

Wiraqocha

Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr/>

But du jeu

Etre le 1^{er} à réaliser 1 des 3 objectifs :

- s'emparer des 4 artefacts (crânes) pour trouver le trésor de Wiraqocha,
- avoir le nombre de cristaux de Somnium demandé par l'Impératrice,
- avoir les Bâtiments et Inventions pour construire le Léviathan (seuls les coûts des cartes acquises sont comptés, i.e. cristaux et cubes en réserve pas comptés)

Tuiles

Marron = terrain ; Grise = montagne, seulement accessible aux Zeppelins

- Jungle : si occupé Phase I, donne <nb symboles ressources> cubes Ressource en Phase I
- Ruine : si Explorateur y arrive, prend jeton Artefact (si pas déjà pris).
Si occupé Phase I, permet au joueur de relancer 1 dé pas utilisé (1 jet possible pour chaque case Ruines occupé : mm dé plusieurs fois pu plusieurs dés).
- Village : si occupé Phase I, permet de jeter 1 dé de plus en Phase I (1 dé par Village occupé).
- Filon de Somnium : si occupé par pion Forage en Phase III, donne 2 pts Extraction (au lieu de 1 pour autre territoire occupé par pion Forage).
- Cimetière des machines : recueille Machine détruite.
1 fois / tour, un joueur peut en Phase II récupérer 1 de ses pions.

Cartes

Symbole haut gauche : usine = Bâtiment ; rouage = Invention

Mise en place

Voir p14 pour exemple mise en place pour premières parties. Tuile « Cimetière » toujours en haut.

- Chq joueur prend ses 7 pions devant lui = réserve
- Placer jetons Artefact
- Révéler 3èes cartes, reste pioche face cachée
- Choisir Premier Joueur, puis sens horaire

Tour de jeu d'un joueur

Phase I : préparation

Phase II : actions

Phase III : fin du tour

Phase I : Préparation

3 étapes à accomplir dans ordre au choix :

- **Prendre autant de cubes Ressource** que de symboles Ressource sur tuiles occupées
Si carte « Production Tanks », prendre 2 cubes Ressource de plus
- **Préparer dés** : 3 dés + dé(s) si tuile(s) Village occupées – dé(s) gardé(s) en défense
Possible de reprendre des dés qui étaient en défense
- Possible de **décharger des Zeppelins** : chaque pion Zeppelin en jeu peut être remplacé par 1 pion de la réserve ou d'une tuile du plateau ; Zeppelin déchargé -> réserve
- **Si carte « Recovery workshop »**, récupérer 1 de ses machines du Cimetière

Phase II : Actions

Jeter les dés, puis actions suivantes possibles dans ordre au choix, autant de fois que voulu selon dés.

Chq dé utilisé 1 seule fois.

ATTENTION : pour agir, le pion Camp doit être en jeu ou pouvoir être placé en 1^{ère} action, sinon pas d'action !

- Conquérir 1 territoire libre
- Conquérir 1 territoire occupé
- Placer dé en défense
- Utiliser cubes Ressource pour modifier dé
- Acheter 1 carte Bâtiment ou Invention (1 / tour)
- Voler 1 Invention, 1 Artefact ou 1 cristal Somnium à autre joueur
- Sacrifier 1 cristal Somnium pour jeter 1 dé supplémentaire (1 / tour)
- Racheter 1 pion du Cimetière des machines (1 / tour)

Conquérir territoire libre

- Tuile 1-12 : obtenir exactement la valeur avec 1 ou somme de plusieurs dés
- Tuile double ou suite : faire exactement combinaison demandée (pas de somme de dés)

Quand on conquiert 1 territoire, pas obligé de laisser son pion dessus, mais si pas laissé = pas de bonus Phase I tour suivant.

- **Si territoire conquis adjacent à territoire occupé par joueur, possible d'y placer pion de réserve ou y déplacer pion du plateau (où qu'il soit)**
- **Sinon y déplacer pion du plateau (où qu'il soit) : pas possible mettre en jeu pion de réserve**

Si Montagne (gris), seul Zeppelin peut y entrer.

1 seul pion / territoire.

Si Ruine avec Artefact + prise avec pion Explorateur = joueur prend Artefact.

