à révéler des cartes Combat. Le but est d'augmenter sa puissance militaire, car c'est le joueur avec la plus grande puissance militaire qui vaincra.

C'est le joueur avec la puissance militaire la plus faible qui commence. Il peut piocher des cartes jusqu'à avoir plus de puissance militaire que son adversaire. Puis, c'est l'autre joueur (qui a désormais la puissance militaire la plus faible) qui joue son tour de combat et ainsi de suite. Chaque joueur peut choisir à son tour de combat l'une des 2 actions suivantes :

**1 Capituler et mettre fin au combat :**

Le combat se termine si l'un des adversaires capitule. Dans ce cas, son opposant remporte le combat et reçoit sa Prise de guerre. La Prise de guerre est expliquée p. 16.

**2 Révéler une carte Combat :**

Si le joueur possédant la puissance militaire la plus faible ne décide pas de capituler, il doit révéler la carte du dessus de la pioche de cartes Combat. Le nombre inscrit sur la carte Combat est ajouté ou soustrait à la puissance militaire de sa faction (le nombre inscrit sur les cartes Combat peut être positif ou négatif). Après avoir révélé des cartes et si la nouvelle puissance militaire du joueur dont c'est le tour devient supérieure à celle de son adversaire, alors le tour de combat passe à ce dernier, car il a désormais la puissance militaire la plus faible. Ce joueur peut à son tour choisir l'une de ces 2 actions.



**En cas d'égalité, considérez que la puissance militaire de l'agresseur (le joueur qui a joué la carte Action initiant le combat) est inférieure à celle du défenseur. C'est donc le tour de combat de l'agresseur.**

Le combat continue ainsi et peut se terminer de 3 façons différentes :

❶ Si l'une des deux parties en présence capitule. Le vainqueur remporte alors une Prise de guerre.

❷ Si l'un des adversaires révèle à son tour une carte Combat possédant un symbole .

Le joueur qui révèle cette carte perd le combat, quelle que soit sa puissance militaire.

Dans ce cas, le vainqueur récupère non seulement sa Prise de guerre, mais choisit aussi l'un des personnages de la faction vaincue et retire tous les jetons (orange et blancs) de son plateau Personnage et les remet dans le sac.

❸ Quand il n'y a plus de cartes Combat. Si cela arrive, c'est le joueur possédant la plus grande puissance militaire à ce moment-là qui remporte le combat (en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne) et qui récupère sa Prise de guerre.

#### **Prise de guerre :**

Il existe deux types de Prises de guerre en fonction de l'identité du vainqueur : si c'est l'agresseur ou le défenseur.

#### **Si l'agresseur remporte le combat :**

Le joueur regarde secrètement la prochaine carte Combat (sur le dessus de la pile de cartes Combat) et la place face cachée près de sa zone de jeu (il ne doit pas la révéler aux autres joueurs). À la fin de la partie, sa faction ajoutera le nombre de points de victoire militaire inscrit sur le haut de cette carte à son total de points de victoire.

#### **Si le défenseur remporte le combat :**

S'il reste des Épées dans la réserve, le joueur en récupère une et la place près de sa zone de jeu (l'utilisation des Épées est expliquée p. 22).

Dans tous les cas, à la fin de chaque combat, il faut remélanger les cartes Combat défaussées avec la pioche de cartes Combat restantes pour former une nouvelle pioche de cartes Combat.



### Exemple de combat entre les factions du Royaume et du Peuple



Dans cet exemple, le joueur de la faction du Royaume commence la partie avec une Épée qu'il peut utiliser.

Étape	Tour de combat	Puissance militaire de la faction du Royaume	Puissance militaire de la faction du Peuple	Différence
1	Royaume	3	5	+2 en faveur du Peuple
2	Royaume	5	5	+0 en faveur du Peuple
3	Royaume	6	5	+1 en faveur du Royaume
4	Peuple	6	4	+2 en faveur du Royaume
5	Peuple	6	9	+3 en faveur du Peuple
6	Royaume	6	9	+3 en faveur du Peuple
7	Royaume	11	9	+2 en faveur du Royaume
8	Peuple	11	9	+2 en faveur du Royaume

Le joueur de la faction du Royaume initie un combat avec un joueur de la faction du Peuple (le joueur assis à sa gauche) en jouant une carte Action possédant le symbole .

