



GOETIA

Les neuf rois de Salomon



Livret de règles

Règles sur vidéo: <http://goetia.demonicgames.com>



Table des matières

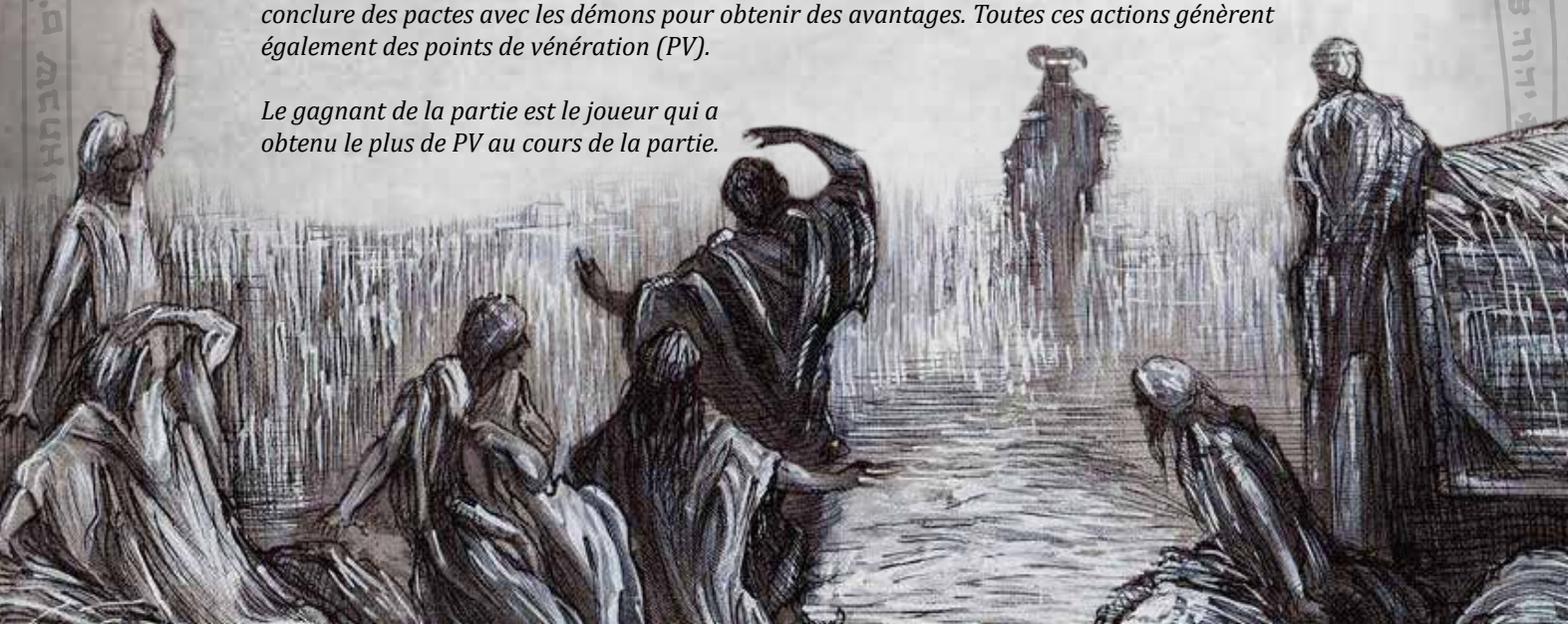
| | | | |
|--|----|---|----|
| But du jeu | 2 | Fin d'une ronde | |
| Matériel | 3 | 1. Obtenir des cartes des démons | 16 |
| Préparation – Préparer les pioches | 4 | 2. Attirer l'attention des démons contactés | 16 |
| Préparation – Construire le monde | 5 | 3. Conjuré des démons | 17 |
| Instructions | | 4. Piocher de nouvelles cartes Monde | 17 |
| Structure d'une ronde | 8 | 5. Récupérer des adeptes | 18 |
| Avant la première ronde | 8 | 6. Vérifier si la partie est terminée | 18 |
| Placer des adeptes/recevoir des ressources | 8 | 7. Faire circuler le jeton Premier joueur | 18 |
| Cubes blancs et noirs | 8 | Fin de la partie | |
| Récupérer des adeptes | 9 | Pointage | 19 |
| Si un adepte reste coincé dans le monde | 9 | Cartes | |
| Limites du matériel | 9 | Anatomie d'une carte | 20 |
| Rompres les égalités | 9 | Pouvoirs démoniaques | 20 |
| Définition des régions | | Reliques | 20 |
| Monde | 10 | Trésors | 20 |
| Plateaux de divination | 10 | Pactes | 20 |
| Bout du monde | 11 | Fonctionnement des cartes | |
| Vénération des démons | 12 | Outrepasser les cartes existantes | 21 |
| Plateaux sombres | 13 | Clarifications des événements | 21 |
| Obtenir des cartes Pacte | 14 | Exemple de l'effet d'une carte | 21 |
| Aire du joueur | 15 | Définitions | 22 |
| | | Questions et réponses | 23 |

But du jeu

Dans **Goetia : Les neuf rois de Salomon**, les joueurs tentent d'obtenir les ressources requises pour communiquer avec neuf démons rois « goétiques » ayant des caractéristiques et des pouvoirs distincts.

En communiquant avec ces démons et en les vénérant, les joueurs obtiennent des pièces Attention, des Pouvoirs démoniaques, des Trésors et des Reliques. S'ils persévèrent, les joueurs pourront conclure des pactes avec les démons pour obtenir des avantages. Toutes ces actions génèrent également des points de vénération (PV).

Le gagnant de la partie est le joueur qui a obtenu le plus de PV au cours de la partie.



Matériel

Exemples recto



Exemples verso



Cartes Démon

63 cartes (67 sur 44 mm) : pioches des 9 démons contenant 7 cartes pour chaque démon. À l'arrière des cartes se trouvent des pouvoirs démoniaques, des reliques et des trésors.



Cartes Pacte

14 cartes (67 sur 44 mm)



Crâne de bélier

1 jeton Premier joueur



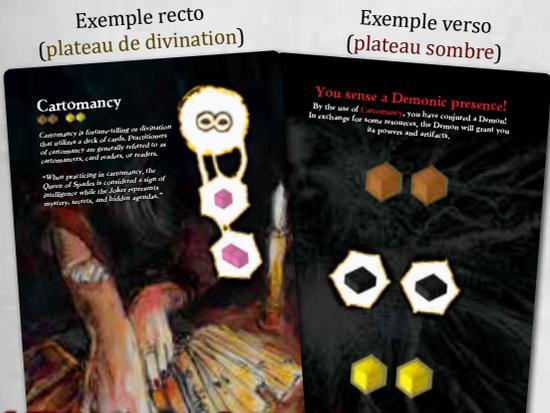
Fiches de pointage

50 fiches de pointage



Cartes Monde / Démon

27 cartes recto verso (80 sur 80 mm)
Avec des hexagones à l'avant et des démons à l'arrière.



Plateaux de divination / plateaux sombres

12 plateaux de carton (4 dans chaque catégorie)
Méthodes pour communiquer avec les démons (divination)
à l'avant et plateau sombre à l'arrière



Disques

18 jetons Bout du monde



Adeptes

40 pièces de bois pour les joueurs
(10 de chaque couleur)



Cartes Nouveau monde

27 cartes (80 sur 80 mm)
Avec des hexagones à l'arrière



Ressources

100 cubes de bois (8 mm)
20 de chaque couleur



Cartes Bout du monde

12 cartes recto verso
Avec un meeple à l'avant
et un hexagone à l'arrière



Aide de jeu / préparation rapide

7 cartes postales (148 sur 105 mm)



Aperçu des cartes Démon

10 cartes postales (148 sur 105 mm)
Sommaire de chaque carte Démon et Pacte



Attention

30 petites pièces de métal (valeur de 1)
15 grandes pièces de métal (valeur de 5)

Préparation – Préparer les pioches

La première étape consiste à ordonner et trier les cartes en fonction de leur taille.

Trier les cartes Monde

Prenez toutes les cartes Monde (qui ont un démon à l'arrière). Avec le démon vers le haut, divisez les cartes en pioches de 4, 3 ou 2 hexagones.



Figure 1a.
Pioche de 9 cartes
Monde montrant
4 hexagones



Figure 1b.
Pioche de 9 cartes
Monde montrant
3 hexagones



Figure 1c.
Pioche de 9 cartes
Monde montrant
2 hexagones

Préparer les cartes Nouveau monde

Prenez toutes les cartes Nouveau monde (hexagones vers le haut) et répartissez-les en 4 pioches en fonction du nombre d'hexagones sur chaque carte.



Figure 2.
Cartes Nouveau monde

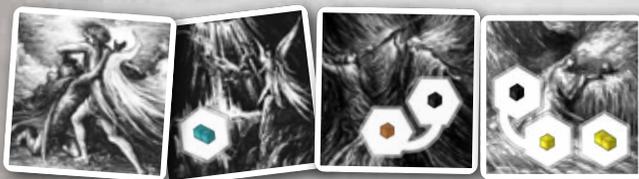


Figure 3. Les cartes Nouveau monde ont 0, 1, 2 ou 3 hexagones.

