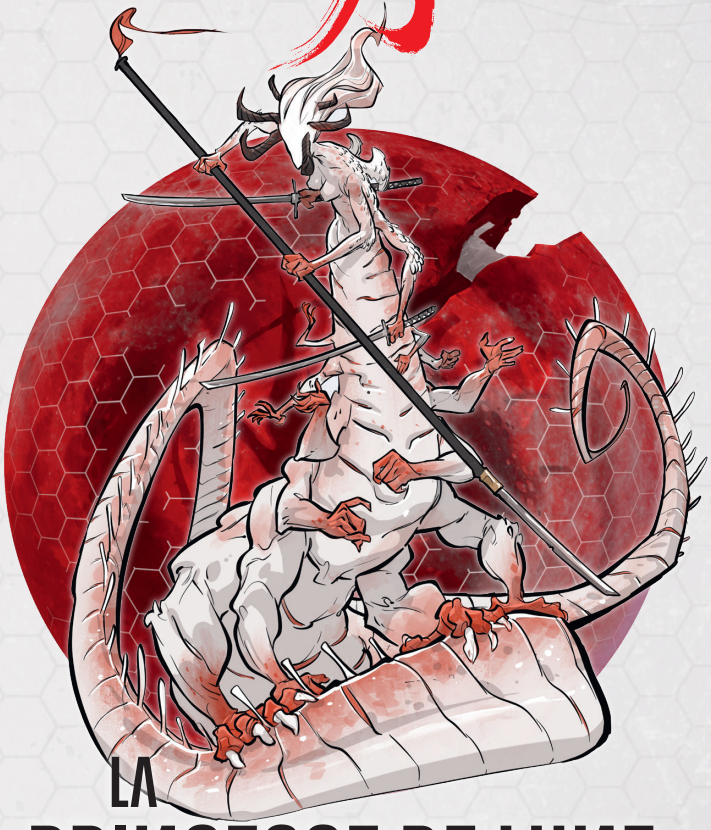
TSUKUYUMI

FULL MOON DOWN



LA PRINCESSE DE LUNE

EXTENSION

RÈGLES

>>> SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
MATÉRIEL	3
MISE EN PLACE	4
MODE COOPÉRATIF	8
MANCHE DE JEU ET ACTIONS DES JOUEURS	10
PHASE BLANCHE	12
PHASE NOIRE	12
ONI SPÉCIAUX	14
ATTAQUE DES ONI	18
CHOIX DES JOUEURS	22
COMBATTRE LES ONI	23
FAQ	25
AIDE DE JEU	(DERNIÈRE PAGE)

>>> INTRODUCTION

La Princesse de Lune est l'incarnation d'une immense puissance. En l'honneur de son père, le grand Tsukuyumi, elle mène les Oni sur le champ de bataille. Avec son armée, elle veut conquérir le monde au nom de son père.

L'extension **LA PRINCESSE DE LUNE** transforme les Oni et en fait une faction indépendante dont le score est décompté et qui peut gagner la partie en tant que faction non contrôlée par les joueurs. Les Oni gagnent des points de victoire, attaquent les joueurs selon différents schémas et peuvent gagner la partie s'ils ont le plus de points de victoire.

Cette extension peut être ajoutée au jeu de base pour jouer aux modes de jeu du jeu de base, au nouveau mode coopératif ou en solo.

COMPATIBILITÉ

Cette extension requiert le jeu de base **TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE**.

LA PRINCESSE DE LUNE permet de jouer avec toutes les factions éditées précédemment (avant septembre 2019). Elle ne doit pas être combinée avec les modules suivants : Mascottes, missions Oni, cartes Pouvoir Oni, objectifs alternatifs et avantages de départ.

Note sur les Oni légendaires : cette extension peut être jouée avec tous les Oni légendaires édités précédemment. Si vous n'avez pas les figurines correspondantes, vous pouvez jouer avec les tuiles fournies dans cette extension.

IMPORTANT ! NOTEZ BIEN QUE CE LIVRE DE RÈGLES A ÉTÉ CONÇU EN CONSIDÉRANT QUE VOUS CONNAISSEZ LES RÈGLES DU JEU DE BASE (TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE).

L'extension LA PRINCESSE DE LUNE peut être jouée de trois manières différentes :

Mode Coopératif : vous pouvez jouer à TSUKUYUMI en mode coopératif, où tous les joueurs doivent se battre ensemble contre les Oni. Les Oni sont contrôlés par une « intelligence artificielle » qui rend la vie dure aux joueurs.

Mode Solo : cette variante permet de jouer seul à TSUKUYUMI.

Jeu de base avec Princesse de Lune : vous pouvez également intégrer la Princesse de Lune à une partie du jeu de base, en tant qu'Oni légendaire. Elle pimentera vos parties.

>>> MATÉRIEL

66 cartes format standard

9 cartes Modification, 30 cartes Action, 1 carte Princesse de Lune (pour l'intégrer à une partie du jeu de base), 15 cartes Riposte Oni, 1 carte Combat *La Princesse de Lune*

27 cartes format tarot

4 cartes Momentum, 7 cartes Princesse de Lune, 7 cartes Manche Oni, 9 cartes Oni légendaire

20 silhouettes Oni

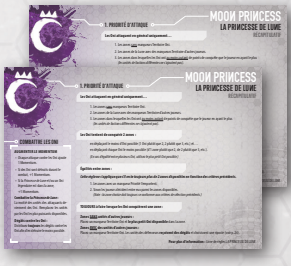
1 *Princesse de Lune*, 7 Oni légendaires, 4 *petits Oni*, 4 *Oni moyens*, 4 *grands Oni*

2 marqueurs Zone de départ

pour les Sentinelles et les Seigneurs de la mer perdue

28 marqueurs Priorité

1 figurine *Princesse de Lune*



4 aides de jeu

(recto-verso)

2 marqueurs Momentum

>>> MISE EN PLACE

Les illustrations présentent le jeu avec les silhouettes Oni. L'extension LA PRINCESSE DE LUNE est jouable soit avec les silhouettes Oni, soit avec les figurines Oni.

5 Cartes Action

6 Piste Momentum

7 Marqueurs Priorité

8 Préparez les pioches

1 Choisissez une faction

Chaque joueur choisit une faction et prend tout le matériel correspondant. Laissez de côté les cartes Mission et *Événement de faction*, les Mascottes et les objectifs alternatifs. À la place, chaque joueur prend la carte Modification de cette extension correspondant à sa faction. Les joueurs doivent tenir compte de ces modifications de règles !

2 Préparez les Oni

En mode coopératif, utilisez le nombre de Oni suivant :

7 grands Oni

12 *Oni moyens*

15 *petits Oni*

7 Oni légendaires

N'utilisez jamais plus de 34 Oni + 7 Oni légendaires. Remettez les Oni en surplus dans la boîte, ils ne serviront pas lors de cette partie.

3 Préparez le plateau

Placez la Lune au milieu de la table et placez un *petit Oni* et un *Oni moyen* sur chacune de ses zones. La *Princesse de Lune* est placée à n'importe quelle intersection de la bordure violette de la Lune.

