DICE FORGE REBELLION

Bienvenue, mortel !

Une nouvelle place s'est libérée au Panthéon. Tu t'es montré digne de cet honneur. Mais tu n'es pas le seul ! Comme tu le sais, nous, les dieux, avons une manière toute particulière de vous départager.

Tu t'apprêtes à disputer la seconde édition de notre tournoi légendaire. Nos Îles célestes n'attendent que toi ! Comme tu le constateras, nous n'avons pas manqué d'imagination pour créer de nouvelles épreuves à ta hauteur.

Le tournoi va bientôt commencer. Garde ce guide avec toi. Il te permettra de comprendre les nouveautés que nous avons placées sur ton chemin.

Notre ennui mortel est sans fin, j'espère que ta venue saura nous en délivrer...

PRINCIPE DE L'EXTENSION

Dice Forge: Rebellion est une extension du jeu *Dice Forge*. Ce livret de règles aborde les nouveautés de l'extension Rebellion. **Hormis la mise en place, toutes les règles du jeu de base restent inchangées.**

Rebellion comporte 20 sets de cartes Exploit alternatives qui peuvent être jouées avec ou sans les modules de l'extension. Comme les cartes alternatives du jeu de base, elles peuvent être utilisées à la convenance des joueurs, en respectant leur coût et leur emplacement.
Cette extension inclut également deux modules : *Le Labyrinthe de la Déesse* (appelé **module Déesse**) et *La Révolte des Titans* (appelé **module Titans**).

Un module est composé de matériel spécifique, incluant des sets de cartes Exploit, qui **doit** être joué ensemble. Chaque module apporte de nouveaux principes centraux pour renouveler vos parties.

Dans le **module Déesse** (4 sets de cartes), une puissante Déesse vous fait miroiter de fabuleuses récompenses pour concurrencer les autres dieux. Elle vous a confié un Golem de Pierre pour amasser ces richesses. Tentez de la rejoindre pour être couvert de gloire mais prenez garde à ne pas délaisser les autres dieux...

Dans le **module Titans** (6 sets de cartes), le tournoi est perturbé par le retour des Titans. Maîtres originaux des cieux, ils en ont été chassés par les dieux. L'heure de la révolte des Titans a sonné. À qui prêterez-vous allégeance ?

Important ! Les deux modules de cette extension ne peuvent pas être joués ensemble.

En début de partie, les joueurs décident s'ils jouent avec un module et, si oui, lequel. Ils se mettent également d'accord sur les sets de cartes Exploit qui viennent compléter la mise en place.

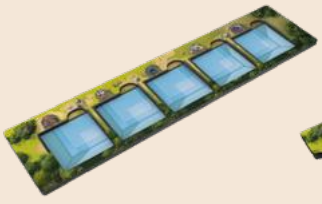
Si vous souhaitez découvrir les 30 sets de cartes de l'extension, nous vous conseillons de jouer vos deux premières parties avec la mise en place de découverte conseillée pour chaque module (ou). Chaque configuration comporte 15 nouveaux sets de cartes de l'extension.

MATÉRIEL

1 Règle du jeu

Boîte de jeu et 1 Thermoformage nommés *Les Souterrains*

32 faces de dé (20 pour La Forêt + 12 pour les dés)



1 Plateau nommé *La Forêt*

1 Petit Étui (pour ranger *La Forêt*) + 1 élastique pour maintenir l'ensemble

4 Réserves de Fragments Originels

4 Jetons Golem (1 Jeton x 4 couleurs)

4 Jetons Allégeance (1 Jeton x 4 couleurs)

RANGEMENT

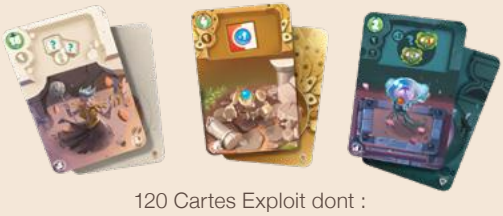
Adoptez la même logique de rangement que pour le jeu de base. Suite à la première ouverture de l'extension et *après chaque partie*, rangez votre matériel en suivant ces étapes :

1. Séparez les éléments appartenant au jeu de base et rangez-les dans la boîte de base (*Les Fondations*).

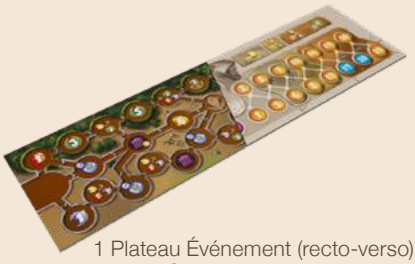
2. Séparez les cartes Exploit liées aux **modules Déesse** (4 sets) et **Titans** (6 sets) des cartes Exploit alternatives. Classez les cartes Exploit liées aux modules selon leur appartenance au **module Déesse** ou **Titans** et rangez-les dans leurs emplacements. Les cartes Exploit alternatives restantes (20 sets) sont classées, comme dans le jeu de base, selon leur coût et leur type.

3. Rangez les faces de dé représentées sur le Petit Etui dans *La Forêt*. Rangez les faces de départ pour les modules **Déesse** et **Titans** dans leur emplacement.