On détermine d'abord la puissance militaire des deux opposants en regardant les symboles sur les plateaux Personnage du Héros du peuple et du Commandant. La puissance militaire initiale des deux joueurs est de 5 à 3 en faveur du Peuple (1). Le joueur possédant la puissance militaire la plus faible (le Royaume) révèle la carte Combat du dessus de la pile de cartes Combat {+2} et la puissance du Royaume passe à 5 (2). Ensuite, c'est le joueur dont la puissance militaire est la plus faible qui doit révéler la prochaine carte Combat. Les deux factions étant maintenant à égalité, c'est à l'agresseur (le Royaume) de révéler une carte. Souvenez-vous qu'au lieu de révéler une carte, n'importe quel opposant peut choisir à son tour de capituler et mettre fin au combat.



Le combat continue (3, 4, 5) jusqu'à ce que la faction du Royaume dont la puissance militaire est de 6 (face au 9 du Peuple) perde le combat en révélant une carte . Cependant, en défaussant son Épée, il annule l'effet de la carte et le combat continue (6) (l'utilisation des Épées est détaillée p. 22).

La faction du Royaume révèle ensuite une nouvelle carte {+5} qui modifie l'équilibre et fait passer la puissance militaire de 11 à 9 en sa faveur (7). Finalement, la faction du Peuple révèle une carte et ne possède pas d'Épée pour en annuler l'effet. Cela met fin au combat et c'est le Royaume qui en sort vainqueur (8). Le combat s'étant soldé par une carte , le perdant retire tous les jetons orange et blancs d'un de ses plateaux Personnage (au choix du vainqueur). Le vainqueur remporte alors une Prise de guerre et récupère la carte du dessus de la pile de cartes Combat, la regarde secrètement et la place à proximité de sa zone de jeu. Le nombre inscrit en haut de cette carte s'ajoutera au total de points de victoire du Royaume en fin de partie.

18



La carte Action possédant ce symbole vous permet d'activer la capacité de n'importe quel symbole de l'un de vos personnages (////). Elle est résolue de la même manière que //// pour tous les personnages.



Cette action vous permet de choisir un personnage d'une faction adverse, de retirer tous les jetons blancs et orange placés sur son plateau Personnage et de les remettre dans le sac (résolution identique au symbole apparaissant sur les cartes Combat).



Une fois cette action réalisée, toutes vos Pièces d'or et celles des autres membres de votre faction sont transférées au Trésor. Le Trésor de chaque faction est contrôlé par le Trésorier, l'Homme de confiance ou le Hashash. Le symbole inscrit sur la partie inférieure de leur plateau Personnage vous le rappelle.

Pour transférer des pièces dans le Trésor, il suffit de placer les pièces sur le plateau Personnage de votre faction comportant le symbole . Les pièces déposées dans le Trésor ne peuvent pas être volées. Si vous voulez dépenser les pièces du Trésor (pour réaliser n'importe quelle action), vous devez d'abord récupérer les pièces du Trésor de votre faction, puis vous pouvez utiliser vos pièces et si nécessaire celles des autres membres de votre faction.



Cette action secondaire renforce les symboles du personnage (jusqu'à la fin de cette action). Par exemple, une carte Action possédant le symbole  vous permet de récupérer le même nombre de pièces dans la réserve que de symboles  sur le plateau du personnage correspondant de votre faction. Si vous décidez d'utiliser simultanément cette action secondaire, le nombre de symboles  de ce personnage augmente de 2, vous pouvez donc récupérer 2 pièces supplémentaires dans la réserve.

(La puissance militaire du Héros du peuple est dans ce cas de 7)

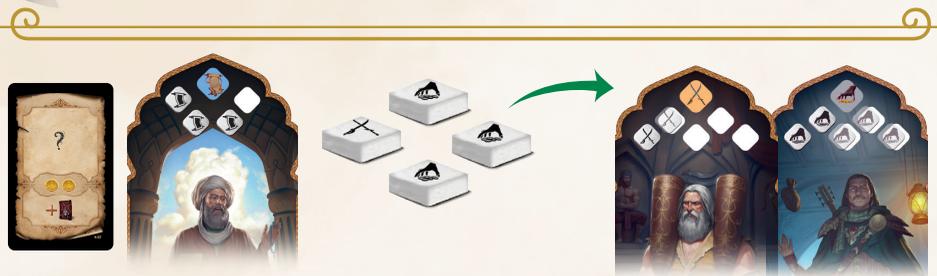


En jouant cette carte et en choisissant l'action , vous entamez un combat. Si vous dépensez 2 Sceaux Royaux pour réaliser l'Action secondaire, votre Héros du peuple gagne temporairement 2 symboles  supplémentaires, votre puissance militaire augmente donc de 2 pour ce combat.



