

NECROSIA

de 2 à 5 joueurs - à partir de 12 ans
durée : 60 mn

BUT DU JEU :

Être le joueur à avoir le plus de point d'influence à l'issue des 5 années de jeu.

ÉLÉMENTS DE JEU :

1) Le plateau de jeu :



2) La région nécrosée

Tous les joueurs présents dans la région nécrosée, ont 1 unité dans cette région qui se fait nécroser à la fin de leur tour. Les joueurs choisissent quelle unité se fait nécroser et placent une figurine noire à la place.

N'importe quelle unité peut se rendre dans une région nécrosée, et ce, indépendamment de son déplacement.

Au début du jeu, On place 3 nécrosiens dans la région nécrosée.

On ajoute 1 nécrosien dans chaque région où se trouve une guilde.

3) Les unités :

Les unités permettent d'occuper une région. Lorsque l'on a plus de unités de sa couleur que celle d'un adversaire dans une région, on dit que l'on **Domine** cette région.

L'Héossie est menacée par l'expansion de Nécrosia, un empire de ténèbres et de corruption. Vous êtes un chef de guilde désireux de gagner en influence. Saurez-vous composer avec la gangrène nécrosienne tout en luttant contre l'ambition de vos adversaires ? Mais attention : 6 régions héossiennes nécrosées et tous les joueurs perdent la partie !

lorsque des adversaires ont le même nombre d'unités dans une région, **aucun** ne la domine et ne peut donc bénéficier du pouvoir ou de l'influence de la dite région.

- Les combattants (carré)

Déplacement : les combattants ne se déplacent que d'une région adjacente à une autre.

Action : (GUERRE) :

L'attaquant lance le nb de dés correspondant à son nombre de combattants dans la région.

Le nombre d'unités perdu correspond au score obtenu au dé.

Le défenseur fait de même. S'il n'a pas de combattant, il ne lance qu'un dé.

Valeur des dés : 0 - 0 - 0 - 1 - 1 - 1+ relance.

Guerre contre les nécrosiens : Quelque soient le nb de nécrosiens dans une région, ils n'ont qu'un dé pour se défendre. **Pour chaque 3 nécrosiens supprimés on gagne 1 point d'influence.**

- Les Négociants (triangle)

Déplacement :

Les Négociants ne se déplacent que d'une région adjacente à une autre.

Action : (COMMERCE):

Lorsqu'il y a 1 Négociant dans une région, vous pouvez ajouter 2 unités de votre choix (combattant, Magicien ou Négociant) de votre réserve, dans cette région.

- Les Magiciens (Rond)

Déplacement :

Les Magiciens se déplacent de n'importe quelle région à n'importe quelle autre.

Action : (MAGIE): Les Magiciens peuvent déplacer 3 unités de leur couleur ou adverses, d'une région où il y a un Magicien et les unités à déplacer, vers une autre région, où quelle se trouve, dès l'instant où il y a déjà un Magicien qui l'occupe.

4) Les marqueurs d'ordre de jeu

Si pour le premier tour, l'ordre de jeu est déterminé au hasard (où le plus jeune commence), pour

les tours suivants, ce sont ceux qui ont le moins de points d'influence (ou celui qui a le moins d'unité en cas d'égalité) qui choisissent leur ordre de jeu, celui qui a le plus d'influence choisira donc son ordre en dernier.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins d'influence qui départage.

MISE EN PLACE DU JEU :

1) Mise en place des cartes de pouvoir

On mélange chaque paquet et on les dispose face cachée devant le plateau de jeu

2) Mise en place des jetons Années

On ne laisse que le 1 visible, les autres sont placés à côté, retournés

3) Mise en place des Nécosiens

On en place 3 à Nécosia et 1 dans chaque région où il y a une guilde. On mélange les tokens de régions nécosées et on en fait une pile face cachée.

4) Mise en place des unités

Chaque joueur choisi son peuple parmi Darken, Feling, Kelwin, Humain ou Ygwan.

Chaque peuple dispose de capacités spéciales (voir fiches de peuple).