4. Rangez tous les jetons et le Dé Céleste dans leurs emplacements respectifs.



120 Cartes Exploit dont :
20 sets alternatifs de 4 cartes chacun
16 cartes liées au **module Déesse** (4 sets)
24 cartes liées au **module Titans** (6 sets)



1 Plateau Événement (recto-verso)
1 côté pour le **module Déesse** nommé Plateau Déesse
1 côté pour le **module Titans** nommé Plateau Titans

3 Jetons Trésor différents (recto-verso)

4 Jetons Sceptre

4 Jetons Compagnon

4 Marqueurs de ressources
(1 par couleur de joueur)

1 Dé Céleste

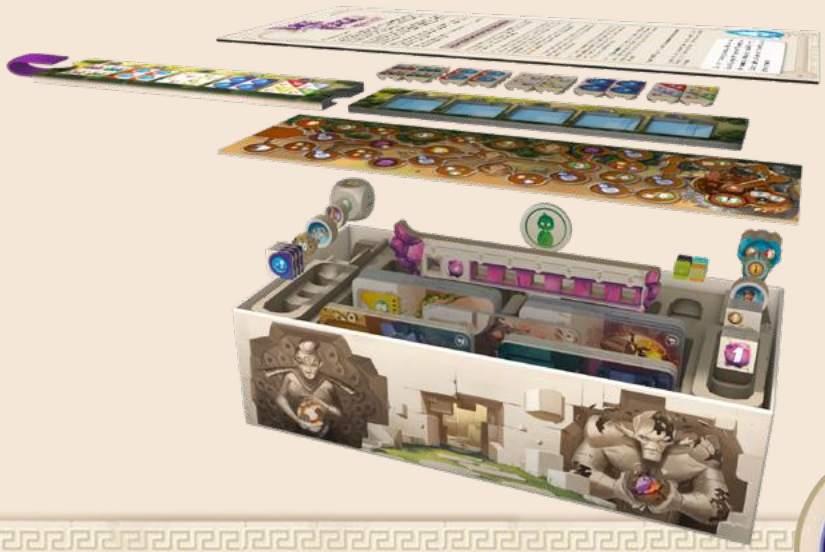
1 Jeton Joueur Actif.
Rebellion génère encore plus d'interaction que le jeu de base. Vous pouvez utiliser ce jeton pour identifier le joueur actif durant son tour.

8 Jetons Mémoire recto-verso
(2x 4 couleurs)

5. Rangez les Marqueurs de ressources de l'extension et la Réserve de Fragments Originels dans leurs emplacements respectifs.

6. Rangez le Plateau Événement dans son emplacement.

7. Insérez *La Forêt* dans le Petit Etui. Mettez l'élastique autour du Petit Etui puis rangez-le dans son emplacement.



Rappel des concepts du jeu de base

Joueur actif : Le joueur dont c'est le tour est appelé « Joueur Actif ». Vous pouvez utiliser le Jeton Joueur Actif pour vous rappeler quel joueur est le Joueur Actif.

Ordre d'application des pouvoirs et des effets : Beaucoup d'actions peuvent se résoudre de façon simultanée, en cas en cas de conflit d'ordre entre les joueurs, appliquez l'ordre du tour en commençant par le Joueur Actif.

Recevoir les faveurs des dieux : un joueur qui reçoit les faveurs des dieux lance ses deux dés puis les replace sur son Inventaire en affichant les faces obtenues. Il applique le pouvoir des faces affichées, dans l'ordre de son choix.

Recevoir une faveur mineure : un joueur qui reçoit une faveur mineure choisit un de ses dés et le lance puis le replace sur son Inventaire en affichant la face obtenue et applique le pouvoir affiché.

Forger une face : lorsqu'un joueur forge une nouvelle face de dé, il retire la face qu'il souhaite remplacer. Il place alors la face retirée près de son Inventaire et installe la nouvelle face sur l'emplacement vide. Il replace ensuite le dé transformé sur son Inventaire en affichant la face forgée.

Chasser un héros adverse : un Joueur Actif qui déplace son pion Héros sur un Portail déjà occupé par un pion Héros adverse chasse ce héros pour prendre sa place. Pour cela, le joueur chassé déplace son pion Héros sur son Portail Originel et reçoit immédiatement les faveurs des dieux en compensation.

Effets des cartes Exploit alternatives

Les 20 sets de cartes Exploits présentés ici peuvent être joués à la convenance des joueurs en les combinant aux cartes Exploit du jeu de base et/ou avec les **modules Déesse** et **Titans** (en respectant leur coût et leur emplacement).

Cartes Lunaires

Les Jumeaux

Condition d'activation d'effet : lorsque **vous** recevez les faveurs des dieux, une faveur mineure ou lorsque vous avez lancé le dé Céleste, avant d'appliquer le pouvoir des faces affichées.

Effet : vous pouvez dépenser **3** (une fois par carte) pour ne pas appliquer le pouvoir affiché par un dé de votre choix (y compris le Dé Céleste). Relancez ensuite ce dé et recevez le résultat obtenu. Puis recevez au choix **1** ou **1** .

NB : vous pouvez appliquer l'effet d'une de vos cartes « Les Jumeaux » sur un dé venant de bénéficier de l'effet d'une autre de vos cartes « Les Jumeaux ». Dans le cas d'activations successives sur un même dé, payez **3** , recevez **1** ou **1** par carte « Les Jumeaux » activée. Ne recevez que le résultat du dernier lancer.

Le Sceptre du Forgeron

Retournez cette carte et placez-la dans l'emplacement prévu au-dessus de votre Inventaire de Héros. Prenez un jeton Sceptre et placez-le sur l'icône de votre parcours.

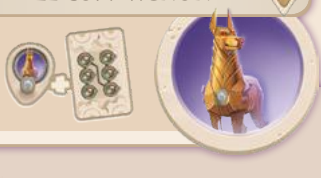
Désormais, lorsque vous recevez de l' par un quelconque moyen, vous pouvez répartir l' reçu entre la réserve de votre Inventaire de Héros et votre carte « Le Sceptre du Forgeron » comme vous le souhaitez. Avancez votre jeton d' d'autant d' ajouté(s) à cette réserve. L' présent dans celle-ci peut être dépensé comme ceux de votre réserve principale. Cette réserve est considérée comme une réserve additionnelle.

Si le Jeton Sceptre est situé au palier 4, ou le dépasse, vous pouvez la remettre à 0 pour l'utiliser immédiatement comme **1** ou **1** . Ces Fragments peuvent être dépensés pour accomplir un Exploit ou pour le coût d'une action supplémentaire.

