

TSUKUYUMI

FULL MOON DOWN



RÈGLES DU JEU



>>> LE MONDE

tel qu'il était a disparu le jour où la Lune s'est écrasée sur Terre, libérant ce qui était caché en son cœur : le dragon blanc Tsukuyumi, un dieu très puissant jusqu'à ce que ses frères et sœurs ne le condamnent à la nuit éternelle il y a des milliers d'années. De retour sur Terre après ce long exil, avide de vengeance, il a plongé le monde dans le chaos : les continents se sont effondrés, la faune et la flore ont disparu de la surface de la planète et l'humanité a été quasiment exterminée. Une énorme faille traverse l'Asie, l'Europe et l'Amérique du Nord, jusqu'à l'océan Pacifique, qui n'est plus qu'une petite mare depuis l'élévation des terres.

Depuis la berge marécageuse de l'ancien océan, Tsukuyumi commande son armée d'Oni, de terrifiants guerriers prêts à tout pour rétablir le règne de leur maître. Ils pourchassent les derniers survivants de l'ancien monde et les nouvelles créatures apparues lors du cataclysme provoqué par le retour de Tsukuyumi : mutants, robots humanoïdes et dragons sortis des volcans de lave en fusion. Les derniers survivants humains tentent de se rassembler pour défendre leur planète. Certains sont équipés de combinaisons de combat modernes, d'autres combattent aux côtés de créatures sauvages.

Une guerre sans pitié s'engage pour la suprématie sur le nouveau monde. Avec une seule règle : « Chacun pour soi, mais tous contre Tsukuyumi ! »

Pour plus de détails sur l'univers et l'histoire des différentes factions qui se battent pour leur survie et la domination du monde, lire le Codex à partir de la p. 20.

>>> INTRODUCTION

POURQUOI DEUX LIVRETS ?

Les règles de TSUKUYUMI ont été séparées en deux livrets afin que vous puissiez avoir accès au plus vite aux informations souhaitées en cours de partie. Ce livret explique les mécaniques de base, les règles, la mise en place et toutes les règles concernant les Oni et le calcul des points de victoire. Au dos de ce livret, vous trouverez un résumé des points essentiels.

L'autre livret, appelé « Codex », contient des définitions, des explications et des conseils de jeu, ainsi qu'une description détaillée du matériel de jeu. Il contient également un index et toutes les informations sur les factions et leur histoire, illustrée sous forme de comics.

Les références aux textes du Codex sont indiquées par les lettres CX après le numéro de page (ex. : p. 16CX).

CONCEPT DU JEU

Dans TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE, chaque joueur prend le contrôle de l'une des factions qui se battent pour la domination d'un monde menacé par le dieu lunaire Tsukuyumi. Vous produisez des unités, conquérez des territoires et remplissez des missions afin de devenir l'espèce dominante de ce nouveau monde. Vous devez non seulement combattre vos ennemis, mais aussi garder un œil sur Tsukuyumi et ses hordes de Oni.

REMPORTER LA PARTIE

Le vainqueur est le joueur qui finit la partie avec le plus grand nombre de points de victoire (PV) et qui assied ainsi son règne sur cette nouvelle ère.

Les joueurs gagnent des points de victoire en conquérant des territoires et en remplissant des missions ou leur objectif de faction.

À la fin de chaque manche, le joueur qui contrôle la Lune gagne 1 point de victoire. Les autres territoires rapportent des points de victoire en fin de partie (voir POINTS DE VICTOIRE, p. 19).

FIN DE PARTIE

TSUKUYUMI se joue en 4 manches. Le joueur qui finit avec le plus de points de victoire l'emporte.

>>> MATÉRIEL DE JEU



37 tuiles Zone (recto-verso)



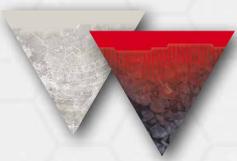
37 cartes Action



1 plateau Points de victoire



3 tuiles formant la Lune



13 marqueurs Barrage/Passage (recto-verso)



55 marqueurs
15 Instable, 15 Radioactif,
10 Annulation, 15 Tsukuyumi



1 carte Combat Oni



2 marqueurs de manche pour le plateau Initiative



4 zones de départ (recto-verso)

- 1 USS Nomad (Nomades),
- 1 Nid (Nest, Nuée Noire),
- 1 Sangletterre (Boarea, Seigneurs Sangliers),
- 1 Otomo Core (Cybersamurai)



21 figurines Oni
9 Petits Oni, 7 Oni moyens,
5 Grands Oni



Plateau Initiative



20 cartes Événement



25 cartes Faction

- 4 cartes Combat Nomades,
- 3 cartes Combat Cybersamurai,
- 10 cartes Connexion (Cybersamurai),
- 4 cartes Combat Seigneurs Sangliers,
- 4 cartes Combat Nuée Noire



4 plateaux Faction (recto-verso)

1 Nomades, 1 Nuée Noire, 1 Seigneurs Sangliers,
1 Cybersamurai



4 x 5 aides de jeu de Faction
4 aides de jeu Oni



4 marqueurs Initiative
un par faction



130 marqueurs Territoire
26 par faction + 26 Oni



4 cartes Mission
une par faction



15 figurines Nomades

2 Sergeants Matos, 2 Lance-grenades,
5 Bleus, 1 Lt Dan, 1 Cheffe d'escouade,
2 Chasseurs, 2 Chiens



12 marqueurs Arme

5 Pistolets (+10), 5 Mitrailleuses (+15),
2 Grenades (+25)



20 marqueurs Mine



35 marqueurs Terraformation

10 Tunnels, 10 Couvertures,
10 Fortresses, 5 Barricades



38 figurines Nuée Noire

2 Dards, 1 Pondeuse, 3 Conquérants,
8 Soldats, 15 Ouvrières, 3 Nourrices,
6 Guêpes



25 marqueurs Œuf



4 marqueurs Cybersamurai

2 Frappes de missiles,
2 Kaneda



23 figurines Seigneurs Sangliers

1 Mère Laie, 1 Maître-grier, 3 Sanglardien,
4 Groigneurs, 6 Sangloiselles, 8 Couineurs



20 figurines Cybersamurai

6 Drones offensifs, 3 Drones défensifs,
1 Shogun, 4 Cybersamurai 2.1,
3 Cyberoïdes, 3 Cybersamurai 2.2

>>> DÉMARRAGE RAPIDE

Pour vous faciliter l'apprentissage du jeu, nous vous recommandons de commencer par lire ce livret de règles avant de vous lancer dans la première manche. Ignorez toutes les règles spécifiques, concentrez-vous uniquement sur les mécaniques de base du jeu.

Vous n'avez besoin de lire que les passages suivants du Codex :

Plateaux Faction (p. 5CX)

Zones de départ (p. 4CX)

Unités (p. 6CX)

Ne vous occupez pas du reste pour le moment, comme les types de zones et leurs règles spécifiques. Après votre première manche, les autres explications et les mécaniques de jeu seront plus claires, vous pourrez les ajouter plus facilement.

DÉROULEMENT DU JEU

Au début du jeu, chaque joueur reçoit 6 cartes Action. Ils en choisissent chacun une et donnent les cartes restantes à leur voisin de gauche. Au début de la manche suivante, chaque joueur sélectionne une carte parmi celles transmises et donne les cartes restantes à son voisin de gauche, et ainsi de suite.

Chaque carte Action est une combinaison unique de pouvoirs spéciaux et d'actions utilisables par le joueur qui a sélectionné

la carte pour la manche en cours. Il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque carte Action. Les cartes Action sont défaussées une fois utilisées.

Lors d'une manche, toutes les phases sont jouées dans l'ordre et les joueurs, lors de chaque phase, jouent toutes leurs actions de la phase à tour de rôle, selon leur position sur le plateau Initiative, en commençant par le joueur qui occupe la position 1. Une phase est terminée lorsque chaque joueur a joué complètement son tour. La phase suivante commence de nouveau avec le joueur en première position sur le plateau Initiative.

Chaque manche commence par la **phase blanche**, lors de laquelle chaque joueur peut effectuer deux actions de son choix. Ensuite, lors de la **phase bleue**, les joueurs peuvent jouer des cartes Événements, gagner ou perdre des positions sur le plateau Initiative et appliquer l'effet de leur faction. Lors de la **phase verte**, les joueurs peuvent produire des unités. La dernière phase d'une manche est la **phase rouge**, pendant laquelle les joueurs déplacent leurs unités et effectuent leurs actions de combat pour conquérir des territoires et/ou détruire des unités adverses.

Pour lancer un combat, l'attaquant doit utiliser une action Combat et peut ensuite attaquer avec toutes ses unités présentes sur la zone concernée. Au début du combat, l'attaquant doit jouer une carte Combat, appliquer son effet puis transmettre cette carte aux défenseurs. Chaque défenseur peut choisir une riposte de cette même carte Combat, comme coût pour l'attaquant. Il ne joue pas de carte Combat lui-même.

RÈGLE D'OR

Les **règles spécifiques aux factions** prennent toujours le dessus sur les **pouvoirs des cartes** !

Les **règles spécifiques aux factions** et les **pouvoirs des cartes** prennent toujours le dessus sur les règles de base des livrets !

>>> DÉFINITIONS

Événements

Les cartes Événement permettent aux joueurs d'influencer le plateau de jeu, d'ajouter ou de retirer des marqueurs, etc. Elles n'ont jamais d'effet négatif pour le joueur actif.

Caractéristiques des zones

Les caractéristiques des zones sont représentées par des symboles sur les tuiles Zone. Les caractéristiques possibles dans le jeu de base sont : **Radioactif**, **Instable** et **Tsukuyumi**.

Barrages

Les **Barrages** peuvent apparaître sous forme de marqueurs ou de bordures rouges imprimées directement sur les tuiles Zone. Les Barrages bloquent les déplacements d'unités et les placements d'Oni.

Zones adjacentes

Des zones adjacentes sont des zones qui partagent une bordure commune sur l'un de leurs 6 côtés.

Marqueurs

Les marqueurs sont des éléments de jeu déplaçables posés à plat sur les tuiles Zone. Il peut s'agir de marqueurs de contrôle d'une faction, de marqueurs Barrage, ou de marqueurs spécifiques à une faction tels que les marqueurs Terraformation des Seigneurs Sangliers, les marqueurs Œuf de la Nuée Noire ou les marqueurs Mine des Nomades.

Combat

Une action de combat peut être utilisée soit pour détruire des unités ennemies, soit pour prendre le contrôle d'une zone, même en l'absence d'unité ennemie dans la zone.

L'attaquant choisit une carte Combat qui détermine l'effet de son attaque. S'il y a au moins un défenseur, ce dernier peut choisir une riposte de cette même carte Combat mais ne joue pas de carte Combat lui-même (voir p. 14).

>>> MISE EN PLACE

1 La Lune et les Oni

Formez la Lune et placez-la au milieu de la table. Placez un Oni au hasard sur **chaque zone** de la Lune. Formez une réserve avec les Oni restants à côté du plateau, accessible à tous les joueurs.

Note : Nous recommandons d'utiliser 18 Oni avec des joueurs expérimentés et plus pour des parties plus faciles.

2 Plateau

Pour la mise en place du plateau, choisissez un scénario (p. 21) ou suivez la mise en place de base : en fonction du nombre de joueurs, prenez le nombre de tuiles Zone suivant (en plus des tuiles de Lune) :

- 2 joueurs** 10 tuiles Zone
- 3 joueurs** 21 tuiles Zone
- 4 joueurs** 28 tuiles Zone
- 5 joueurs** 35 tuiles Zone (extension)
- 6 joueurs** 42 tuiles Zone (extension)

Placez toutes les tuiles Zone aléatoirement. Les tuiles sont recto-verso. Dans le jeu de base, n'utilisez que le côté coloré sans bordure orange. Le côté « dévasté » ne sert qu'avec la faction Rejetons Ardents (extension).

3 Réserve de marqueurs

Placez tous les marqueurs neutres à côté du plateau : Radioactif, Tsukuyumi, Barrage, Instable et Annulation.

4 Événements

Mélangez toutes les cartes Événement et formez une pioche face cachée. Piochez les deux premières cartes et placez-les face visible à côté de la pioche.

5 Cartes Action

Distribuez 6 cartes Action face cachée à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne serviront pas lors de cette partie.





6

Choix des factions (p. 9)

Chaque joueur choisit une faction puis prend le plateau et tout le matériel correspondant (décrit dans le livret).

Le matériel de chaque joueur est limité à celui disponible pour sa faction. Si tout son matériel est déjà en jeu, il ne peut pas en produire plus.

Dans le jeu de base, vous pouvez choisir parmi les factions suivantes :

- Nuée Noire
- Cybersamurai
- Nomades
- Seigneurs Sangliers



7

Initiative

Chaque joueur place son marqueur Initiative sur le **plateau Initiative**.

Le joueur dont la faction présente le **plus petit numéro** dans la liste suivante place son marqueur en première position. Les autres joueurs se placent à la suite, dans l'ordre croissant.

De nouvelles factions seront amenées à venir enrichir TSUKUYUMI, c'est pourquoi les numéros des factions du jeu de base ne se suivent pas. De futures factions pourront venir s'insérer entre la Nuée Noire et les Nomades, par exemple.

1. Cybersamurai
2. Nuée Noire
8. Nomades
10. Seigneurs Sangliers



8

Aides de jeu

Chaque joueur distribue une aide de jeu correspondant à sa faction à chacun de ses adversaires. Les aides de jeu en surplus sont remises dans la boîte. Ainsi, chaque joueur reçoit une aide de jeu de chacun de ses adversaires.

Informations supplémentaires pour la mise en place :

En commençant par le premier joueur selon l'échelle d'initiative, chaque joueur complète les étapes 9 à 12 avant que le joueur suivant ne le fasse à son tour.

9 Placez votre zone de départ

Placez la zone de départ de votre faction (voir p. 4CX pour plus de détails). Les règles suivantes s'appliquent au placement d'une zone de départ :

- Les zones de départ doivent être placées en **bordure du plateau**.
- Certaines factions suivent des **règles spécifiques pour le placement de leur zone de départ**, certaines n'ont pas du tout de zone de départ. Vous trouverez les règles spécifiques sur le plateau Faction correspondant.

Placement libre de la zone de départ

Dans le jeu de base, la zone de départ de la Nuée Noire peut être placée n'importe où, y compris sur une tuile déjà placée, à moins qu'elle ne contienne un marqueur de contrôle d'une autre faction. Elle ne peut pas être placée sur une **zone de la Lune**.

Si une zone de départ est placée sur une tuile déjà placée, cette dernière est retirée du jeu. Les caractéristiques de la zone retirée disparaissent avec elle.

Les zones de départ du jeu de base sont :

Cybersamurai	Otomo Core
Nuée Noire	Nid (placement libre)
Nomades	USS Nomad
Seigneurs Sangliers	Sangleterre

 Placement possible des zones de départ.

 Placement interdit pour la zone de départ de la Nuée Noire.