En réalisant cette action, vous pouvez immédiatement choisir une des trois cartes Action du dessus des piles de cartes Action et réaliser les actions inscrites sur cette carte.

Cette action vous permet uniquement de réaliser l'Action primaire et l'Action secondaire inscrites sur l'une des trois cartes Action face visible dans la zone de jeu. Elle ne permet en aucun cas de prendre cette carte ou de la défausser. Cependant, après avoir réalisé la ou les actions de la carte Action choisie, à la fin de votre tour, rien ne vous empêche de l'ajouter à votre main selon la règle usuelle.



20

Cette carte Action vous permet d'activer la capacité de n'importe quel symbole d'un personnage de votre faction. Dans le cas présent, avant de réaliser l'Action primaire, vous avez réalisé l'Action secondaire (en payant 2 Pièces d'or) afin de réaliser les actions d'une des 3 cartes Action face visible. En choisissant la carte de gauche et en réalisant son Action primaire, vous piochez d'abord 4 jetons dans le sac (car il y a 4 symboles  sur le plateau du Prêcheur) et vous les placez sur le plateau Personnage correspondant. Maintenant, au vu du nombre de symboles sur le plateau du Philanthrope, vous pouvez choisir comme Action primaire de votre carte  et voler 6 Pièces d'or à un adversaire (au lieu de seulement 3 avant la résolution de l'Action secondaire).



En choisissant cette action, vous pouvez créer un combo en sélectionnant une carte Action possédant la même action. Remarquez cependant que vous pouvez utiliser chaque carte Action une seule fois par tour.



Vos ressources au moment de jouer cette carte Action



En jouant cette carte Action, vous commencez par récupérer 4 Pièces d'or dans la réserve (1). Puis, en payant 2 Pièces d'or à la réserve (2), vous activez son Action secondaire et pouvez réaliser les actions d'une des 3 cartes Action disponibles sur le dessus des piles de cartes Action. Si vous choisissez la carte de gauche et décidez de réaliser d'abord son Action primaire de , vous pouvez embaucher un érudit. Cependant, avant cela, vous décidez de réaliser l'Action secondaire de cette carte en payant 2 Sceaux Royaux (3). Vous pouvez désormais sélectionner une des deux cartes Action disponibles restantes et réaliser ses Actions. Cette fois-ci, vous choisissez la carte centrale et récupérez 3 Pièces d'or dans la réserve en résolvant son Action primaire (4). Vous possédez désormais assez de Pièces d'or pour embaucher l'érudit ibn Hayyan avec l'Action primaire de  de la carte de gauche des piles de cartes Action. Votre Sultan possédant 3 symboles , vous devez payer uniquement 7 Pièces d'or à la réserve pour embaucher ibn Hayyan.





## Chapitre V - Utilisation des Épées

Utiliser une Épée ne compte pas comme une Action. Vous avez 3 façons de le faire :

- 1 Annuler l'effet du symbole  d'une carte Combat (pour empêcher l'élimination de tous les jetons du plateau d'un personnage de votre faction) et continuer le combat comme si de rien n'était.
- 2 Annuler l'effet d'une Action secondaire de  jouée par un adversaire (pour empêcher l'élimination de tous les jetons du plateau d'un personnage de votre faction).
- 3 Embaucher un érudit en dépensant des Épées. Sur certaines cartes Érudit apparaît aussi le symbole Épée (comme ceci ) en plus des Pièces d'or. Pour embaucher cet érudit, vous pouvez dépenser des Épées à la place des Pièces d'or.

Pour embaucher un érudit en dépensant des Épées, vous n'avez pas besoin d'un tour complet. Vous pouvez payer une ou deux Épées à la réserve (selon le nombre indiqué sur la carte Érudit) et obtenir l'érudit avant ou après avoir joué votre carte Action.

Certains érudits ne peuvent pas être embauchés en dépensant des Épées (car il n'y a pas d'Épée sur leur carte). Vous ne pouvez embaucher qu'un seul érudit par tour. Par exemple, si vous embauchez un érudit en utilisant la carte Action  Vous ne pouvez embaucher qu'un seul érudit par tour. Chaque joueur garde ses Épées séparément de celles des autres membres de sa faction. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser les Épées des autres membres de votre faction pour annuler l'effet d'une carte Combat . Vous ne pouvez pas non plus embaucher un érudit en dépensant les Épées des autres membres de votre faction durant votre tour.