Selon le nombre de joueurs, certaines cartes pourraient devoir être remises dans la boîte.

| Nombre de joueurs | Cartes Nouveau monde à enlever |
|-------------------|---|
| 4 joueurs | Retirer les cartes ayant 1 hexagone |
| 3 joueurs | Retirer les cartes ayant 1 et 3 hexagones |
| 2 joueurs | Retirer les cartes ayant 2 et 3 hexagones |

Après avoir enlevé les cartes, mélangez le reste des cartes Nouveau monde, créez une pioche de 9 cartes, hexagones cachés.

Ces 9 cartes constituent désormais la pioche Nouveau monde. Placez-la sur la table, près des tuiles Monde.

Préparation rapide

Selon le nombre de joueurs, vous retirerez un certain nombre de cartes de la partie et utiliserez un ensemble de cartes en particulier lorsque vous créerez le Monde.

Lors de parties subséquentes, vous pouvez consulter la carte de Préparation rapide pour accélérer la préparation du jeu.

Préparer les cartes Pacte

Piochez le nombre de cartes Pacte précisé ci-après. Remettez le reste des cartes Pacte dans la boîte; vous n'en aurez pas besoin.



| Nombre de joueurs | Cartes Pacte |
|-------------------|--------------|
| 4 joueurs | 12 cartes |
| 3 joueurs | 9 cartes |
| 2 joueurs | 6 cartes |

Symboles de catégorie sur les cartes

Des pentagrammes sont imprimés sur les démons et les plateaux de divination. Le nombre de pentagrammes précise la puissance des cartes. Les cartes plus puissantes apparaissent plus tard dans la partie. On mentionnera des cartes et des plateaux de différentes catégories pendant la préparation.



Trier et préparer les cartes Démon

Pour chacune des 9 pioches Démon, créez une pioche comptant un nombre de cartes égal au nombre de joueurs dans la partie.



| Nombre de joueurs | Cartes dans chaque deck Démon |
|-------------------|-------------------------------|
| 4 players | 4 cartes |
| 3 players | 3 cartes |
| 2 players | 2 cartes |

Remettez le reste des cartes Démon dans la boîte.



Figure 4. Séparez tous les démons en pioches distinctes, puis sélectionnez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs dans la partie.

Préparation – Construire le monde

- 1 Plateaux de divination
- 2 Préparer les cartes Monde
- 3 Préparer les cartes Bout du monde
- 4 Préparer les cartes Nouveau monde
- 5 Préparer les cartes Pacte
- 6 Préparer les cartes Démon
- 7 Préparer les ressources

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace

Le jeu Goetia : Les neuf rois de Salomon nécessite environ 100 cm (39 po) d'espace latéral, car l'aire de jeu grandira tout au long de la partie. Assurez-vous d'avoir suffisamment de place pour ajouter deux autres Plateaux de divination à la droite de l'aire de jeu.



Figure 5. Voici un exemple de préparation d'une partie à 4 joueurs

1 Préparer les Plateaux de divination

Créez 3 piles de Plateaux de divination (Figure 6).

Chaque pile, de bas en haut, doit comprendre un plateau de catégorie 3, un plateau de catégorie 2 et un plateau de catégorie 1 (Figure 7).

Placez chaque pile à la droite de la table.

Remettez les 3 Plateaux de divination restants dans la boîte.



Figure 6. Exemple montrant les 3 piles de Plateaux de divination une fois préparées

Ajoutez des pièces Attention aux Plateaux de divination visibles.

Sur le sommet du plateau se trouve un espace circulaire servant à empiler les pièces Attention. Placez le nombre de pièces Attention précisé sur le Plateau de divination (Figure 8).



Figure 7. Exemple d'une des trois piles de Plateaux de divination

Figure 8. Ajouter des pièces attention sur chacun des 3 Plateaux de divination visibles.

2

Préparer les cartes Monde

Le monde sera constitué de 9 cartes disposées en quadrillage (3 sur 3). Cette grille de carte Monde se trouvera à la gauche des 3 piles de Plateaux de divination.

Selon le nombre de joueurs, un certain nombre de cartes Monde provenant de chaque pioche sera utilisé. Lors de la pioche de cartes, assurez-vous que chaque carte correspond à un démon différent (défausser tous les doublets).

| Nombre de joueurs | Demon  | Demon  | Demon  |
|-------------------|---|---|---|
| 4 joueurs | 3 cartes | 4 cartes | 2 cartes |
| 3 joueurs | 2 cartes | 3 cartes | 4 cartes |
| 2 joueurs | 1 carte | 2 cartes | 6 cartes |

Disposez les cartes Monde

Vous devriez maintenant avoir 9 cartes correspondant à des démons différents. Placez les démons dans la grille 3 sur 3 en fonction de leur catégorie.

Demon  Si la carte a 3 symboles de catégorie, le démon est placé dans la colonne de gauche.

Demon  Si la carte a 2 symboles de catégorie, le démon est placé dans la colonne centrale.

Demon  Si la carte a 1 symbole de catégorie, le démon est placé dans la colonne de droite.



Figure 9. Les cartes Monde seront disposées en grille (3 sur 3). Les cartes de catégorie 1 sont dans la colonne juste à côté des Plateaux de divination, les cartes de catégorie 2 sont dans la colonne centrale, puis les cartes de catégorie 3 sont dans la colonne la plus éloignée des Plateaux de divination.

Les doublets sont interdits!

Il ne peut pas y avoir de démons identiques dans la grille. Si vous piochez un démon qui se trouve déjà dans la grille, défaussez cette carte et piochez-en une autre.



Retournez les démons

Lorsque la grille contient seulement des démons uniques, retournez toutes les cartes Monde, pour que le démon soit face cachée et que les hexagones montrant des ressources soient visibles.



Figure 10. Dans cet exemple d'une partie à 2 joueurs, nous avons disposé les 9 démons en grille de 3 sur 3, et il n'y a aucun doublet.



Figure 11. Tous les démons ont été retournés. Il s'agit maintenant du Monde.

3 Préparer les cartes Bout du monde violettes



Trouvez les 3 cartes Bout du monde ayant un fond violet. Placez ces cartes à la gauche des cartes Monde (à l'extrémité opposée des plateaux de divination). La face correspondant aux adeptes doit être visible.

Maintenant, piochez au hasard 6 des 9 cartes Bout du monde et placez-les autour du reste des cartes Monde.

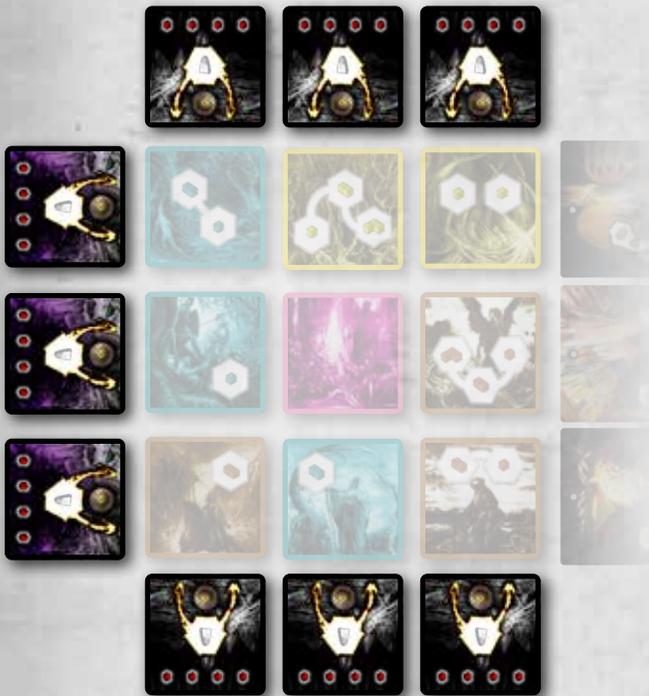


Figure 12. 9 cartes Bout du monde autour du monde.

Ajouter des adeptes au Bout du monde

Chaque joueur doit maintenant placer un adepte sur chacune des 9 cartes Bout du monde. L'adepte doit recouvrir le symbole  (Figure 13).



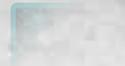
Figure 13. Dans une partie à 4 joueurs, des adeptes se trouveront sur chacun des symboles .



Figure 14. Dans une partie à 2 joueurs, 2 des symboles  seront cachés sous des jetons de plastique.

Si vous jouez avec moins de quatre joueurs, certains symboles  seront visibles après que vous aurez placé vos adeptes sur les cartes. Recouvrez chacun de ces symboles  d'un disque noir (Figure 14).

4 Préparer les cartes Nouveau monde



Mélangez la pioche de cartes Nouveau monde et enlevez des cartes jusqu'à ce que vous avez une nouvelle pioche contenant 9 cartes Nouveau monde. Placez cette pioche dans le coin supérieur gauche du monde, face cachée.

5 Préparer les cartes Pacte

Placez les cartes Pacte face visible près des cartes Bout du monde violettes pour qu'elles soient à côté des Plateaux de divination (Figure 15). Assurez-vous que chaque rangée de cartes Pacte compte le même nombre de cartes.



Figure 15. Dans l'exemple d'une partie à 4 joueurs, il y a 12 cartes Pacte; 4 dans chaque rangée à côté des cartes Bout du monde violettes.

6 Préparer les cartes Démon

Placez chacune des 9 pioches Démon près du plateau. Vous aurez besoin de ces cartes lorsque des démons seront conjurés pendant la partie.

7 Préparer les ressources

Placez tous les cubes et pièces Attention à la portée de tous les joueurs. Il s'agit de la réserve.