 Placement possible de la zone de départ de la Nuée Noire.



10 Zones contrôlées en début de partie

Chaque joueur place 3 de ses marqueurs Territoire sur ses territoires de départ :

- Chaque territoire de départ doit être adjacent à **la zone de départ du joueur ou un autre de ses territoires de départ**.
- Vous n'avez pas le droit de traverser les **Barrages**.
- **Vous n'avez pas le droit de prendre le contrôle d'une zone de la Lune de cette manière**.
- **Les caractéristiques des zones** et les règles spécifiques aux **Montagnes** ne sont pas prises en compte.
- Si une zone est **déjà contrôlée par un adversaire**, vous ne pouvez pas en prendre le contrôle ainsi. **Les autres marqueurs** comme les Œufs, les Mines, etc. ne vous empêchent pas de prendre le contrôle d'une zone.



Les Nomades peuvent prendre le contrôle de A1, A2 et A3 en début de partie.

Ils n'ont pas le droit de prendre le contrôle de B2 depuis leur zone de départ ou depuis A2 à cause des Barrages. S'ils veulent prendre le contrôle de B2, ils doivent le faire depuis A1. S'ils prennent le contrôle de B2, ils peuvent également prendre le contrôle de B1.

11 Unités de départ

Chaque joueur répartit ses unités de départ comme il le souhaite entre sa zone de départ et ses territoires de départ.

Les unités de départ sont indiquées sur le plateau de chaque faction.

12 Missions et objectifs

Note : Ignorez-les pour votre première partie.

Chaque joueur lit **l'objectif de sa faction** à voix haute.

Puis chaque joueur lit la **carte Mission** de sa faction à voix haute et la place face visible à côté du **plateau Points de victoire**.

Pour plus de détails sur les objectifs et les missions, voir p. 20.

13 Cartes Combat et matériel spécifique

Chaque joueur étale ses cartes Combat face visible à côté de son plateau Faction.

Certaines factions disposent également de cartes spécifiques comme des cartes Unité, ou du matériel spécifique comme les marqueurs Terraformation, Arme, Œuf, Mine, etc.

L'utilisation du matériel spécifique est expliquée sur le plateau Faction de la faction correspondante. Pour plus d'informations, voir p. 5CX.



CYBERSAMURAI ①

Les Cybersamurai sont une armée robotisée ultramoderne. Menés par Amaterasu, un être doté d'une intelligence artificielle surdéveloppée, ils utilisent les nouvelles technologies pour déjouer les plans de leurs adversaires. Ils peuvent, par exemple, tenir les unités ennemies à distance ou les détruire en les ciblant avec des lasers orbitaux. Les Cybersamurai peuvent repousser n'importe quel adversaire.



– DARK SEED – ② NUÉE NOIRE

Le plateau est envahi par cette horde grouillante d'insectes. Vous ne pourrez pas leur échapper. Leurs unités sont fragiles mais elles compensent cela largement par leur nombre. Lorsque les insectes meurent, ils laissent leurs œufs sur place, provoquant l'éclosion d'un nouvel essaim. Remporter une bataille contre la Nuée Noire ne la garde jamais éloignée très longtemps.



– NOMADS – ⑧ NOMADES

La stratégie préférée des Nomades : une technique de guérilla mobile et rapide. Leurs armes leur permettent de faire beaucoup de dégâts en peu de temps. Menés par le *Lieutenant Dan*, ils se déplacent plus vite que n'importe quelle autre faction. Leurs *Sergents Matos* posent des mines pour sécuriser les points stratégiques de la carte.



– BOARLORDS – ⑬ SEIGNEURS SANGLIERS

Ces descendants mutants de sangliers sauvages transforment le paysage selon leurs besoins. Ils créent des tranchées pour défendre leurs positions et creusent des tunnels pour relier leurs territoires. Les Seigneurs Sangliers construisent lentement mais sûrement des forteresses impénétrables. Leurs unités sont tenaces et capables de contrôler un immense territoire.



>>> MANCHE DE JEU

Chaque manche comprend 3 étapes :

>> 1. Choix de la carte Action

Chaque joueur sélectionne une de ses cartes Action. Les symboles sur la carte indiquent quelles actions le joueur va pouvoir effectuer lors de cette manche.

>> 2. Réalisation des actions

Dans l'ordre du plateau Initiative, chaque joueur produit des unités, conquiert des territoires et combat ses ennemis.

>> 3. Décompte des scores

À la fin de la dernière manche, la partie s'arrête et le vainqueur est désigné (voir FIN DE PARTIE, p. 20).

Si la partie n'est pas terminée, calculez les scores intermédiaires. Chaque joueur doit calculer son score et en informer les autres. Puis une nouvelle manche commence avec le choix des cartes Action.

SÉQUENCE DE JEU

Le plateau Initiative indique l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leurs actions. Lors de chaque phase, le joueur en première position sur le plateau Initiative agit en premier.

Lorsqu'un joueur a fini son tour de jeu lors d'une phase, il retourne son marqueur Initiative sur le plateau Initiative (de sombre à clair ou de clair à sombre). Lorsque tous les marqueurs ont été retournés sur le même côté, la phase en cours prend fin.

Au début ou à la fin d'une phase, TOUS les marqueurs Initiative doivent être tournés du même côté, peu importe qu'il s'agisse du côté clair ou du côté sombre.

1. CHOIX DE LA CARTE ACTION

Chaque joueur choisit une de ses cartes Action. Les icônes sur la carte indiquent quelles actions le joueur va pouvoir effectuer lors de cette manche. Tous les joueurs révèlent leur carte Action en même temps et la placent face visible devant eux.

Chaque joueur transmet ses cartes Action restantes face cachée à son voisin de gauche. Elles ne sont pas utilisées lors de cette manche mais serviront pour le choix des cartes Action au début de la manche suivante.

2. RÉALISATION DES ACTIONS

Lors de chaque phase, les joueurs jouent dans l'ordre des **marqueurs Initiative**. À son tour, un joueur effectue toutes les actions **voulues** et **obligatoires** de sa carte Action. C'est ensuite le tour du joueur suivant sur le plateau Initiative. Lorsque tous les joueurs ont effectué toutes leurs actions d'une phase, ils passent à la phase suivante (voir diagramme ci-contre).

Les phases interviennent toujours dans l'ordre suivant :

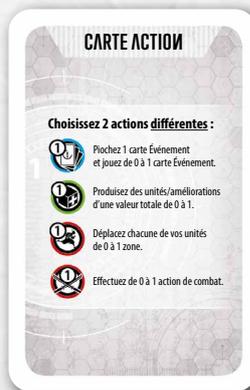
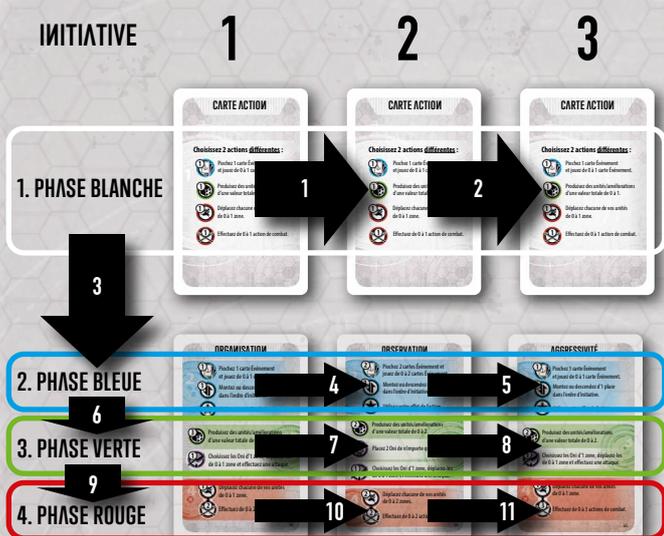
1. Blanche 2. Bleue 3. Verte 4. Rouge.

La *phase blanche* est identique pour toutes les cartes Action et est décrite au dos de chaque carte.

- Les actions d'une même phase peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.

Important : Les actions **Déplacement** doivent être jouées avant les actions **Combat** lors de la *phase rouge*. Une fois qu'une carte Combat a été jouée, les unités du joueur ne peuvent plus se déplacer, même si elles n'ont pas utilisé tous leurs déplacements. **Exception :** règles spécifiques.

- Toutes les actions sont optionnelles et ne sont pas forcément effectuées. À tout moment, un joueur peut renoncer à une ou plusieurs actions de sa carte Action. Un joueur peut n'utiliser qu'une partie d'une action (quantité), par exemple jouer 2 cartes Événements alors qu'il pourrait en jouer 3. **EXCEPTION : Conquête Oni et Placement d'Oni SONT OBLIGATOIRES.**
- Chaque joueur effectue toutes les actions de sa carte Action qu'il souhaite effectuer lors de la phase en cours avant que le tour ne passe au joueur suivant.
- Aucune action ne peut être « stockée » pour être utilisée lors d'une prochaine phase ou manche. Les actions non utilisées sont perdues.
- Lorsque chaque joueur a effectué toutes les actions voulues de sa carte Action, les cartes Action jouées durant cette manche sont défaussées. Elles ne seront pas réutilisées pour cette partie.



1. PHASE BLANCHE :

Chaque joueur peut, selon l'ordre des marqueurs **Initiative**, effectuer deux des actions listées au dos des cartes Action. Les deux actions doivent être **différentes**.



2. PHASES BLEUE/VERTE/ROUGE :

Chaque joueur effectue les actions correspondantes de sa carte Action. Si une phase n'apparaît pas sur une carte Action, le joueur n'effectue aucune action lors de cette phase. Son marqueur Initiative est retourné sans qu'il effectue la moindre action.

Exception : un joueur peut toujours utiliser une action fournie par l'une de ses unités lors d'une phase, même si cette phase n'apparaît pas sur sa carte Action.

Actions multiples

Si un chiffre se trouve dans un cercle à côté d'une action, cette action peut être effectuée autant de fois qu'indiqué dans le cercle. Par exemple, un « 2 » à côté du symbole **Combat** signifie que le joueur peut effectuer 2 actions de combat. Un « 2 » à côté du symbole **Déplacement** signifie que chaque unité du joueur peut se déplacer de 2 zones, etc. Plus de détails p. 12 et suivantes.

3. DÉCOMPTE DES SCORES

IMPORTANT ! Si vous venez de finir la quatrième manche, le décompte final remplace le décompte des scores intermédiaire (voir FIN DE PARTIE, p. 20).

Vous ne gagnez que quelques points lors des étapes de décompte intermédiaires. Il s'agit plus de donner des indications sur les positions des joueurs, comme si la partie était terminée. Vous devez donc compter tous les PV, comme indiqué p. 19 (POINTS DE VICTOIRE) et annoncer les scores de tous les joueurs.

Vous ne marquez réellement que les PV suivants :

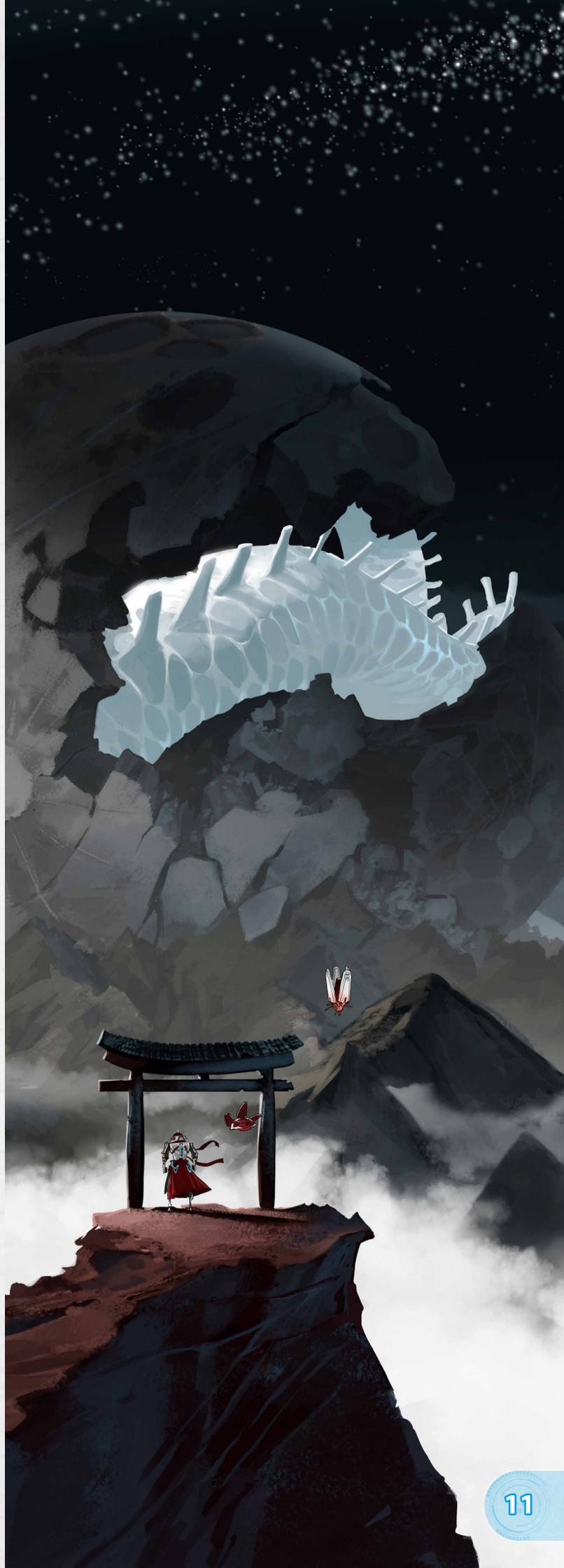
LUNE

Si un joueur contrôle le centre de la Lune à la fin de la manche (il possède un marqueur Territoire dans cette zone), il peut placer l'un de ses marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire lors du décompte intermédiaire. Ce marqueur compte comme 1 point de victoire en fin de partie.

ACCOMPLIR VOTRE MISSION/OBJECTIF DE FACTION

Si votre objectif de faction précise « à la fin d'une phase rouge », vous devez l'accomplir juste avant cette étape de décompte.

Un joueur qui accomplit son objectif ou sa mission place autant de marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire que le nombre de PV qu'il remporte. Ces marqueurs comptent comme 1 point de victoire chacun en fin de partie.



>>> ACTIONS



Les actions d'une même phase peuvent être jouées dans n'importe quel ordre !

EXCEPTION : déplacement avant combat !



Toutes les actions sont optionnelles, elles ne sont pas obligatoires.

EXCEPTION : les actions Conquête Oni et Placement d'Oni SONT OBLIGATOIRES !

EFFET DE FACTION



Cette action peut être utilisée différemment par les joueurs, selon leur faction. Il s'agit d'une action spécifique à chaque faction, décrite sous « **Effet de faction** », sur son plateau Faction.

Exemple : Lors de leur effet , les Nomades peuvent produire tous leurs Pistolets gratuitement et poser une Mine avec chacun de leurs Sergents Matos, OU être immunisés aux radiations pour toute la manche en cours.