On dispose au départ de **9 unités (pour 3 ou 4 joueurs, et 15 unités à 2 joueurs)** 3 combattants, 3 Magiciens et 3 Négociants. (5 de chaque à 2 joueurs) Chaque joueur dépose 3 par 3 ses unités sur les régions, où il le souhaite, jusqu'à ce que les 9 soient placés. C'est le joueur le plus âgé qui commence.

On effectue un aller et retour au niveau du placement des joueurs, c'est à dire que pour 3 joueurs, le premier déposera 3 unités, le second 3, le troisième 3, puis 3 autres, le second en placera 3, le premier joueur en placera 3, puis ces 3 derniers, le second en posera 3 et le troisième posera ses 3 derniers.

Les unités de joueurs différents peuvent se trouver sur une même région. (C'est même conseillé).

On compte le nb de points d'influence pour déterminer l'ordre des joueurs.

En cas d'égalité, le joueur l'emporte si :

- 1) il domine la région avec le moins d'influence
- 2) il domine le moins de régions

Ces points d'influence gagnés seront pris en compte dès le départ.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

Chaque tour est découpé en plusieurs phases, toujours les mêmes.

• 1) Renfort de nécosien

On rajoute 1 nécosien dans chaque région où il y a déjà un nécosien et où il y a une guilde.

• 3) Les actions

Chaque joueur, chacun son tour dispose de **3 actions**.

Durant chaque action il peut :

- 1) effectuer un **déplacement** (voir unité)

Pour une action, on peut déplacer 2 combattant, 2 négociants ou un de chaque de deux régions vers une seule, ou d'une région vers deux autres.

- 2) effectuer une action de **GUERRE**, de **COMMERCE** ou de **MAGIE** (voir unité)

- 3) **Déplacer 1 nécosien** d'une case de région à une autre adjacente. Ou n'importe où s'il provient d'une région nécosée.

- 4) **Convertir** une de ses unités en unité de son choix

Il peut s'il le souhaite effectuer trois fois la même action, ou bien les répartir comme bon lui semble. A chaque fois qu'une action est effectuée, on retourne son marqueur d'action.

• 4) La Nécrose

On applique les effets de la Nécrose (perte d'une unité) pour chaque joueur avant son calcul d'influence.

• 5) Gain d'Influence

A la fin de son tour, pour chaque Domination, on gagne le nb correspondant de point d'Influence de la Région. On avance d'un nombre de case correspondant sur la piste de score.

À la fin des **5 années**, c'est le joueur qui a le plus d'Influence qui l'emporte. Si deux joueurs sont à égalité on détermine pour les différencier :

- 1) celui qui domine le plus de régions
- 2) celui qui dispose du plus d'unités sur le plateau
- 3) celui qui a éliminé le plus de nécosiens.

• 6) Achat de cartes

On ne peut acheter plus de 3 cartes à la fin de son tour. L'utilisation des cartes est spécifiée sur chaque carte. Durant son tour, on peut jouer autant de cartes qu'on le désire

Les cartes sont mélangées en un seul paquet. On en pioche 5 que l'on place face visible en une ligne. La première à gauche coûte 1 point d'influence, la seconde, 2, la troisième 3 et la quatrième 4 puis la dernière 5. Selon le type de carte, le soutien de caste permet de la récupérer gratuitement. Lorsqu'une

carte est récupérée par un joueur, les cartes sont décalées vers la gauche, la première est défaussée et une autre est piochée et posée tout à droite à la fin du tour d'un joueur. Et ainsi de suite. On achète les cartes à la fin de son tour pour les utiliser le tour suivant.

LA NÉCROSE :

Dès qu'une région a **des nécrosiens en nombre supérieur à toutes les unités de tous les joueurs de la région à la fin de l'année, elle se nécrose. On pioche un jeton nécrose et on le place sur la région.** Son Influence change et s'il y avait une guilde, elle disparaît.

Si un nécrosien se trouve dans une région non nécrosée, chaque joueur a **une unité qui se fait nécroser** à la fin de son tour. Des combattants peuvent mener des guerres contre les Nécrosiens. Quelque soit le nb de nécrosiens, il se défendent avec 1 dé.

Un magicien ne peut pas transporter de nécrosiens.

Les nécrosiens comptent pour le calcul des contrôles de région

LES SOUTIENS DE CASTE :

Lorsque l'on contrôle une région avec une caste (un picto), on gagne une carte gratuite correspondant à la caste en fin de tour.