De plus, placez un adepte de chaque joueur dans la réserve (ces adeptes peuvent être ressuscités).

Vous êtes maintenant prêt à jouer!

Déroulement de la partie

Pendant une partie de Goetia : Les neuf rois de Salomon, les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. Le dernier joueur à avoir vénéré un démon est le premier joueur (vous pouvez également choisir un joueur au hasard). Le joueur sélectionné prend le jeton du premier joueur.

Structure d'une ronde

Début d'une ronde

Les joueurs placent à tour de rôle un adepte sur tout espace hexagonal disponible.

Les joueurs peuvent placer leurs adeptes dans différents endroits. La zone centrale composée des 9 cartes Monde est appelée le monde, et est toujours gratuite. Un espace hexagonal est gratuit lorsque sa bordure est propre. Les autres espaces hexagonaux ont une bordure brûlante, ce qui signifie qu'elles sont assorties d'un coût. La plupart de ces zones seront activées à la fin de la ronde, récompensant les joueurs avec des Cartes et des pièces Attention.

Fin de la ronde

Les joueurs ont atteint la fin de la ronde lorsqu'ils n'ont plus d'adeptes à placer.

À la fin de la ronde, les joueurs sont récompensés :

- Pièces Attention pour les adeptes se trouvant sur des plateaux de divination;
- Cartes Démon pour les adeptes se trouvant sur des démons.

Tous les adeptes sont alors rendus aux joueurs, et le jeton Premier joueur est passé en sens horaire au joueur suivant, et une nouvelle ronde commence. Les rondes se succèdent jusqu'à ce que l'une des deux (ou les deux) conditions de fin de la partie soit déclenchée.

Avant la première ronde

En commençant par le joueur qui a le jeton Premier joueur : Les joueurs prennent à tour de rôle un de leurs adeptes du Bout du monde et le placent ensuite dans leur aire du joueur (aire devant vous où vous conserverez vos ressources, adeptes et cartes).

Les joueurs continuent de prendre des adeptes jusqu'à ce qu'ils aient 3 adeptes chacun (figure 18).



Figure 18. Lors de son tour, chaque joueur prend un adepte sur n'importe quelle carte Bout du monde sans payer de coût, jusqu'à ce qu'il ait 3 adeptes.

Si une carte « Bout du monde » devait se vider de ses adeptes, retournez cette carte « Bout du monde ». Les joueurs commencent alors la partie avec ces trois adeptes chacun. Ils n'ont ni ressource, ni pièce Attention, ni carte.

But du jeu

Le but du jeu est d'acquérir le plus de pièces Attention et de Points de vénération (PV) possible.

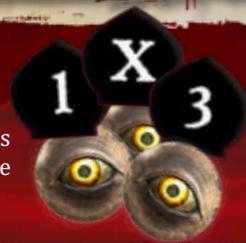


Figure 16a. Bordure propre
Cet espace est gratuit
(sans frais).



Figure 16b. Bordure brûlante
Cet espace coûte quelque chose.

Placer des adeptes/recevoir des ressources

Les joueurs placent à tour de rôle **un** de leurs adeptes depuis leur aire du joueur dans n'importe quel espace hexagonal disponible. Chaque espace hexagonal ne peut normalement contenir qu'un seul adepte.

Lorsqu'il place un adepte, le joueur reçoit instantanément ce qui est représenté dans l'espace hexagonal.



Obtenez 1 cube rose de la réserve.



Procurez-vous 2 cubes de la même couleur dans la réserve.



Obtenez un adepte de ce Bout du monde.

Figure 18. Hex-spaces with rewards.

Après qu'un joueur ait placé un adepte, le joueur à sa gauche place un de ses adeptes. Si un joueur n'a plus d'adeptes, il passe son tour et attend que tous les autres joueurs aient placé leurs adeptes.

Cubes blancs et noirs



Les cubes noirs représentent les ténèbres, à savoir une ressource universelle. Ils peuvent remplacer n'importe quelle couleur.



Les cubes blancs sont appelés « Toute ressource » et représentent tout cube coloré (pas noir). Lorsque le joueur obtient 2 ou plusieurs cubes blancs, il prend toujours des cubes de la même couleur.

Récupérer des adeptes

Les adeptes sont rendus aux joueurs à la fin d'un tour. Cependant, certains adeptes peuvent rester coincés s'ils sont placés sur des espaces hexagonaux liés.



Figure 19 : Deux espaces hexagonaux liés. Ils sont associés l'un à l'autre.

Des adeptes sur un seul espace hexagonal. Les adeptes sur les espaces d'un seul hexagone sont rendus aux joueurs à la fin d'un tour (figure 20).



Figure 20. L'adepte jaune se trouve sur une seule case et sera rendu au joueur jaune à la fin de la ronde en cours.

Adeptes sur des liens incomplets.

Si les joueurs ont placé leurs adeptes sur des espaces hexagonaux liés où les espaces associés restent inoccupés, ces adeptes ne seront pas rendus à la fin de la ronde (figure 21).



Figure 21. Ces 2 adeptes se tiennent sur 3 espaces liés et sont coincés. Ils ne seront pas rendus cette ronde ci.

Adeptes sur des liens complétés.

Si tous les espaces liés sont occupés par des adeptes, tous les adeptes seront rendus aux joueurs (Figure 22).



Figure 22. Comme tous ces adeptes se trouvent sur des cases remplies, ils seront rendus à leurs joueurs à la fin de la ronde.

Si un adepte reste coincé dans le monde

Dans le cas peu probable où un joueur place tous ses adeptes sur des espaces liés dans le Monde et que ses adeptes ne soient (probablement) jamais rendus :

Ce joueur doit, au début du tour, remettre tous ses cubes dans la réserve et renvoyer tous ses adeptes dans son aire du joueur. (Ce joueur commencera son prochain tour sans cubes et avec tous ses adeptes recrutés).



Figure 23. Ne laissez pas tous vos adeptes se retrouver coincés dans le monde.

Cartes retournées avec des adeptes

De temps en temps, des adeptes se trouvent sur une carte Monde, un Démon ou un Plateau de divination qui est retourné. Le cas échéant, ces adeptes sont renvoyés dans l'aire du joueur de chaque joueur.

Si la carte est retournée pendant la ronde, cela signifie que les joueurs ramènent les adeptes dans leur aire du joueur. Ces adeptes peuvent alors être utilisés lors du prochain tour du joueur.

Limites du matériel

Le matériel est limité. Si un joueur doit obtenir une ressource et que celle-ci est épuisée, il prend la quantité requise au joueur qui détient actuellement la plus grande proportion de la ressource en question.

Par exemple, une case donne à un joueur 3 cubes roses, mais il ne reste qu'un seul cube rose dans la réserve. Le joueur prendra donc le cube restant, puis un autre du joueur qui a le plus de cubes roses (pour les égalités, voir ci-dessous), et si cette personne a toujours le plus de cubes roses, le dernier cube rose viendra également de lui. Cependant, si un autre joueur détient maintenant le plus de cubes roses, le dernier cube viendra plutôt de ce dernier.

Lorsqu'un joueur doit obtenir plusieurs cubes, il en prend un à la fois, et après chaque cube acquis, il détermine qui a le plus de cubes (jusqu'à ce qu'il ait obtenu tous les cubes requis).

Rompre les égalités

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins d'adeptes recrutés l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le moins de PV. Si l'égalité persiste, il faut alors se référer à l'ordre des tours (dans le sens horaire à partir du premier joueur).

Veillez prendre note qu'il existe différents moyens de rompre les égalités à la fin de la partie pour déterminer le vainqueur (page 19).

Définition des régions

Le monde (obtenir des ressources)

Le Monde est la principale aire où tous les joueurs peuvent obtenir des cubes. Les cartes Monde ont une bordure et un fond sarcelle, brun, rose ou jaune (figure 24).



Figure 24 : Les cartes Monde sont soit bleues, roses, jaunes, brunes ou blanches et sont composées d'espaces hexagonaux, sur lesquels les joueurs peuvent placer leurs adeptes pour acquérir des cubes.

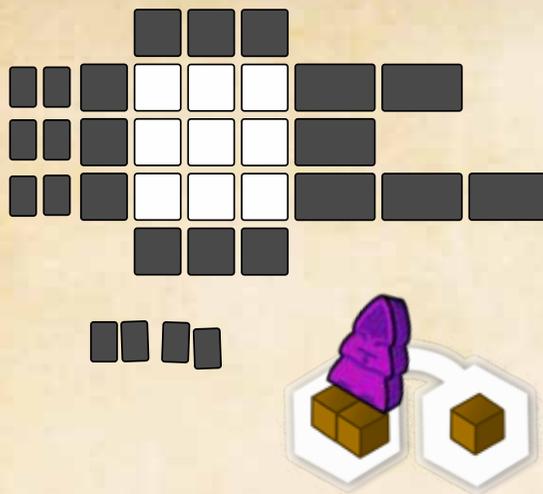


Figure 25. Le joueur en violet place un adepte sur un espace hexagonal permettant d'obtenir 2 cubes bruns. Ce placement est gratuit (indiqué par la bordure propre), et le joueur gagne 2 cubes bruns.

Plateaux de divination (communiquer avec des démons; obtenir des pièces Attention, des ressources et des ténèbres)

Les Plateaux de divination sont l'endroit où vous envoyez vos adeptes pour contacter les Démons et obtenir des pièces Attention.