MODIFIER L'INITIATIVE



Le joueur gagne ou perd le nombre de places correspondant à X dans l'**ordre d'initiative** et avance ou recule son marqueur Initiative en fonction sur le plateau Initiative. Les marqueurs Initiative des autres joueurs sont écartés pour laisser la position correspondante libre. L'ordre des marqueurs des autres joueurs ne doit pas changer.

Le joueur doit retourner son marqueur Initiative immédiatement pour indiquer qu'il a joué son tour ! Il peut bien évidemment continuer de jouer ses actions bien que son marqueur soit retourné.

Une fois son tour terminé, c'est au joueur dont le marqueur Initiative non retourné est le mieux placé sur le plateau Initiative de jouer.



Exemple : Martine (Seigneurs Sangliers) a fini sa phase bleue et a déjà retourné son marqueur Initiative côté sombre. Tom (Nomades) peut gagner une place sur le plateau Initiative, il déplace donc le marqueur de Martine en position 2 et met le sien en première position. Kevin (Nuée Noire) a le marqueur Initiative actif le mieux placé après le tour de Tom, c'est donc à lui de jouer (et non à Martine qui a déjà joué). Régina (Cybersamurai) sera la dernière à jouer pour cette manche.

Exemple 2 : Si Tom (Nomades) avait reculé d'une place sur le plateau Initiative, Martine (Seigneurs Sangliers) serait restée en première position mais Kevin (Nuée Noire) aurait avancé d'une place, jusqu'à la position 2. Il aurait encore le marqueur Initiative actif le mieux placé et serait le prochain à jouer. L'ordre du tour ne change que pour la manche suivante où Kevin jouera avant Tom, vu que son marqueur est maintenant en position 2.

PIOCHER ET JOUER DES ÉVÉNEMENTS (p. 9 CX)



Le joueur peut piocher un certain nombre de cartes Événement. Pour chaque carte, il peut soit prendre une des deux cartes face visible, soit piocher face cachée. Dès qu'un joueur prend une carte face visible, elle est remplacée immédiatement par la première carte de la pioche.

De plus, le joueur peut jouer le nombre de cartes Événement indiqué. Il peut s'agir de cartes tout juste piochées ou de cartes conservées d'une manche précédente.

Exemple : Juliette peut piocher et jouer 2 cartes Événement. Il lui en reste une d'une manche précédente. Elle prend une carte face visible qu'elle remplace immédiatement puis elle prend sa deuxième carte, face cachée, de la pioche. Elle a maintenant 3 cartes Événement en main et peut en jouer 2.



PRODUCTION

Le joueur peut mettre en jeu de nouveaux équipements, unités, armes, améliorations, etc. pour une valeur de (X)  points de production.

Les coûts de production de tous les éléments de jeu de chaque faction sont décrits sur son plateau Faction.

Exemple : Maxine joue les Seigneurs Sangliers et peut produire des unités ou améliorer celles existantes (spécificité de sa faction) pour une valeur de 3  points de production. Elle commence par produire un Couineur pour 1  point de production et le place à côté de sa zone de départ. Avec les 2  restants, elle améliore un autre Couineur en Sanglardien.

Exemple 2 : Eric a 2  à dépenser avec les Cybersamurai. Il utilise 1  pour produire un Cybersamurai 2.1 à côté de sa zone de départ puis active une Connexion pour 1  et la place devant lui, face visible.

RÈGLES DE PRODUCTION

Les règles suivantes s'appliquent lors de la production :

- Les nouvelles unités doivent toujours être placées sur la zone de départ de leur faction ou sur les zones adjacentes. Vous pouvez ignorer les Barrages. Ainsi, vous pouvez toujours mettre de nouvelles unités en jeu, même si votre territoire de départ est entouré de Barrages. Notez que cela ne s'applique qu'au placement de nouvelles unités, pas au déplacement vers ou depuis votre zone de départ.
- Les exceptions à cette règle sont expliquées sur les plateaux Faction des factions concernées.
- Les points de production inutilisés sont perdus à la fin de l'action.
- Les points de production nécessaires pour produire une unité ou tout autre élément doivent être fournis en une seule fois. Vous ne pouvez pas produire une unité sur plusieurs actions ou phases.

PLACEMENT D'ONI



Cette action est obligatoire et doit être effectuée si elle est présente sur votre carte Action !

Le joueur place le nombre indiqué d'unités Oni de la réserve sur le plateau.

Les **nouvelles unités Oni** sont placées sur des territoires Oni ou des zones Tsukuyumi, ou des zones adjacentes. Prenez les Barrages en compte ! Pour plus de détails, consultez PLACEMENT D'ONI (p. 17).

Exemple : Bernard doit placer 2 Oni. Il choisit 2 Oni moyens, en place un sur la Lune et place l'autre à côté d'une zone contrôlée par les Oni.

CONQUÊTE ONI



Cette action est obligatoire et doit être effectuée si elle est présente sur votre carte Action !

Le joueur sélectionne autant d'unités Oni qu'il le souhaite **d'une seule** et même zone. Il peut leur faire conquérir cette zone ou une zone adjacente en utilisant la **carte Combat Conquête Oni**. Pour attaquer une zone adjacente, le joueur peut d'abord déplacer les Oni d'une zone. Les Barrages empêchent le déplacement des Oni, à moins que les unités Oni déplacées ne soient volantes. Les Oni sélectionnés peuvent être séparés et déplacés vers des zones différentes.

Pour plus de détails, consultez LES ONI : CONQUÊTE et DÉPLACEMENT (p. 17-18).

Exemple : C'est au tour de Kevin de contrôler les Oni. Il choisit une zone avec 4 Oni. Il décide d'en laisser un sur place et déplace chacun des 3 autres vers des zones adjacentes différentes. Il peut ensuite conquérir une zone avec l'un de ces Oni et place un marqueur Territoire Oni sur la zone conquise.

DÉPLACEMENT



Le joueur peut déplacer chacune de ses unités présentes sur le plateau vers une zone adjacente. Si l'action est marquée « 2 », chaque unité peut se déplacer de 2 zones. Tenez compte des Barrages.



Vous pouvez toujours déplacer toutes vos unités individuellement, qu'elles viennent de la même zone ou de zones différentes. Pour chaque unité, vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les points de déplacement, vous pouvez même ne pas la déplacer du tout.

Exemple : Rémy a le droit de déplacer chaque unité de 2 zones au maximum. Il décide de ne pas déplacer 2 de ses unités, en déplace 3 d'une zone et déplace les unités restantes de 2 zones.

ACTION DE COMBAT (p.14)

Le joueur peut effectuer le nombre indiqué d'actions de combat.



Pour chaque action de combat, il choisit une zone, contenant au moins une de ses unités, **qu'il peut conquérir** (qu'il y ait des unités ennemies ou non) ou sur laquelle **il attaque les unités adverses** (Oni compris). Il choisit ensuite une des cartes Combat spécifiques à sa faction et applique l'effet décrit sur la carte.

Il peut effectuer plusieurs actions de combat sur une même zone, tant qu'il utilise une carte Combat par attaque. Pour plus de détails, consultez COMBAT (p. 15).

Exemple : Tom dispose de 2 ☒. Il décide de jouer la carte Combat Annihilation sur une zone pour détruire les unités ennemies présentes. Il utilise ensuite la carte Combat Conquête pour prendre le contrôle de cette zone sans résistance. Chaque attaque lui coûte 1 ☒ action de combat.

>>> DÉPLACEMENT

Rappel : un joueur peut toujours déplacer toutes ses unités individuellement, qu'elles viennent de la même zone ou de zones différentes. Pour chaque unité, il n'est pas obligé d'utiliser tous les points de déplacement, il peut même ne pas la déplacer du tout.

Règles fondamentales de déplacement

Les unités ne peuvent pas quitter le plateau, même si elles ont assez de points de déplacement pour rejoindre l'autre côté d'un « trou » B2 sur l'illustration.

Les unités ne peuvent pas traverser les Barrages (bordures rouges) quel que soit le sens, **sauf si elles possèdent la capacité Volante** (elles peuvent alors passer par-dessus).

Si une unité parcourt plusieurs zones, elle entre dans chaque zone séparément, l'une après l'autre. Les effets actifs et les unités adverses présentes doivent être prises en compte dans chaque zone parcourue.



1. Les unités en A3 peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone adjacente hormis B1, à cause du Barrage.

2. A1 ne peut être rejointe que depuis A3 et quittée qu'en direction de A3.

3. Une unité en A4 ne peut pas être déplacée vers B4 à travers B2 car B2 ne fait pas partie du plateau.

>> RÈGLES D'ENGAGEMENT

Dans TSUKUYUMI, des unités adverses présentes sur une même zone ne sont pas forcément engagées dans un combat. Les unités peuvent entrer sur OU quitter une zone contenant des unités ennemies sans restriction, quelle que soit la faction qui contrôle cette zone. Cependant, des unités ennemies peuvent vous empêcher de **traverser** une zone.

Cette situation ne se présente que si vos unités disposent de 2 points de déplacement ou plus et que vous souhaitez entrer sur une zone occupée par des unités adverses ET la quitter dans la même action de déplacement. Vous devez alors comparer les forces en présence de chaque faction. Vos unités peuvent venir de zones différentes et partir vers des zones différentes, tant qu'elles traversent une même zone lors d'une même action, leurs forces s'ajoutent.

Pour pouvoir traverser, vos unités doivent être au moins aussi fortes que les unités présentes de chaque autre faction indépendamment. La force de chaque unité dépend de sa taille : les petites unités avec un socle triangulaire ont une force de 1, les moyennes avec un socle rond ont une force de 2, les grandes unités avec un socle rectangulaire ont une force de 4.

Comptez la force totale de vos unités. Si des unités ennemies de plusieurs autres joueurs et/ou Oni sont présentes, comptez la force totale de chaque autre faction séparément. Si vos unités sont au moins aussi fortes que chaque autre faction présente, elles peuvent continuer leur déplacement. Sinon, leur déplacement s'arrête immédiatement, même s'il leur restait des points de déplacement.

Note : Cette valeur de force n'a aucune autre implication dans le jeu, elle ne sert qu'à définir si des unités peuvent traverser des positions ennemies.



PETITE UNITÉ
Socle triangulaire
Force 1

UNITÉ MOYENNE
Socle circulaire
Force 2

GRANDE UNITÉ
Socle rectangulaire
Force 4

>>> ACTION DE COMBAT

Les actions de combat permettent aux joueurs de **conquérir une zone** ou **d'attaquer des unités ennemies** (p. 13).

Chaque action de combat utilise 1  de votre carte Action.

En tant que **joueur actif**, le joueur qui effectue une action de combat est automatiquement « **l'attaquant** » lors des combats.

L'attaquant peut soit **conquérir une zone**, soit **attaquer des unités ennemies**, soit utiliser une carte Combat spécifique de sa faction. Seules quelques cartes Combat permettent de conquérir et d'attaquer en une seule action.

Si vous êtes attaqué ou impliqué lors d'un combat, vous êtes automatiquement « **le défenseur** ».

Un joueur doit toujours avoir au moins une unité dans une zone donnée pour pouvoir lancer un combat ou être impliqué en tant que défenseur.

Pour effectuer son **action de combat**, l'attaquant joue une carte Combat de son choix et applique les effets indiqués sur la carte. Les effets sont appliqués entièrement, à moins que l'attaquant préfère ne pas les appliquer, ou ne les appliquer que partiellement.

S'il y a un ou plusieurs défenseurs, chacun d'eux choisit, une fois que l'attaquant a résolu tous ses effets, une des ripostes inscrites (potentiellement la même) sur la carte Combat de l'attaquant. Ceci représente le coût de l'action pour l'attaquant.

CARTES COMBAT

Les cartes Combat représentent les attaques spécifiques de chaque faction. Elles leur permettent de conquérir des zones, d'attaquer des unités ou d'effectuer des actions spécifiques. Certaines cartes Combat ne sont utilisables qu'en présence d'ennemis dans la zone ciblée, d'autres seulement s'il n'y en a pas.

Les conditions d'utilisation de chaque carte Combat sont indiquées sur les cartes elles-mêmes.

Chaque faction a **une carte Combat spéciale** qui ne peut être utilisée **qu'une seule fois par manche**. Les autres cartes Combat sont utilisables à volonté et ne sont pas défaussées après usage. L'attaquant reprend toujours la carte Combat qu'il a jouée en main. Elles ne peuvent pas être échangées. Pour plus de détails sur les cartes Combat, voir p. 11CX.

TYPES DE CARTE



Annihilation



Attaque Spéciale

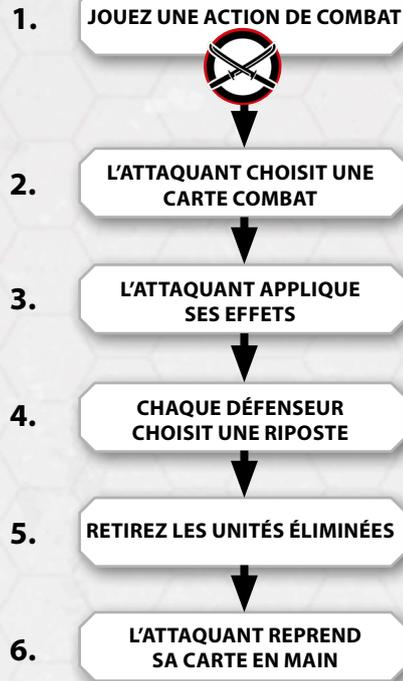


Conquête



Spécifique Une fois par manche

SÉQUENCE DE COMBAT



Attaque

L'attaquant choisit une carte Combat de sa faction et en applique les effets d'attaque. Ils sont appliqués dans tous les cas, les défenseurs ne peuvent pas les annuler ou les affaiblir.

Riposte (p. 13-14CX)

S'il y a des unités adverses dans la zone ciblée, chaque défenseur peut choisir une riposte de la carte Combat de l'attaquant. S'il n'y a pas d'unité adverse, **il n'y a pas de riposte**.

S'il y a plusieurs défenseurs impliqués, ils choisissent chacun leur riposte dans l'ordre du plateau Initiative. Plusieurs défenseurs peuvent choisir la même riposte.

Note : Les ripostes interviennent toujours après l'attaque, jamais avant ou pendant. Les différentes ripostes sont détaillées p. 13-14CX.

Les unités éliminées de chaque camp sont retirées du plateau à la toute fin du combat, une fois que toutes les ripostes ont été complètement appliquées.

Les ripostes sont appliquées même si toutes les unités en défense sont détruites par l'attaque.

Les ripostes peuvent être dirigées contre un autre défenseur (par exemple, Contre-attaque).

Exemple : 2 joueurs sont impliqués dans un même combat en tant que défenseurs. Ils choisissent chacun une riposte : Marc choisit **Contre-attaque**, ce qui lui permet d'infliger 30 points de dégâts à l'attaquant et d'éliminer 2 unités. Sabrina choisit **Retraite** et déplace ses unités survivantes vers une autre zone.