Lorsque l'on contrôle une région nécrosée, on gagne une carte de nécrose à la fin du tour, pour chaque région nécrosée contrôlée.

FIN DE PARTIE :

à l'issue des 5 années de jeu, celui qui dispose du plus de points d'influence gagne la partie.

Dès que 6 régions sont nécrosées, donc 5 en plus de Nécrasia, tout le monde à perdu.



Année



Ordre dans le tour

Mise en place du jeu

Unités de Négociants



Unités de c...

Unités de Magiciens



Compteur de points d'influence



CHARME
Piochez une carte dans la main d'un autre joueur.

Au début de votre tour rejoignez 2 unités de votre choix dans la région de votre choix.

Au début de votre tour vous pouvez déplacer gratuitement une de vos unités dans la région de votre choix.

Lors d'un combat, des nécrosiens bénéficient de 2 des suppléments.

Lors d'un combat, des nécrosiens bénéficient de 2 des suppléments.



Pioche de carte pouvoir

File de cartes pouvoir



Unités de Négociants



Pouvoir de Caste



Unités de Magiciens



Ordre dans le tour



Compteur d'Actions

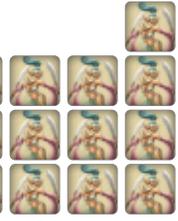


Unités né...

Unités de combattants

Pouvoir de Caste

Combattants



Compteur d'Actions



Ordre dans le tour



Unités de Négociants



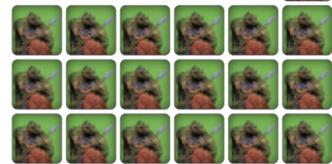
Unités de Magiciens

Ordre dans le tour



Pouvoir de Caste

Unités de combattants



Compteur d'Actions



Compteur d'années



Necrosiennes

Pouvoir de Caste

Ordre dans le tour



Compteur d'Actions



Unités de Magiciens



Unités de combattants

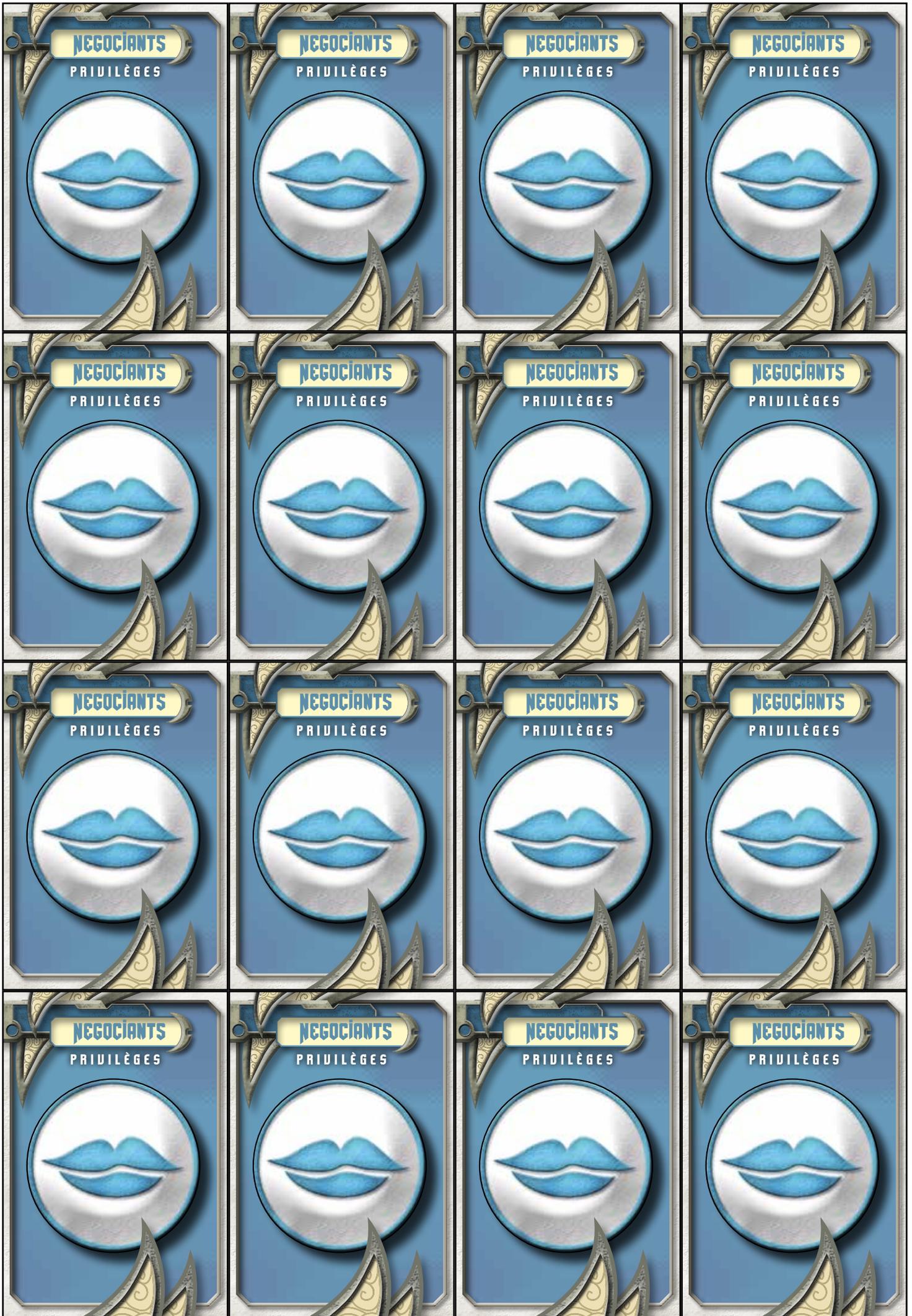
CARTES de combat - défaussées après utilisation