Lorsque vous placez un adepte sur un Plateau de divination, vous devez payer un coût. Ce coût est toujours 1 cube coloré. La couleur du cube est déterminée par la carte Monde directement adjacente au Plateau de divination (figure 26).

L'adepte peut être placé sur n'importe quel hexagone disponible sur le Plateau de divination, et lorsqu'il est placé, le joueur réclame ce qui est représenté dans cet hexagone.

Les pièces Attention stockées sur les Plateaux de divination sont distribuées aux joueurs dont les adeptes se trouvent sur un Plateau de divination à la fin de la ronde.

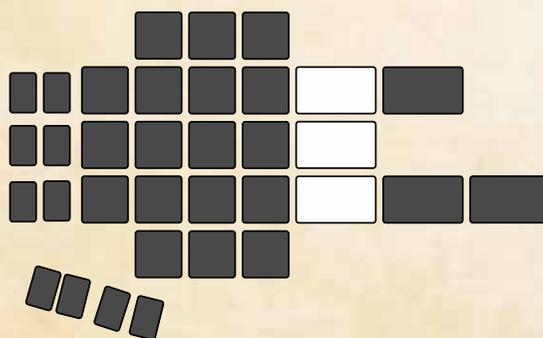


Figure 26 : Lorsque le joueur rouge place un adepte sur le Plateau de divination, il paie 1 cube bleu à la réserve (puisque la carte adjacente à gauche a une bordure bleue) et recueille également 2 cubes roses (car il a placé son adepte dans un espace hexagonal qui lui a permis d'obtenir 2 cubes roses).



Espaces hexagonaux simples sur les Plateaux de divination

Certains Plateaux de divination ont des espaces hexagonaux non liés. Lorsque vous placez des adeptes sur ces espaces, ces adeptes ne reçoivent aucune pièce Attention. Ils seront cependant rendus au joueur à la fin de la ronde.

Planifier...



Sous le titre du Plateau de divination, les joueurs peuvent voir quels seront les coûts sur le Plateau sombre (qui se trouve au verso du Plateau de divination).



Bout du monde (recruter des adeptes et obtenir des ressources et des cartes Pacte)

Le Bout du monde est représenté par les cartes qui entourent le Monde. C'est là que les joueurs peuvent recruter des adeptes.

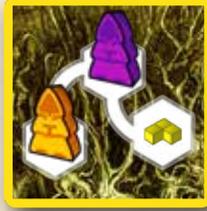
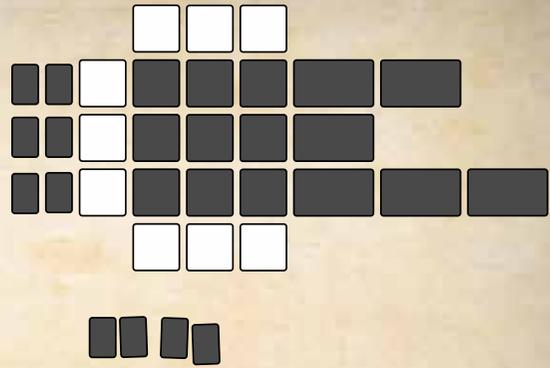
Coût du recrutement des adeptes

Pour recruter un autre adepte, vous devez placer un adepte dans l'espace hexagonal du Bout du monde où se trouve un de vos adeptes non recrutés.



Le coût du recrutement est toujours égal à 1 pièce Attention plus toutes les ressources visibles dans la colonne ou la rangée correspondante. Vous bénéficiez également d'une réduction pour chaque symbole visible sur cette carte Bout du monde. (Les réductions deviennent visibles au fur et à mesure que les joueurs recrutent de nouveaux adeptes) (Figure 27)

Le coût est déterminé par les espaces hexagonaux de cette rangée ou de cette colonne. Les espaces hexagonaux qui sont occupés par des adeptes ne sont pas considérés comme visibles et font donc l'objet d'une réduction. Cela peut entraîner des recrutements bon marché qui ne coûtent qu'une seule pièce Attention.



= + + + + + +

Figure 27. Le joueur violet recrute un autre adepte. Il le fait en plaçant un adepte sur l'un des espaces hexagonaux du Bout du monde montrant un adepte. Lorsque l'adepte est placé, le joueur compte toutes les ressources visibles dans le Monde pour cette rangée, et paie ces cubes plus 1 pièce Attention à la réserve. Comme 2 autres joueurs ont déjà recruté des adeptes lors des tours précédents, 2 symboles sont visibles.

Dans cet exemple, le joueur violet choisit de ne pas payer 1 cube jaune et 1 cube bleu. Le joueur violet paie donc : 1 pièce Attention, 1 cube rose, 2 cubes jaunes et 1 cube bleu. Le joueur prend immédiatement l'adepte recruté de la carte Bout du monde et peut maintenant l'utiliser à son prochain tour.



Obtenir l'adepte

Le joueur place immédiatement son nouvel adepte dans son aire du joueur et peut le placer au prochain tour.

D'ailleurs, le coût du recrutement des adeptes sera moins cher pour vos adversaires à compter de la prochaine ronde.

Obtenir des réductions pour les recrutements tardifs

Si d'autres joueurs ont recruté des adeptes sur une carte Bout du monde lors des rondes précédentes, le coût pour les autres adeptes non recrutés dans cette rangée ou colonne sera moins élevé. La réduction est représentée par un cube biffé ():

Pour chaque symbole visible sur la carte Bout du monde, le joueur qui recrute à partir de cette carte Bout du monde particulière paie 1 cube de moins (au choix du joueur).

Quand il ne reste plus d'adeptes sur une carte Bout du monde

Chaque fois qu'un joueur prend le dernier adepte d'une carte Bout du monde, cette carte sera retournée à la fin de la ronde (lorsque les joueurs reprennent leurs adeptes).

Les cartes retournées révèlent un nouvel espace hexagonal (figure 28), que les joueurs peuvent utiliser en payant le coût (comme si vous payiez le coût pour recruter un adepte).



Figure 28. Nous sommes à la fin de la ronde. Le dernier adepte a été retiré de cette carte Bout du monde. Le joueur violet retourne la carte, révélant un nouvel espace hexagonal où les joueurs peuvent désormais envoyer leurs adeptes pour obtenir 4 cubes bleus en payant le coût de tous les cubes visibles dans cette rangée/colonne.

Vénérer des démons (obtenir des Pouvoirs démoniaques, des Reliques et des Trésors)

Un Démon invoqué est disponible après que toutes les pièces Attention aient été retirées d'un Plateau de divination.

En vénérant les Démons, les joueurs peuvent acquérir des cartes : Pouvoirs démoniaques, Trésors et Reliques (figure 29).



Figure 29. Trois types de cartes peuvent être acquis en adorant les Démons. Les cartes rouges sont des Pouvoirs démoniaques, les cartes jaunes, des Trésors et les cartes noires, des Reliques.

Coût d'obtention des cartes

Pour placer un adepte dans un espace hexagonal sur un Démon, ce joueur doit payer toutes les ressources visibles sur le Plateau sombre (figure 31).

Obtenir des cartes

Les cartes Démon seront distribuées aux participants à la fin de la ronde. Les joueurs les plus proches du sommet des cases liées de ce Démon recevront les cartes en premier.

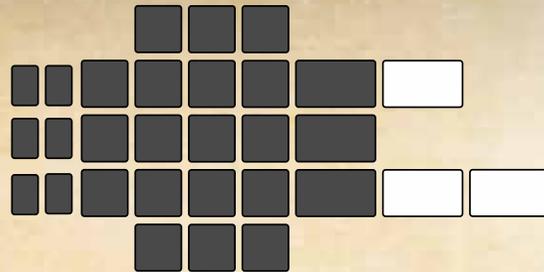
Ordre de distribution des cartes

Si un joueur a placé des adeptes sur plusieurs Démons, l'ordre dans lequel les cartes sont distribuées est déterminé par le coin supérieur gauche de la carte Démon.

Les cartes Démon à numéro supérieur sont piochées avant les cartes à numéro inférieur.



Figure 30. Les joueurs qui ont des adeptes vénérant plusieurs Démons commencent toujours à piocher des cartes Démon sur la pioche ayant le numéro le plus élevé.



Plusieurs adeptes vénérant un même démon

Le joueur dans la case la plus supérieure de la carte Démon pioche autant de cartes qu'il y a d'adeptes sur cette carte Démon.

Le joueur regarde alors les cartes piochées et en garde une. Le joueur suivant sur le Démon doit alors choisir une carte parmi celles qui ont été piochées.

Les joueurs choisissent des cartes à tour de rôle jusqu'à ce que chaque adepte du culte ait reçu une carte. (Il se peut qu'un joueur ne reçoive aucune carte).



Figure 31. Un Démon couvre un Plateau sombre. Le joueur jaune a déjà un adepte qui vénère le Roi Zagan. Lorsque le joueur violet place son adepte pour vénérer le Roi Zagan, il paie 2 cubes bleus à la réserve et place son adepte dans n'importe quel espace hexagonal libre sur le Démon.

À la fin de la ronde : Comme le joueur violet est le plus proche du haut de la carte, il vénère en premier et pioche 2 cartes Roi Zagan (piocher autant de cartes qu'il y a d'adorateurs sur ce Démon).

Le joueur violet regarde les 2 cartes, garde l'une d'entre elles, puis donne la carte restante au joueur jaune.