Seul l'attaquant joue une carte Combat !

Chaque défenseur choisit sa riposte de cette même carte Combat.

Le joueur actif peut lancer autant de combats qu'il le souhaite sur une même zone lors d'une même manche, tant qu'il utilise une action de combat à chaque fois.

Lors d'une même phase, un joueur doit toujours utiliser ses actions  Déplacement AVANT sa première action de combat (s'il en a). Dès qu'il joue une carte Combat, un joueur ne PEUT PLUS déplacer ses unités, à moins qu'une règle spéciale ne spécifie le contraire.

CONQUÊTE : CONQUÉRIR UNE ZONE

Si une carte Combat permet une **Conquête**, appliquez les règles suivantes :

La **Conquête** d'une zone permet d'y placer un marqueur Territoire et de remporter les PV correspondants à la fin de la partie. S'il y a un marqueur Territoire adverse sur une zone et que la Conquête est réussie, le marqueur est rendu à son propriétaire. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Territoire par zone.

La **valeur de conquête** des unités présentes est cruciale lors d'une Conquête (valeur de gauche de chaque unité sur les aides de jeu, marquée par un ▽). Pour réussir une Conquête, la somme des valeurs de conquête de toutes les unités de l'attaquant présentes sur la zone ciblée doit être supérieure ou égale à la somme des valeurs de conquête de toutes les troupes présentes de chaque défenseur individuellement, plus les éventuels bonus de la zone (Montagne, Forteresse, etc.).

S'il y a plusieurs défenseurs, leurs forces sont comptées séparément, **elles ne s'ajoutent pas**.

S'il n'y a pas d'unité ennemie sur la zone ciblée, les unités de l'attaquant doivent quand même avoir au moins autant de points de conquête qu'indiqué sur la tuile.

Si la Conquête est réussie, l'attaquant prend le contrôle de la zone et y place un marqueur Territoire. Si un marqueur Territoire ennemi est présent, retirez-le et rendez-le à son propriétaire.

ANNIHILATION : ATTAQUER DES UNITÉS

Si une carte Combat, une règle spéciale ou un effet de faction indique « **infliger des dégâts** » ou « **annihilation** », appliquez les règles suivantes :

Annihilation ne peut être utilisé que sur une zone où des unités ennemies sont présentes. L'attaquant inflige des dégâts aux unités ennemies présentes avec ses unités et/ou les capacités spécifiques à sa faction.

Le nombre de dégâts infligés par chaque unité est sa **valeur d'attaque**, à droite sur les aides de jeu, marquée par un ♦.

L'attaquant ajoute les dégâts infligés par toutes ses sources éligibles (unités et/ou capacités de faction) pour obtenir les dégâts totaux infligés aux unités ennemies.

L'attaquant ne peut pas conquérir une zone ou enlever un marqueur Territoire en lançant un combat par Annihilation.



Exemple : Kevin (Seigneurs Sangliers) est l'attaquant, avec 15 points de conquête. Les 2 défenseurs, Marco (Nomades) et Sabrina (Nuée Noire) ont respectivement 15 et 5 points de conquête. Comme Kevin a au moins autant de points de conquête que chacun de ces adversaires (une égalité suffit), il peut placer l'un de ses marqueurs Territoire.



Exemple : Olivier (Nomades) attaque les unités de Philippe (Nuée Noire) et André (Seigneurs Sangliers). Il inflige un total de 40 points de dégâts grâce à ses unités et aux Armes qu'il utilise. Il répartit les dégâts pour infliger 10 points de dégâts à Philippe et 30 à André.

Plusieurs défenseurs lors d'un même combat

S'il y a plusieurs défenseurs lors d'un combat, **Annihilation** permet à l'attaquant de choisir quel(s) joueur(s) reçoit les dégâts. Il peut répartir les dégâts qu'il inflige entre plusieurs ennemis.

Important : L'attaquant peut choisir à quel(s) défenseur(s) il inflige ses dégâts, mais il ne choisit pas les unités ciblées. C'est le défenseur qui choisit.

Choisir les unités ciblées

Un défenseur qui subit des dégâts peut choisir laquelle de ses unités reçoit les dégâts. Il n'est pas obligé de choisir une unité qui serait détruite mais peut choisir une unité capable « d'absorber » les dégâts (qui a plus de points de santé que les dégâts infligés – voir **POINTS DE SANTÉ**). Vous pouvez donc protéger vos unités faibles derrière des unités plus résistantes.

Lorsque le défenseur a choisi l'unité ciblée, **tous les points de dégâts** doivent lui être infligés entièrement. Les dégâts **ne peuvent pas être répartis** entre plusieurs unités **pour le moment**.

Points de santé

Lorsque le total des dégâts infligés est supérieur ou égal au nombre de points de santé de l'unité ciblée, celle-ci est détruite. Si les dégâts sont supérieurs, le défenseur doit choisir une nouvelle unité ciblée qui subit les dégâts résiduels et ainsi de suite, tant qu'il reste des dégâts à infliger.

Si les dégâts sont inférieurs au nombre de points de santé de l'unité, ils sont perdus. L'unité absorbe les dégâts sans dommage. L'unité n'est pas blessée, les dégâts ne sont pas conservés ni répartis sur des unités plus faibles.

Unités détruites

Les unités détruites sont retirées du plateau mais pas de la partie. L'action **Production** peut vous permettre de les remettre en jeu autant de fois que vous le souhaitez.

Mère Laie
▽ 15 | ♥ 25 | ♠ 10
DÉFENSEUR

Cyberoïde
▽ 20 | ♥ 20 | ♠ 20
ATTAQUANT

Maitreglier
▽ 60 | ♥ 30 | ♠ 15
DÉFENSEUR

Cybersamurai 2.1
▽ 10 | ♥ 10 | ♠ 10
ATTAQUANT

Sanglardien
▽ 50 | ♥ 20 | ♠ 10
DÉFENSEUR

Exemple : Tom (Cybersamurai) inflige 40 points de dégâts à Juliette (Seigneurs Sangliers). Juliette sélectionne le Maitreglier et ses 30 points de santé pour subir les dégâts. Il est détruit. Elle doit maintenant choisir une autre unité pour subir les 10 points de dégât restants. Vu que la Mère Laie (25) et le Sanglardien (20) ont plus de points de santé que les dégâts restants, ceux-ci sont perdus.

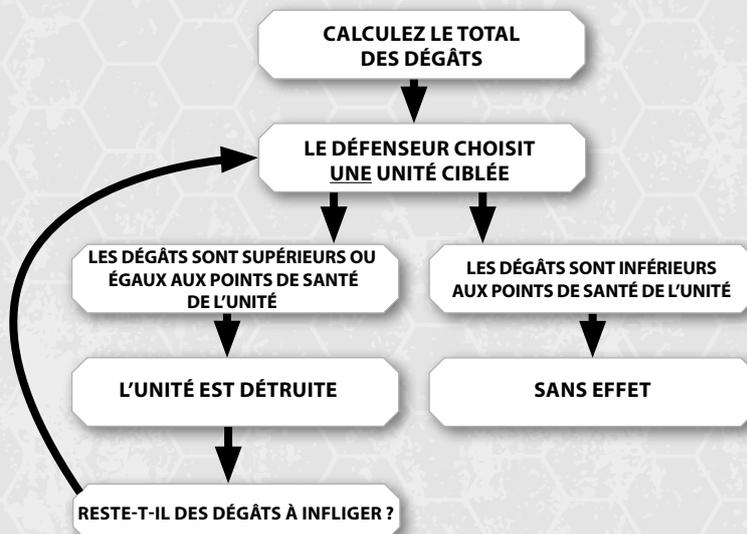
Lt Dan
▽ 15 | ♥ 15 | ♠ 15
DÉFENSEUR

Cybersamurai 2.1
▽ 10 | ♥ 10 | ♠ 10
ATTAQUANT

Sergent Matos
▽ 10 | ♥ 10 | ♠ 0
DÉFENSEUR

Exemple : Maxine (Nomades) peut choisir parmi deux unités pour subir 10 points de dégâts. Son Sergent Matos serait détruit, elle choisit donc le Lt Dan. Avec ses 15 points de santé, il absorbe les dégâts sans autre effet.

DIAGRAMME D'ASSIGNATION DES DÉGÂTS



>>> LES ONI



Les Oni sont une faction neutre uniquement contrôlée par les joueurs. Les unités Oni sont mises en jeu lors de l'action **Placement d'Oni**. Les unités Oni se déplacent et attaquent lors de l'action **Conquête Oni**.

Les joueurs contrôlent les Oni

Les Oni sont entièrement contrôlés par les joueurs. Ce sont les joueurs qui choisissent les actions des Oni par l'intermédiaire de leurs cartes Action. Ils choisissent également où et quand les Oni agissent.

Important : Les pouvoirs spécifiques de la faction d'un joueur ne s'appliquent pas lorsqu'il contrôle les Oni ! Les Oni ne peuvent pas utiliser les attaques, les pouvoirs spécifiques, les défenses, etc. des autres factions. Ils ont leur propre carte Combat.

Note : si les Oni étaient amenés à gagner des PV ou à remplir des objectifs ou des missions, cela n'aurait aucun effet, le joueur qui les contrôle n'en profite pas.

Placement d'Oni



Le joueur actif doit placer sur le plateau le nombre indiqué d'unités Oni de la réserve.

Toutes les unités Oni ont la même « valeur » lors du placement et peuvent être choisies et placées à tout moment. Le joueur choisit n'importe quelle unité

Oni disponible et la place sur le plateau.

Les Oni doivent être placés sur des zones présentant la caractéristique **Tsukuyumi** ou un marqueur **Territoire Oni**, ou sur des zones adjacentes à celles-ci. Attention aux **Barrages** : vous ne pouvez pas placer un Oni dans une zone adjacente à une zone valide si celles-ci sont séparées par un **Barrage**.

Si vous devez placer plusieurs unités, vous pouvez les placer dans la même zone ou dans des zones différentes.

Si vous devez jouer l'action Placement d'Oni et qu'il n'y a plus d'Oni en réserve, l'action est automatiquement transformée en **Conquête Oni**. Les Oni n'effectuent qu'une seule action de combat, même si plusieurs Oni devaient être placés. Si vous pouvez placer au moins un Oni, l'action reste Placement d'Oni même si vous deviez en placer d'autres.

Note : La riposte **Renfort Oni** de la carte **Conquête Oni** n'est pas affectée s'il n'y a plus d'unité à placer.

Conquête Oni



Le joueur actif doit effectuer une conquête avec des unités Oni.

Pour cela, il sélectionne autant d'unités Oni qu'il le souhaite d'une même zone. Il peut les déplacer d'une zone puis doit leur faire effectuer une Conquête. Le Déplacement est optionnel, la Conquête est obligatoire.

Lors du Déplacement (voir DÉPLACEMENT D'ONI), les Oni sélectionnés peuvent être séparés, déplacés vers des zones différentes ou laissés sur place. Les Oni conquièrent ensuite une zone et une seule, choisie par le joueur actif : soit l'une des zones qu'ils viennent d'atteindre, soit la zone dont ils sont issus s'il reste au moins l'un des Oni sélectionnés au début de l'action.

Un combat lancé par les Oni suit les mêmes règles que les autres combats. Toutes les unités Oni présentes prennent part au combat en tant qu'attaquant, qu'elles viennent d'arriver sur la zone ou qu'elles aient été là avant (voir ACTION DE COMBAT, p. 14).

Les Oni ne tentent pas de conquérir les zones de Lune ou les zones Tsukuyumi, à moins qu'elles ne contiennent un marqueur Territoire d'un joueur (un joueur en ayant précédemment pris le contrôle). Les Oni ne tentent pas de conquérir des zones contenant déjà l'un de leurs marqueurs Territoire.

Si aucun Oni ne peut être sélectionné afin d'effectuer une Conquête, l'action de conquête est remplacée par le déplacement de 3 Oni. Le joueur choisit jusqu'à 3 Oni sans restriction, n'importe où sur le plateau, et les déplace d'une zone.

Déplacement d'Oni

Le joueur actif choisit une zone contenant au moins un Oni et peut déplacer tous les Oni présents sur cette zone vers une ou plusieurs zones adjacentes (attention aux Barrages). Les Oni peuvent être déplacés vers des zones occupées ou non.

Important : Le Déplacement d'Oni est une action totalement **indépendante** des déplacements du joueur actif et de ses éventuels bonus.

Si l'y a plusieurs Oni sur la zone choisie, le joueur peut les séparer, les déplacer vers des zones différentes ou les laisser sur place.

Le déplacement des Oni suit les mêmes règles que celui des unités des joueurs. Certains scénarios et effets peuvent cependant modifier leur capacité de déplacement.

Oni en tant qu'attaquant

Les Oni possèdent leur propre carte Combat **Conquête Oni**, qui doit être utilisée à chaque fois. Comme lors de tout autre combat, chaque défenseur choisit sa riposte sur cette carte.

Si la zone attaquée est occupée par plusieurs joueurs, **chacun** de ces joueurs choisit sa riposte, dans l'ordre du plateau Initiative.

Si les unités Oni subissent des dégâts, le joueur actif choisit comment les répartir aux différentes unités comme il le ferait pour les siennes.

Un joueur peut faire en sorte que les Oni attaquent ses propres zones et choisir sa riposte de la carte Combat Oni en tant que défenseur, comme dans n'importe quel autre combat dans lequel ses unités sont impliquées. Si les Oni sont amenés à gagner des PV ou à remplir des objectifs ou des missions, il ne se passe rien.

Oni en tant que défenseurs

Si des unités Oni sont attaquées ou si des Oni sont présents dans une zone attaquée par un joueur, les Oni choisissent aussi une riposte. Pour déterminer la riposte des Oni, l'attaquant donne sa carte Combat au dernier joueur du plateau Initiative. S'il s'agit de l'attaquant lui-même, il donne alors sa carte Combat au joueur précédent du plateau Initiative.

Ce joueur choisit la **riposte des Oni**. La riposte est appliquée en fonction des unités Oni impliquées. Si une riposte décrit un effet qui ne peut pas être appliqué, cette riposte ne peut être choisie.



Important ! Les Oni **NE PEUVENT PAS** choisir les ripostes **Action de défense** et **Protection**

Détruire des Oni

Si des unités Oni sont détruites ou retirées par des dégâts ou d'autres effets, elles retournent dans la réserve. Elles peuvent être remises en jeu lors d'une prochaine action de placement.

Si vous souhaitez compter les unités Oni détruites, par exemple pour une mission ou un objectif, vous pouvez utiliser les marqueurs Territoire Oni pour garder le compte. Remettez les marqueurs utilisés dans la réserve une fois la mission ou l'objectif rempli.



Les Oni sont immunisés contre la radioactivité !

Zones Oni



Dans TSUKUYUMI, 3 types de zones sont liées aux Oni : les zones de la Lune, les zones avec un marqueur Territoire Oni et celles possédant la caractéristique *Tsukuyumi*. Toutes les zones de la Lune ont automatiquement la caractéristique *Tsukuyumi* dès le début de la partie.