Prenez **7 tuiles** par joueur : prenez 1 Terrain fertile et 6 tuiles Zone au hasard par joueur. Mélangez-les puis placez-les en cercles autour de la Lune. Vous pouvez ajuster la difficulté en modifiant le nombre de tuiles Zone (voir p. 9). Pour le mode solo, utilisez **12 tuiles Zone** (1 Terrain Fertile et 11 tuiles au hasard).

Note : Si vous voulez intégrer l'extension APRÈS LA CHUTE, n'utilisez PAS les tuiles Rivière et Zone toxique.

4 Zones et unités de départ

Chaque joueur place sa zone de départ selon les règles spécifiques de sa faction puis place **un seul marqueur Territoire** sur une zone adjacente. Il répartit ensuite, comme il le souhaite, ses unités de départ sur cette zone de départ et les zones adjacentes à cette zone et/ou adjacentes à sa zone de départ. Attention aux Barrages.

EXCEPTION

Seigneurs de la mer perdue : Choisissez 2 zones de départ et placez un marqueur Territoire sur chacune d'elles. Puis placez votre marqueur spécial **Zone de départ** de cette extension sur l'une d'elles.

Sentinelles : Placez votre marqueur spécial **Zone de départ** de cette extension sur l'un de vos Portails.

Les marqueurs Zone de départ comptent comme des zones de départ pour les déplacements des Oni et de la Princesse de Lune, ainsi que pour le décompte de fin de partie.

5 Cartes Action

Chaque joueur reçoit **5 cartes Action** face cachée, en sélectionne une et passe les cartes restantes à son voisin de gauche, comme d'habitude.

6 Piste Momentum

Prenez la piste Momentum correspondant au nombre de joueurs. Placez le marqueur Momentum sur la case 1.

7 Marqueurs Priorité

Placez un marqueur Priorité sur chaque zone suivante : chaque zone adjacente à une **zone de départ**, chaque **Terrain fertile**, chaque **zone *Radioactive*** et au **centre de la Lune**.

8 Préparez les pioches

Triez les cartes par type et mélangez chaque pile séparément :

Cartes Princesse de Lune

Cartes Manche Oni

Cartes Riposte Oni

Cartes Riposte de la dernière manche

Cartes Oni légendaire

Séparez bien les cartes Riposte Oni spécifiques à la dernière manche des autres et mélangez chaque pioche séparément. Les cartes Riposte de la dernière manche remplacent les cartes Riposte standard pour la dernière manche.

Conseils pour la préparation de votre première partie

Voici quelques conseils pour la mise en place de votre première partie.

Les Oni attaquent préférentiellement les zones adjacentes aux zones de départ des joueurs, qui leur rapportent plus de PV. Plus il y a de zones adjacentes à votre zone de départ, plus les Oni pourront marquer des PV. Ainsi, placez plutôt votre zone de départ de sorte à leur offrir le moins de zones adjacentes possible.

Ne placez pas votre zone de départ trop loin de la Lune. Ce serait un grand désavantage. La Lune est contrôlée par les Oni en début de partie. Conquérir la Lune est l'un des principaux objectifs des joueurs.

Partie à 2 joueurs et mode solo

Si vous jouez à 2 joueurs ou seul, ne piochez que 3 cartes Action en début de partie, choisissez-en une et défaussez les autres. À la fin de chaque manche, piochez 3 nouvelles cartes Action, choisissez-en une et défaussez les autres. Vous ne passez pas les cartes à votre voisin dans ces configurations.

Présentation du mode coopératif

En mode coopératif, les joueurs vont devoir accomplir de nouveaux objectifs liés à cette extension, LA PRINCESSE DE LUNE. Vous devez déplacer et faire attaquer les Oni selon les directives de l'IA et de ses cartes Oni.

Ce dernier élément ajoute une part de hasard à TSUKUYUMI. Vu que le jeu de base était plutôt dépouillé d'éléments aléatoires, nous espérons que ce nouveau mode de jeu bousculera vos habitudes tout en renouvelant votre plaisir de jeu. Certains éléments du jeu de base ont été conservés mais d'autres ont été simplifiés pour rendre cette expérience plus accessible.

NOTE

Certaines mécaniques simplifiées en mode coopératif font de ce mode de jeu l'outil parfait pour présenter le jeu à de nouveaux joueurs. Les joueurs expérimentés sont ici plus à même d'aider les débutants qu'en jouant contre eux.

>>> MODE COOPÉRATIF

BUT DU JEU

Une partie coopérative contre la Princesse de Lune en difficulté normale dure 3 manches.

À la fin de la troisième manche, la partie s'arrête et le camp avec le plus de PV remporte la partie : soit les Oni, soit les joueurs. Les PV de tous les joueurs sont ajoutés et le total est comparé au score des Oni.

Variante plus longue/plus facile

Vous pouvez également jouer en 4 manches, comme pour le jeu de base, mais cela rend la partie bien plus facile pour les joueurs.

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

RÈGLE D'OR :
Suivez le décompte de l'extension LA PRINCESSE DE LUNE et non celui du jeu de base (voir p. 11, aide de jeu et dos du livret) !

Zones

Pour les joueurs, toutes les zones valent 1 PV, peu importe qu'il s'agisse d'un Terrain fertile ou d'un Terrain dévasté.

Au contraire, les Oni reçoivent les PV habituels, comme lors du décompte final du jeu de base pour les joueurs (2 PV par **Terrain *fertile***, 0 PV par zone dévastée ou *Toxique*, etc.).

Notez que les zones *Tsukuyumi* sont considérées par défaut comme étant contrôlées par les Oni. Les zones de la Lune sont donc contrôlées par les Oni en début de partie et leur rapportent des PV en fin de partie, à moins que les joueurs ne viennent conquérir ces zones. Les marqueurs Territoire des joueurs prennent le dessus dans ce cas.

Missions et objectifs de faction

Les cartes Mission et les objectifs de faction ne sont pas utilisés dans ce mode de jeu.

Objectifs de manche

Chaque carte Manche Oni présente un objectif que les joueurs peuvent remplir lors la manche en cours. Si les joueurs remplissent l'objectif en fin de manche, ils placent le nombre de marqueurs Territoire correspondants sur le plateau Points de victoire. Ces marqueurs valent 1 PV chacun lors du décompte final.

Autres sources de PV

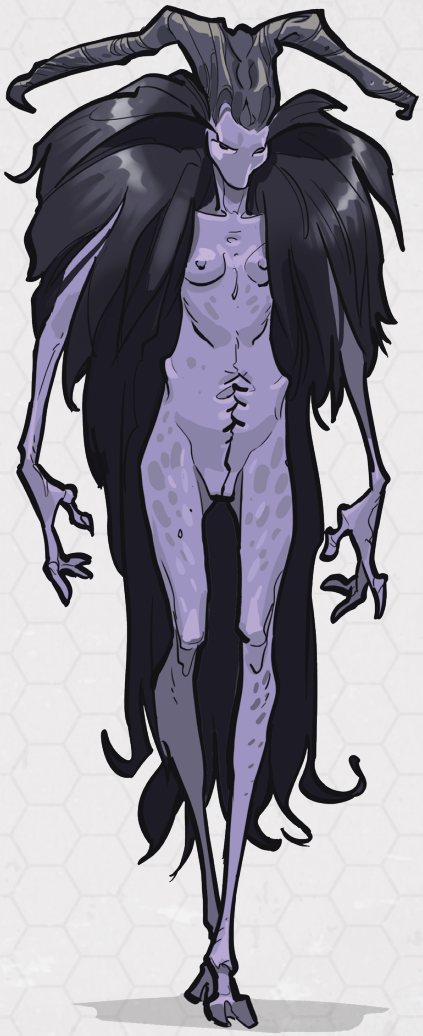
Il n'est pas possible de gagner des points de victoire provenant d'autres sources, comme détruire un Rejeton ardent, les cartes *Combat Rituel* des Sentinelles ou *Paix des profondeurs* des Seigneurs de la mer perdue. Si vous devez gagner des points de victoire qui ne correspondent pas à ce qu'il est possible de faire avec cette extension, ignorez-les.