Si le Jeton Sceptre atteint le palier 6 de la réserve, vous pouvez la remettre à 0 pour l'utiliser immédiatement comme **2** ou **2** . Ces Fragments peuvent être dépensés pour accomplir un Exploit ou pour le coût d'une action supplémentaire.

Les fragments obtenus par le biais de la carte « Le Scpetre du Forgeron » peuvent être utilisés **uniquement durant votre tour**. Ils peuvent être dépensés seuls ou combinés à des fragments de votre réserve principale. Ils ne peuvent pas être ajoutés à votre réserve principale.

Le Compagnon



Effet : retournez cette carte, prenez un jeton Compagnon et placez-le sur l'icône.

Effet : avancez le jeton Compagnon d'une case. Lorsque le jeton arrive sur la case vous ne pouvez plus appliquer cet effet.

À n'importe quel moment lorsque vous êtes Joueur Actif, vous pouvez décider de recevoir les ressources indiquées par le jeton Compagnon. Placez ensuite votre carte « Le Compagnon » sur votre pile de cartes sans effet permanent et placez le jeton Compagnon de côté : cette carte n'a plus d'effet pour le reste de la partie.

Le Dé Céleste

Lancez une fois le Dé Céleste et appliquez le pouvoir affiché (pouvoirs listés p.18).

Les Brumes

Le joueur qui a le moins d'dans ses réserves (vous y compris) perd **5** . L'de la carte « Le Sceptre du Forgeron » n'est pas pris en compte. Vous recevez les perdus.

NB : si vous êtes l'unique joueur ayant le moins d', cette carte n'a pas d'effet.

NB 2 : si un joueur n'a pas suffisamment de, à perdre, il perd les dont il dispose. Vous recevez uniquement les effectivement perdus par votre ou vos adversaires.

NB 3 : si plusieurs joueurs sont à égalité comme ayant le moins d', ils perdent tous **5** et vous recevez l'ensemble des ainsi perdus.

La Main Droite

Dépensez autant d'que vous le souhaitez parmi l'disponible dans votre réserve d'Inventaire de Héros et/ou dans vos autres réserves. Recevez **1** par dépensé.

Le Vent

Tous les joueurs lancent leurs dés (vous y compris), les placent sur l'emplacement de leur Inventaire de Héros mais n'appliquent pas les pouvoirs affichés.

Parmi les types de ressources affichés vous désignez un type (, , , , ,). Vous recevez toutes les ressources de ce type affichées par les dés de tous les joueurs.

NB : les faces , , , et n'affichent pas de ressources donc ne rapportent rien.

NB 2 : seuls les types de ressources affichés par les gains B (fond clair) des faces et peuvent être reçus. Les gains A (fond coloré) sont donc inaccessibles.

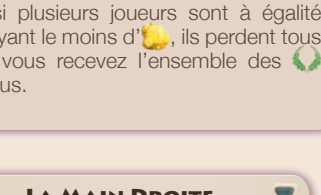
L'Ancêtre

Forgez gratuitement la face la moins chère du *Sanctuaire* comportant des encore présente.
Puis recevez une **faveur mineure** avec le dé sur lequel vous avez **forgé** cette nouvelle face.

NB : une face comporte des si elle affiche le symbole.

NB 2 : s'il n'y a plus de faces comportant des au Temple, ne **forgez** pas de face et recevez une **faveur mineure** sur le dé de votre choix.

La Nuit Éternelle



Tous les autres joueurs perdent **1** et **1** de leurs réserves; recevez l'ensemble des ressources perdues.

NB : si un joueur ne dispose pas d'et/ou d', il ne peut donc pas les perdre. Il peut perdre uniquement ce dont il dispose dans ses réserves.

Cartes Solaires

L'Arbre

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez **3** et **1** . Si vous avez **8** ou plus dans la réserve de votre Inventaire de Héros (et uniquement cette réserve), recevez **2** à la place.

La Nymphe des Bois

Recevez **4** puis **forgez** une face de dé du *Sanctuaire* en dépensant l' correspondant à son coût.

Le Marchand

Pas d'effet immédiat.

Effet : améliorez une face de dé ou recevez **2** .

Améliorer une face de dé consiste à remplacer **gratuitement** une face d'un de vos dés en **forgeant** à la place une face de dé d'un bassin de niveau supérieur. Le niveau d'un bassin est déterminé par le coût des faces qui y figure de la façon suivante :

bassin de niveau 1

bassin de niveau 2

bassin de niveau 3

bassin de niveau 4

bassin de niveau 5

bassin de niveau 6

bassin de niveau 7 (une face ne peut pas être améliorée au-delà de ce niveau)

Pour améliorer une face d'un niveau, sélectionnez une face de vos dés, prenez au *Sanctuaire* une face dans le bassin du niveau supérieur à la face choisie et **forgez**-la.

NB : si la face que vous changez n'a pas de correspondance au *Sanctuaire*, on considère que cette face est de niveau 0.

NB 2 : si le bassin de niveau supérieur est vide, prenez une face du niveau supérieur suivant non vide.

Règle spéciale : si vous possédez plusieurs cartes « Le Marchand » et que vous souhaitez activer plusieurs fois l'effet "Améliorer une face de dé", vous ne pouvez améliorer au total qu'une seule face de dé, quel que soit votre nombre de cartes. Le nombre de cartes « Le Marchand » que vous activez détermine le niveau de l'amélioration. Si vous activez X cartes « Le Marchand » avec l'effet d'amélioration, améliorez une face de X niveaux (en une fois) donc de X bassins supérieurs.

La Lumière

Pas d'effet immédiat.

Effet : vous pouvez dépenser **3** pour appliquer le pouvoir de n'importe quelle face de dé affichée par vos dés ou ceux des autres joueurs.