## Chapitre VI - L'Ordre des Hashashins

Les règles de l'Ordre sont identiques à celles des autres factions à quelques exceptions près. Cette section décrit les spécificités de cette faction.

- ◆ Quand la faction de l'Ordre pioche dans le sac un jeton blanc comportant le symbole , elle le défausse immédiatement et le remet dans le sac, car aucun personnage de l'Ordre ne possède ce symbole.
- ◆ Dans une partie à 5 joueurs, le joueur de l'Ordre possède une main de 5 cartes (au lieu de 4). Le joueur doit aussi jouer 2 cartes Action durant son tour. Il choisit ensuite 2 nouvelles cartes parmi les 3 faces visibles sur les piles de cartes Action et les ajoute à sa main. Les cartes sont piochées l'une après l'autre, le joueur peut donc piocher.

◆ Les cartes Hashash constituent une des spécificités de l'Ordre. Au dos de chaque carte Hashash apparaît un symbole (🏰 / ⚔️ / 🦅 / 🏰). Quand vous piochez une carte Hashash, vous devez la placer sous le plateau Personnage correspondant (visible par tous les joueurs). Chaque carte Hashash possède des capacités uniques que le joueur de l'Ordre peut utiliser pendant son tour en plus de ses cartes Action. Chacune des cartes Hashash ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

- Vous trouverez la description détaillée des cartes Hashash p. 49.

**Vous pouvez mettre ces cartes en jeu en activant la capacité du personnage Hashash inscrite dans la partie inférieure de son plateau.**

**Pour utiliser la capacité des cartes Hashash, il suffit de payer le nombre de pièces requis à la réserve. Elles ne nécessitent pas de jeton orange au contraire des capacités spéciales inscrites dans la partie inférieure des plateaux Personnage.**

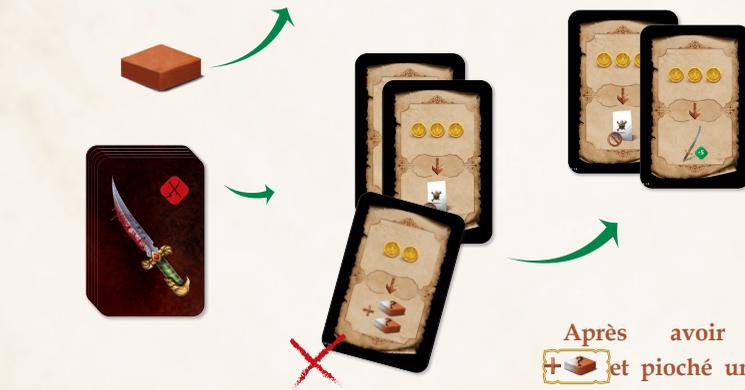
◆ Si un symbole 🦅 (apparaissant sur une carte Combat ou activé comme Action secondaire par un adversaire) vous oblige à défausser tous les jetons d'un des plateaux Personnage de la faction de l'Ordre, défaussez aussi les cartes Hashash placées sous le plateau et remettez-les sous la pioche de cartes Hashash.

- ◆ La faction de l'Ordre ne peut à aucun moment gagner d'Épée durant la partie.

◆ Si le joueur de l'Ordre remporte un combat, il reçoit une Prise de guerre différente des autres factions. L'Ordre ne peut obtenir en guise de Prise de guerre ni Épée ni points de victoire d'une carte Combat. Sa Prise de guerre consiste à pouvoir assassiner 1 symbole d'un personnage ennemi (1 jeton). Le joueur de l'Ordre choisit 1 jeton sur un des plateaux Personnage de la faction vaincue et le place dans sa zone de jeu. Ces jetons restent dans sa zone jusqu'à la fin de la partie et sont considérés comme des personnages assassinés.

◆ L'Ordre doit activer la capacité de son personnage Grand maître de la secte pour assassiner un érudit (en plaçant un jeton orange au bas de son plateau Personnage). Cette capacité lui permet de récupérer l'érudit de son choix (parmi ceux révélés) en payant 4 Pièces d'or et de le placer dans sa zone de jeu. Le joueur de l'Ordre garde ces cartes jusqu'à la fin de la partie. Ce sont des érudits assassinés.