Certains événements peuvent ajouter la caractéristique *Tsukuyumi* à certaines zones. Toutefois, les zones *Tsukuyumi* ne sont pas considérées comme des territoires Oni.

Certains événements peuvent faire perdre la caractéristique *Tsukuyumi* aux zones de Lune et aux autres zones *Tsukuyumi*.

Les **territoires Oni** sont uniquement les zones clairement identifiées par un **marqueur Territoire Oni** après avoir été conquises par les Oni.

Note : Lorsqu'un joueur conquiert un territoire Oni, il retire le marqueur Territoire Oni pour mettre le sien, comme d'habitude. La caractéristique *Tsukuyumi*, elle, n'est pas retirée d'une zone lorsqu'un joueur la conquiert. Ainsi, les zones de la Lune peuvent être conquises mais gardent la caractéristique *Tsukuyumi*.

Oni légendaires

Ces Oni portent des noms glorieux et anciens et possèdent des pouvoirs spécifiques qui prennent le pas sur les règles habituelles. À moins qu'il ne soit clairement indiqué le contraire, lorsqu'il doit placer un Oni, un joueur peut choisir de placer l'un des Oni légendaires disponibles. Mais attention : il ne peut y avoir à tout moment qu'un seul Oni légendaire sur le plateau. Dès qu'un Oni légendaire est mis en jeu, ses effets spécifiques s'appliquent automatiquement et immédiatement.

Si un Oni légendaire est détruit ou retiré du plateau, ses effets spécifiques s'arrêtent immédiatement. Mais il n'est pas retiré de la partie, vous pourrez le remettre en jeu plus tard.

Tous les Oni légendaires de la boîte de base sont détaillés p. 32-35.

L'utilisation des Oni légendaires est optionnelle. Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie sur leur utilisation ou non.





POINTS DE VICTOIRE



Il existe différentes manières de gagner des points de victoire. Ils sont divisés en 2 catégories : les points de victoire immédiats, en noir, et les points de victoire de fin de partie, en blanc.

POINTS DE VICTOIRE IMMÉDIATS

Ces points de victoire sont gagnés par un joueur dès qu'il remplit les conditions correspondantes. Il place autant de ses marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire pour en suivre le compte.

Les points de victoire immédiats peuvent être gagnés grâce à :

LA LUNE



Si un joueur contrôle le centre de la Lune à la fin d'une manche (il a un marqueur Territoire sur la zone), il peut placer un de ses marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire lors de la phase de décompte. Ce marqueur vaut 1 PV lors du décompte final.

MISSION



Dès qu'un joueur remplit les conditions d'une mission, il peut placer un de ses marqueurs Territoire sur la carte Mission. Ce marqueur vaut 1 PV lors du décompte final (voir MISSIONS, p. 20).

OBJECTIF SPÉCIFIQUE DE FACTION



Dès qu'un joueur remplit les conditions de l'objectif spécifique de sa faction, il peut placer 2 de ses marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire. Ces marqueurs valent 1 PV chacun lors du décompte final (voir p. 20).

DÉTRUIRE UN REJETON ARDENT (EXTENSION REJETONS ARDENTS)



Dès qu'un joueur détruit un Rejeton Ardent, il gagne 1 point de victoire. Il place un de ses marqueurs Territoire sur le plateau Points de victoire. Ce marqueur vaut 1 PV lors du décompte final. Le joueur ne gagne pas de point de victoire si le Rejeton Ardent est détruit par les Oni ou par une carte Événement.

POINTS DE VICTOIRE DE FIN DE PARTIE

Ces points de victoire ne sont comptés qu'en fin de partie, lors du décompte final. Ils ne sont pas marqués sur le plateau Points de victoire. Lors des phases de décompte intermédiaires, ces points ne sont comptés que dans le but de donner une idée des positions de chaque joueur. Ils ne sont réellement gagnés que lors du décompte final.

Les points de victoire de fin de partie peuvent être gagnés grâce à :

ZONES CONTRÔLÉES



Chaque zone contrôlée par un joueur lui rapporte 1 point de victoire. Une zone contrôlée est une zone contenant un marqueur Territoire du joueur. Les unités présentes ne suffisent pas à contrôler une zone. Les zones de la Lune sont également décomptées. Exception : Terrains fertiles.

TERRAINS FERTILES CONTRÔLÉS



Voir ZONES CONTRÔLÉES juste au-dessus. La seule différence est qu'un Terrain fertile rapporte 2 points de victoire au lieu d'1.

CLASSEMENT À L'INITIATIVE



Le joueur en première position sur le plateau Initiative gagne 2 points de victoire et le joueur en deuxième position gagne 1 point de victoire.

AUTRES SOURCES



Certaines factions peuvent gagner des points de victoire par des biais spécifiques. Ces sources spécifiques de points de victoire sont décomptées en dernier.

>>> OBJECTIFS ET MISSIONS

Les joueurs peuvent gagner des points de victoire à tout moment en cours de partie, en remplissant des missions et l'objectif spécifique de leur faction. Les missions communes mises en jeu dépendent des factions choisies en début de partie. Avant de commencer la partie, les missions et objectifs en jeu doivent être lus et annoncés à voix haute.



Missions

Chaque faction met en jeu une mission commune que **chaque joueur peut remplir à n'importe quel moment**.

Dès qu'un joueur remplit une mission, il place l'un de ses marqueurs Territoire sur la carte Mission correspondante. Ce marqueur vaut 1 PV lors du décompte final.

Chaque joueur ne peut gagner des points de victoire qu'une seule fois pour chaque mission, même s'il est capable de la remplir à plusieurs reprises. Tous les joueurs peuvent gagner des points de victoire pour chaque mission, même si un autre joueur l'a déjà remplie avant eux. Il peut y avoir plusieurs marqueurs Territoire de joueurs différents sur une même carte Mission.



Objectif spécifique de faction

Contrairement aux missions, l'objectif spécifique d'une faction ne peut être rempli que par le joueur qui contrôle cette faction. Chaque joueur ne peut remplir son objectif qu'une seule fois.

Dès qu'un joueur remplit son objectif, il place le nombre de marqueurs Territoire correspondants sur le plateau Points de victoire.



Marqueurs Territoire représentant des PV sur le plateau Points de victoire

>>> FIN DE PARTIE

La fin de partie intervient après la *phase rouge* de la quatrième manche. On procède alors au décompte final.

Décompte final

Chaque joueur ajoute les PV qu'il gagne pour les zones qu'il contrôle, sa position sur le plateau Initiative et ses autres sources de PV aux PV immédiats qu'il a marqués en cours de partie sur le plateau Points de victoire et les cartes Mission.

Le joueur qui cumule le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur le mieux placé sur le plateau Initiative parmi les ex aequo l'emporte.

Variantes de jeu

Parties plus courtes ou plus longues

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour jouer une **Partie Rapide** en 3 manches (environ 2 h) ou une **Partie Épique** en 5 manches (4 h et plus).

Suprématie

Les joueurs peuvent se mettre d'accord en début de partie pour définir un score à atteindre au lieu de jouer un nombre de manches fixe. Dès qu'un joueur atteint le score défini (ex. : 15, 20, 25 PV), il remporte immédiatement la partie.

Notez que **les points de victoire de fin de partie doivent être pris en compte au fur et à mesure**. Vous gagnez la partie dès que vous atteignez le seuil de PV défini, points de victoire immédiats ET points de victoire de fin de partie compris.

>>> SCÉNARIOS

Les scénarios donnent de nouvelles possibilités de mise en place du jeu qui remplacent les règles pour renouveler vos parties. Certains scénarios comportent également des tuiles Zone spécifiques ou de nouvelles voies vers la victoire.

Les tuiles Zone grises sur les exemples de mise en place représentent n'importe quel type de tuile, soit sélectionné par les joueurs, soit choisi au hasard.

Les règles spéciales de chaque scénario sont expliquées avec sa mise en place particulière.

>> EXPLORATION

Tuiles Zone

21/28/35

Règles spéciales

- Jouez sans les objectifs de faction.
- Utilisez bien le nombre de tuiles Terrain fertile (vertes) spécifié dans le diagramme. Les autres ne sont pas utilisées.

Une expansion rapide nous mènera à la victoire. Nos éclaireurs ouvrent la voie et nos armées prennent le contrôle des territoires. Nous avons aperçu nos ennemis mais nous devons les prendre de vitesse et frapper fort avant qu'ils ne s'accaparent nos terres.



3-5
JOUEURS

>> CONTRÔLE

Tuiles Zone

21

Règles spéciales

- Chaque joueur doit démarrer depuis un groupe différent de tuiles Zone.
- Vous n'avez pas le droit de placer votre zone de départ adjacente à la Lune.
- Utilisez bien le nombre de tuiles Terrain fertile (vertes) spécifié dans le diagramme. Les autres ne sont pas utilisées.

Nous devons découvrir ce qui se cache derrière ces montagnes : de nouvelles terres ou de nouveaux ennemis ? Quoi qu'il en soit, rester sur nos positions ne suffira pas. Nous devons affronter notre destin. Nous devons nous affirmer et éventuellement éliminer nos ennemis si ceux-ci menacent de prendre nos terres.



3
JOUEURS

>> L'IMPASSE DU PACIFIQUE

Tuiles Zone

21

Règles spéciales

- Chaque joueur doit placer sa zone de départ en A, B ou C.
- **Souvenez-vous bien que vous ne pouvez pas voler/sauter par-dessus les trous !**
- Vous n'avez pas le droit de placer votre zone de départ dans l'emplacement marqué d'un X.

Les ressources se font rares. L'hiver approche et les deux factions rivales qui nous entourent commencent à lorgner sur nos faibles réserves.

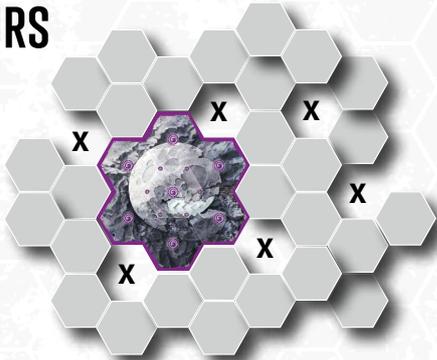
Les attendre en renforçant nos positions est une solide option. Mais si nous nous trompons, cela pourrait nous mener à notre fin...



3
JOUEURS



4 JOUEURS



>> TERRE ÉPUISÉE

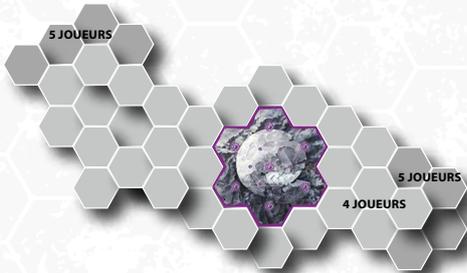
Tuiles Zone
28

Règles spéciales

- **Souvenez-vous bien que vous ne pouvez pas voler/sauter par-dessus les trous !**
- Vous n'avez pas le droit de placer votre zone de départ dans un trou (X).

La croûte terrestre s'est déchirée en bien des endroits. De larges failles et des trous béants laissent apparaître le cœur de la Terre. Le peu de terres encore viables devient de plus en plus important et nos adversaires en sont bien conscients. Si nous ne prouvons pas notre courage aujourd'hui, nous ne serons peut-être plus là demain.

4/5 JOUEURS



>> LE CANYON

Tuiles Zone
28/35

Règles spéciales

- Aucune.

Notre seule solution : la Lune. Nous avons découvert l'entrée de l'immense canyon que le dragon a créé à son arrivée sur Terre. Les falaises font des kilomètres de haut. Soit nous avançons, soit nous reculons, mais nous ne pouvons pas les contourner. Nous devons porter toute notre attention sur ce qui se trouve devant nous.

5 JOUEURS



>> CHUTE DE LUNE

Tuiles Zone
35

Règles spéciales

- 2 zones Radioactives, 4 Terrains fertiles.

L'ultime bataille pour la suprématie sur le nouveau monde. Depuis la chute de la Lune, le fond de l'océan s'est élevé. Et nous ne sommes pas seuls ici : on aperçoit déjà à l'horizon les ennemis qui s'approchent de la Lune, prenant au passage possession des terres. Si nous voulons survivre, nous devons agir immédiatement. Nous devons montrer notre force et nous assurer le contrôle d'autant de terres que possible !

>>> 2 JOUEURS

TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE peut également être joué à 2 joueurs, en utilisant les cartes spéciales 2 Joueurs. Chaque faction possède 2 cartes Victoire spécifiques qui indiquent des conditions à remplir pour gagner des points de victoire. Lors d'une partie à deux joueurs, vous devez également utiliser les cartes Action spéciales pour ce mode de jeu.



But du jeu

Le joueur qui cumule le plus de points de victoire après 3 manches remporte la partie.

Points de victoire

Chaque faction ne peut marquer des PV qu'en remplissant les conditions indiquées sur ses cartes Victoire. Les objectifs de faction, les missions, les Terrains fertiles, la Lune et toute autre source de PV habituelle (ex. : carte Combat *Paix des profondeurs*, détruire un Rejeton Ardent, etc.) **ne rapportent aucun point de victoire**, à moins qu'une carte Victoire n'indique clairement le contraire.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit sa faction et prend les 2 cartes Victoire associées.
2. Placez la Lune et un Oni sur chaque zone de la Lune.
3. Prenez 2 tuiles Terrain fertile, 2 tuiles Fond de l'océan et 2 tuiles Montagne. Ajoutez-leur 4 autres tuiles Zone au hasard. Mélangez les tuiles et placez la pile entre les 2 joueurs. Chaque joueur, en commençant par le joueur le moins bien placé sur le plateau Initiative, pioche une tuile et la place. Chaque tuile doit être en contact avec au moins une tuile déjà placée.
4. Dans l'ordre du plateau Initiative, chaque joueur place sa zone de départ, ses troupes de départ mais ne prend le contrôle que d'une seule zone en y plaçant un marqueur Territoire.
5. Ne prenez QUE les cartes Action spéciales 2 Joueurs. Mélangez-les et distribuez-en 6 à chaque joueur.
6. Mettez en place les cartes Événement, les marqueurs neutres, les Oni, le plateau Initiative et le plateau Points de victoire comme d'habitude.

Note : Les cartes Mission et les objectifs ne sont pas utilisés à 2 joueurs !