L'Orfèvre

Recevez **2** pour chaque Exploit différent que vous avez accompli depuis le début de la partie (y compris cet Exploit).

L'Omniscient

Recevez **2** pour chaque face de dé comportant des sur vos dés.

NB : une face comporte des si elle affiche le symbole .

Le Feu Éternel

Jouez **immédiatement** un nouveau tour complet en tant que Joueur Actif. Vous êtes le seul joueur à lancer vos dés pour recevoir les **faveurs des dieux** en début de ce tour.

Le Trident Abyssal

Dépensez tout l'or de votre réserve d'Inventaire de Héros (uniquement de cette réserve) et **forgez** sur l'un de vos dés une face de dé du Temple (*Sanctuaire* ou *Jardins*) sans payer son coût, quel qu'il soit.

NB : les faces pouvant être obtenues grâce à des cartes mises en jeu lors de cette partie ne peuvent pas être obtenues grâce à la carte « Le Trident Abyssal ».

NB 2 : l'effet de la carte « Le Trident Abyssal » s'applique même si vous n'avez pas d'or dans vos réserves.

La Main Gauche

Tous les pions Héros présents sur une Île sont **chassés** (y compris le vôtre). Tous les joueurs ainsi **chassés** lancent leurs dés mais vous seul appliquez tous les pouvoirs des faces affichées suite à ce lancer, comme si vous receviez les **faveurs des dieux** à la place de chaque joueur. Résolvez les différentes **faveurs des dieux** dans l'ordre du tour, en commençant par vous.

NB : si vous possédez la carte « Grande Ourse » appliquez son effet dès qu'au moins un autre joueur est **chassé**, quel que soit le nombre de joueurs **chassés**. L'effet s'active donc une fois par carte que vous possédez. Chasser uniquement votre pion Héros grâce à la carte « La Main Gauche » n'active donc pas l'effet car la condition d'activation de l'effet de la carte « Grande Ourse » est d'être **chassé par un autre joueur**.

Cartes Mixtes

Le Premier Titan

Parmi les cartes qui coûtent **1** ou **1** encore en jeu, choisissez-en une et accomplissez cet Exploit sans déplacer votre pion Héros. Les effets de la carte sont appliqués normalement.

NB : s'il n'y a plus de carte coûtant **1** ou **1** encore en jeu, alors la carte « Le Premier Titan » n'a pas d'effet.

NB **module Titans** : l'Exploit accompli peut activer l'effet de zone côté Rébellion si le joueur se trouve dans la zone et que les conditions d'activation sont respectées.

La Déesse

Choisissez une face sur chacun de vos dés. Replacez vos dés sur votre Inventaire en affichant les faces choisies. Appliquez les pouvoirs des faces de dés affichées, comme si vous receviez les **faveurs des dieux**.

LE LABYRINTHE DE LA DÉESSE

Mortel, reçois cette missive dont le contenu ne doit pas parvenir entre les mains de mes divins collègues.

Il semble que j'ai été oubliée au moment de construire les épreuves de ce tournoi. Pour cette nouvelle édition, moi, Héra, je prends les choses en main.

Je t'adjoins un golem de pierre. Lui seul peut explorer mon antre. Guide-le vers moi et je te couvrirai de gloire !

MISE EN PLACE

1. Mettez en place les *Fondations*, le Temple et les *Îles* de manière identique au jeu de base.

2. Placez les *Souterrains* entre les *Fondations* et les *Îles*.

3. Placez toutes les cartes du **module Déesse** dans leurs emplacements respectifs autour du plateau des Îles en formant des piles de cartes identiques (le nombre de cartes par pile est adapté au nombre de joueurs, cf. jeu de base). Pour connaître leur emplacement, faites correspondre le coût de chaque carte au coût indiqué sur l'emplacement.

4. Ajoutez, dans chaque emplacement vide, le set de cartes de votre choix. Si c'est votre première partie avec ce module et que vous souhaitez découvrir l'extension petit à petit, ajoutez des sets de cartes du jeu de base que vous connaissez déjà.
Si c'est votre première partie avec ce module et que vous souhaitez découvrir les nouvelles cartes alternatives, suivez la mise en place de découverte conseillée (les cartes sont marquées d'un au verso).

5. Chaque joueur assemble ses dés comme suit.

Dé clair

5x

1x

Dé foncé

4x

1x

1x

6. Sortez la *Forêt* de son étui et positionnez-la sur les *Souterrains*. Mettez le Petit Étui de côté.

7. Sortez les jetons Golem correspondant aux couleurs des joueurs et les jetons Trésor. Placez le Plateau Événements **côté Déesse visible**.
Positionnez les jetons Golem sur la case de départ et les jetons Trésor côté recto (valeur la plus haute) à côté des *Souterrains*.

8. Le reste de la mise en place est identique au jeu de base.

PRINCIPE DU MODULE DÉESSE

Dans le **module Déesse**, vous jouez avec le Plateau Déesse représentant un labyrinthe, dans lequel vous allez faire évoluer votre Jeton Golem. Il va y collecter, pour vous, des ressources, des points de gloire et autres récompenses. Choisissez bien votre chemin pour recevoir les meilleurs bonus. Une fois arrivé au bout du Labyrinthe, à vous les richesses ! Mais attention, il vous sera impossible de revenir en arrière... Les règles du jeu de base restent inchangées avec les ajouts suivants.

LE PLATEAU DÉESSE

Votre Jeton Golem représente votre évolution sur le Plateau Déesse. Il va évoluer (avancer ou reculer) sur ce plateau grâce à des effets de cartes ou de faces. La majeure partie des cases du Plateau Déesse comporte une récompense. Lorsque votre Jeton Golem évolue de plus d'une case sur le Plateau Déesse, **appliquez toujours l'effet de chaque case avant de faire évoluer votre jeton Golem de nouveau.**

Si votre jeton Golem doit avancer ou reculer sur le Plateau Déesse et qu'il est confronté à une **intersection**, choisissez la case sur laquelle il avance.