<p style="text-align: center;">CRI DE GUERRE</p> <p>Lorsque vous lancez une attaque, ignorez un dé du défenseur.</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">CHARGE HÉROÏQUE</p> <p>rajoutez 1 dé lors d'une attaque</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">FRAPPE DÉVASTATRICE</p> <p>+1 à votre score d'attaque</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">PARADE PROVIDENTIELLE</p> <p>+1 à votre score de défense</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>
<p style="text-align: center;">REMPART TENACE</p> <p>rajoutez 1 dé lors de votre défense</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">ESQUIVE</p> <p>Lorsqu'on vous attaque, ignorez un dé de l'attaquant.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+2 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">RENFORT</p> <p>au début de votre tour, rajoutez 1 combattant dans la région de votre choix</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">TIREUR D'ÉLITE</p> <p>au début de votre tour, retirez du jeu une unité adverse de votre choix</p> <p style="text-align: center;"></p>
<p style="text-align: center;">SENS DU COMBAT</p> <p>lorsque vous faites une attaque, relancez les «0».</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">SEUL CONTRE TOUS</p> <p>lorsque vous vous défendez, relancez les «0».</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+2 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">SALVE MEURTRIÈRE</p> <p>vous bénéficiez d'une action d'attaque gratuite</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">ATTAQUE AÉROPORTÉE</p> <p>Vous pouvez lancer une attaque à partir d'une région adjacente</p> <p style="text-align: center;"></p>
<p style="text-align: center;">POSITIONNEMENT STRATÉGIQUE</p> <p>Ignorez les pertes d'unités occasionnées par un défenseur</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">ATTAQUE TERRIFIANTE</p> <p>lors d'une attaque, le défenseur doit déplacer 2 de ses unités de défense dans une région adjacente</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;">CONTRE-ATTAQUE</p> <p>vous pouvez relancer le dé d'un défenseur</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">SHENDERNAOR</p> <p>+2 à votre score d'attaque contre des nécrosiens</p> <p style="text-align: center;"></p>