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

KING RACCOON GAMES

Auteur/Illustrateur/Création de l'univers :

Felix Mertikat

Coauteur :

Till Bröstitl

Écriture et Conception de règles :

Felix Mertikat, Verena Klinke, Maxine Metzger

Conception graphique/Mise en page :

Maxine Metzger

Graphismes :

Oliver Graute

Auteurs des comics :

Andrea Bottlinger, André Wiesler, Bernhard Hennen, Bernd Perplies, Verena Klinke

Traduction :

Paul Richards, Maxine Metzger

King Raccoon Games remercie particulièrement :

Jasmin Mertikat, Fabian Mertikat, Johannes May, Sarah Merabet, Daniel Sartor, Max Höllen, Domi Caina, Mathias Kwapil, Christophe Pfister, Bernd Perplies, Ric Wagner, Thorsten Fietzek, Marcela Neron, Oliver Scheel, Philip Griesbach, Kai Grosskordt, Heiko Eller, Michael Mingers, Anja Bagus, Sam Healey, Paul Lawitzki, Sabrina und Thorsten Fessler, Andreas Harport, Jan Treder, Moritz Metzger, Viriya Kaov, Charnel Nhek, Turgut Bozkurt, Igor Dieterle, Sam Beales.

Nous voudrions remercier tous nos backers KS pour leur soutien. Merci d'avoir cru en ce projet.

GREY FOX GAMES

Développement produit :

Matt Goldrick

Développement du jeu :

Josh Lobkowitz, Matt Goldrick

Conception graphique :

Tyler Myatt, Sarah Lafser

Création des figurines :

Chad Hovertor, Miguel Migeulon, Gabrielle Davis, IP Mukhamadeev Rim, Faatovich et toute l'équipe de Punga miniatures !

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



>>> MATÉRIEL



1 carte Combat *Attaque d'En-haut*,
8 cartes Oni légendaire



10 cartes Événement épique



3 cartes Mission Oni



9 figurines Oni légendaires

1 *Horreur des abysses*, 1 *Sombre témoin*, 1 *Terreur d'En-haut*,
3 *Trois Ombres*, 1 *Joueuse*, 1 *Marchand*, 1 *Ronin*



8 cartes Avantage de départ



8 cartes
Objectif alternatif



40 cartes Événements de faction



6 cartes Pouvoir Oni



8 figurines Mascottes
une par faction



1 tuile Profanateur Oni



>>> MODULES

Les joueurs peuvent choisir d'intégrer autant de modules (aucun, un, au hasard, etc.) qu'ils le souhaitent en début de partie. Tous les modules peuvent être combinés entre eux.

1 OBJECTIFS ALTERNATIFS

Mise en place

Chaque joueur reçoit la carte Objectif alternatif correspondant à sa faction. Les Sentinelles n'ont pas d'objectif alternatif car leur objectif d'origine est imbriqué dans la mécanique de la faction et ne peut pas être modifié.

Utilisation

Chaque joueur décide s'il souhaite viser l'objectif d'origine de sa faction ou son objectif alternatif. Chaque faction ne peut avoir qu'un seul objectif en jeu et il ne peut pas être changé en cours de partie.

2 AVANTAGES DE DÉPART

Mise en place

Mélangez les cartes Avantage de départ et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur après le choix des factions mais avant le reste de la mise en place.

Utilisation

Chaque joueur peut utiliser son avantage de départ lors de la mise en place du jeu et de sa faction. Chaque carte est unique, tous les joueurs reçoivent donc un avantage différent. Si un avantage n'a pas d'effet pour sa faction, un joueur peut piocher une nouvelle carte Avantage. Dès qu'un joueur utilise son avantage, la carte est défaussée. Elle ne sert qu'une seule fois par partie, lors de la mise en place.



Un joueur peut décider de ne pas utiliser son avantage de départ.

3 ÉVÉNEMENTS ÉPIQUES

Mise en place

Mélangez toutes les cartes Événement épique puis piochez-en, sans en prendre connaissance, autant que le nombre de joueurs + 1 et mélangez-les avec les cartes Événement du jeu de base.

Utilisation

Le recto des cartes Événement épique est rouge mais leur verso est identique à celui des autres cartes Événement.

Si un joueur pioche ou révèle une carte Événement épique, l'événement doit être appliqué immédiatement (les joueurs ne peuvent pas conserver la carte dans leur main pour plus tard). Le joueur actif applique les effets indiqués sur la carte.

Attention ! Les événements épiques peuvent influencer profondément la partie et rendre le jeu plus chaotique.



4 ÉVÉNEMENTS DE FACTION

Mise en place

Chaque joueur reçoit toutes les cartes Événement de faction de sa faction, les mélange et forme une pioche face cachée qu'il place à côté de son plateau Faction.

Utilisation

Lorsqu'un joueur effectue l'action Piocher/Jouer un Événement, il peut choisir de piocher et/ou de jouer un événement de sa faction à la place d'un événement commun. Les événements de faction sont toujours favorables à leur faction.

Chaque événement de faction ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.



5 MASCOTTES

Mise en place

Chaque joueur place gratuitement la mascotte de sa faction avec ses autres unités de départ, en début de partie. Les règles de placement habituelles s'appliquent.

Utilisation

Chaque joueur gagne 1 PV si sa mascotte est toujours en jeu à la fin de la partie. Lorsqu'une mascotte est détruite, elle ne peut pas être remise en jeu.

Règles

Les Mascottes ne peuvent pas utiliser des cartes ou des actions de combat toutes seules.



6 CARTES POUVOIR ONI

Mise en place

Mélangez les cartes Pouvoir Oni et placez-les face cachée à côté de la réserve d'Oni.

Utilisation

Au début de chaque manche, avant que les joueurs ne choisissent leur carte Action, piochez une carte Pouvoir Oni et placez-la face visible sur la pioche.

L'effet de cette carte s'applique à tous les joueurs, pour toute la manche en cours. En fin de manche, remettez la carte Pouvoir Oni utilisée sous la pioche. Il ne peut y avoir à tout moment qu'une seule carte Pouvoir Oni en jeu.

Les cartes Pouvoir Oni modifient la valeur, les capacités ou le comportement des Oni. Elles remplacent exactement la règle indiquée sur la carte et ne changent en rien les autres règles concernant les Oni (voir p. 17).



7 MISSIONS ONI

Mise en place

Mettez en jeu les trois cartes Mission Oni à côté des cartes Mission communes.

Utilisation

Ces trois missions doivent être effectuées avec des unités Oni. Pour remplir une de ces missions, un joueur doit utiliser les actions Placement d'Oni ou Conquête Oni.

Contrairement aux missions communes, chacune des missions Oni ne peut être remplie que par **un seul** joueur. Lorsqu'un joueur remplit une mission Oni, il prend la carte correspondante et la place face cachée devant lui. La mission n'est donc plus disponible pour les autres joueurs. Chaque carte Mission Oni vaut 1 PV lors du décompte final.



>>> OBJECTIFS ALTERNATIFS EXPLICATION DÉTAILLÉE



Banc de baleines

Les types de zones et leurs caractéristiques n'ont pas d'importance. Seuls les marqueurs Territoire comptent pour le contrôle des zones. Notez que les 4 unités *Roi Baleine* et *Jeunes Baleines* doivent se trouver dans la même zone, qu'elle soit sous votre contrôle ou non.



Dévastation

Comptez seulement les zones dévastées, peu importe leurs types, leurs caractéristiques ou qu'elles soient sous votre contrôle ou celui d'un autre joueur.



De la chair pour la Nuée

Utilisez vos marqueurs Territoire pour compter les unités ennemies détruites. Les pertes de la Nuée Noire ne comptent pas. Peu importe à quelle phase les unités sont détruites, elles doivent seulement l'être lors de la même manche.



Conquête

Les zones doivent contenir des marqueurs Territoire Nomades, peu importe qu'elles soient adjacentes ou non.



Vastes territoires

Les *Animaux* peuvent se trouver dans des zones différentes, tant qu'elles sont toutes contrôlées par les Enfants du Lion.



Acquisition de cible

Si une mission est retirée du jeu avant d'être décomptée, elle ne compte pas pour cet objectif. Cet objectif est donc plus risqué lors de parties à trois joueurs.



Rituel sacré

Pour remplir cet objectif, les 4 *Groigneurs* et les 6 *Sangloiselles* doivent toutes avoir été produites et être encore sur le plateau.



Vol lunaire

Contrôler le centre de la Lune rapporte 1 PV à la fin de chaque manche (lors du décompte final pour la dernière manche). Ainsi, vous devez contrôler le centre de la Lune à la fin de trois manches pour remplir cet objectif. Si le Kampfgroupe 03 gagne son troisième PV de contrôle du centre de la Lune lors du décompte final, l'objectif est bien validé, même si cela intervient après la fin de la partie.

>>> AVANTAGES DE DÉPART EXPLICATION DÉTAILLÉE

Positions avancées

Utilisez cet avantage avant que le premier joueur ne commence sa première *phase blanche*. Vous devez suivre les règles habituelles de déplacement et vos unités peuvent bénéficier de leurs pouvoirs et des bonus de votre faction.

Éclaireur

Utilisez cet avantage lorsque vous placez votre zone de départ. Si vous recouvrez une tuile Zone du plateau, celle-ci est retirée du jeu mais les marqueurs et les unités qui s'y trouvaient sont remises sur la nouvelle tuile.

Récolte abondante

Effectuez une action de production avant le début de la partie mais placez vos unités en suivant les règles de placement de vos unités de départ.

Homme à tout faire

Comme toujours, vous ne pouvez pas effectuer la même action 2 fois.

Terres de valeur

Placez un marqueur Territoire sur le plateau Points de victoire en début de partie.

Expansion rapide

Prenez le contrôle d'une zone supplémentaire en y plaçant un marqueur Territoire.

Cette zone est considérée comme l'un de vos territoires de départ lors de votre mise en place (ex. : placement de vos unités de départ). Si vous n'avez aucun territoire de départ, placez directement un marqueur Territoire sur le plateau Points de victoire.

Accélération

Utilisez cet avantage **AVANT** même le début de la partie, vous pouvez donc placer votre zone de départ, etc. avant les autres joueurs.

Renseignement

Piochez les cartes Événement de la pioche, face cachée. Vous pouvez les jouer immédiatement, sans effectuer d'action Événement.

>>> CARTES ÉVÉNEMENT

EXPLICATION DÉTAILLÉE

La carte suivante est déjà détaillée dans le Codex du jeu de base, elle n'est pas réexpliquée ici :

Instabilité suit les mêmes règles que **Dangers des profondeurs**.

Du pétrole ! / Tempête

Toutes les unités présentes dans cette zone (même celles du joueur actif) ne peuvent plus se déplacer jusqu'à la prochaine phase blanche. D'autres unités peuvent entrer dans cette zone mais personne ne peut en sortir, elles ne peuvent donc pas la traverser. Les unités volantes sont aussi affectées.

Glacier en fonte

Choisissez la zone qui reçoit ce marqueur. Le  **point de production** supplémentaire ne peut être utilisé que lors de la phase verte. Cela ne modifie pas les PV rapportés par cette zone.

Lac de scories / Jets de soufre

Peu importe que la zone soit occupée ou non. La zone choisie doit être *Instable* et reçoit la caractéristique *Toxique*.

>>> ÉVÉNEMENTS ÉPIQUES

EXPLICATION DÉTAILLÉE

Montée en puissance

La caractéristique *Tsukuyumi* ne retire pas les marqueurs Territoire. Après l'ajout du marqueur *Tsukuyumi*, la zone est toujours contrôlée par la même faction qu'avant. Mais dorénavant, les nouveaux Oni peuvent être placés sur cette zone ou sur les zones adjacentes.

Terres émergentes

Vous pouvez placer la nouvelle tuile Zone de sorte qu'elle ne touche le plateau que par un **Barrage**. La nouvelle tuile doit être placée dans un espace ouvert et ne doit pas recouvrir une autre tuile Zone.

Pris dans la tempête

Le changement d'initiative ne s'applique que lors de la prochaine phase, lorsque tous les marqueurs sont tournés du même côté.

Effondrement

Bien que les zones *Instables* soient toujours considérées comme inoccupées pour les cartes Événement, ces zones ne peuvent pas être retirées lors de cet événement si elles contiennent des unités.

Cet événement peut provoquer l'apparition de trous dans le plateau. Les marqueurs présents sur les zones retirées sont remis dans leur réserve respective.

Une tuile Zone ne peut jamais être retirée si cela doit diviser le plateau de jeu en parties séparées.

Sang de dragon

Vous ne pouvez gagner qu'un seul PV grâce à cet événement. Lorsqu'un joueur remplit les conditions de cet événement, il place l'un de ses marqueurs Territoire à côté de la carte.

Tremblement de terre

Les zones concernées peuvent être pivotées à volonté. Les zones de départ sont immunisées contre cet effet.

Magma en fusion

Un joueur peut pivoter une tuile pivotée par un autre joueur avant lui. Les unités et les marqueurs présents restent sur les tuiles pivotées.

Attention ! Les Tunnels restent à leur position d'origine.

Éboulement

Le placement des marqueurs **Barrage** peut enfermer des unités. S'il n'y a pas assez de marqueurs **Barrage** en réserve, placez-en autant que possible.

Frontières fluides

Si la zone de départ est déplacée, elle ne peut pas être replacée par-dessus une autre tuile Zone. Vous ne pouvez déplacer la zone de départ que de 2 zones. Les unités et les marqueurs sont déplacés avec la tuile. Les **Barrages** ne bloquent pas le déplacement des marqueurs Territoire. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Territoire par zone, vous ne pouvez donc pas déplacer un marqueur Territoire vers une zone qui en contient déjà un.

Forces de la nature

Les événements épiques doivent être joués immédiatement, comme d'habitude. Attendez que tous les événements classiques soient joués, dans l'ordre du plateau Initiative. Un joueur qui pioche un événement épique le met de côté et continue de piocher et de jouer ses cartes normalement.

Écartez tous les autres événements épiques piochés lors de la résolution de l'événement puis remélangez-les dans la pioche.

Note : *Forces de la nature* ne déclenche aucun autre événement épique.



>>> ÉVÉNEMENTS DE FACTION

EXPLICATION DÉTAILLÉE



CYBERSAMURAI

Copie digitale

Vous pouvez copier l'une de vos propres cartes Événement ou une d'un autre joueur, mais pas les événements épiques, ni les événements de faction. Notez que l'activation de *Copie digitale* n'intervient qu'après la résolution de l'événement en cours. Les cartes Événement copiées ne sont pas cumulées.

Mise à jour 2.1

L'événement ne fait progresser les Cybersamurai d'une place sur le plateau Initiative que s'ils sont en deuxième position, sinon ils progressent toujours de 2 places.

Laser solaire

Mieux vaut ne pas l'utiliser à la légère. Il ne vous permet pas de réutiliser le *Laser Orbital Tetsuo*. Vous n'êtes pas obligé de jouer cet événement lorsque vous utilisez *Laser Orbital Tetsuo*.

Analyse de combat

Même si une action peut être effectuée 2 fois, les actions doivent être effectuées l'une après l'autre. Si vous choisissez 2 fois la production, cela ne vous donne pas 2  **points de production** mais 2 actions avec 1  **point de production** chacune.

Mise à jour de drone

Ces attaques gratuites ne sont utilisables qu'avec la carte Combat *Conquête*. Toutes les unités présentes dans la zone peuvent se joindre au combat, pas seulement les *Drones défensifs*.