Le Plateau Déesse comporte des **Salles au Trésor**. Le premier joueur à passer par une Salle au Trésor choisit un jeton Trésor parmi ceux restants. Il obtient la récompense avec la plus haute valeur (recto). Le jeton est retourné sur son verso (valeur la plus basse) et est placé sur cette Salle au Trésor. À partir de ce moment, ce jeton côté verso se comporte comme n'importe quelle autre case pour le reste de la partie.

Exemple :

***Max** accomplit la carte Exploit « Le Grand Golem», il applique son effet qui lui permet d'avancer de deux cases sur le Plateau Déesse.*

*Tout d'abord, il avance son jeton Golem d'une case et applique son effet. Il lance le Dé Céleste (pouvoirs du Dé Céleste p. 18). Il obtient le résultat suivant : 12. Il reçoit donc **12** dans sa réserve.*

Il doit encore avancer son Jeton Golem d'une case et se trouve face à une intersection. Il choisit d'avancer sur la Salle au Trésor. Aucun jeton Golem n'y est encore passé, il choisit un jeton Trésor grâce auquel il reçoit la récompense sur le recto du jeton : 10. Il place ensuite ce jeton côté verso sur la Salle au Trésor sur laquelle son jeton Golem se trouve.

Lorsque le jeton Golem d'un joueur atteint la dernière case du Plateau Déesse (case Déesse), il obtient immédiatement **15**. **Il ne pourra plus évoluer sur le Plateau Déesse pour le reste de la partie.** Les effets de cartes ou de face de dé permettant d'évoluer sur la Plateau Déesse ne font plus évoluer le jeton Golem du joueur.

Si le joueur est le premier à atteindre la dernière case du Plateau Déesse, il applique immédiatement l'effet suivant : (voir pouvoir de la Déesse p.11).

EFFETS DU PLATEAU DÉESSE

recevez **1** recevez **1** recevez **6** recevez **3**, **1** et **1**

recevez le nombre de indiqués. pas d'effet.

tous les autres joueurs perdent **2** et vous recevez l'ensemble des perdus.

lancez le Dé Céleste autant de fois que spécifié et appliquez le pouvoir affiché (pouvoirs du dé voir p.18) pour chaque lancer.

EFFETS DU PLATEAU DÉESSE

vous pouvez immédiatement **forger** une face de dé du *Sanctuaire* en dépensant l'or correspondant.

vous pouvez immédiatement **forger** une face de dé du *Sanctuaire* en dépensant l'or correspondant, à son coût réduit de **2** or.

choisissez une ressource parmi celles proposées et recevez-la.

vous pouvez dépenser **6** or pour recevoir **6** (1 seule fois).

vous pouvez dépenser **2** pour recevoir **8** (1 seule fois).

recevez **1** pour chaque face que vous avez **forgée** depuis le début de la partie (nombre de faces défaussées devant vous).

TRÉSORS ET SALLES AU TRÉSOR

Salle au Trésor (voir règles p.10)

Recto, recevez **4**

Verso, recevez **1**

Recto, recevez **4**

Verso, recevez **1**

Recto, recevez **10**

Verso, recevez **2**

LA DÉESSE

recevez **15**

Choisissez une face sur chacun de vos dés. Replacez vos dés sur votre Inventaire en affichant les faces choisies. Appliquez les pouvoirs des faces de dés affichées, comme si vous receviez les **faveurs des dieux**.

FACES DE DÉ GOLEM

Vous disposez d'un nouveau type de face de dé : les faces Golem. Cette face vous permet d'avancer sur le Plateau Déesse.

Avancez votre jeton Golem d'une case sur le Plateau Déesse et appliquez immédiatement son effet. Vous ne pouvez jamais reculer avec une face Golem.

Effet Puzzle : lors de **faveurs des dieux**, si vous obtenez et en même temps, en plus des pouvoirs des faces, vous obtenez un lancer de Dé Céleste immédiat. Vous pouvez lancer le dé avant ou après avoir appliqué les pouvoirs de vos faces Golem.

NB : si vous obtenez cet effet alors que vous êtes sur la dernière case du Plateau Déesse, bien que vous ne puissiez plus évoluer sur le Plateau Déesse, lancez quand même le Dé Céleste.

Cartes Lunaires

Récupérez une face de la *Forêt* et **forgez**-la aussitôt sur un de vos dés.

Avancez votre jeton Golem de deux cases sur le Plateau Déesse et appliquez dans l'ordre les effets de chaque case sur laquelle passe votre jeton Golem.

Cartes Solaires

Récupérez une face de la *Forêt* et **forgez**-la aussitôt sur un de vos dés.

Reculez successivement votre jeton Golem de deux cases sur le Plateau Déesse et appliquez dans l'ordre les effets de chaque case sur laquelle passe votre jeton Golem.

NB : Si vous êtes confronté à une intersection, vous pouvez choisir un chemin différent de celui que vous avez déjà emprunté.

LA RÉVOLTE DES TITANS

Enfin libres ! Nous, Titans, voyons à nouveau le jour. L'heure de la revanche a sonné.

Tes "dieux" nous ont enfermés pour élire domicile dans notre Panthéon, cette demeure dans laquelle, ô ironie, ils te proposent aujourd'hui une place.

Nous reprendrons bientôt nos droits sur ce lieu. En attendant, nous souhaitons nous amuser un peu avec ce tournoi. Grâce à nous, celui-ci va connaître quelques… perturbations !

Si tu veux ta place au Panthéon, nous allons t'y aider. Notre source d'énergie originelle, plus puissante, te permettra d'accomplir des exploits encore plus beaux et nous permettra d'agacer les dieux par la même occasion. Et tout ce qui peut agacer les dieux nous réjouit infiniment.