Dans cet exemple, le symbole  $\times$  est inscrit au dos des 2 cartes sélectionnées. De ce fait, les cartes doivent être placées face visible sous le plateau Personnage de l'Assassin.

Après avoir réalisé l'Action  et pioché un jeton orange dans le sac, vous pouvez le placer en bas du plateau Personnage du Hashash et utiliser ainsi sa capacité spéciale. En activant cette capacité, vous piochez 3 cartes de la pioche de cartes Hashash et en choisissez 2 parmi les 3. Placez ensuite les 2 cartes choisies sous les plateaux Personnage de votre faction. Défaussez la troisième carte sous la pioche de cartes Hashash. Le symbole inscrit au dos de la carte Hashash vous indique sous quel plateau Personnage la placer.



Points gagnés lors des combats.

### Points de victoire militaire

Les points de victoire militaire sont obtenus grâce aux cartes Combat collectées en tant que Prise de guerre.

Voici un exemple de décompte final pour le Royaume ou le Peuple.



La partie se termine par l'embauche du troisième érudit de la dernière génération. Le vainqueur est la faction possédant le plus de points de victoire (scientifique & militaire). Pour compter vos points, commencez par placer sur la table toutes vos cartes Érudit et additionnez leurs points immédiats. Comme vous pouvez le voir, les symboles Sciences principaux rapportent ici 16 points. Pour décompter les points bonus, il faut remplir séparément les conditions inscrites en bas de chaque carte Érudit. La première carte (1) accorde 1 point en échange de 3 Sceaux royaux. La deuxième carte

(2) accorde 1 point en échange de 3 pièces (n'importe quelle combinaison de Pièces d'or et de Sceaux). La troisième carte (3) accorde 1 point en échange de 2 Pièces d'or. La quatrième carte (4) n'accorde pas de point supplémentaire. Selon le tableau des points bonus ci-dessus, les 3 dernières cartes (5) qui possèdent des symboles de spécialités identiques accordent 5 points. S'il reste à votre faction uniquement les pièces indiquées ici (6), il faut essayer de les répartir afin de remporter le maximum de points bonus sur les trois premières cartes (1, 2, 3).

Ici, vous attribuez 3 Sceaux royaux à la carte (1) et 2 Sceaux royaux et 1 Pièce d'or à la carte (2). Comme il ne vous reste qu'une seule Pièce d'or, la carte (3) ne vous rapporte aucun point bonus. Ainsi, en additionnant les 2 points bonus accordés par les cartes (1) et (2), ainsi que les 5 points bonus accordés par les symboles identiques des 3 dernières cartes (5), vous obtenez 7 points bonus, soit un total de 23 points de victoire scientifique. Les cartes Combat possédant des points , , et , les points de victoire militaire de cette faction s'élèvent à 4. Le score final de cette faction est donc de 27.



En cas d'égalité entre les factions du Royaume et du Peuple, le vainqueur est la faction possédant le plus d'Épées. S'il y a encore égalité, c'est la faction qui possède le plus de Pièces d'or qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, les deux factions partagent la victoire.

# Au nom de Dieu

Islima Games présente...

## Table des matières

Un peu d'histoire .....	3
Chapitre I - Matériel du jeu .....	4
Chapitre II - Mise en place du jeu .....	8
Chapitre III - Déroulement d'une partie .....	9
Chapitre IV - Règles du jeu .....	10
Chapitre V - Utilisation des Épées .....	22
Chapitre VI - L'Ordre des Hashashins .....	22
Chapitre VII - Fin de partie et décompte des points .....	25
Guide des érudits .....	28
Description des capacités des personnages du Royaume .....	44
Description des capacités des personnages du Peuple .....	45
Description des capacités des personnages de l'Ordre .....	46
Décompte des points des érudits .....	47
Description des cartes Hashash .....	49
Guide de référence rapide des actions primaires et secondaires .....	50

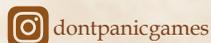
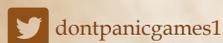
## Équipe de production