Oni légendaire / Princesse de Lune

La *Princesse de Lune* ainsi que chaque Oni légendaire présent sur le plateau en fin de partie rapporte 1 PV aux Oni.

Points de victoire des Oni

Si les Oni ont remporté des PV par ailleurs, n'oubliez pas de les ajouter à leur score.



Règles nouvelles et règles modifiées

Toutes les nouvelles règles et tous les ajustements par rapport au jeu de base sont décrits dans cette section. Les règles auxquelles elle ne fait pas référence restent strictement identiques au jeu de base.

Difficulté

Vous pouvez changer la difficulté du mode coopératif de LA PRINCESSE DE LUNE en mettant plus ou moins de tuiles Zone en jeu lors de la mise en place. Plus vous placez de tuiles, plus le jeu sera facile. Moins vous placez de tuiles, plus le jeu sera difficile.

***Exemple** : Pour une partie à 3 joueurs, vous utilisez normalement 21 tuiles Zone. Vous pouvez rendre le jeu plus facile en jouant avec 22 ou 23 tuiles Zone, ou le rendre bien plus difficile en jouant avec 19 ou 20 tuiles.*

Modifications

Dans LA PRINCESSE DE LUNE, chaque faction reçoit une carte Modification afin d'adapter ses spécificités au mode de jeu coopératif. Les joueurs doivent tenir compte de ces ajustements. Ils prennent le pas sur les règles habituelles des factions.

>>> MANCHE DE JEU ET ACTIONS DES JOUEURS

Chaque manche comprend 3 étapes :

1. **Choix de la carte Action et carte Manche Oni**
2. **Actions des Oni et actions des joueurs**
3. **Décompte des scores et de l'objectif de manche**

Phase blanche et phase noire

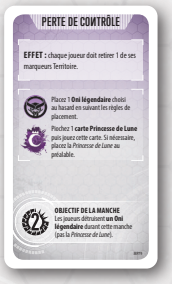
Le changement le plus important par rapport au jeu de base est la structure des cartes Action. Vous remarquerez que sur chaque carte Action, la ***phase blanche*** commence par une **action Princesse de Lune**. Les phases colorées *bleue*, *verte* et *rouge* ont disparu, regroupées en une seule phase, la ***phase noire***. Il n'y a donc plus que deux phases : la *blanche* et la *noire*.

Autre changement d'importance : les Oni ne sont plus contrôlés par les joueurs lors de la *phase verte* mais agissent indépendamment au début du tour de chaque joueur.

Actions des Oni

Les Oni agissent à 3 moments d'une manche : au tout début de la manche, au début de la *phase blanche* de chaque joueur et au début de la *phase noire* de chaque joueur.

1. En début de manche, piochez une carte Manche Oni et révélez-la. Elle indique l'objectif de la manche, les effets pour les Oni et la production de nouveaux Oni.
2. Au début de la *phase blanche* de chaque joueur, effectuez une action Princesse de Lune.
3. Au début de la *phase noire* de chaque joueur, les Oni attaquent 2 fois. Puis le joueur actif peut effectuer toutes ses actions de la phase. Les attaques des Oni **DOIVENT** avoir lieu **avant** toute action du joueur.



Carte Manche Oni

En début de manche, piochez une carte **Manche Oni** et lisez **TOUTES** ses instructions. Les actions de la carte sont toutes effectuées dans l'ordre indiqué, sans exception.

Chaque carte Manche Oni comprend 3 sections :

1. Effet pour la manche
2. Production d'Oni et action de la *Princesse de Lune*
3. Objectif de la manche

Effet pour la manche

Cet effet s'applique pour toute la manche en cours, tant que la carte reste visible. Les effets sont très variés et modifient profondément les règles. Ils prennent toujours le dessus sur les règles qu'ils contredisent.

Production

Mettez de nouveaux Oni en jeu suivant les instructions de la carte.

Action de la Princesse de Lune

Certaines cartes demandent de piocher et jouer une nouvelle carte Princesse de Lune. Attention : si la *Princesse de Lune* n'est pas en jeu lorsque vous devez piocher une carte Princesse de Lune, ne piochez pas de carte et mettez sa figurine en jeu en suivant les règles de placement initial (voir p. 14).

Objectif de manche

Les objectifs de manche sont conçus pour que les joueurs puissent les remplir. Si les joueurs remplissent l'objectif en fin de manche, ils placent le nombre de marqueurs Territoire correspondants sur le plateau Points de victoire. Ces marqueurs valent 1 PV chacun lors du décompte final.

POINTS DE VICTOIRE

JOUEURS

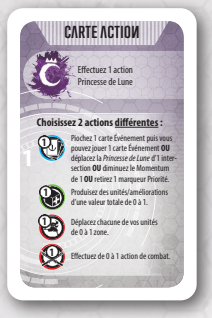
- 1 — Pour chaque zone conquise
- 1 — S'ils ont conquis le centre de la Lune
- 3 — S'il y a moins de 15 Oni en jeu
- X — PV des objectifs de manche remplis

Attention ! La *Princesse de Lune* est toujours à cheval sur 3 zones et ces 3 zones comptent pour les Oni. Elle est prioritaire sur les marqueurs Territoire des joueurs.

PRINCESSE DE LUNE

- 2 — Si les Oni contrôlent autant de zones que le nombre de joueurs + 3
- 1 — Pour la *Princesse de Lune* et chaque Oni légendaire en jeu
- X — Chaque zone conquise, selon son type
- +2 — Chaque zone adjacente à la zone de départ d'un joueur
- X — Piste Momentum

>>> PHASE BLANCHE



Une fois que la carte Manche Oni a été résolue, les joueurs peuvent résoudre leur *phase blanche*. Les joueurs agissent dans l'ordre d'initiative et peuvent chacun effectuer 2 actions différentes lors de cette phase, avant que le tour ne passe au joueur suivant.

Note : La *Princesse de Lune* agit toujours **AVANT** les joueurs lors de leur tour.