CARTES de Négociant - défaussées après utilisation

<p>au début de votre tour rajoutez 2 unités de votre choix dans la région de votre choix</p> 	<p style="text-align: center;">CONTRAT COMMERCIAL</p> <p style="text-align: center;">Vous pouvez dominer une région en étant à influence égale.</p> 	<p style="text-align: center;">HYPNOSE</p> <p style="text-align: center;">+2 pt d'influence dans une région que vous dominez</p> 	<p style="text-align: center;">ORGANISATION</p> <p style="text-align: center;">Vous pouvez déplacer 3 unités de votre choix pour 1 action</p> 
<p>Au début de votre tour vous pouvez déplacer gratuitement une de vos unités dans la région de votre choix</p> 	<p style="text-align: center;">MERCENARIAT</p> <p style="text-align: center;">Pour une action de commerce, créez 3 unités de votre choix dans une région où se trouve un de vos négociant</p> 	<p style="text-align: center;">ALLIANCE FORCÉE</p> <p style="text-align: center;">changez une unité adverse en une unité de votre couleur.</p> 	<p style="text-align: center;">PACTE NÉCROTIQUE</p> <p style="text-align: center;">Vous pouvez ignorer la perte de deux de vos unités à cause de la nécrose</p> 
<p style="text-align: center;">ALLIANCE NÉCROTIQUE</p> <p style="text-align: center;">Déplacez 2 nécrosiens où vous voulez</p> 	<p style="text-align: center;">RÉDUCTION DE VOLONTÉ</p> <p style="text-align: center;">Lorsqu'on vous attaque, déplacez 2 combattants adverses dans une région adjacente.</p> 	<p style="text-align: center;">GALVANISATION</p> <p style="text-align: center;">vous bénéficiez d'une action de commerce gratuite</p> 	<p style="text-align: center;">PROCURATION</p> <p style="text-align: center;">Vous pouvez lancer un action de commerce dans une région où vous n'avez pas de négociant</p> 
<p style="text-align: center;">HUMILIATION</p> <p style="text-align: center;">-2 au score d'un attaquant de votre choix</p> 	<p style="text-align: center;">AMNESIE</p> <p style="text-align: center;">Tous vos adversaires perdent 1 point d'influence</p> 	<p style="text-align: center;">PRIVILÈGE PRESTIGIEUX</p> <p style="text-align: center;">Durant votre tour, vous bénéficiez du pouvoir actif d'une guild, même sans dominer la région adquat</p> 	<p style="text-align: center;">MANIPULATION MENTALE</p> <p style="text-align: center;">Un adversaire de votre choix vous donne un point d'influence</p> 



CARTES de Magie - défaussées après utilisation

<p>CHARME</p> <p>Piochez une carte dans la main d'un autre joueur</p> 	<p>VOIR À TRAVERS LES MURS</p> <p>Regardez les 3 premières cartes de la pile, réorganisez-les dans l'ordre que vous voulez, puis piochez en une</p>  <p><i>-2 influence après utilisation</i></p>	<p>TÉLÉKINÉSIE</p> <p>Vous pouvez acheter des cartes en dépensant 1 influence de moins.</p> 	<p>ATTAQUE TRIHNIQUE</p> <p>éliminez 2 magiciens adverses</p> 
<p>VOL</p> <p>Lors d'une action de magie, vous pouvez transporter 5 unités au lieu de trois</p> 	<p>FORME SPECTRALE</p> <p>Lorsqu'on vous attaque, ignorez un dé de l'attaquant.</p>  <p><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p>BOND</p> <p>au début de votre tour, rajoutez 1 magicien dans la région de votre choix</p> 	<p>ARME MAGIQUE</p> <p>au début de votre tour, retirez du jeu une unité adverse de votre choix</p> 
<p>DÉDOUBLEMENT</p> <p>Vous pouvez déplacer gratuitement 2 de vos magiciens où vous voulez</p> 	<p>PARALYSIE</p> <p>Vous pouvez paralyser 3 unités adverses de votre choix, lors de son prochain tour, il ne pourras pas les déplacer</p> 	<p>DÉLUGE TRIHNIQUE</p> <p>éliminez 3 né-crosiens</p> 	<p>PROCURATION</p> <p>Pendant votre tour, vous pouvez téléporter des unités sans avoir de magicien d'arrivée.</p> 
<p>TÉLÉPORTATION</p> <p>Pendant votre tour, vous pouvez téléporter des unités sans avoir de magicien de départ</p> 	<p>ENTROPIE</p> <p>Choisissez une carte parmi la défausse de magie</p> 	<p>ONDE TRIHNIQUE</p> <p>éliminez 2 combattants adverses</p> 	<p>ENVOÛTEMENT</p> <p>éliminez 2 négociants adverses</p> 