Mortel, laisse-toi tenter par ce surplus de puissance. N'écoute pas les dieux et leurs vaines promesses. Nous saurons te montrer les multiples facettes de notre générosité.

Choisis bien ton allégeance. Ta place dans notre demeure est à ce prix.

MISE EN PLACE

1. Mettez en place les *Fondations*, le *Temple* et les *Îles* de manière identique au jeu de base.

2. Placez les *Souterrains* entre les *Fondations* et les *Îles*.

3. Placez toutes les cartes du **module Titans** dans leurs emplacements respectifs autour du plateau des Îles en formant des piles de cartes identiques (le nombre de cartes par pile est adapté au nombre de joueurs, cf. jeu de base). Pour connaître leur emplacement, faites correspondre le coût de chaque carte au coût indiqué sur l'emplacement.

4. Ajoutez, dans chaque emplacement vide, le set de cartes de votre choix. Si c'est votre première partie avec ce module et que vous souhaitez découvrir l'extension petit à petit, ajoutez des sets de cartes du jeu de base que vous connaissez déjà.
Si c'est votre première partie avec ce module et que vous souhaitez découvrir les nouvelles cartes alternatives, suivez la mise en place de découverte conseillée (les cartes sont marquées d'un ▼ au verso).

5. Chaque joueur assemble ses dés comme suit.

Dé clair :

5x

1x

Dé foncé :

4x

1x

1x

6. Chaque joueur prend une Réserve de Fragments Originels et la place sous son Inventaire de Héros. Il prend également un marqueur ressource à sa couleur et le place sur l'emplacement "0" de sa Réserve de Fragments Originels.

7. Sortez la *Forêt* de son étui et positionnez-la sur les *Souterrains*.
Mettez le Petit Étui de côté.

8. Sortez les jetons Allégeance correspondant aux couleurs des joueurs. Placez le Plateau Evénements **côté Titans visible** et positionnez-les jetons Allégeance sur la case de départ.

9. Le reste de la mise en place est identique au jeu de base.

PRINCIPE DU MODULE TITANS

Dans le **module Titans**, vous pouvez choisir de prêter allégeance aux dieux ou aux Titans et bénéficier de leurs pouvoirs respectifs. Vous pouvez tenter de satisfaire les deux, mais vous pourriez y perdre gros.
Des cartes Exploit et des faces de dé vous permettent de montrer votre Loyauté aux dieux ou votre Rébellion à leur encontre. Les Titans mettent à votre disposition une ressource unique facilitant l'accès aux Exploits et vous couvrent de gloire quand vous les accomplissez. Les dieux améliorent vos **faveurs des dieux** en vous donnant plus d'or et de Points de Gloire. Attention, en fin de partie, ils pénalisent ou récompensent les Héros selon leur allégeance !
Les règles du jeu de base restent inchangées avec les ajouts suivants.

LE PLATEAU TITANS

Chaque joueur dispose d'un jeton Allégeance dont la position sur le Plateau Titans symbolise sa loyauté aux dieux ou sa rébellion aux côtés des Titans.

SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU TITANS

Le Plateau Titans comporte deux côtés : à gauche le côté Rébellion, à droite le côté Loyauté. Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur déplace son jeton Allégeance d'un côté à l'autre du plateau.
Les joueurs reçoivent :
- de la Loyauté pour se déplacer vers le côté Loyauté.
- des Fragments Originels pour se déplacer vers le côté Rébellion.

La Loyauté
La Loyauté représente votre allégeance aux dieux, elle ne se stocke pas et n'a donc pas de réserve associée. Lorsque vous **recevez** de la Loyauté, vous **devez** uniquement déplacer votre jeton Allégeance sur le Plateau Titans vers le côté Loyauté d'autant de cases que de obtenus.

Les Fragments Originels
Le Fragment Originel représente votre allégeance aux Titans mais c'est aussi un nouveau type de ressource qui possède sa propre réserve (dont le fonctionnement est identique à celle de l'Inventaire de Héros).
Ces Fragments peuvent être utilisés comme ou pour accomplir des Exploits et/ou pour effectuer une action supplémentaire. Lorsque vous **recevez** un ou des Fragments Originels, a) ajoutez ces ressources à votre Réserve de Fragments Originels et b) vous **devez** déplacer votre jeton Allégeance sur le Plateau Titans vers le côté Rébellion d'autant de cases que de obtenus (même si votre réserve de est pleine).

Chemin principal et Chemins spéciaux
De manière générale, lorsque les joueurs déplacent leur jeton Allégeance d'un côté ou de l'autre du Plateau Titans, ils suivent le chemin principal. Le Plateau Titans comporte des chemins spéciaux (en bleu). Quand le jeton Allégeance d'un joueur est confronté à plusieurs chemins dont un chemin spécial lors d'un déplacement, il doit suivre les règles de déplacement spécifique suivantes :
- Si la flèche du chemin spécial suit le sens de déplacement de son jeton Allégeance (côté Rébellion ou côté Loyauté), alors ce jeton Allégeance **doit** suivre le chemin spécial.
- Si la flèche du chemin spécial ne suit pas le sens de déplacement de son jeton Allégeance (côté Rébellion ou côté Loyauté), alors ce jeton Allégeance **doit** suivre le chemin principal.

Exemple :

***Alex** obtient les faces et lors de **faveurs des dieux**. Il ajoute **1** puis **1** à ses réserves et déplace donc son jeton Allégeance sur le Plateau Titans vers le côté Loyauté.*

Son jeton Allégeance se trouve sur une case avec un chemin spécial dont la flèche pointe vers le côté Loyauté, il doit donc suivre ce chemin.

EFFETS DU PLATEAU TITANS

La position d'un jeton Allégeance sur le Plateau Titans a deux incidences : une durant la partie et une en fin de partie lors du décompte de Points de Gloire.