Phase blanche

1. Premier joueur dans l'ordre d'initiative
    1.1. Princesse de Lune
    1.2. Actions du joueur
2. Deuxième joueur dans l'ordre d'initiative
    2.1. Princesse de Lune
    2.2. Actions du joueur
3. Troisième joueur dans l'ordre d'initiative…

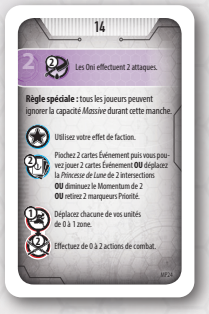
Action de la Princesse de Lune

Lors de la *phase blanche*, avant d'effectuer ses actions, chaque joueur doit piocher une carte Princesse de Lune et suivre les instructions de la carte (voir PRINCESSE DE LUNE, p. 14).
Lorsque la pioche Princesse de Lune est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Si la Princesse de Lune n'est pas sur le plateau

Si la *Princesse de Lune* n'est pas en jeu lorsque vous devez piocher une carte Princesse de Lune, ne piochez pas de carte et mettez sa figurine en jeu en suivant les règles de placement initial.
Les règles spéciales de la *Princesse de Lune*, ses règles de placement initial et de déplacement sont détaillées p. 14 (PRINCESSE DE LUNE).

>>> PHASE NOIRE



Une fois que chaque joueur a fait agir la *Princesse de Lune* et a effectué ses 2 actions de la *phase blanche*, la manche continue avec la *phase noire*. Les joueurs agissent dans l'ordre d'initiative avant que le tour ne passe au joueur suivant.

Note : Les Oni attaquent toujours **AVANT** les actions des joueurs lors de leur tour.

Phase noire

1. Premier joueur dans l'ordre d'initiative
    1.1. Attaque des Oni
    1.2. Actions du joueur
2. Deuxième joueur dans l'ordre d'initiative
    2.1. Attaque des Oni
    2.2. Actions du joueur
3. Troisième joueur dans l'ordre d'initiative…

Cartes Action

Lors de la *phase noire*, les nouvelles cartes Action de l'extension LA PRINCESSE DE LUNE sont régies par les règles suivantes :

1. AVANT d'effectuer ses actions, chaque joueur fait attaquer 2 fois les Oni, en fonction des **priorités d'attaque** (voir p. 18).

2. Chaque joueur peut effectuer les actions qu'il souhaite parmi celles listées sur sa carte Action, dans l'ordre de son choix.

Comme d'habitude, les actions de déplacement doivent toujours être effectuées AVANT les attaques. Les actions de déplacement et d'attaque ne doivent pas être interrompues, elles doivent être effectuées intégralement

avant d'effectuer une autre action. Les joueurs peuvent effectuer d'autres actions de leur *phase noire* entre une action de déplacement et une action d'attaque.

Les joueurs ne jouent qu'un seul tour chacun lors de la *phase noire*, ils doivent donc effectuer toutes leurs actions avant que le tour ne passe au joueur suivant. Lorsqu'un joueur passe, sa *phase noire* est terminée, il ne peut plus jouer pour la manche en cours.

La *phase noire* est considérée comme étant **des 3 couleurs** (*bleue*, *verte* et *rouge*) du jeu de base lorsqu'un pouvoir, un effet ou une capacité se réfère à une couleur. Par exemple, une action de combat gratuite lors de la *phase rouge* ou des points de production supplémentaires en *phase verte* sont valables pour la *phase noire* de l'extension.

Attention ! Action modifiée : Lorsque vous utilisez l'action **Piocher/Jouer un événement**, vous pouvez à la place choisir d'effectuer une autre action. Pour chaque point d'action, vous pouvez défausser une carte Événement de la réserve (disponible face visible ou face cachée de la pioche) pour, au choix :

– déplacer la Princesse de Lune de 2 zones, dans n'importe quelle direction ;

– baisser le Momentum de 1 ;

– retirer un marqueur Priorité.

Lorsque vous avez la possibilité de piocher/jouer plusieurs cartes Événement, vous pouvez choisir une des 4 options disponibles pour chaque point d'action : piocher/jouer un événement (action habituelle), déplacer la *Princesse de Lune*, baisser le Momentum ou retirer un marqueur Priorité.

Lorsque vous utilisez l'une des nouvelles options, les effets de la carte Événement que vous défaussez de la réserve ne sont pas appliqués.

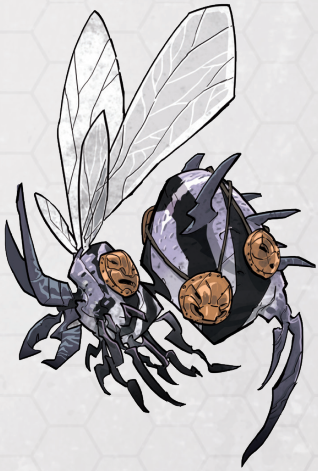
Fin de manche

En fin de manche, lorsque tous les joueurs ont fini leur *phase noire*, vérifiez si vous remplissez les conditions de l'objectif de manche. Si c'est le cas, gagnez immédiatement les PV correspondants.

STOP ! Ne piochez pas tout de suite la nouvelle carte Manche Oni. Elle n'est révélée qu'au début de la manche suivante.

Choisissez votre nouvelle carte Action et passez les cartes restantes à votre voisin de gauche. Comme pour le jeu de base, chaque joueur doit choisir secrètement sa carte Action, sans la révéler et sans en parler aux autres joueurs.

Note mode 2 joueurs/solo : Lors d'une partie à 2 joueurs ou en solo, lors de chaque phase de sélection, piochez 3 nouvelles cartes, choisissez-en une et défaussez les cartes restantes (au lieu de les passer à votre voisin).



>>> ONI SPÉCIAUX

Princesse de Lune

Contrôle de territoires

La *Princesse de Lune* est toujours positionnée à l'intersection de 3 zones : soit 2 zones de la Lune et une zone extérieure, soit l'inverse. Elle est considérée comme présente sur les 3 zones adjacentes à cette intersection.

Elle contrôle automatiquement ces 3 zones, même si elles contiennent un marqueur Territoire d'un autre camp. Elle annule les marqueurs Territoire des joueurs lors des décomptes mais les marqueurs ne sont pas retirés. Ainsi, les joueurs reprennent le contrôle de ces zones si la *Princesse de Lune* est déplacée ou détruite.

Cet effet s'applique par-dessus les **Barrages** et même si les unités ennemies éventuellement présentes ont plus de points de conquête.

Important : Il ne s'agit **PAS** d'une attaque mais d'une règle supplémentaire qui s'applique automatiquement.

Exemple : *La* Princesse de Lune *est présente dans les 3 zones adjacentes à l'intersection où elle se trouve (1 zone de la Lune et 2 zones Fond de l'océan). La* Princesse de Lune *contrôle automatiquement ces 3 zones, malgré la présence d'un marqueur Territoire d'un joueur sur 2 d'entre elles. Les marqueurs Territoire restent en place mais n'ont plus aucun effet tant que la* Princesse de Lune *est présente.*

Déplacement de la Princesse de Lune

La *Princesse de Lune* se déplace exclusivement sur la bordure violette de la Lune. Lorsqu'elle est activée, la *Princesse de Lune* se déplace **TOUJOURS** d'au moins une intersection. Elle ne reste jamais sur place.

Lorsqu'une carte Princesse de Lune est révélée, si la *Princesse de Lune* se trouve déjà sur l'emplacement final indiqué par la carte, elle se déplace quand même d'une intersection dans la direction indiquée. Pour la *Princesse de Lune*, 1 point de déplacement = 1 intersection.

La *Princesse de Lune* n'est jamais bloquée par les unités ennemies ou les **Barrages**.