Comme il y a encore des cartes sur le Démon, et que les espaces liés ne sont pas entièrement occupés, l'adepte violet restera pour vénérer le roi Zagan. (L'adepte jaune se tient sur un espace hexagonal unique et est rendu au joueur jaune). Le joueur violet recevra très probablement une autre carte à la fin de la prochaine ronde.

Quand toutes les cartes sont distribuées

Si toutes les cartes d'un Démon sont épuisées, à la fin de la ronde, le Démon est défaussé et le Plateau sombre et ses espaces hexagonaux deviendront disponibles.

Plateaux sombres

Une fois qu'un démon invoqué a été défaussé, un Plateau sombre devient disponible. (Un Démon est défaussé à la fin d'une ronde si toutes les cartes dudit Démon ont été distribuées).

Il existe des espaces hexagonaux spéciaux propres aux Plateaux sombres. Afin de placer un adepte sur ces espaces spéciaux, vous devez payer toutes les ressources visibles sur ce Plateau sombre (figure 32).



Figure 32. Ce Plateau sombre a un espace hexagonal spécial. Pour y placer un adepte, le joueur doit payer les cubes visibles et sacrifier un de ses adeptes. (L'adepte sacrifié est placé dans la réserve).



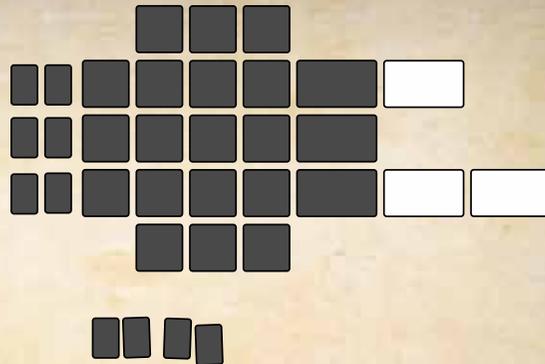
Pour placer un adepte sur un Plateau sombre dont le coût est une icône d'adepte brisé, le joueur doit payer toutes les ressources visibles, ainsi qu'un adepte à la réserve (cet adepte est considéré comme ayant été sacrifié).

Donc pour placer un adepte sur un tel Plateau sombre, le joueur a besoin de 2 adeptes : un qui est sacrifié, et un autre qui se tient sur l'espace hexagonal. L'adepte sacrifié est toujours pris parmi les adeptes non joués de l'aire du joueur.



Ressusciter un adepte sacrifié

Lorsqu'un adepte est placé sur cette case, le joueur peut reprendre un de ses adeptes sacrifiés et placer immédiatement ce nouvel adepte dans son aire du joueur. Le joueur reçoit également 3 pièces Attention.



Obtenir 1 carte Démon

Lorsqu'un adepte est placé sur cette case, ce joueur peut prendre la carte du haut de n'importe quelle pioche Démon (d'un Démon actuellement invoqué) de catégorie 2 ou 3, ou d'une catégorie inférieure.

La carte est prise immédiatement et placée dans le tableau du joueur. Les joueurs adorant un Démon pourraient ainsi se retrouver sans carte à la fin du tour.



Obtenir 1 carte Pacte

When a follower is placed on this space, that player may take any one of the available Pact Cards (not from the game box).



Obtenir 4 cubes noirs

When a follower is placed on this space, that player takes 4 black cubes (Darkness) from the supply.



Échanger des cubes pour attirer l'attention

Lorsqu'un adepte est placé sur cette case, ce joueur peut échanger jusqu'à 10 cubes jaunes en pièces Attention. Les cubes qui sont échangés sont remis dans la réserve.

Les cubes noirs peuvent être échangés comme n'importe quelle couleur.

Les Pouvoirs démoniaques et les Reliques peuvent être utilisés pour échanger des cubes qui sont autrement de la mauvaise couleur.

Les Pouvoirs démoniaques avec des réductions ne peuvent pas être utilisés lors de l'échange de cubes contre des pièces Attention.

Acquérir des cartes Pacte



Obtenir une carte Pacte sur un Plateau sombre

Les joueurs peuvent acquérir 1 carte Pacte en payant toutes les ressources visibles sur un Plateau sombre où se trouve un espace hexagonal montrant le symbole permettant de choisir n'importe quelle carte Pacte. Le joueur peut choisir n'importe laquelle des cartes Pacte disponibles sur le côté gauche du Monde.



Figure 33. Le joueur violet a placé un adepte sur un Plateau sombre et a payé tous les cubes visibles sur ce plateau ainsi qu'un autre de ses adeptes. Puisque l'adepte a été placé sur un hexagone montrant un symbole d'obtention de carte Pacte, le joueur violet peut choisir n'importe laquelle des cartes Pacte restantes.



Obtenir des cartes Pacte au Bout du monde

Si un joueur place un adepte au Bout du monde, sur un espace hexagonal montrant une seule carte Pacte, ce joueur doit payer 4 cubes noirs ainsi que toutes les ressources visibles dans la rangée. Le joueur doit ensuite choisir 1 carte Pacte parmi celles qui sont adjacentes à la carte Bout du Monde où l'adepte a été placé.



Figure 34. Le joueur violet a placé un adepte sur l'une des cartes Bout du monde et a payé tous les cubes visibles dans cette rangée ainsi que 4 cubes noirs (comme indiqué sur la carte Bout du monde). Le joueur violet paiera donc 4 cubes noirs, 1 cube jaune et 2 cubes bleus. Comme l'espace hexagonal montre une « carte Pacte », le joueur violet peut choisir l'une des trois cartes Pacte restantes qui sont disponibles dans cette rangée spécifique (dans cet exemple, la rangée du milieu).

Aire du joueur (stocker les adeptes, les ressources et les cartes)

L'aire du joueur est l'endroit où chaque joueur conserve l'ensemble de ses ressources, de ses adeptes et de ses cartes.

L'aire du joueur est visible pour tous les joueurs.

Chaque joueur est seulement autorisé à utiliser ses propres cartes et effets.

Tableau de cartes

Les cartes sont placées dans un tableau composé de 4 colonnes. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir. Cependant, chaque joueur ne peut avoir que 4 cartes actives à la fois.

Lorsqu'un joueur reçoit sa 5e carte, il doit écraser une de ses cartes précédentes.

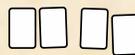


Figure 35. Ce joueur a 4 cartes actives. L'une des cartes est une carte Pacte qui, si elle est conservée en haut d'une pile, vaudra des PV à la fin de la partie.

Fin d'une ronde

Lorsque tous les joueurs ne peuvent plus placer d'adeptes, ils font ce qui suit dans l'ordre :

1 Obtenir des cartes Démon

2 Obtenir des pièces Attention des Plateaux de divination

3 Conjurer des démons

4 Piocher une ou plusieurs cartes Nouveau Monde

5 Récupérer les adeptes

6 Vérifier si la fin de la partie a été déclenchée

7 Remettre le jeton Premier joueur au joueur suivant

1 Obtenir des cartes Démon

C'est ainsi que vous obtenez des Pouvoirs démoniaques, des Reliques et des Trésors. À la fin d'une ronde, pour chacun de vos adeptes qui vénèrent un Démon, vous recevrez une carte de ce Démon en particulier.

1. Piochez autant de cartes que d'adeptes qui vénèrent ce Démon. (La pioche de cartes peut s'épuiser, ce qui signifie que certains joueurs ne seront pas récompensés).
2. Le joueur dont l'adepte se trouve dans l'hexagone supérieur doit d'abord sélectionner une des cartes piochées.
3. Le joueur dont l'adepte se trouve dans le deuxième espace de l'hexagone peut choisir la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes piochées à l'étape 1 aient été distribuées. Il se peut que la pioche Démon soit épuisée avant que tous les joueurs aient reçu leurs cartes.

Si la pioche de cartes Démon est épuisée, les adeptes de ce Démon sont rendus aux joueurs, et le Démon est retiré du jeu, révélant le Plateau sombre et ses espaces hexagonaux.



Figure 36. Cette pioche de cartes Roi Zagan contient 4 cartes. À la fin du tour, le joueur violet recevra 2 cartes, et le joueur jaune, 1 carte.

Le joueur violet pioche 3 cartes Roi Zagan. Il choisit soigneusement 1 des cartes et passe ensuite les 2 cartes restantes au joueur jaune, qui choisit ensuite 1 des cartes. Le joueur jaune donne finalement la carte restante au joueur violet. (Il restera une carte dans la pioche, qui pourra être récupérée par n'importe quel joueur, puisque tous les espaces hexagonaux sont uniques, et tous les adeptes de ce Démon seront remis aux joueurs).

2 Obtenir des pièces Attention des Plateaux de divination

À la fin d'une ronde, si vous avez des adeptes sur un Plateau de divination, vous obtenez 1 pièce Attention par adepte.

L'ordre dans lequel les pièces Attention sont accordées aux joueurs est déterminé par leur position sur le Plateau de divination. Le joueur dont l'adepte se trouve le plus près du haut de la carte est le premier à recevoir 1 pièce Attention. Ensuite, le joueur suivant dans la rangée reçoit 1 pièce, et ainsi de suite.

Si les pièces Attention sont épuisées sur le Plateau de divination, un Démon est immédiatement invoqué par le joueur le plus proche du sommet du Plateau. (Page 17 – Invoquer des Démons).