CARTES de Nécrose - défaussées après utilisation

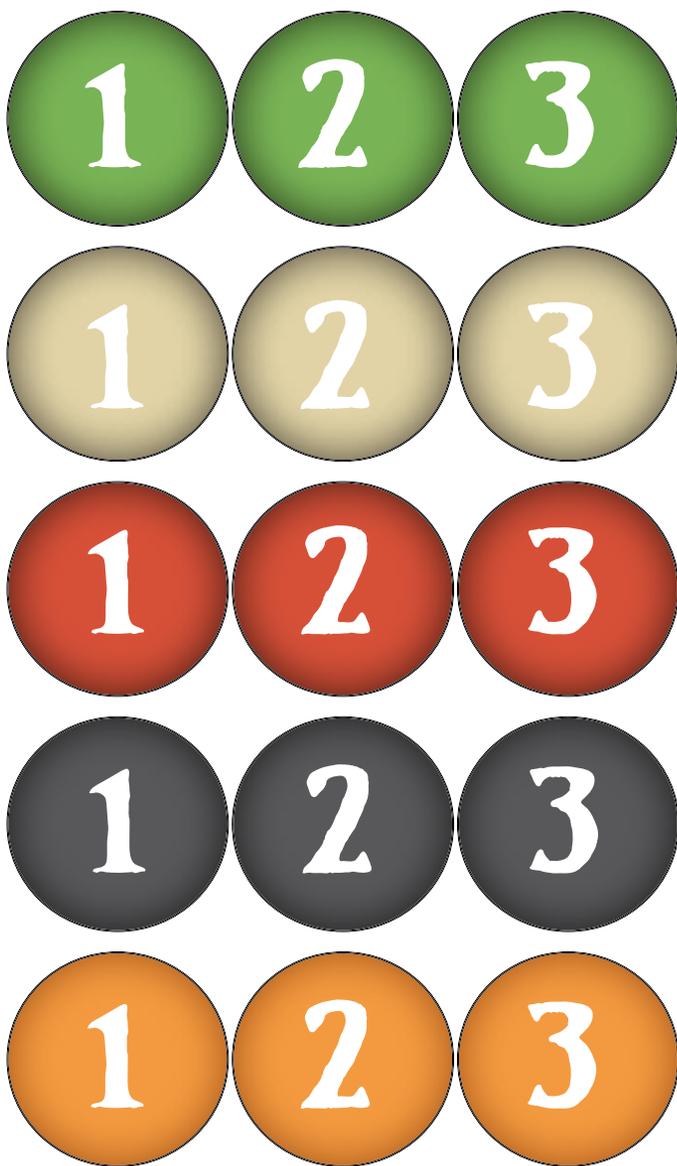
<p>RAYON HURLANT</p> <p>nécrosez 2 unités adverses</p> 	<p>MALÉDICTION</p> <p>Les pertes dues à la nécrose sont doublées dans une région</p> 	<p>PROLIFÉRATION</p> <p>rajoutez 2 nécrosiens dans chaque région nécrosée</p> 	<p>PUTRÉFACTION</p> <p>Nécrosez immédiatement la région qui comporte le plus de magiciens</p> 
<p>RÉSISTANCE NÉCROTIQUE</p> <p>Lors d'un combat, des nécrosiens bénéficient de 2 dés supplémentaires</p> 	<p>DISCORDE</p> <p>Durant son tour un adversaire ne pourra pas déplacer ses magiciens</p> 	<p>AFAIBLISSEMENT</p> <p>Durant son tour un adversaire ne pourra pas déplacer ses combattants</p> 	<p>PESTILENCE</p> <p>défaussez 2 cartes de la main d'un joueur</p> 
<p>DÉCALAGE TEMPOREL</p> <p>Nécrosez immédiatement la région qui comporte le plus de combattants</p> 	<p>PARASITE</p> <p>rajoutez 1 nécrosien dans chaque région où se trouve 1 nécrosien</p> 	<p>ALTÉRATION DES SOUVENIRS</p> <p>Annule une carte jouée</p> 	<p>LIRE DANS LES ENTRAILLES</p> <p>Piochez une carte combat, commerce, magie et nécrose, choisissez-en 2 et défaussez les autres</p> 
<p>AUTODESTRUCTION</p> <p>Nécrosez immédiatement la région qui comporte le plus de négociants</p> 	<p>SOUFRANCES INFERNALES</p> <p>Choisissez un joueur, à son tour, il ne pourra pas faire d'action de Magie</p> 	<p>PEUR TENACE</p> <p>Choisissez un joueur, à son tour, il ne pourra pas faire d'action de Commerce</p> 	<p>TÉNÈBRES</p> <p>Choisissez un joueur, à son tour, il ne pourra pas faire d'action de Guerre</p> 