Remettre la Princesse de Lune en jeu

Si la *Princesse de Lune* est détruite, lorsqu'elle est remise en jeu, placez-la sur l'intersection la plus proche de la zone de départ du dernier joueur dans l'ordre d'initiative. S'il y a plusieurs intersections possibles, choisissez celle qui gêne le plus les joueurs.

La *Princesse de Lune* ignore tous les effets qui pourraient influencer son placement, commela *Frappe de missiles* des Cybersamurai.

Attaquer la Princesse de Lune

Lorsque la *Princesse de Lune* est attaquée, elle répond à **CHAQUE action de combat** dans chacune des 3 zones où elle est présente avec sa **riposte standard** : après chaque attaque, l'attaquant doit remplacer 50 % de ses unités (arrondi au supérieur) par les plus grands Oni disponibles.

Notez bien que la *Princesse de Lune* est toujours impliquée dans toutes les batailles sur les 3 zones où elle est présente et que ses points de conquête sont également comptés !

Oni légendaires

Tous les **Oni légendaires** jouables avec cette extension sont représentés par les cartes du paquet **Oni légendaires**. Si vous ne possédez pas certains de ces Oni, retirez les cartes correspondantes du paquet. La pioche Oni légendaires doit toujours rester face cachée.

Contrairement au jeu de base TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE, lors d'une partie avec la *Princesse de Lune*, plusieurs Oni légendaires peuvent être en jeu en même temps.

Les Oni légendaires sont considérés comme des Oni à tout point de vue **SAUF** lorsqu'il s'agit des **Oni disponibles** à placer sur le plateau. Lorsqu'une carte vous demande de mettre le Oni le plus fort en jeu, ne prenez pas en compte les Oni légendaires.

Placement d'Oni légendaires

Lorsque vous devez mettre un Oni légendaire en jeu (par exemple à cause de l'effet d'une carte), piochez la première carte de la pioche **Oni légendaires** et révélez-la. Chaque carte vous indique quel Oni légendaire entre en jeu et où, ainsi que ses règles spéciales. Lisez toujours ces règles et instructions jusqu'au bout.

Lors du placement d'un Oni légendaire, ignorez tous les effets qui pourraient modifier leur placement (exemple : *Frappe de missiles* des Cybersamurai).

Attaquer un Oni légendaire

Les Oni légendaires peuvent être détruits et retirés du plateau comme les autres Oni. Lorsqu'un Oni légendaire est détruit, pensez à bien ajouter le Momentum supplémentaire (voir p. 23).

Les Ronin

Les Ronin peuvent eux-mêmes être le Oni actif. Dans ce cas, ils se déplacent alors de 3 zones maximum. Ce pouvoir n'a aucun effet sur la *Princesse de Lune*.

Le Sombre témoin

Lorsque le *Sombre Témoin* est en jeu, elle et tous les Oni présents sur la même zone attaquent systématiquement. Ne cherchez pas le plus petit (groupe de) Oni sur le plateau.

Les Trois Ombres

Au début de chaque manche, lorsque vous révélez la carte Manche Oni, ajoutez 2 des plus petits Oni disponibles sur chaque zone contenant au moins l'une des *Trois Ombres*.

Le Marchand

Lorsque *Le Marchand* est en jeu, si un joueur a **3** points de production sur sa carte Action, il ne peut en utiliser que **2**. Ce pouvoir ne s'applique PAS lors de la *phase blanche*.

L'Horreur des abysses

L'Horreur des abysses déclenche une troisième attaque des Oni au tour de chaque joueur. Si *L'Horreur des abysses* se retrouve enfermé et/ou ne peut pas conquérir lui-même de zone lors de cette attaque, d'autres Oni attaquent à sa place. Déterminez quel (groupe de) Oni attaque selon la règle habituelle.

La Joueuse

Il n'y a pas de dé dans la boîte, prenez-en un d'un autre jeu (ou tout autre substitut). Lorsque vous mettez *La Joueuse* en jeu, lancez le dé 6 et appliquez l'effet comme indiqué ci-dessous :

(1) Le joueur choisit n'importe quelle(s) unité(s), de n'importe quelle(s) zone(s).

(2) Ajoutez un Momentum quel que soit le type d'attaque lancé contre les Oni.

(3) Tant que *La Joueuse* est en jeu, les joueurs ne peuvent pas remplir les objectifs de manche.

(4) Si la carte Action indique 3 attaques, le joueur n'en effectue que 2. Si la carte Action n'indique qu'une attaque, le joueur peut quand même l'effectuer. Ce pouvoir ne s'applique PAS lors de la *phase blanche*.

(5) *Massive* signifie que chaque unité ne peut se déplacer que d'une seule zone par phase et par action de déplacement, même si elle bénéficie d'un bonus quelconque. Les unités *Volantes* ne peuvent plus voler et doivent suivre les règles de déplacement standard.

(6) Si la riposte s'applique à tous les joueurs, tous les joueurs sont affectés, pas seulement le dernier dans l'ordre d'initiative.

La Terreur d'En-haut

La Terreur d'En-haut est un Oni très puissant, plutôt prédestiné à attaquer. Si, par exemple, *Le Sombre Témoin* est en jeu, *La Terreur d'En-haut* n'est pas activé.

Si, à tout moment, la *Princesse de Lune* se déplace, *La Terreur d'En-haut* tourne également autour de la Lune.

Notez que le marqueur Territoire est retiré quand il entre dans une zone, pas au début d'un combat. Ainsi, lorsque la *Princesse de Lune* se déplace, *La Terreur d'En-haut* peut retirer jusqu'à 2 marqueurs Territoire grâce à des déplacement gratuits.

Le Profanateur

Les joueurs peuvent attaquer et détruire des Oni mais pas conquérir les zones contrôlées par les Oni.

>>> ATTAQUE DES ONI

Les Oni cherchent à conquérir un maximum de zones, mais aussi à détruire les unités des joueurs au passage.

Attaque des Oni – Annihilation et Conquête
Dans LA PRINCESSE DE LUNE, les Oni **infligent toujours des dégâts** en plus de leurs actions de **conquête**. Il s'agit d'une seule attaque qui combine à la fois Conquête ET Annihilation. Les joueurs ne choisissent leur riposte qu'après l'application des 2 parties de l'attaque.
Ne faites attaquer les Oni que s'ils ont assez de points de conquête pour conquérir la zone **AVANT** l'Annihilation et non après avoir infligé leurs dégâts.

Exemple : *3 Nomades sont attaqués par un Oni. Les Nomades ont 30 points de conquête, comme le* grand Oni. *Étant donné qu'une égalité suffit, le Oni place un marqueur Territoire sur la zone puis il inflige 30 points de dégâts aux Nomades. Le joueur Nomades décide d'activer sa Protection afin de sauver au moins une de ses unités.*

Note : À tout moment, s'il n'y a plus de marqueur Territoire Oni disponible, utilisez les marqueurs Territoire d'une faction neutre non utilisée lors de cette partie. On considère qu'il y a un nombre **illimité** de marqueurs Territoire Oni.

Priorité d'attaque Oni
Règle de base

Voici les conditions qui permettent de déterminer quelle zone les Oni attaquent.

1. Les Oni doivent pouvoir conquérir la zone.
Les Oni n'attaquent que des zones qu'ils peuvent conquérir, sans exception !