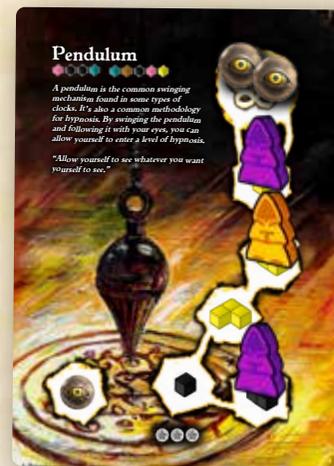


Figure 37. Les joueurs en violet et en jaune recevront chacun 1 pièce Attention.

S'il y avait eu 3 pièces Attention sur ce Plateau de divination, le joueur violet en aurait reçu 1 autre.

Les pièces Attention sont réparties entre les adeptes sur cette carte. Le joueur violet a l'adepte le plus proche du sommet et obtient donc 1 pièce Attention. Le joueur jaune prend ensuite 1 pièce. Il ne reste plus de pièces, donc le joueur violet n'en recevra pas d'autres.

Comme il n'y a plus de pièces Attention sur ce Plateau de divination, un Démon sera immédiatement conjuré!



Conjurer des démons

À la fin d'une ronde, s'il n'y a plus de pièces Attention sur un Plateau de divination, un Démon est invoqué (figures 38 et 39).

I. Vérifiez quel joueur a l'adepte (1) le plus proche du sommet du Plateau de divination (1, 3a). Ce joueur procède de la manière suivante :

II. Renvoyer tous les adeptes (2) sur le Plateau de divination aux joueurs correspondants (3a).

III. Déplacer le Plateau de divination (3a) vers la droite, ce qui révèle le Plateau de divination qui se trouve en dessous (4).

IV. Retourner le Plateau de divination (3a), révélant le Plateau sombre (3b).



V. Prenez la carte Monde qui était adjacente au Plateau de divination (5a) et retournez-la. Remettez aux joueurs correspondants tous les adeptes qui se trouvaient sur cette carte. La carte Monde (5a) est maintenant devenue un Démon (5b). Placez le Démon (5b) sur le Plateau sombre (3b).

Le joueur doit placer le Démon (5b) pour couvrir la rangée de ressources supérieure ou inférieure sur le Plateau sombre (3b).

VI. Chaque joueur qui vénérât ce Démon peut maintenant regarder la pioche de cartes Démon (6).

VII. Placer les cartes Démon (6) sur le Démon (5b) de manière à ce que l'œuvre d'art corresponde.

VIII. Déplacer les cartes Monde restantes (7) vers la droite.

Figure 38. Statut d'une ligne sur le Plateau à la fin d'une ronde (avant qu'un Démon n'ait été conjuré). Un Démon sera conjuré puisqu'il n'y a plus de pièces Attention sur ce Plateau de divination. Veuillez noter que l'adepte violet sur la carte Monde jaune est sur le point d'être rendu au joueur puisque cette carte Monde jaune sera retournée afin de devenir une carte Démon.



Figure 39. Statut d'une rangée sur le Plateau après l'invocation d'un Démon : Le Plateau de divination a été retourné et est maintenant un Plateau sombre placé à droite. Les 2 adeptes violets qui occupaient le Plateau de divination sont remis au joueur violet. L'adepte violet de la carte Monde jaune est rendu au joueur lorsque la carte Monde est retournée en carte Démon (Zagan). Le Démon Roi Zagan est placé sur le Plateau sombre (couvrant des espaces hexagonaux). Les cartes Démon peuvent maintenant être inspectées par le joueur violet (puisque'il était en contact avec le Démon), et ensuite les cartes Démon sont placées sur le Démon. Enfin, toutes les cartes Monde de cette rangée sont déplacées vers la droite et une nouvelle carte Monde est placée à côté du nouveau Plateau de divination.



Piocher une ou plusieurs cartes Nouveau Monde

Si un ou plusieurs Démons ont été invoqués pendant la ronde, il y aura un ou plusieurs trous dans le Monde.

N'oubliez pas que le ou les trous se trouveront toujours dans la partie la plus à gauche du Monde (puisque les cartes ont été déplacées vers la droite lorsque le Démon a été conjuré).

Piocher une ou plusieurs cartes blanches et placez-les face vers le haut dans le Monde pour remplacer les cartes manquantes (figure 40).



Figure 40. Assurez-vous que toutes les cartes Monde ont été déplacées vers la droite afin que les Plateaux de divination soient assortis d'une carte colorée. Ensuite, piochez des cartes Nouveau monde pour boucher les trous dans le Monde.



Récupérer les adeptes

À la fin d'une ronde, les adeptes des joueurs se trouvent sur des hexagones différents. Certains de ces espaces sont liés, d'autres non (voir les figures 20, 21 et 22, page 9).

Récupérer des adeptes des espaces liés

Les adeptes qui se trouvent dans des espaces hexagonaux uniques, ou qui occupent tous les espaces hexagonaux liés d'une carte ou d'un plateau, seront remis aux joueurs. Cela signifie que les adeptes qui vénèrent ou contactent des démons peuvent être remis aux joueurs (même si le joueur préférerait vénérer pendant une autre ronde).

Voir la page 9 pour plus de détails sur le fonctionnement des espaces liés.



Figure 41. Si c'est la fin d'une ronde, l'adepte rouge sera coincé, puisque les espaces liés sont inoccupés. L'adepte violet sera retourné, puisqu'il se trouve sur un espace hexagonal unique.

Récupérer des adeptes grâce à des cartes et des plateaux retournés ou défaussés

Si, pour une raison quelconque, une carte qui comporte des adeptes est défaussée ou retournée. Les adeptes qui se trouvent sur cette carte seront remis aux joueurs correspondants.

Exemples de cas où les cartes/plateaux seront retournés

Lorsque toutes les pièces Attention d'un Plateau de divination ont été distribuées, tous les adeptes se trouvant sur le Plateau de divination seront remis aux joueurs. Les adeptes sur la carte se trouvant à gauche du Plateau de divination seront également remis aux joueurs (puisque ce Plateau de divination sera retourné et deviendra un Plateau sombre qui abritera le Démon).

Lorsque toutes les cartes d'un Démon ont été épuisées, ce Démon est retiré du jeu et tous les adeptes qui se trouvent sur le Démon seront remis aux joueurs.

À la fin d'un tour, s'il n'y a plus d'adeptes sur une carte Bout du monde, cette carte est retournée.

Récupérer des adeptes pendant une ronde

Si une carte qui comporte des adeptes est retournée entre deux tours, ces adeptes sont remis aux joueurs correspondants et peuvent être utilisés au cours de la même ronde (même si les joueurs avaient déjà passé parce qu'ils n'avaient plus d'adeptes).



Vérifier si la fin de la partie a été déclenchée

Vérifiez le nombre de cartes Pacte disponibles sur le plateau. Si le nombre de cartes Pacte est inférieur ou égal au nombre de joueurs, la partie prend fin (figure 43).

Si un joueur a 4 cartes Pacte actives dans son tableau, la partie prend fin (figure 44).

Une fois que l'une des conditions de fin de partie (ou les deux) est remplie, passez à l'étape du pointage final.

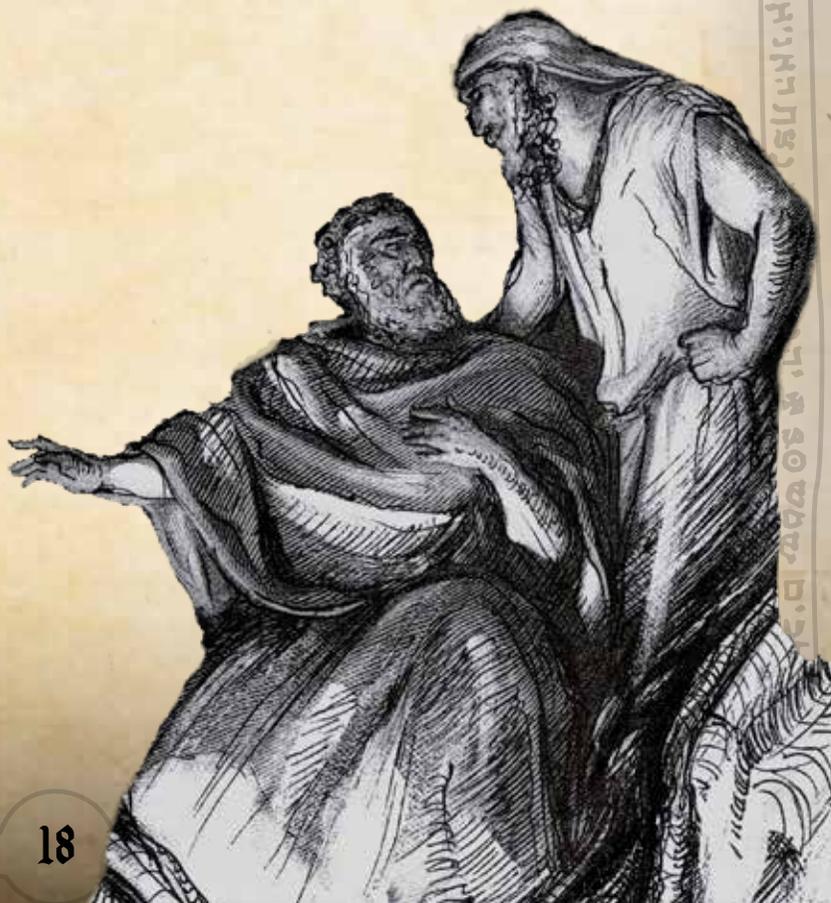


Remettre le jeton Premier joueur au joueur suivant

Si aucune des conditions de fin de partie n'est remplie, passez le jeton Premier joueur au joueur suivant en sens horaire et commencez une nouvelle ronde.