S'il y a plusieurs *Drones défensifs* dans une même zone, vous pouvez effectuer plusieurs actions de combat dans cette zone, l'une après l'autre. Si après un combat, tous les *Drones défensifs* sont détruits, vous ne pouvez plus profiter du pouvoir. Ces actions de combat supplémentaires ne sont pas obligatoires.



NUÉE NOIRE

Ancienne semence

Vous pouvez choisir librement n'importe quelles zones, peu importe qu'elles contiennent des unités ou non, qu'elles soient connectées ou non, que vous les contrôliez ou non, etc. Les zones de départ ne comptent pas comme des tuiles Zone – vous ne pouvez pas y placer de marqueur Œuf.

Voyage royal

S'il y avait une zone au nouvel emplacement choisi, retirez la tuile et son éventuel marqueur Territoire puis placez votre zone de départ et remettez tous les marqueurs (Mines, Œufs, Barrages, etc.) et toutes les unités qui se trouvaient sur la tuile retirée, sur la zone de départ.

Le déplacement de la zone de départ peut provoquer l'apparition d'un trou dans le plateau, il n'est pas bouché. Vous ne pouvez pas recouvrir la zone de départ d'une autre faction avec cet événement.

Si les Rejetons Ardents avaient dévasté votre zone de départ, vous pouvez la remettre sur le côté normal. Si vous le faites, les Rejetons Ardents perdent les 3 PV qu'ils avaient

gagnés pour avoir dévasté votre zone de départ, mais ils peuvent bien sûr la dévaster à nouveau.

Pionniers de la ruche

Chaque *Conquérant* ne peut être utilisé qu'une seule fois pour effectuer une action de combat, mais vous n'avez pas besoin de les retirer du plateau, pour la manche en cours uniquement.

Un festin pour la Reine

La Nuée Noire doit dépenser ces  **points de production** immédiatement à la fin de la manche et ne peut pas les combiner avec d'autres pouvoirs de faction. Le joueur peut dépenser autant de  **points de production** qu'il le souhaite, selon les règles de la Nuée Noire. Chaque unité ennemie détruite vaut exactement 1  **point de production**.

La ruche est pleine

Chaque marqueur Œuf peut être utilisé autant de fois que souhaité pour placer de nouvelles unités dans sa zone, lors de cette manche. Les marqueurs Œuf utilisés ne sont pas retirés à la fin de la manche.



SEIGNEURS SANGLIERS

Creuser pour la Mère

Pour cette manche, chaque *Groigneur* peut placer 3 marqueurs Terraformation. Les marqueurs Terraformation sont limités, vous ne pouvez pas placer un marqueur en remplacement d'un autre.

Depuis les profondeurs

Vos Tunnels peuvent être traversés par autant d'unités et aussi souvent que vous le souhaitez.

Troupeau de cochonnets

Ne comptez que les Forteresses actuellement en jeu, où qu'elles se trouvent. S'il y en a un nombre impair, arrondissez au supérieur. Les *Couineurs* sont placés selon les règles habituelles.

Dans les tranchées

Laissez cette carte visible jusqu'à la fin de la manche, que tous les joueurs puissent en voir l'effet. Les autres règles concernant les marqueurs Terraformation ou Forteresse sont inchangées.

Au nom de la Mère !

La capacité de déplacement est améliorée pour toute la manche en cours (pour toutes les phases de la manche). Si les *Sangloiselles* se déplacent par l'intermédiaire d'un événement, d'une riposte ou d'une règle spéciale, ce bonus s'applique également.



NOMADES

Opération secrète

Vous n'avez pas besoin de contrôler les zones, elles peuvent même contenir des unités. Choisissez les zones comme vous le souhaitez. Les zones de départ ne sont pas concernées car elles ne comptent pas comme des zones pour les événements. Notez que les Mines ne peuvent pas infliger de dégâts à des unités préalablement placées.

Tous flingues dehors !

Il faut qu'au moins une unité Nomades soit impliquée dans le combat pour utiliser des Armes. Notez qu'une Arme supplémentaire peut être utilisée au total, et non une par Nomade !

Rechargez !

L'effet de cet événement n'est valable que pour la durée d'un combat. Les Nomades peuvent quand même être amenés à défausser des marqueurs Arme à la suite d'une riposte de leur carte Combat.

Périmètre défensif

Les unités ennemies déjà présentes restent en place. Elles peuvent quitter la zone mais personne ne peut entrer dans la zone concernée. Il est toutefois toujours possible d'y placer des unités, par exemple en utilisant les Œufs de la Nuée Noire.

Entraînement hors piste

Les unités ennemies ne vous empêchent pas de traverser une zone, peu importe leur nombre. Mais les unités Nomades peuvent empêcher les unités ennemies de traverser.



KAMPFGRUPPE 03

Ravitaillement majeur

Cet événement signifie qu'aucune riposte ne peut être sélectionnée de la carte Combat *Poursuite*.

Jointure étanche

Si *Erzengel* et/ou *Beowulf* perdent leur immunité à la radioactivité (par exemple après la riposte de *Ragnarök*), cet événement de faction les immunise quand même contre la radioactivité.

Tactiques de combat

Si vous ne pouvez pas bouger de 2 positions sur le plateau Initiative, vous ne pouvez que monter ou descendre d'une position.

La grande chasse

L'action de combat supplémentaire est régie par les règles habituelles de combat. Laissez cette carte Événement de faction visible jusqu'à ce qu'elle serve.

Mission sacrée

Vous pouvez décider de jouer cette carte lors de n'importe quelle manche, mais si vous n'arrivez pas à remplir l'objectif pendant la manche en cours, le bonus est perdu ! Notez que vous devez jouer la carte **AVANT** de remplir votre objectif.



LES ENFANTS DU LION

Nouvelles terres

Si vous avez les deux *Animaux* en jeu, vous pouvez décider lequel effectue l'action supplémentaire. Vous pouvez placer la zone même si vous avez déjà utilisé les 2 autres capacités spéciales.

Âme sauvage

La capacité de déplacement est aussi augmentée pour les unités qui **TRAVERSENT** la zone de la *Girafe*, pas seulement celles qui se déplacent **AVEC** la *Girafe*.

Le royaume

À son nouvel emplacement, la tuile doit être au moins en contact avec une autre tuile par un côté et ne pas recouvrir de tuile. Les zones de départ ne peuvent pas être ciblées par les événements. Tous les marqueurs (Territoire, Œuf, etc.) sont déplacés avec la tuile.

Foyer ancestral

Laissez cette carte visible jusqu'à la fin de la manche, que tous les joueurs puissent en voir l'effet. Les zones concernées sont considérées comme ayant l'un de vos marqueurs Territoire. Les effets des factions des autres joueurs ne s'appliquent pas lorsqu'ils sont sur votre territoire.

Bon entraînement

Vos *Animaux* se battent à pleine puissance, peuvent lancer des combats, se déplacer, etc. Mais si elles ne sont pas sous le contrôle d'un *Maître des Animaux* au début de la manche suivante, les règles normales reprennent.



SENTINELLES

Les Sentinelles n'ont pas de cartes Événement de faction.



SEIGNEURS DE LA MER PERDUE

Lame de fond destructrice

Les unités détruites ainsi sont détruites de la zone où a lieu le combat. Notez que cet effet s'applique à toutes les Lame de fond de cette manche.

Lame de fond massive

Cet événement de faction ne déclenche pas de combat ! Ne jouez pas de carte Combat, aucune riposte n'est choisie. Cet événement permet de déplacer chaque unité ennemie d'une seule zone, même si plusieurs unités Seigneurs de la mer perdue pouvaient déplacer la même.

Migration

Pour déplacer vos unités de 2 zones, vous devez avoir une action correspondante.

Chevaucheur de baleine

Utiliser *Paix des profondeurs* nécessite une action de combat. Les Seigneurs de la mer perdue ne gagnent pas une action de combat supplémentaire mais ils peuvent utiliser leur carte Combat *Paix des profondeurs* 2 fois pendant la manche en cours.

Volonté naturelle

Les événements déjà joués restent valables. En plus des événements normaux, les événements de faction ne peuvent plus être joués. Cet effet s'applique également à vous. Il dure jusqu'à la fin de la manche en cours.



REJETONS ARDENTS

Vague de destruction

Pour cette *Dévastation* supplémentaire, un combat est déclenché selon les règles habituelles, avec toutes les unités présentes. Les ripostes sont choisies comme d'habitude. Vous pouvez utiliser n'importe quel Rejeton Ardent déjà en jeu, mais l'événement ne vous offre aucun déplacement !

Croissance exponentielle

Cet événement annule la règle qui vous oblige à choisir entre croissance OU production de nouvelles unités. Vous pouvez faire les 2 lors d'une même action de production, tant que vous avez assez de  **points de production**. L'effet s'applique pour toute la manche (toutes les phases de la manche).

Agilité surprenante

Ignorer la capacité *Massive* ne s'applique qu'aux unités qui la possèdent. Cet événement n'a aucun effet sur les unités qui ne sont pas *Massives*.

Super-prédateur

Chaque utilisation de *Débordement* nécessite une action de combat. Les Rejetons Ardents ne gagnent pas une action de combat supplémentaire mais ils peuvent utiliser leur carte Combat *Débordement* 2 fois pendant la manche en cours.

Joyau de la Création

L'effet de cette carte n'est pas rétroactif et ne s'applique qu'une fois l'événement en jeu. Les PV gagnés pour avoir tué un Rejeton Ardent avant la mise en jeu de cette carte ne sont pas enlevés.

>>> CARTES POUVOIR ONI

Agilité

Pour cette manche, les *petits Oni* peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire (par rapport à l'indication de la carte Action). Les autres règles de déplacement habituelles s'appliquent.

Pleine puissance

Ces dégâts ne sont quasiment utilisés que pour la riposte Contre-attaque. Ils s'ajoutent aux éventuels dégâts que les Oni feraient par d'autres moyens.

Défense impénétrable

Le joueur qui choisit la riposte des Oni peut en choisir une deuxième et l'effectuer avec les Oni ou l'appliquer à l'attaquant.

Force renouvelée

Le doublement des points de conquête fonctionne aussi bien lorsque les Oni sont défenseurs qu'attaquants. Ainsi, si un Oni avait 10 points de conquête, il en aurait 20 pour toute la manche en cours.

Rassemblement

Si un joueur doit placer 2 Oni, il en place 3. Notez bien que vous devez placer un Oni supplémentaire par joueur, PAS par action. Ainsi, si plusieurs joueurs placent des Oni, ils doivent en placer un de plus chacun.



Revanche des Oni

Lors de cette manche, les Oni ne conquièrent aucune zone, ils attaquent plutôt les unités des joueurs. Le joueur actif doit déplacer les unités Oni vers les unités les plus proches (potentiellement les siennes) de manière à ce qu'elles puissent attaquer au moins une unité à la fin de leur déplacement.

Si aucune attaque n'est possible, il doit approcher les Oni autant que possible des unités adverses.

Utilisez la carte *Combat Conquête Oni* pour le choix de la riposte des défenseurs mais ne placez pas de marqueur Territoire Oni. Au lieu de conquérir, les unités Oni infligent des dégâts selon les règles habituelles de combat et leurs propres valeurs d'attaque. S'il y a plusieurs cibles, le joueur actif choisit qui est attaqué. Les dégâts peuvent être répartis comme d'habitude. Puis les défenseurs choisissent leur riposte sur la carte *Combat Conquête Oni*.

Rappel : si les Oni tuent un Rejeton Ardent, personne ne gagne de PV.

>>> CARTES MISSION ONI



Les Oni ne peuvent pas conquérir les zones *Tsukuyumi* qui ne contiennent pas de marqueur Territoire d'un joueur. Il faut donc qu'un joueur ait conquis le centre de la Lune avant que les Oni ne puissent le conquérir.

Cette mission ne peut être remplie qu'avec l'action *Conquête Oni*. Elle ne peut pas être remplie avec une riposte ou une capacité spéciale.

Dès qu'un joueur remplit cette mission, il prend cette carte immédiatement.



Le Oni doit seulement entrer sur votre propre zone de départ avec l'action *Déplacement d'Oni*. Si un joueur déplace un Oni vers la zone de départ d'un autre joueur, la mission n'est pas remplie.

Dès qu'un joueur remplit cette mission, il prend cette carte immédiatement.



Vous devez utiliser les Oni pour conquérir une zone qui a une frontière commune avec la zone de départ d'un autre joueur.

Placez comme d'habitude un marqueur Territoire Oni sur la zone conquise, pas en vos vôtres. Cette mission ne peut être remplie qu'avec l'action *Conquête Oni*. Elle ne peut pas être remplie avec une riposte ou une capacité spéciale.

Dès qu'un joueur remplit cette mission, il prend cette carte immédiatement.

>>> ONI LÉGENDAIRES



L'Horreur des abysses

L'Horreur des abysses est un des premiers démons de ce monde. Il n'existe que quelques rumeurs à son sujet, il n'en est pas moins dangereux. Avant le bannissement de Tsukuyumi, il pillait et brûlait les villages de l'ancien monde. Les légendes de cette époque sont effrayantes. Il vient directement des rêves les plus sombres de Tsukuyumi.

Le bannissement de son maître a rempli son âme de colère et de haine. Il a fait preuve d'une cruauté sans limite au nom de Tsukuyumi. Il connaît le terrain, il n'a pas peur des résistances et force ses adversaires à capituler. Tremblez ! Si L'Horreur des abysses revient, les jours de l'humanité sont comptés.

Placement initial

L'Horreur des abysses doit être placé sur une zone de la Lune, hormis le centre de la Lune.

Capacité spéciale : Attaque supplémentaire

Si L'Horreur des abysses est en jeu, lors de la phase verte, chaque joueur doit effectuer une attaque supplémentaire avec lui et tous les Oni présents sur la même zone. Comme d'habitude, le joueur actif peut déplacer L'Horreur des abysses et tous les Oni présents sur la même zone avant d'attaquer, mais les Oni ne doivent pas être séparés.

Si un joueur n'a pas de phase verte sur sa carte Action, le joueur n'effectue pas cette attaque supplémentaire.

Si L'Horreur des abysses ne peut pas atteindre une zone à conquérir, l'attaque est impossible mais le joueur doit le déplacer autant que possible en direction d'une telle zone.



Le Sombre témoin

Le bras droit de Tsukuyumi et son exécutrice en chef. Le fléau de l'humanité. Elle a tellement de noms différents. Calme et stoïque, elle mène les armées Oni sur le champ de bataille. Ils la suivent avec tellement de passion et de coordination qu'on pourrait croire qu'ils la suivent elle plus encore que Tsukuyumi. Ils ne cherchent pas à étendre l'influence de Tsukuyumi, ils traquent toute trace de vie. Ils tuent et dévorent leurs proies. Si un ennemi cherche à atteindre le Sombre témoin, ils se jettent en travers de son chemin, donnant leur vie pour leur maîtresse comme si une main invisible les guidait. Elle porte comme des trophées les idoles de ses victimes, gravées dans le bois. Elle est à la fois une terreur du passé et une nouvelle némésis. Une fois sous son emprise, impossible de s'en échapper.