– S'il y a des unités adverses, les Oni doivent avoir au moins autant de points de conquête afin de conquérir la zone (s'il y a plusieurs joueurs, comptez chaque joueur individuellement).

– Les Oni doivent avoir suffisamment de points de conquête pour conquérir la zone en tenant compte des éventuelles protections (ex. : Montagne, Forteresses des Seigneurs Sangliers…).

– Les Oni n'attaquent pas les zones *Tsukuyumi* vides ni celles contenant leurs propres marqueurs Territoire. Ils attaquent les zones *Tsukuyumi* uniquement si elles contiennent le marqueur Territoire d'un joueur.

2. Déplacez le minimum de Oni nécessaire.
Si les Oni peuvent conquérir une zone sans se déplacer (ils sont déjà sur cette zone), ils attaquent et conquièrent cette zone. Si ce n'est pas possible, vérifiez s'ils peuvent conquérir une zone en ne déplaçant qu'un seul Oni. Si ce n'est toujours pas le cas, vérifiez avec 2 et ainsi de suite.

Exemple : Les Oni préfèrent envoyer 1 *grand Oni* plutôt que 2 *petits Oni*. Mais ils préfèrent déplacer 2 *Oni moyens* plutôt que 3 *grands Oni*, etc.

3. La zone attaquée doit être à 2 zones de distance ou moins.

Les Oni se déplacent au maximum de 2 zones, ils peuvent donc attaquer des zones à 0, 1 ou 2 zones de distance. Et ils cherchent à se déplacer le moins possible.

Les Oni n'attaquent :

1. que des zones sans marqueur Territoire Oni ;
2. des zones de la Lune que si elles contiennent un marqueur Territoire d'un joueur ;
3. que s'ils ont assez de points de conquête pour conquérir la zone (au moins autant que le joueur le plus fort, en tenant compte des protections, sans compter les unités des autres joueurs – leurs forces ne s'ajoutent pas).

Les Oni cherchent à conquérir 2 ZONES et :

1. à déplacer le moins d'unités possible (1 → 2 → 3, etc.) ;
2. à se déplacer le moins loin possible (0 → 1 → 2).

(En cas d'égalité entre plusieurs Oni, déplacez les plus petits.)

Départager les zones :

Si et seulement s'il y a encore plusieurs zones à égalité après avoir appliqué les 2 critères précédents, appliquez les règles suivantes :

1. Les Oni préfèrent les zones avec un marqueur Priorité.
2. Si les zones ne sont toujours pas départagées, les joueurs choisissent la zone attaquée parmi les zones présélectionnées.

Note : *Le choix ne se fait que parmi les zones sélectionnées en application de tous les critères précédents et qui sont encore à égalité.*

Appliquez TOUJOURS les règles suivantes lorsque les Oni conquièrent une zone :

Zone SANS unité adverse :
Placez dans cette zone un marqueur Territoire Oni et **le plus petit Oni disponible**.

Zone AVEC unité(s) adverse(s) :
Placez un marqueur Territoire Oni. Les Oni **infligent des dégâts** aux défenseurs, puis chaque défenseur peut choisir une riposte (voir p. 24).

Règles de déplacement des Oni

Les Oni cherchent à conquérir des zones en se déplaçant le moins possible, en nombre et en distance.

Important : Lorsqu'ils se déplacent pour conquérir une zone, les Oni ne viennent pas forcément tous de la même zone mais peuvent se regrouper sur la zone cible, tant qu'ils sont à portée.

Exemple 1 : *Voici la zone parfaite pour les Oni : ils ont assez de points de conquête pour la conquérir et ils n'ont pas besoin de déplacer la moindre unité – aucun Oni ne se déplace.*

Exemple 2 : *Les Oni manquent de points de conquête mais il suffit de déplacer un seul Oni pour rendre la conquête possible – un seul Oni se déplace.*

Exemple 3 : *Il suffit de déplacer un Oni pour conquérir la zone inoccupée. Dans toutes les autres zones, il faudrait au moins 2 Oni – un seul Oni se déplace.*

Exemple 4 : *La seule zone que les Oni peuvent conquérir est celle contenant l'escouade de Seigneurs Sangliers (ils contrôlent déjà les autres). Mais ils doivent tous se déplacer pour conquérir la zone – 4 Oni se déplacent.*

Plusieurs zones aux choix

Dans certaines situations, plusieurs zones peuvent être ciblées par les Oni. Notez bien que vous ne devez départager entre elles que les zones qui répondent à tous les critères. Toutes les autres zones ne sont plus prises en compte à ce stade, que ce soit parce qu'elles sont hors d'atteinte, déjà contrôlées par les Oni ou parce qu'il faudrait amener plus de Oni pour les conquérir.

Toutes les zones à départager doivent donc pouvoir être conquises par les Oni.

En cas d'égalité, le choix a lieu selon les règles suivantes, à appliquer dans l'ordre. Si le premier point ne permet pas de départager les zones, passez au suivant et ainsi de suite :

1. Seulement 2 zones éligibles ?

Les Oni effectuent 2 attaques par tour. S'il n'y a que 2 zones éligibles, les Oni les attaquent toutes les deux, pas besoin de les départager.

2. L'une des zones a-t-elle un marqueur Priorité ?

Si oui, les Oni attaquent préférentiellement les zones avec un marqueur Priorité. Si plusieurs zones ont un marqueur Priorité, les joueurs choisissent lesquelles sont attaquées.

3. Aucune des zones n'a de marqueur Priorité ?

Dans ce cas, les joueurs choisissent la zone que les Oni attaquent, parmi celles concernées. N'oubliez pas que les Oni produisent une nouvelle unité lorsqu'ils conquièrent une zone inoccupée.

Exemple : *Il y a 4* grands Oni *ensemble sur une zone avec un Rejeton Ardent et 2 autres zones avec un* petit Oni *chacune, sans unité ennemie. Pour chacune de ces 3 zones, les Oni n'ont pas besoin de se déplacer pour conquérir, elles sont donc à égalité. Aucune n'a de marqueur Priorité. C'est donc aux joueurs de décider si les Oni détruisent le Rejeton Ardent et conquièrent cette zone et l'une des zones inoccupées, ou s'ils leur laissent conquérir les 2 zones inoccupées et produire 2 nouvelles unités.*

4 Plusieurs Oni peuvent se déplacer pour attaquer ?

Une fois que les zones attaquées ont été déterminées, plusieurs Oni peuvent être amenés à se déplacer. S'il existe plusieurs choix possibles, déterminez lesquels doivent se déplacer en donnant la priorité au plus petit Oni parmi eux.

Pour les Oni, peu importe qu'ils attaquent avec un *petit Oni* ou un *grand Oni*, tant qu'ils peuvent conquérir la zone ciblée. Une règle que les joueurs doivent appliquer eux-mêmes : la plus petite mise possible pour le plus grand gain possible.

Exemple : *Une zone contenant des unités d'un joueur pour un total de 20 points de conquête peut être conquise par un* grand Oni *ou un* Oni moyen. *Si le plus petit Oni éligible pour cette attaque était un* petit Oni, *il ne pourrait pas conquérir la zone seul, il faudrait en déplacer plusieurs. Le choix se fait donc entre un* grand Oni *ou un* Oni moyen. *Le moyen étant plus petit que le grand, c'est lui qui sera utilisé.*

Attaquer des zones inoccupées ou contenant des unités des joueurs

Une fois que les joueurs ont déterminé quelles zones sont attaquées, il y a 2 issues possibles.