EXCEPTION : si plus de pion sur plateau, possible pour joueur de placer Camp venant de réserve sur territoire non-adjacent selon dés (comme au début)

Conquérir territoire occupé

Idem territoire libre + :

- **Si pion ennemi = Zeppelin, seulement possible d'attaquer avec un Zeppelin**
- Si pion ennemi sans dé défense : rien de plus
- Si pion ennemi avec dé défense : utiliser 1 dé supplémentaire et de **valeur > dé défense**
Camp ennemi a une défense de 5 mm sans dé (lui mettre 1 dé seulement si 6)

Si pion ennemi PAS Camp : pion détruit -> Cimetière

Si pion ennemi Camp : va dans réserve propriétaire

Placer pion vainqueur sur territoire conquis (pourra être déplacé ensuite ds mm tour)

Placer 1 dé en défense

Placer 1 dé non-utilisé sur un territoire occupé par l'un de ses pions (1 seul dé / territoire).

ATTENTION : valeur dé défense plus modifiable après que dé placé

Si pion protégé par dé défense est déplacé, dé défense retiré du plateau.

Utiliser cubes Ressource pour modifier dés

2 cubes Ressource dépensés = +/- 1 au résultat d'un dé.

Possible plusieurs fois sur un mm dé.

Possible de :

- **Transformer 6 en 7 pour surpasser dé défense 6**
- Augmenter valeur d'1 dé (max 6) avant de le placer en défense

- Modifier valeur d'1 ou plusieurs dés (max 6 pour chaque) pour conquête tuile

Acheter 1 Bâtiment ou 1 Invention (1 / tour)

Dépenser cubes Ressource et/ou cristaux Somnium pour payer coût inscrit sur côté carte.

Carte achetée placée face visible devant joueur, utilisable reste de la partie.

Si carte utilisable en Phase II, peut être utilisée juste après achat.

Voler 1 Invention, 1 Artefact ou 1 cristal Somnium à autre joueur

Bâtiment ne peut pas être volé.

Si conquête territoire adverse avec Camp, possible au lieu de détruire Camp de voler 1 élément.

Pas à déplacer pion vainqueur si pillage, reste sur territoire de départ.

Si vol d'une Invention qui équivaut à un pion (Android Explorer, Juggernaut, Mechanical Miner), si ce pion occupait un territoire, territoire occupé à présent par voleur. Si dé défense dessus, dé retiré.

Possible de voler plusieurs fois ds mm tour si dés nécessaires pour conquêtes + défaites Camp.

Possible utiliser carte Invention qui vient d'être volée si dans Phase II.

Sacrifier 1 cristal Somnium pour 1 dé supplémentaire (1 / tour)

Récupérer 1 pion du Cimetière des Machines (1 / tour)

3 cubes Ressource -> 1 pion remis en réserve, peut rentrer en jeu de suite selon dés

Phase III : Fin du tour

ATTENTION : si pas de Camp, pas d'extraction, ni de cristaux !

- **Gagner points Extraction** : 1 / tuile normale avec pion Forage, 2 / tuile Filon Somnium avec pion Forage
- **Prendre cristaux Somnium** : 2 pts Extraction = 1 cristal
- Ne conserver que **3 cubes Ressource max**
- Si besoin, **compléter 3 cartes pioche** visible (si pioche vide, tant pis !)

Variantes

- **Tuile Cavernes** : remplace tuile 7
Si en Phase I, occupée par 1 Explorateur, possible de déplacer Explorateur vers 1 tuile Montagne inoccupée sans utiliser dés
- **Pion prisonnier** : quand joueur prend contrôle territoire occupé, peut capturer pion défenseur au lieu de le détruire (= le mettre dans sa réserve) ; max 1 pion capturé (si déjà un, le rendre à propriétaire dans sa réserve)
Pour libérer son pion, joueur vaincu peut à son choix durant sa Phase II :
 - Payer 3 cubes Ressource au rançonneur (rançonneur peut avoir alors + de 3 cubes),
 - Payer 1 cristal au rançonneur,
 - Réussir à voler dans Camp rançonneur (pion est seul résultat du vol)
 Rançonneur ne peut pas refuser rançon. Pion rendu à son propriétaire qui peut le jouer immédiatement si possible.