Effets en cours de partie
Les joueurs peuvent bénéficier d'effets selon leur positionnement sur le Plateau Titans. Celui-ci est composé de différentes zones dont les effets s'activent tant que le jeton Allégeance du joueur demeure dans cette zone, et à chaque fois que le joueur remplit la condition requise par la zone.

EFFET DES ZONES CÔTÉ LOYAUTÉ

Les effets octroyés par les dieux s'appliquent en fonction de vos gains lorsque vous recevez avec **vos propres dés** les **faveurs des dieux** ou une **faveur mineure**.

Condition d'activation d'effet : lorsqu'un de vos dés vous rapporte un gain d'or lors de **faveurs des dieux** ou d'une **faveur mineure**.

Effet : ajoutez **1** or à vos réserves.

Condition d'activation d'effet : lorsqu'un de vos dés vous rapporte un gain d'or lors de **faveurs des dieux** ou d'une **faveur mineure**.

Effet : ajoutez **1** or et **1** à vos réserves.

Condition d'activation d'effet : lorsqu'un de vos dés vous rapporte un gain de lors de **faveurs des dieux** ou d'une **faveur mineure**.

Effet : ajoutez **1** à vos réserves.

NB : considérez toujours l'effet de la zone où vous êtes situé **au moment où vous appliquez l'effet de la face**.

NB 2 : lorsque vous recevez les **faveurs des dieux**, appliquez l'effet chaque fois que la condition est remplie, soit deux fois si vos deux dés remplissent la condition.

NB 3 : convertir ses ressources en lors de l'application des effets d'une carte « La Sentinelle » ou « Le Cyclope » n'active pas l'effet .

NB 4 : l'or obtenu par les effets et ne peut pas être utilisé pour l'effet de la carte « Le Cyclope ».

Exemple :

***Max** obtient les faces et lors de **faveurs des dieux**. **Max** applique le pouvoir du dé . Il reçoit donc **1** qu'il ajoute à sa réserve et déplace son jeton Allégeance sur le Plateau Titans vers le côté Loyauté. Il ne bénéficie pas de l'effet car il n'est pas dans la zone correspondante au moment où il applique l'effet de la face.*

*Il applique ensuite le pouvoir du dé . et reçoit donc **1** , **1** , **1** et **1** . Il reçoit également **1** et **2** supplémentaires car il est maintenant dans la zone aux effets et et répond à leurs conditions d'activation.*

EFFET DES ZONES CÔTÉ RÉBELLION

Les effets octroyés par les Titans s'appliquent en fonction des Exploits que vous accomplissez.

Condition d'activation d'effet : lorsque vous êtes le premier à accomplir un Exploit durant cette partie.

Effet : recevez **3** .

Condition d'activation d'effet : lorsque vous n'êtes pas le premier à accomplir un Exploit mais qu'il s'agit d'un Exploit que vous n'avez pas encore accompli durant cette partie.

Effet : recevez **2** .

Condition d'activation d'effet : lorsque vous êtes le premier à accomplir un Exploit durant cette partie.

Effet : recevez **5** .

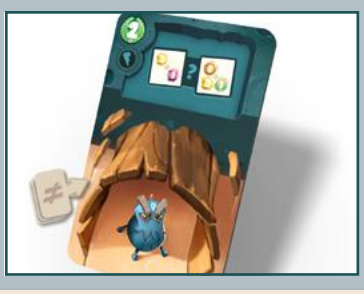
Condition d'activation d'effet : lorsque vous n'êtes pas le premier à accomplir un Exploit mais qu'il s'agit d'un Exploit que vous n'avez pas encore accompli durant cette partie.

Effet : recevez **3** .

Exemple :

Alex *obtient, lors des* ***faveurs des dieux****, les faces et . Il reçoit* ***1*** *et* ***2*** *, il avance son jeton Allégeance d'une case sur le Plateau Titans côté Rébellion. Il est maintenant dans une nouvelle zone et bénéficie de l'effet .*

Il accomplit l'Exploit « Le Premier Titan », qu'il est le premier à faire, et reçoit donc ***5*** *.*



Grâce à l'effet de la carte « Le Premier Titan », il choisit la carte « L'Opiniâtre », Exploit qu'il n'a pas encore accompli. Il reçoit ***3*** *car il n'est pas le premier à accomplir l'Exploit « L'Opiniâtre » durant la partie. Il en applique l'effet et choisit donc la face qu'il* **forge** *sur l'un de ses dés.*

Effets en fin de partie

Lors du décompte final de Points de Gloire, ajoutez (côté Loyauté) ou retirez (côté Rébellion) le nombre de points de Gloire indiqués par la case sur laquelle votre jeton Allégeance est situé.

Cartes Lunaires

Effet : dans la réserve, prenez les jetons Mémoire correspondant à la couleur de votre carte « La Mémoire ». Pour chaque jeton, choisissez une face (**2** +**1** ou **2** +**1**) puis placez-le (avec cette face visible) sur une île de votre choix. Les deux jetons doivent être placés sur des îles différentes.

Condition d'activation d'effet : **après que vous** avez accompli un Exploit sur une Île où se trouve l'un des jetons liés à cette carte « La Mémoire ». Ce jeton est ensuite défaussé.

Effet : recevez le gain affiché par le jeton.

NB : si des jetons d'autres couleurs (les vôtres ou ceux d'un adversaire) sont déjà placés sur l'île, vous pouvez aussi y placer un de vos deux jetons.

Pas d'effet immédiat.

Effet : Recevez une **faveur mineure**. De plus, si vous recevez des ou des avec celle-ci, déplacez tous les jetons Allégeance des autres joueurs d'une case vers le côté Rébellion du Plateau Titans.