Attaquer une zone inoccupée : les Oni conquièrent la zone puis placez un NOUVEAU Oni (le plus petit disponible).

Une zone est considérée comme inoccupée si elle ne contient aucune unité des joueurs. Lorsque les Oni attaquent une telle zone, ils la conquièrent immédiatement : placez un marqueur Territoire Oni sur la zone attaquée. Puis ils gagnent une nouvelle unité : placez le plus petit Oni disponible sur cette zone.

Attaquer une zone occupée : les Oni conquièrent la zone puis infligent des dégâts aux unités adverses.

Une zone est considérée comme occupée si elle contient des unités des joueurs. Lorsque les Oni attaquent une telle zone, ils la conquièrent immédiatement : placez un marqueur Territoire Oni sur la zone attaquée mais **PAS** de nouveau Oni. À la place, ils infligent des dégâts aux unités adverses présentes. Même s'il y a plusieurs défenseurs, il n'y a qu'une seule riposte ! Les joueurs peuvent se concerter pour la choisir.

Le joueur le moins bien placé dans l'ordre d'initiative subit les dégâts en premier. S'il reste des dégâts à infliger, le joueur suivant en remontant l'ordre d'initiative les subit et ainsi de suite.

>>> COMBATTRE LES ONI

Dans le mode coopératif de LA PRINCESSE DE LUNE, les combats sont complètement différents de ceux de TSUKUYUMI. Dans le jeu de base, vos adversaires choisissent des ripostes qui vous sont défavorables. En mode coopératif, cela ne marcherait pas, puisque vos équipiers chercheraient au contraire à vous favoriser.

Nous avons exclu d'implémenter des ripostes aléatoires, qui auraient rendu l'issue des combats incertaine, alors que c'est le cœur du système de combat de TSUKUYUMI.

Nous avons donc choisi d'ajouter la **piste Momentum**. Il s'agit d'un concept global, pas d'une riposte à une seule attaque, qui gradue les ripostes des Oni en les renforçant au fil de la partie, rendant le jeu plus difficile à mesure que vous avancez dans les manches.

Momentum et piste Momentum

Il existe différentes pistes en fonction du nombre de joueurs. Ainsi, un joueur solo aura le même ressenti que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Chaque fois que des Oni sont attaqués ou détruits, avancez le marqueur Momentum sur la piste Momentum selon les règles suivantes :

1. Si vous utilisez une carte Combat sur une zone contenant au moins un Oni, avancez le marqueur d'une case.

Peu importe le type de carte Combat, dès que vous jouez une carte Combat, avancez le marqueur.

2. Si des Oni sont détruits lors d'une attaque (quel que soit le nombre de Oni détruits), avancez le marqueur Momentum d'une case supplémentaire sur la piste Momentum. Cela ne s'applique **PAS** si vous avez utilisé une capacité passive, une riposte ou une attaque ne nécessitant pas de carte Combat. Ainsi, le *Laser Orbital Tetsuo*, les ripostes aux attaques des Oni ou les *Écailles de feu* des Rejetons Ardents ne font PAS avancer le Momentum.

3. Si vous attaquez une zone avec la *Princesse de Lune* et/ou au moins un Oni légendaire, le Momentum avance toujours d'une case supplémentaire (une seule case supplémentaire quel que soit le nombre d'Oni légendaires).

Exemple : *Si vous jouez la carte Combat* Annihilation *et que vous détruisez au moins un Oni, le marqueur Momentum avance de 2 cases : une case parce que vous avez joué une carte Combat + une parce qu'au moins un Oni a été détruit.*

Si vous jouez une carte Combat Conquête *ou* Dévastation *sur une zone contenant au moins un Oni, le Momentum n'avance que d'une case car aucun Oni n'est détruit.*

Si un Oni légendaire avait été présent sur la zone en question, vous auriez avancé le Momentum de 2 cases. Si en plus vous détruisez un Oni, vous pouvez même faire monter le Momentum de 3 cases d'un coup.

Le Momentum n'avance PAS quand :

- Un joueur conquiert une zone inoccupée (ne contenant aucune unité Oni), même si elle contient un marqueur Territoire Oni.
- Une attaque à distance, comme le Missile Tête chercheuse ou la carte Combat *Sniper* du Kampfgruppe 03, est utilisée.
- Un Oni est détruit par une Mine, le *Laser Orbital Tetsuo*, les *Écailles de feu* ou toute autre attaque qui ne nécessite pas de jouer une carte Combat.
- Les Oni sont déplacés ou retirés du plateau (sans être détruits).
- Des **Barrages** ou des événements sont joués sur une zone contenant un ou plusieurs Oni, même si des Oni sont détruits.
- Les Seigneurs de la mer perdue jouent *Purification*.
- Les Enfants du Lion déplacent ou pivotent des zones.
- Les Sentinelles détruisent des Oni.

Ripostes Oni et Oni légendaires

La piste Momentum présente 2 types de cases particulières : les **cases Riposte** violettes et les cases **Oni légendaire**. Lorsque le marqueur Momentum atteint ou dépasse l'une de ces cases, piochez immédiatement une carte correspondante mais sans la révéler !

Ne révélez cette carte qu'à la fin du tour du joueur actif. Piocher une telle carte n'interrompt pas l'action de combat d'un joueur.

Vous pouvez être amenés à révéler ainsi plusieurs cartes d'un coup à la fin du tour d'un joueur.

Note : Lors de la dernière manche, pensez bien à mettre en jeu les **cartes Riposte spéciales** pour la dernière manche.

8 ***Case Riposte***

Case Oni légendaire

Marqueur Momentum

Riposte

Si le marqueur Momentum atteint ou dépasse une case Riposte, le joueur actif pioche immédiatement une carte Riposte, face cachée. Il ne la révèle qu'à la fin de son tour (fin de sa *phase blanche* ou *noire*). Appliquez l'effet de la carte dès que vous la révélez. S'il s'agit d'un effet permanent, placez la carte face visible devant vous.

Les cartes à effet permanent restent devant vous jusqu'à ce que, par exemple, la piste Momentum descende et qu'un joueur soit autorisé à défausser une carte Riposte. En effet, lorsque le marqueur Momentum repasse par-dessus une case Riposte violette en étant redescendu, les joueurs peuvent choisir collectivement une carte Riposte à défausser. Les Oni légendaires ne peuvent pas être retirés de cette manière.

Note : Lors de la dernière manche, seulles **les cartes Riposte spéciales pour la dernière manche** sont tirées.

Note : L'action **Piocher/Jouer un événement** permet au joueur actif de défausser une carte Événement pour descendre le Momentum. Si le marqueur Momentum repasse au-dessus d'une case Riposte en descendant, les joueurs peuvent défausser n'importe quelle carte Riposte. Si le marqueur Momentum remonte sur cette case, le joueur qui l'a remonté doit piocher une nouvelle carte Riposte.

Oni légendaires

Si le marqueur Momentum atteint ou dépasse une **case Oni légendaire**, le joueur actif pioche immédiatement une carte Oni légendaire, face cachée. Il ne la révèle qu'à la fin de son tour. Lorsque vous révélez la carte, placez le Oni légendaire correspondant en jeu, selon ses règles de placement initial.