Figure 42. Le jeton Premier joueur est remis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin de la partie

La partie se terminera à la fin de la ronde en cours lorsque l'une des deux conditions suivantes aura été remplie :

- Si le nombre de cartes Pacte disponibles est inférieur ou égal au nombre de joueurs (figure 43).
- Si un joueur a 4 cartes Pacte actives dans son tableau (figure 44).



Figure 43. Dans une partie à 3 joueurs, la partie se termine à la fin du tour puisqu'il n'y a que 3 cartes Pacte disponibles.



Figure 44. La partie se termine à la fin de la ronde en cours puisqu'un joueur a 4 cartes Pacte actives dans son tableau.

Pointage

- Calculez la valeur des pièces Attention.
- Calculez le nombre de PV sur toutes les cartes.
- Calculez la valeur des cartes Pacte visibles.
- Comptez tous vos cubes. Chaque ensemble de 4 cubes vaut 1 PV.

Le joueur qui a le plus de PV et de pièces Attention est le vainqueur de Goetia : Les neuf rois de Salomon.

Et s'il y a égalité?

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cubes noirs est le gagnant. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cubes de couleur l'emporte. Si, pour une raison quelconque, il y a encore égalité, le joueur ayant le plus de pièces Attention est le gagnant. Si l'impasse perdure, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie. Enfin, s'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.



| GOETIA Nine Kings of Solomon | | | | |
|---------------------------------|----|--|--|--|
| Player | KK | | | |
| | 7 | | | |
| | 21 | | | |
| | 12 | | | |
| | 2 | | | |
| Σ | 42 | | | |

Figure 45. Ce joueur a réussi à obtenir 2 cartes Pacte violettes, qui ont fini par valoir 12 PV. Six PV provenaient du fait d'avoir des cubes sur les Trésors. Les 6 autres PV provenaient du fait d'avoir 2 cartes Démon.

Cards

Les cartes sont principalement acquises en vénérant des Démons. Les cartes les plus puissantes peuvent être acquises par les Démons de catégorie 3 (Bael, Beleth et Paimon). Les cartes sont toujours conservées dans votre aire du Joueur.

Les Reliques, les Trésors et les Pouvoirs démoniaques valent toujours des PV à la fin de la partie (même s'ils ont été couverts par d'autres cartes).

Vous pouvez également obtenir des cartes Pacte auprès des Plateaux sombres ou du Bout du monde. Cependant, ces cartes ne valent des PV que si elles sont visibles (au sommet d'une pile) à la fin de la partie.

Aire des joueurs

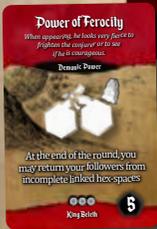
L'aire du joueur peut contenir jusqu'à quatre piles de cartes à la fois. Dès qu'un joueur acquiert une carte, elle est immédiatement placée dans son aire du joueur. Si un joueur a 4 cartes visibles en jeu et obtient une 5e carte, ce joueur doit couvrir une de ses anciennes cartes. Seules les cartes situées au sommet des piles de cartes peuvent être utilisées pendant la partie (figure 46). Toutes les cartes jouées peuvent cependant valoir des PV à la fin de la partie.



Figure 46. Ce joueur a acquis 6 cartes jusqu'à présent. Certaines ont été écrasées par d'autres cartes. Les cartes au sommet des piles sont actives.

Il existe 4 types de cartes :

Pouvoirs démoniaques (rouge), Reliques (noire), Pactes (violette) et Trésors (jaune).



Pouvoirs démoniaques

Les Pouvoirs démoniaques sont des effets passifs qui sont toujours actifs. Un joueur ne peut jamais ignorer l'effet. L'effet du Pouvoir démoniaque n'est actif que s'il est entièrement visible dans le tableau du joueur.



Reliques

Il se peut qu'un coût doive être payé pour activer une carte Relique. L'effet nécessite l'utilisation d'un adepte pour devenir actif. Les Reliques doivent être entièrement visibles dans le tableau du joueur pour pouvoir être utilisées.

Anatomy of a card

A card contains some or all of the following features:



- a) Title
- b) Texte d'ambiance
- c) Type de carte
- d) Espace hexagonal
- e) Effet
- f) Coût (payer cette ressource afin de placer un adepte sur cette carte)
- g) Catégorie et origine de la carte
- h) Points de vénération

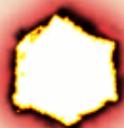
Utilisation des cartes avant le début de la ronde

Les cartes TréSOR et les cartes portant la mention « Début de la ronde » (Start of round) ne peuvent être utilisées qu'au début de chaque ronde.

Utiliser une carte Relique pendant votre tour



Si un joueur veut activer une Relique pendant une ronde, il peut le faire lors de son tour en utilisant son action pour placer un adepte sur l'espace hexagonal de la carte Relique.



Certaines cartes Relique ont une bordure rouge brillante. Cela signifie que tous les joueurs bénéficieront de cette carte Relique lorsqu'elle sera activée.



Trésors

Les cartes TréSOR offrent des ressources. Au début de chaque ronde, les joueurs peuvent prendre une ressource sur chacune de ces cartes. Si une carte TréSOR est écrasée, toutes les ressources sur cette carte sont remises dans la réserve.



Pactes

Les cartes Pacte peuvent être acquises sur les Plateaux sombres ou au Bout du monde. Elles vous donnent droit à des PV supplémentaires à la fin de la partie, en fonction de la façon dont vous avez joué. Pour qu'une carte Pacte vous donne des points bons, elle doit se trouver au sommet d'une pile de votre tableau dans votre aire du joueur à la fin de la partie.

Fonctionnement des cartes

Outrepasser les cartes existantes

Lorsqu'un joueur a déjà 4 cartes visibles et reçoit sa 5e carte, il doit placer la nouvelle carte par-dessus une carte déjà existante (la carte couverte vaudra toujours des PV à la fin de la partie, mais l'effet de la carte sera écrasé par la nouvelle carte).

Écraser des cartes Trésor

Si une carte Trésor est écrasée, toutes les ressources sur la carte seront restituées à la réserve. La carte vaudra tout de même des PV à la fin de la partie.

Écraser des cartes Pacte

Si une Carte Pacte est écrasée, elle ne sera plus active et le joueur ne pourra pas obtenir les PV de cette carte Pacte à la fin du jeu.

Écraser des cartes Pouvoir démoniaque

Si un Pouvoir démoniaque est écrasé, ce pouvoir ne peut plus être utilisé. La carte, cependant, vaudra toujours des PV à la fin du jeu.

Écraser des cartes Relique

Si des cartes Relique sont écrasées, elles ne peuvent plus être utilisées. Cependant, elles vaudront toujours des PV à la fin de la partie.



Les adeptes qui se tiennent sur une carte Relique écrasée (figures 47a et 47b) sont sacrifiés et mis dans la réserve.



Figure 47a. Le joueur blanc a une carte Relique qui comporte un adepte.

Figure 47b : Le joueur blanc a reçu une carte supplémentaire à mettre dans le tableau. Il choisit d'écraser la carte Relique sur laquelle se trouve un adepte. L'adepte est maintenant considéré comme ayant été sacrifié.

Qu'entend-on par « événement » ?

Il importe de définir ce qu'est un « événement » afin de clarifier le fonctionnement des effets des cartes. L'effet d'une carte peut être utilisé plusieurs fois pendant un tour et une ronde, mais une seule fois par événement. (Cela signifie également qu'aucune boucle infinie d'effets ne peut se produire).

Une carte ne sera activée qu'une seule fois pour chaque événement.

Voici les événements qui peuvent se produire :

- Obtenir une ou plusieurs cartes pour avoir vénéré des Démons.
- Obtenir une ou plusieurs pièces Attention pour avoir contacté des Démons.
- Payer un coût pour avoir placé un adepte.
- Réaliser une action sur un espace hexagonal.
- Obtenir des ressources grâce à l'action d'un adversaire.
- Obtenez une ou plusieurs ressources grâce à votre action.

Exemple de l'effet d'une carte

Le fait de recevoir des cartes pour avoir vénéré des démons est considéré comme un événement distinct. Les effets d'une carte ne peuvent être appliqués qu'une seule fois pour chaque Démon dont vous recevez des cartes.

Par exemple, le joueur jaune a deux adeptes qui adorent le roi Belial et un adepte qui adore le roi Zagan.

À la fin du tour, quand il est temps d'obtenir des cartes pour avoir vénéré des Démons, le joueur jaune recevra 2 cartes du roi Belial. De plus, en raison du pouvoir démoniaque de l'avarice (Power of Greed), ce joueur recevra également 2 cubes de couleur. Le joueur recevra ensuite 1 carte du roi Zagan et 1 cube de couleur (figure 48).



Figure 48. Chaque événement permet d'utiliser une carte une fois par événement. Obtenir 2 cartes de Belial est considéré comme un événement. Obtenir 1 carte de Zagan est considéré comme un autre événement.

Définitions



Espace hexagonal vide.
Il ne se passe rien.



