

LORDS OF THE LOST SEA EXPANSION



Cette extension contient la faction Seigneurs de la mer perdue et ne peut être utilisée sans le jeu de base TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE.

Avec leurs capacités et leur fort score de santé, les Seigneurs de la mer perdue sont une faction passive-agressive, qui sème le désordre dans les plans des autres joueurs et peut réduire leurs progrès à néant en quelques instants. Vous aurez de nombreux événements spéciaux à votre disposition et vous pourrez, entre autres choses, retirer les marqueurs Territoire des autres joueurs.

Partez à la recherche de votre foyer disparu sans laisser personne vous barrer le chemin !



SEIGNEURS DE LA MER PERDUE

21

Un des derniers bancs de baleines ayant survécu au cataclysme erre à la recherche de son océan disparu. Elles traversent ce qui fut le Pacifique en se mêlant aux combats que se livrent les autres factions. Ne désirant qu'être laissées en paix, rien n'arrête ces créatures du silence.

CONTENU :

- 1 feuille de règles
- 1 plateau Faction
- 7 cartes
- 9 figurines
- 1 punchboard



2-5



14+



180 MIN

www.dontpanicgames.com

www.greyfoxgames.com

www.kingacoongames.com



Grey Fox Games
2079 Congressional Ave
St. Louis, MO 63146



Version française : Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France



LES SEIGNEURS DE LA MER PERDUE

EN QUÊTE D'UN FOYER

Locéan, notre foyer, nous manque tellement, mais nous n'avons pas oublié. Un jour, toutes ces terres seront purifiées, libérées de l'influence corrosive des envahisseurs, et l'eau reviendra pour nous redonner notre foyer.

Conseils stratégiques

Essayez de positionner vos unités le mieux possible durant la *phase blanche* pour profiter pleinement de l'effet de faction durant la *phase bleue*. Vous ne pouvez retirer qu'une seule zone à la fois, donc vos déplacements de la *phase blanche* sont d'autant plus importants.

Gardez les *Baleineaux* près des unités plus grosses pour qu'ils soient protégés. Vos adversaires devront faire au moins suffisamment de dégâts pour détruire les plus grosses unités. Et comme le défenseur choisit comment les répartir, l'attaquant doit faire suffisamment de dégâts pour détruire les 2 s'il veut détruire la plus grosse unité.

De nombreux événements vous permettent de modifier le plateau de jeu sans mettre en danger vos unités. Essayez de ralentir et limiter les déplacements de vos adversaires pour mieux les atteindre avec vos capacités.



Purification est votre arme la plus importante. Utilisez-la aussi souvent que possible, de préférence contre plusieurs adversaires en même temps.

Purification

Cette capacité permet bien de retirer TOUS les

marqueurs. Tous : les marqueurs Territoire, les Barrages, les Terraformations, les Œufs, les Mines, les marqueurs Radioactif, les marqueurs Annulation... En bref, la zone doit être ensuite vide de tout marqueur, sauf bien sûr les marqueurs Territoire des Seigneurs de la mer perdue. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour changer le type d'une zone ou annuler les caractéristiques imprimées sur la zone.

Production de nouvelles unités

Les Seigneurs de la mer perdue n'ont pas de zone de départ. Les nouvelles unités sont donc placées dans une zone avec *Malak*, *Anik* ou le *Roi Baleine*.

Si aucune de ces unités n'est en jeu, vous pouvez placer vos nouvelles unités sur n'importe quelle zone que vous contrôlez. Si vous ne contrôlez plus aucune zone, vous pouvez placer vos unités sur une zone du bord du plateau.

Lame de fond

Il n'est **pas** nécessaire qu'une unité des Seigneurs ait survécu pour utiliser cette riposte.

Vous décidez pour chaque unité la zone adjacente vers laquelle elle est déplacée. Aucune unité ne peut être déplacée de plus d'une zone, même si une autre baleine pourrait la déplacer d'une zone supplémentaire.

Les **Barrages** doivent être pris en compte, mais les unités qui ignorent les **Barrages** peuvent toujours être déplacées par-dessus.

Puissance naturelle

Même si vous ne pouvez piocher qu'un nombre limité de cartes Événement, vous pouvez ensuite en jouer autant que vous voulez, pas seulement celles que vous avez pioché. Lorsque vous utilisez cette capacité pour piocher des cartes, vous ne pouvez choisir que celles qui sont face cachée.

Pour accomplir la mission des Seigneurs de la mer perdue, vous devez jouer vos cartes Événement avant de compter combien vous en avez. Vous n'accomplissez la mission que s'il vous reste 4 cartes après cela.

Laissez grandir les baleines

La seule unité que vous pouvez produire est le *Baleineau*. Toutes les autres baleines remplacent une unité déjà en jeu.



Le *Baleineau* peut devenir une *Jeune Baleine*, donc si vous voulez mettre une *Jeune Baleine* en jeu vous devez non seulement payer le  **point de production** mais aussi pouvoir remplacer un *Baleineau* déjà en jeu.

Si vous avez assez de points de production pour mettre en jeu un *Baleineau* et le faire grandir immédiatement en *Jeune Baleine*, vous n'avez pas besoin d'avoir un *Baleineau* à remplacer.



Objectif : Paradis retrouvé

Si vous pouvez utiliser *Purification* plus d'une fois en une seule manche, vous pouvez étaler cet objectif sur plusieurs

phases, tant que les 5 zones sont purifiées durant la même manche.