Note : L'action **Piocher/Jouer un événement** permet au joueur actif de défausser une carte Événement pour descendre le Momentum. Si le marqueur Momentum repasse au-dessus d'une case Oni légendaire en descendant, le Oni reste en jeu. Si le marqueur Momentum remonte sur cette case, le joueur qui l'a remonté doit placer un nouveau Oni légendaire.

Combattre la Princesse de Lune

Lorsqu'un joueur attaque la *Princesse de Lune*, la moitié de ses unités (arrondie au supérieur) sont transformées en Oni. Remplacez les unités transformées par les plus grands Oni disponibles.

Répartition des dégâts infligés aux Oni

Répartissez les dégâts que vous infligez aux Oni de manière à détruire le moins de Oni possible. Quand ils le peuvent, les plus grands Oni protègent les plus petits.

>>> FAQ

Question : Combien de PV rapporte une zone dévastée adjacente à une zone de départ ?

Réponse : 2 PV. Une zone dévastée vaut 0 PV mais le fait d'être adjacente à une zone de départ lui ajoute +2 PV.

Question : Si la *Princesse de Lune* est déplacée lors d'une riposte, quand cela intervient-il et dans quel ordre les ripostes sont-elles appliquées ?

Réponse : Lorsque la *Princesse de Lune* attaque, elle attaque dans les 3 zones où elle est présente en même temps. Ce n'est qu'après ces 3 attaques que les ripostes s'appliquent.

Les ripostes de plusieurs joueurs sont appliquées dans l'ordre d'initiative.

Question : Si le marqueur Momentum atteint une seconde fois une même case Riposte (après être redescendu), doit-on piocher une nouvelle carte Riposte ?

Réponse : Oui, chaque fois qu'une case Riposte est atteinte par le marqueur Momentum, les joueurs doivent piocher une carte Riposte, même s'ils en avaient déjà pioché une précédemment sur cette case.

MARQUEUR PRIORITÉ

MARQUEUR PRIORITÉ
Si plusieurs zones peuvent être attaquées par les Oni, ils attaquent préférentiellement les zones contenant un marqueur Priorité.

UNE MANCHE

1. **CHOIX DE LA CARTE ACTION**
   Chaque joueur choisit une seule carte Action et passe les cartes restantes à son voisin de gauche.
2. **CARTE MANCHE ONI**
   Piochez et révélez une carte Manche Oni.
   Effectuez les actions indiquées sur la carte.
   Tous les effets indiqués sur la carte s'appliquent jusqu'à la fin de la manche.
3. **ACTIONS**

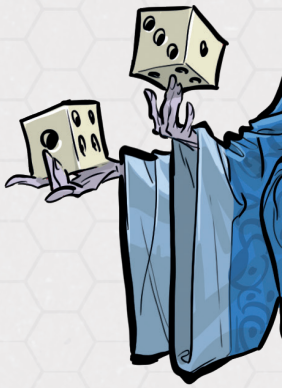
1 PHASE BLANCHE

Chaque joueur commence par faire jouer la *Princesse de Lune*.
Puis, chaque joueur effectue 2 actions différentes au choix.

2 PHASE NOIRE

Chaque joueur commence par faire attaquer les Oni 2 fois. Puis chaque joueur effectue ses actions.
Les joueurs peuvent choisir l'ordre d'exécution de leurs actions.
Exception : Déplacement AVANT attaque.
Les joueurs ne sont pas obligés d'effectuer toutes leurs actions, ni de les effectuer entièrement.
Exception : Les attaques des Oni doivent être résolues et résolues entièrement.

4. **DÉCOMPTE DE L'OBJECTIF DE MANCHE**
   Si, en fin de manche, les joueurs remplissent les conditions spécifiques de l'objectif de manche de la carte Manche Oni, ils gagnent les PV correspondants.



CRÉDITS

Auteur/Illustrateur/Création de l'univers :
Felix Mertikat

Coauteur :
Till Bröstl

Écriture et Conception de règles :
Felix Mertikat, Johannes May, Maxine Metzger

Conception graphique/Mise en page :
Maxine Metzger

Graphismes :
Oliver Graute

Traduction :
Matt Goldrick

King Racoon Games remercie particulièrement :
Sabrina Fessler et Thorsten Fessler, qui ont rendu cette extension possible.

Jasmin Mertikat, Fabian Mertikat, Christophe Pfister, Anja Bagus, Jacob Müller, Andreas Harport, Viriya Kaov, Sam Beales, Hosea Lüke, Marcel Durer, Gunnar Nickel, Alexander Pax, Markus Lützner, Johannes Forster, Lauritz Schulz, Jannic Vierkorn, Robert Theiss, Lutz Krogmann, Martin Gerstenberg-Hübner

VERSION FRANÇAISE

DON'T PANIC GAMES

Directeur de publication : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Traduction : Bruno Larochette, Nicolas Lion

Adaptation graphique : Vincent Diez

Relecture : Sarah Touzeau

Communication : Thomas Thus

© Tsukuyumi - Full Moon Down Felix Mertikat 2020

>>> DESCRIPTION DES ICÔNES

JOUEURS

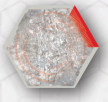
- Chaque zone contrôlée.
- Un joueur contrôle le centre de la Lune.
- Moins de 15 Oni en jeu.
- Objectifs de manche remplis.

Notez que les 3 zones où la *Princesse de Lune* est présente comptent pour les Oni. Elle écrase les marqueurs Territoire des joueurs.

PRINCESSE DE LUNE

- Les Oni contrôlent le nombre de joueurs + 3 zones.
- *Princesse de Lune* / chaque Oni légendaire en jeu.
- Chaque zone contrôlée, selon sa valeur.
- Chaque zone adjacente à la zone de départ d'un joueur.
- Piste Momentum.

TYPES DE ZONES



FOND DE L'OCÉAN
Pas de pouvoir particulier.

TERRAIN FERTILE
Rapporte 1 PV aux joueurs et 2 PV pour les Oni en fin de partie.

MONTAGNE
Un attaquant a besoin de X points de conquête supplémentaires pour conquérir cette zone. Les défenseurs ont un bonus de X points de conquête.

TERRAIN DÉVASTÉ (EXTENSION REJETONS ARDENTS)
Rapporte 1 PV aux joueurs et 0 PV pour les Oni en fin de partie.

ZONE ADJACENTE À LA ZONE DE DÉPART D'UN JOUEUR
Rapporte +2 PV aux Oni en fin de partie.

MOMENTUM

LE MARQUEUR MOMENTUM AVANCE D'UNE CASE QUAND :

... un joueur joue une carte Combat dans une zone avec au moins un Oni.

... un joueur détruit au moins une unité Oni (quel que soit le nombre) lors d'une attaque.

... un joueur joue une carte Combat dans une zone avec au moins un Oni légendaire (quel que soit le nombre) et/ou la *Princesse de Lune*.

LA MARQUEUR MOMENTUM N'AVANCE PAS QUAND :

... un joueur joue une carte Combat dans une zone sans Oni.

... un joueur utilise une attaque à distance.

... des Oni sont détruits sans utiliser de carte Combat.

... les Sentinelles détruisent des Oni.