Obtenir un adepte

Du Bout du monde

Coût : Tous les cubes visibles dans la ligne ou la colonne Monde et 1 pièce Attention.



Obtenir une carte Démon de catégorie 2 ou inférieure

Obtenir une carte Démon de catégorie 2 ou inférieure parmi les pioches Démon disponibles. Coût : Toutes les ressources indiquées sur ce Plateau sombre.



Obtenir une carte Démon de catégorie 3 ou inférieure

Obtenir une carte Démon de catégorie 3 ou inférieure parmi les pioches Démon disponibles. Coût : Toutes les ressources indiquées sur ce Plateau sombre.



Obtenir une carte Pacte

Parmi les cartes Pacte adjacentes à ce Bout du monde. Coût : 4 cubes noirs ainsi que toutes les ressources visibles dans cette ligne/colonne.



Échanger des cubes contre des pièces Att.

En plaçant un adepte sur un tel hexagone, un joueur peut échanger jusqu'à 10 cubes jaunes pour obtenir jusqu'à 10 pièces Attention. Coût : payer le coût indiqué sur le Plateau sombre avant l'échange.



Obtenir une carte de pacte et 3 pièces Att.

En plaçant un adepte sur un tel hexagone, un joueur obtient 3 pièces Attention et peut choisir n'importe quelle carte Pacte disponible. S'il ne reste plus de cartes Pacte, le joueur ne reçoit que les pièces Attention. Coût : payer toutes les ressources indiquées sur le Plateau sombre.



Symbole de rabais

Payer un cube de moins (de couleur ou noir).



2 cubes de couleur

Ces cubes doivent être de la même couleur.



Attention

Une pièce qui vaut de 1 PV à la fin de la partie.



Symbole de catégorie

Indique à quelle catégorie appartient une carte.

Action

Placer un adepte sur un hexagone.

Ressources

Cubes de couleur (pas les Ténèbres ou les pièces Attention)

Cube

Un cube qui est rose, bleu, jaune, brun ou noir.



Cube de couleur

Un cube rose, bleu, jaune ou brun (pas noir).



Ténèbres

Un cube noir (non coloré).

Toute ressource

N'importe quel cube de couleur (pas noir).

Contacteur un démon

Les adeptes qui se tiennent sur les Plateaux de divination.

Conjurer des démons

Lorsque toutes les pièces Attention ont été retirées d'un Plateau de divination, un Démon est invoqué.

Vénération des démons

Les adeptes qui se tiennent sur les Démons et qui, à la fin de la ronde, recevront des cartes Démon.

Plateaux de divination

Les grands tableaux où l'on trouve principalement des pièces de monnaie. Par exemple : Séance, Ouija et Exorcisme.

Tableaux sombres

Le verso d'un Plateau de divination (avec un fond sombre).

Pioche Démon

La pioche de cartes d'un Démon.

Réserve

Tous les cubes ou pièces Attention qui ne sont pas en jeu (les ressources sur les Trésors ne sont pas dans la réserve).

Sacrifice

Lorsqu'un adepte est remis dans la réserve, soit lorsqu'une carte Relique activée est écrasée, soit pour payer un coût (le coût est indiqué sur un Plateau sombre ou une carte Démon).



Retirer un adepte de la partie/sacrifice

Ce symbole indique qu'un adepte doit être sacrifié. L'adepte sacrifié est placé dans la réserve.

Questions et réponses

Dois-je placer un adepte? Ne puis-je pas passer mon tour? Vous devez toujours placer un adepte si vous le pouvez.

J'ai encore des adeptes en main, mais je ne peux les placer nulle part.

Si vous ne pouvez pas placer un adepte pendant votre tour, votre tour est sauté. Continuez à essayer de jouer votre adepte au prochain tour ou continuez à passer votre tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs adeptes.

Si vous êtes le dernier joueur ayant des adeptes en main et que vous ne pouvez toujours pas les placer, les adeptes restent non joués dans votre main, et tout le monde passe à la fin de la ronde.

Puis-je choisir de ne pas obtenir une ressource?

Non. Si vous placez un adepte sur un espace qui donne une ressource, vous devez prendre la ressource correspondante.

Y a-t-il une limite aux ressources dont je peux disposer dans mon aire du joueur?

Non. Vous pouvez disposer d'autant de ressources que vous le souhaitez. Cependant, l'offre est limitée par le nombre de composants du jeu.

Que se passe-t-il si la réserve est épuisée?

Si la réserve est épuisée, vous prenez (volez) la ressource possédée par le joueur qui en possède le plus. Si vous êtes le joueur qui possède le plus de cette ressource, vous n'obtenez pas de ressources supplémentaires).

En cas d'égalité, le joueur vole l'un des joueurs à égalité.

Exemple avec des ressources qui sont volées

Vous devez prendre 8 cubes bleus et il n'y en a que 5 dans la réserve. Prenez d'abord les 5 cubes bleus de la réserve.

Vérifiez quel joueur a le plus de cubes. Volez un cube à ce joueur. Vérifiez à nouveau qui a le plus de cubes, puis prenez le prochain cube, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez obtenu vos 8 cubes ou que vous soyez le joueur qui a le plus de cubes de cette couleur.

Vous feriez ce qui suit pour chaque cube dû :

Puisque vous devez prendre encore 2 cubes, vérifiez quel joueur a le plus de cubes bleus et prenez un cube bleu à ce joueur. Comme on vous doit encore 1 cube, vérifiez encore une fois quel joueur a le plus de cubes bleus, puis prenez un cube bleu à ce joueur.

Certaines cartes me permettent de mettre des cubes / des pièces Attention sur des espaces hexagonaux pendant mon tour. Que dois-je en faire à la fin de la ronde? Remettez-les dans la réserve.

Où les adeptes non recrutés peuvent-ils se trouver?

Les adeptes peuvent seulement être placés sur les cartes Bout du monde s'ils couvrent un symbole . Vous ne pouvez pas déplacer les adeptes sur une carte Bout du monde retournée. Cela signifie également que le nombre maximal d'adeptes pouvant se trouver sur une carte Bout du monde est égal au nombre de joueurs dans la partie.

Quels sont les petits cubes sous les titres du Plateau de divination? Ils indiquent les coûts sur le Plateau sombre (l'autre côté du Plateau de divination).

Comment obtenir des pièces Attention?

Le principal moyen d'attirer l'attention (obtenir des pièces Attention) est d'utiliser les Plateaux de divination. Il faut payer un cube de couleur pour placer un adepte sur un Plateau de divination; la couleur du cube est déterminée par la couleur de la carte Monde adjacente au Plateau de divination.

Comment les Démons sont-ils conjurés?

Les Plateaux de divination comportent entre 3 et 4 pièces Attention. Lorsque les joueurs envoient leurs adeptes contacter les Démons, l'Attention est retirée du Plateau de divination. Lorsqu'un Plateau de divination n'a plus d'attention, un Démon est conjuré.

Comment obtenir des cartes?

En ayant des adeptes qui vénèrent les Démons. Les Démons doivent avoir été conjurés avant que les joueurs puissent envoyer des adeptes pour les vénérer.

Pendant leur tour, les joueurs peuvent payer les cubes indiqués sur le Tableau sombre et ensuite placer un adepte sur l'espace hexagonal de la carte Démon. À la fin de la ronde, les cartes seront distribuées aux adeptes.

Y a-t-il une limite au nombre de cartes que je peux avoir?

Vous pouvez avoir autant de cartes que vous le souhaitez. Toutefois, seules 4 cartes peuvent être entièrement visibles à tout moment pendant la partie. Si vous acquérez plus de 4 cartes, vous serez obligé d'écraser vos cartes existantes.

Puis-je réorganiser mon tableau de cartes?

Non (sauf si vous possédez une carte qui dit le contraire).

Sur certains Plateaux de divination ou cartes Relique, vous pouvez obtenir un adepte. Où dois-je prendre cet adepte?

Vous pouvez choisir la carte Bout du monde d'où proviendra l'adepte. L'adepte nouvellement acquis peut être utilisé au prochain tour du joueur.

Où trouver la dernière version de ce livret de règles?

Tous les errata et le livret de règles à jour peuvent être consultés à l'adresse suivante : <http://goetia.demonicgames.com>.



Credits

Conception du jeu :

Kristian Karlberg

Illustrations :

Andrzej Masianis

Traduction française :

Christian Roy

Jonathan Coulombe

(French Kissed Games)

Remerciements spéciaux :

Maria Karlberg, Johan Säwing, Martin Johansson, Esbjörn Rundbom, Stephanie Pitel, Jonatan Karlberg, Henrik Karlberg, Amanda Hellberg, Tobias Hellberg, Niklas Björkbacka, Linnea Björkbacka, Thomas Strand, Mia Strand, Joppe Widstam, Kenny Zetterberg, Shawn Sieben, Zabdiel Rodriguez, Bart van Eijl, Ryan Tebo, Vennie Nemecek, Magic, Board Game Design Lab, Kickstarter and everyone who playtested at GoBo, GothCon, LinCon, TrollCon, CalCon, BSK, Sthlm Tabletop Game Expo.

Ce jeu n'existerait pas sans vous.

Droits d'auteur © 2020 Demonic Games

Tous droits réservés. Ce livre ou toute partie de celui-ci ne peut être reproduit ou utilisé de quelque manière que ce soit sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur, à l'exception de l'utilisation de brèves citations dans une critique.

Demonic Games

www.DemonicGames.com