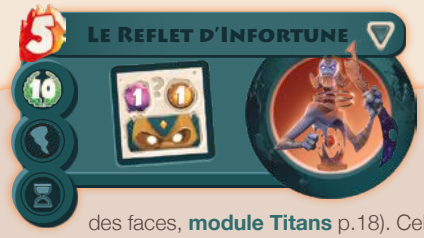
Choisissez une face parmi celles présentes dans la *Forêt* et **forgez** la aussitôt sur l'un de vos dés.

Cartes Solaires

Choisissez une face parmi celles présentes dans la *Forêt* et **forgez** la aussitôt sur l'un de vos dés.

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez **1** ou **1** .



Effet : dans la Forêt, prenez la face correspondant à votre carte « Le Reflet d'Infortune ». Choisissez un autre joueur comme étant le porteur de la face (cf. pouvoir des faces, **module Titans** p.18). Celui-ci doit immédiatement **forger** cette face sur un de ses dés (il choisit le dé et l'emplacement). Il ne peut plus la retirer de son dé jusqu'à la fin de la partie.

Condition d'activation d'effet : chaque fois que les pouvoirs de la face associée à cette carte sont activés.

Effet : appliquez les pouvoirs des **deux dés** du joueur porteur de la face pour vous, comme si vous receviez les **faveurs des dieux**.

POUVOIRS DES FACES DE DÉ

Module Déesse : avancez votre jeton Golem d'une case sur le Plateau Déesse et appliquez l'effet de la case. Si vous obtenez cette face et la face lors d'une même **faveur des dieux**, appliquez l'Effet Puzzle (voir p.11).

Module Déesse : avancez votre jeton Golem d'une case sur le Plateau Déesse et appliquez l'effet de la case. Si vous obtenez cette face et la face lors d'une même **faveur des dieux**, appliquez l'Effet Puzzle (voir p.11).

Module Titans : recevez **1** et **1** .

Module Titans : recevez **1** .

Module Titans : recevez **3** et **1** .

Module Titans : recevez **2** , **1** et **1** .

Module Titans : « Le Reflet d'Infortune » est disponible en 4 couleurs, chaque face d'une couleur est associée à une Carte Exploit de la même couleur. Chaque carte comporte deux effets qui offrent un gain à deux joueurs différents : le porteur de la face et le propriétaire de la carte.
Effet 1) Vous (Le porteur de la face) recevez **1** ou **1** .
Effet 2) Le propriétaire de la carte correspondante active l'effet de sa carte.

+ Effet 1) Vous (propriétaire des faces +) recevez au choix **1** ou **1** , et **1** ou **1** .
Effet 2) Le propriétaire de chaque carte correspondante active l'effet de sa carte. Si le propriétaire des deux cartes est le même, il active deux fois l'effet et gagne donc deux fois l'ensemble du résultat des dés.

+ Effet 1) Vous (propriétaire de la face multipliez le gain que vous avez choisi par 3 (**3** ou **3**).
Effet 2) Le propriétaire de la carte correspondante active l'effet et multiplie le gain qu'il a choisi par 3 (**3** ou **3**).

Module Titans : il existe 4 faces « Le Chaos » différentes. Chaque face possède un gain A (sur le fond coloré) et un gain B (sur un fond clair). Le pouvoir de la face « Le Chaos » change selon la face de dé à laquelle elle est associée. Vous recevez le gain A ou le gain B mais jamais les deux simultanément.
Gain A : si vous recevez avec votre autre dé une ressource qui correspond à la couleur de votre face recevez le gain A (sur fond coloré).
Bleu : / **Rouge :** / **Jaune :** / **Vert :**

Gain B : si vous recevez avec votre autre dé une ressource qui ne correspond pas à la couleur de votre face recevez le gain B (sur fond clair).

Gain A : recevez **2** et **3** / Gain B : recevez **2**
Gain A : recevez **2** et **3** / Gain B : recevez **2**

POUVOIRS DU DÉ CÉLESTE

recevez **12** .

recevez **5** .

recevez **3** et choisissez parmi **3** , **1** ou **1** et recevez cette ressource.

appliquez, au choix, le(s) pouvoir(s) d'une face affichée sur le dé d'un de vos adversaires ou l'un de vos propres dés.

choisissez une face de l'un de vos dés, affichez-la et appliquez son effet.

améliorez une face de vos dés de deux niveaux (en une fois). (Pour améliorer la face, procédez de la même façon que pour la carte «Le Marchand» p.6.)

MOT DE L'AUTEUR

La sortie de l'une de ses créations est toujours une épreuve à part dans la vie d'un auteur. C'est en tout cas une occasion rêvée pour vous remercier, vous, joueurs de tous horizons, qui partagez au quotidien cette même passion du jeu qui nous anime. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de belles parties, pleines d'émotions et de rebondissements.

-Régis Bonnessée

CRÉDITS

Auteur : Régis Bonnessée
Directeur éditorial : Régis Bonnessée
Chefs de projet : Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Développement : Alexandre Garcia, Arthur Décamp, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato, Valentin Gaudicheau
Direction artistique : Jérémy Couturier
Illustrations: Biboun
Maquette : Thomas Dutertre
Graphisme : Clément Dautremay, Mélanie André
Rédaction des règles : Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Relectrice : Armelle Constant (epikurieu)
Marketing : Mathieu Aubert
Communication : Maximilien Da Cunha, Paul Neveur
Responsable de production : Alexandra Soporan
Administration : Amélie Roullet, Pascale Belot
Test : Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, André Vanouche, Anthonin Michelet, Association MIPEUL, Brice Chardin, Charles Triboulot, Christophe Dufaux, Emmanuel Biré, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Mathieu Carlouet, Maud Boileux, Olivier Noc, Paul Ferret, Pierre Laporte, Quentin Faure, Stéphane Sarrazin.

Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

© 2018 Libellud.
Dice Forge: Rebellion et le logo Libellud sont des marques déposées de Libellud.

Libellud

Dixit

Shadows Amsterdam

Seasons