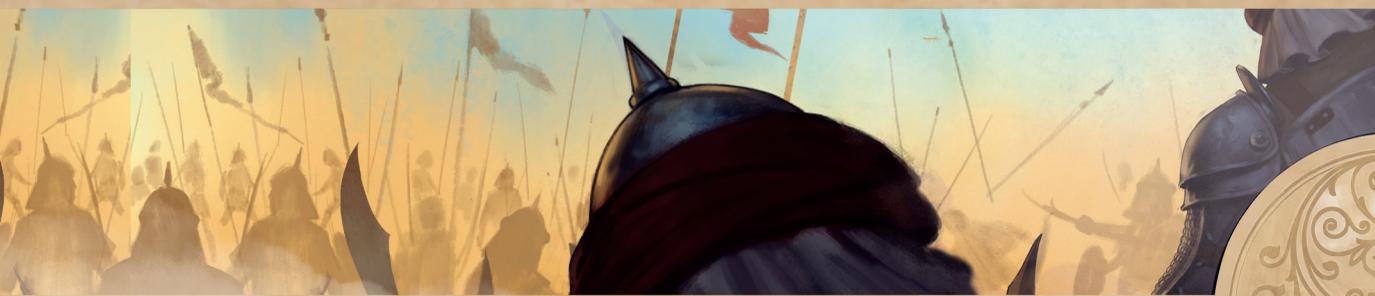
Développement et édition : Islima Games  
Chef de projet : Majid Karimi  
Concepteur du jeu : Ehsan Nazarzadeh  
Consultant sur le projet : Majid Ghaderi  
Conception graphique : Molk Studio  
Directeur artistique : Mostafa Moamavand  
Illustrations : Kamyar Nasirifard, Davood Diba,  
Hamid Saeed

Version française par Don't Panic Games  
Président : Cedric Littardi  
Directeur Éditorial : Sébastien Rost  
Chef de projet : Nicolas Lion  
Traduction : Maïlys Lejosne  
Adaptation graphique : Eve Kérémián,  
Vincent Joassin  
Correction : Christine Chevalier-Boyer  
Chammard  
Communication : Sarah Hembert  
Fabrication : Nicolas Aubry (Synergy Games)



\* Ce livret de règles est plutôt conséquent, car nous avons voulu faciliter sa lecture en incorporant de nombreuses illustrations.





B) Si l'Ordre remplit ses conditions de victoire, cela peut aussi déclencher la fin de partie. La faction de l'Ordre l'emporte uniquement si les cartes Érudit qu'il a assassinées comportent 6 symboles Science (🔪) activés. Dans ce cas, la partie se termine immédiatement et la faction de l'Ordre remporte la partie. Cette condition ne nécessite pas de décompte des points. Les conditions de victoire de l'Ordre sont totalement différentes de celles des autres factions et peuvent être remplies uniquement AVANT la fin de la quatrième génération (fin de partie standard). Si la partie se termine sans que l'Ordre n'ait rempli ses conditions de victoire, il perd définitivement et le vainqueur ne peut être que le Royaume ou le Peuple. Vous trouverez ci-dessous un exemple de fin de partie déclenchée par l'Ordre, et ses conditions de victoire.



Les symboles Sciences principaux inscrits dans ce bandeau comptent comme des points pour la faction de l'Ordre.

Les points scientifiques bonus de la rangée inférieure des cartes Érudit ne sont pas comptés.

Vous jouez la faction de l'Ordre et mettez fin à la partie en vous emparant d'un quatrième érudit (Zahrawi) et en l'assassinant. Dans ce cas, vous possédez donc 9 symboles Sciences, mais seuls 7 d'entre eux sont activés et donc pris en compte. Pour activer les symboles Sciences des érudits, vous devez assassiner des jetons blancs comportant les symboles présents en haut des cartes Érudit. En d'autres termes, en plus d'assassiner des érudits, vous devez aussi assassiner des jetons durant la partie (avant ou après l'érudit) comportant des symboles identiques pour pouvoir comptabiliser les points octroyés par les cartes Érudit. Pour remporter la victoire, il faut avoir activé 6 symboles Sciences. Dans cet exemple,

Firnas, Ibn Haytham et Zahrawi sont activés (car vous avez récupéré les jetons des symboles correspondants), mais Rasis est inactif, car vous n'avez pas de jeton pour l'activer. Les 2 points qu'il aurait pu rapporter ne sont donc pas pris en compte. Dans cet exemple, au moment où vous récupérez Zahrawi, l'Ordre obtient un total de 7 symboles Sciences activés et remporte immédiatement la partie. Les informations inscrites au bas des cartes Érudit ne s'appliquent pas à la faction de l'Ordre. Un jeton 📍 assassiné peut être utilisé pour remplacer n'importe quel jeton blanc pour activer les symboles Sciences d'un érudit. Si l'Ordre assassine le troisième érudit de la quatrième génération, la partie prend fin.