Placement initial

Le Sombre témoin doit être placée sur une zone de Lune.

Capacité spéciale : Partie de chasse

Lors d'une attaque, Le Sombre témoin et tous les Oni présents sur la même zone attaquent au lieu de conquérir. Utilisez la carte Combat Conquête Oni pour le choix de la riposte des défenseurs mais ne placez pas de marqueur Territoire Oni. Au lieu de conquérir, les unités Oni infligent des dégâts selon les règles habituelles de combat et leurs propres valeurs d'attaque. S'il y a plusieurs cibles, le joueur actif choisit qui est attaqué. Les dégâts peuvent être répartis comme d'habitude. Puis les défenseurs choisissent leur riposte sur la carte Combat Conquête Oni.

Seuls Le Sombre témoin et les Oni présents sur la même zone suivent cette règle spéciale. Tous les autres Oni en jeu effectuent une action de conquête classique.

Capacité spéciale : Protection de la Maîtresse

Si les Oni subissent des dégâts, ils ne peuvent être assignés au Sombre témoin que s'il n'y pas (ou plus) d'autre Oni dans la zone.



La Terreur d'En-haut

Un battement d'ailes gigantesques à l'aurore est le seul avertissement de sa présence. Une légende raconte que lorsque cette créature apparaît, incendies, famine et destruction s'ensuivent. Même les Oni en ont peur. Il vit dans les airs, se cache dans les rayons du Soleil et chasse de nuit. La Terreur d'En-haut a détruit des villages entiers de son souffle de feu, ne laissant que des ruines et des gravats derrière lui. Il est l'un des meilleurs généraux de l'armée de Tsukuyumi, le véritable fils du dragon. Un dragon qui a rejoint le côté obscur de son père. Il est l'élu, celui qui rassemble tous les dragons sous son règne. Celui qui brûlera tout sur Terre au nom du dieu Tsukuyumi.

Placement initial

La Terreur d'En-haut doit être placé sur ou adjacent à une zone ayant la caractéristique Tsukuyumi, hormis le centre de la Lune.

Règle spéciale

Lorsque La Terreur d'En-haut est en jeu, utilisez toujours sa carte Combat **Attaque d'En-haut** à la place de la carte Combat Oni habituelle. La zone attaquée est ensuite dévastée (retournez la tuile côté sombre).



Le Profanateur

Contrairement aux autres Oni, Le Profanateur est tellement énorme qu'il ne peut même pas se déplacer. Ses tentacules sont profondément ancrés dans la Lune. Personne ne connaît son nom. Malgré sa taille, personne ne l'a jamais vu. Il pompe la vie de son environnement, devenant encore plus fort, presque immortel, ne laissant derrière lui qu'une terre stérile et désolée. Sa capacité à diriger les hordes Oni en fait le plus grand daimyô de Tsukuyumi. Sa simple présence affaiblit les ennemis. Un brouillard de phéromones recouvre les terres alentour et tient à l'écart même les adversaires les plus forts.

Placement initial

Le Profanateur doit toujours être placé au centre de la Lune.

Règle spéciale

Tant que Le Profanateur est en jeu, les joueurs ne peuvent pas conquérir les territoires Oni et les zones Tsukuyumi.

Vous devez détruire 2 fois Le Profanateur pour le retirer du plateau. La première fois que vous le détruisez, retournez sa tuile. La deuxième fois, retirez la tuile du plateau.



Les Trois Ombres

Les Trois Ombres sont des Oni modernes. Elles utilisent la tromperie et la duperie pour atteindre leur but. Sortant des ténèbres, elles mènent leurs semblables jusqu'à leurs victimes dans l'obscurité. Elles connaissent le monde de l'invisible et savent le traverser indemnes. Ces seigneuses des ténèbres mènent les Oni sur des sentiers qu'aucun autre général n'aurait envisagé. Les Trois Ombres transforment jusqu'à votre zone de départ en source du mal. Il vous faudra surveiller vos arrières pour vous assurer que votre propre ombre n'est pas en train de vous espionner.

Placement initial

Placez les 3 figurines dans 3 zones différentes. Les Trois Ombres ne sont pas forcément placées sur des zones Tsukuyumi.

Règle spéciale

Les nouveaux Oni peuvent être placés sur ou adjacents aux zones contenant au moins une des Trois Ombres, même si ce ne sont pas des zones Tsukuyumi.



La Joueuse

Elle dirige l'une des dernières villes humaines bien que peu de personnes sachent son vrai nom. Elle porte un masque pour dissimuler son apparence. Bien qu'elle ne soit pas une guerrière, ses armes sont mortelles : le jeu, l'alcool et la luxure. Les gens devraient craindre un Oni qui marche au milieu d'eux, mais en leur promettant une escapade passionnée loin de la désolation ambiante, elle attire sans problème les esprits faibles. Elle n'a pas peur de ses sujets bien qu'elle s'entoure du pire de l'humanité : des trafiquants, des joueurs, des gardes du corps, des chasseurs de primes. Les bras cassés ne portent pas d'arme.

Placement initial

Placez *La Joueuse* sur n'importe quelle zone de départ avec 3 *Oni* moyens.

Règle spéciale

Si *La Joueuse* prend part à un combat (que ce soit en attaque ou en défense), le joueur actif lance le dé pour *La Joueuse*. Lancez un dé (non inclus) et appliquez l'effet suivant après l'action de combat :

- 1 = Le joueur actif perd la moitié de ses unités (de son choix) dans la zone attaquée.
- 2 = Le joueur actif perd une unité de son choix dans la zone attaquée.
- 3 = Le joueur à votre droite peut piocher et jouer une carte Événement.
- 4 = Placez un marqueur Tsukuyumi sur n'importe quelle zone.
- 5 = Placez les deux plus grands Oni disponibles sur cette zone.
- 6 = Vous pouvez produire des unités/améliorations pour **2**  **points de production.**



Le Marchand

C'est l'un des plus anciens Oni. Il est apparu en même temps que le concept même de monnaie. Bien qu'il ne sût rien de l'existence de Tsukuyumi, il avait appelé ses premières pièces d'ivoire des dragons. Les gens en sont devenus friands et ils ont commencé à faire tout ce que Le Marchand leur demandait pour en obtenir. C'est lui qui a mené l'humanité à l'une de ses pires dérives : l'avidité. La mort et la destruction se sont répandues en son nom. Même si Le Marchand lui-même n'a jamais tenu une arme, il a tué plus que le Seigneur Dragon et tous ses Oni réunis. Comme il dirait : « Tout pour la gloire du Seigneur Dragon ! »

Placement initial

Le Marchand doit être placé au centre de la Lune.

Règle spéciale

Si *Le Marchand* est détruit, le joueur qui le détruit peut immédiatement produire des unités/améliorations pour **1**  **point de production.**



Les Ronin

Les Ronin sont en fait 2 frères siamois : un génie tactique et le parfait tueur. Chasseurs solitaires, ils n'ont jamais fait partie d'aucune armée. Ils traquent leurs proies en se dissimulant dans le paysage. Humains, monstres, Sentinelles et même les plus petits kami : tous devraient craindre Les Ronin.

Avec le retour de leur père Tsukuyumi, ils ont été nommés généraux. Les Oni doivent apprendre de leur ruse et de leur force, de leur agilité et de leur vitesse. Ils mènent désormais une troupe de chasseurs aguerris, éliminant tout ennemi qui chercherait à menacer leur Grand Seigneur.

Toutefois Les Ronin espèrent secrètement pouvoir de nouveau vagabonder comme avant, redevenant alors ce qu'ils sont vraiment : des Ronin. Des soldats sans maître, des hommes que rien n'achète.

Placement initial

Les Ronin doivent être placés sur une tuile Terrain fertile du plateau. S'il n'y a pas de tuile Terrain fertile, remplacez l'une des tuiles en jeu par un Terrain fertile. Puis placez un Oni moyen sur chaque autre tuile Terrain fertile en jeu, s'il y en a.

Règle spéciale

Si Les Ronin sont activés lors d'une action Conquête Oni, Les Ronin et tous les Oni présents dans la même zone peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire.

DERRIÈRE LE MASQUE

Depuis la chute de la Lune, les Oni n'ont cessé de bouger. Ils s'attaquent à quiconque essaie de s'approcher de Tsukuyumi et combattent ceux qui cherchent à détruire le dragon kami. Même dans les plus anciennes légendes, les Oni apparaissent toujours comme « l'ombre de Tsukuyumi », tourmentant l'humanité depuis le bannissement du kami. Les premières chroniques de l'Ordre de Marduk parlaient déjà d'une connexion avec un « dragon céleste ». Le Kampfgruppe 03 a sans doute été le premier à offrir une résistance aux Oni après la chute de la Lune. Mais ils ne savaient même pas que leurs plus vieilles archives renfermaient des informations sur ce qui semblait être une nouvelle menace. Déjà à l'époque d'Amaterasu, il était reconnu que les Oni assassinaient les hommes et kidnappaient les femmes et les enfants.

Les Oni semblent emplis de rage envers tout ce qui existe : ils ne connaissent que la destruction et n'ont jamais créé quoi que ce soit. Mais la Lune n'a pas ramené que de vieux démons. Depuis sa chute, de nouveaux Oni sont apparus. Les scientifiques Cybersamurai pensent qu'il s'agit d'humains qui auraient muté à cause des phéromones de Tsukuyumi. Pour d'autres, ils ne sont que des horreurs sans visage répandant la mort en silence. Mais tous ceux qui les ont affrontés s'accordent à dire qu'ils sont les yeux et les oreilles, mais aussi les griffes et les dents du dragon. Impassibles mais destructeurs, ils défendent la Lune et appliquent à la lettre les ordres de leur maître sur le champ de bataille. Même la mort ne peut les arrêter : ils reviennent sans cesse d'outre-tombe alors qu'ils avaient disparu depuis des siècles.

Les Oni les plus faibles ressemblent à des humains pâles et masqués. Leur visage a revêtu l'apparence de Tsukuyumi, blanc et pâle, derrière leur masque. Au cours de son existence, un Oni s'éloigne de plus en plus de l'humain qu'il a pu être. Ses actions sont de plus en plus guidées par le dragon lui-même. Mais tous ne sont pas comme ça. Certains conservent leur apparence d'origine et deviennent les lieutenants les plus importants de Tsukuyumi.

Les Oni qui ressemblent aux monstres des anciennes légendes, ceux qu'on distingue clairement des masses, sont sans aucun doute les plus à craindre. Leurs pouvoirs sont aussi uniques que leur apparence.

Récemment, les adversaires de Tsukuyumi ont été obligés de combattre non seulement les Oni, mais aussi des serviteurs humains du dragon.

Les Nomades se sont montrés particulièrement efficaces dans ce domaine, comme le Kampfgruppe 03, qui a effacé de son dictionnaire la notion de « dommage collatéral ». Il y a eu dernièrement une résurgence des cultes prônant le retour de Tsukuyumi, attendant son réveil. Leurs adeptes cherchent à devenir eux-mêmes des Oni : croyant à la « vie sous la bénédiction de Tsukuyumi », ils entreprennent un voyage incertain en direction de la Lune écrasée. Ils s'offrent en sacrifice dans l'espoir d'une nouvelle vie en tant qu'Oni, au service du dragon. Le Kampfgruppe 03 voudrait empêcher ce genre de sacrifices – par n'importe quel moyen...

>>> DESCRIPTION DES ICÔNES

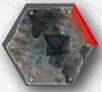
TYPES DE ZONE



FOND DE L'OcéAN
Pas de pouvoir particulier.



TERRAIN FERTILE
Rapporte 2 PV au joueur qui le contrôle (qui a placé l'un de ses marqueurs Territoire) en fin de partie.



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



RIVIÈRE (EXTENSION : APRÈS LA CHUTE)
Offre au joueur qui la contrôle 1 **point de production** supplémentaire lors de la *phase verte*.



TERRAIN DÉVASTÉ (EXTENSION REJETONS ARDENTS)
Une zone dévastée ne vaut plus aucun point de victoire.

DÉPLACEMENTS



BARRAGE
Les unités ne peuvent pas entrer/quitter cette zone dans cette direction.

POINTS DE VICTOIRE

POINTS DE VICTOIRE IMMÉDIATS



LUNE
Si un joueur contrôle le centre de la Lune en fin de manche, il reçoit immédiatement 1 PV.



MISSIONS
Lorsqu'un joueur remplit les conditions d'une mission, il reçoit immédiatement 1 PV.



OBJECTIFS DE FACTION
Lorsqu'un joueur remplit les conditions de l'objectif spécifique de sa faction, il reçoit immédiatement 2 PV.



DÉTRUIRE UN REJETON ARDENT (EXTENSION REJETONS ARDENTS)
Lorsqu'un joueur détruit un Rejeton Ardent, il reçoit immédiatement 1 PV.



AUTRES SOURCES
Certaines factions offrent des voies spécifiques pour marquer des PV (voir les plateaux Faction).

POINTS DE VICTOIRE DE FIN DE PARTIE



ZONES CONTRÔLÉES
Chaque zone contrôlée par un joueur lui rapporte 1 PV (exception : terrains fertiles).



TERRAINS FERTILES CONTRÔLÉS
Chaque terrain fertile contrôlé par un joueur lui rapporte 2 PV au lieu d'1.



POSITION À L'INITIATIVE
Le joueur en première position à l'initiative en fin de partie marque 2 PV supplémentaires, le joueur en deuxième position marque 1 PV supplémentaire.

CARACTÉRISTIQUES DES ZONES



RADIOACTIVE
Toutes les unités présentes dans une zone radioactive sont détruites en fin de manche.



INSTABLE
Les Événements peuvent être joués dans une zone instable, même sans unité.



TSUKUYUMI
Les Oni peuvent être placés sur les zones Tsukuyumi et les zones adjacentes.



TOXIQUE (EXTENSION : APRÈS LA CHUTE)
Une zone toxique ne vaut plus aucun point de victoire.

CAPACITÉS DES UNITÉS



VOLANTE
Ignorez les pénalités de déplacement et les unités ennemies lors d'un déplacement.



MASSIVE
Une unité massive se déplace toujours d'une seule zone **par phase**, même si un pouvoir lui permettrait plus.



PRODUCTIVE
Une unité productive rapporte 1 **point de production** supplémentaire lors de la *phase verte*.

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. RÉALISATION DES ACTIONS

1 PHASE BLANCHE

2 PHASE BLEUE

3 PHASE VERTE

4 PHASE ROUGE

Chaque phase est entièrement jouée avant de passer à la phase suivante.

Chaque joueur choisit dans quel ordre il effectue ses actions.
Exception : déplacement AVANT attaque.

Les actions sont optionnelles, vous n'êtes pas obligés de les faire.
Exception : les actions Oni sont obligatoires.

3. DÉCOMPTE

Le joueur qui contrôle le centre de la Lune en fin de manche gagne 1 PV.

À la fin de chaque manche, chaque joueur calcule son score intermédiaire et l'annonce aux autres.