CARTES de SHAAN - défaussées après utilisation

<p style="text-align: center;">COUP DE CHANCE</p> <p>Lors d'un combat (attaque ou défense), vous pouvez relancer les dés de votre choix</p> 	<p style="text-align: center;">MARQUE DE L'AMITIÉ</p> <p>Si un adversaire veut vous faire la guerre, il doit prendre une autre cible que vous.</p>  <p style="text-align: center;"><i>-1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">PROTECTION NÉCROTIQUE</p> <p>Une région qui devait être nécrosée cette année, ne l'est pas. Elle pourra l'être l'année suivante.</p> 	<p style="text-align: center;">ANÉCROSIE</p> <p>Suprimez tous les nécrosiens d'une régions. Ces nécrosiens ne comptent pas comme points de victoire.</p>  <p style="text-align: center;"><i>-1 influence après utilisation</i></p>
<p style="text-align: center;">VISION PRÉMONITOIRE</p> <p>vous pouvez défausser une carte nécrose de la file</p> 	<p style="text-align: center;">DÉNÉCROSE</p> <p>vous pouvez dénécrosez une région, mais les nécrosiens restent en place.</p>  <p style="text-align: center;"><i>-1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">RETOUR À LA VIE</p> <p>les unités perdues lors d'un combat peuvent être replacées dans la région de votre choix.</p> 	<p style="text-align: center;">EMPATHIE NATURELLE</p> <p>lorsqu'un joueur fait une action de commerce, vous pouvez rajouter une unité de votre choix dans la même région</p> 
<p style="text-align: center;">PEUR NÉCROTIQUE</p> <p>vous pouvez déplacer 3 nécrosiens d'une région adjacente à une autre.</p>  <p style="text-align: center;"><i>-1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">SHAANISATION</p> <p>Retirez 1 nécrosien dans chaque région</p> 	<p style="text-align: center;">BRISE-TOURMENT</p> <p>Changez deux nécrosiens en deux unités de votre choix</p> 	<p style="text-align: center;">BOUCLIER SHAANIQUE</p> <p>à la fin de votre tour, vous ne subissez pas les effets de la nécrose</p> 
<p style="text-align: center;">DÉCALAGE TEMPOREL</p> <p>Lors d'un COMBAT, les Nécrosiens ne bénéficient pas de leur dé de défense</p> 	<p style="text-align: center;">AURA AMICALE</p> <p>À jouer lorsque un adversaire vous lance un COMBAT. Il ne pourra pas utiliser de cartes COMBAT pour cette action.</p>  <p style="text-align: center;"><i>+1 influence après utilisation</i></p>	<p style="text-align: center;">CORPS ASTRAL</p> <p>Lors d'un combat, les pertes que vous subissez sont réparties dans les régions de votre choix.</p> 	<p style="text-align: center;">TRANSFERT VITAL</p> <p>Vous pouvez échanger 3 unités d'un adversaires d'une région avec trois unies à vous d'où qu'elles se trouvent.</p> 





Jeton d'action

 <p><i>Les Ygwans rajoutent toujours 1 dé à leur défense</i></p>	 <p><i>Les feling peuvent éviter la nécrose d'une de leurs unités à la fin de leur tour de jeu</i></p>	
 <p><i>Les darkens rajoutent 1 dé à une attaque dans leur tour</i></p>	 <p><i>Les Ombres peuvent rajouter 1 nécrosien dans une région de leur choix, à chaque tour.</i></p>	 <p><i>Les Kelwins peuvent déplacer gratuitement une unité durant leur tour.</i></p>











0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

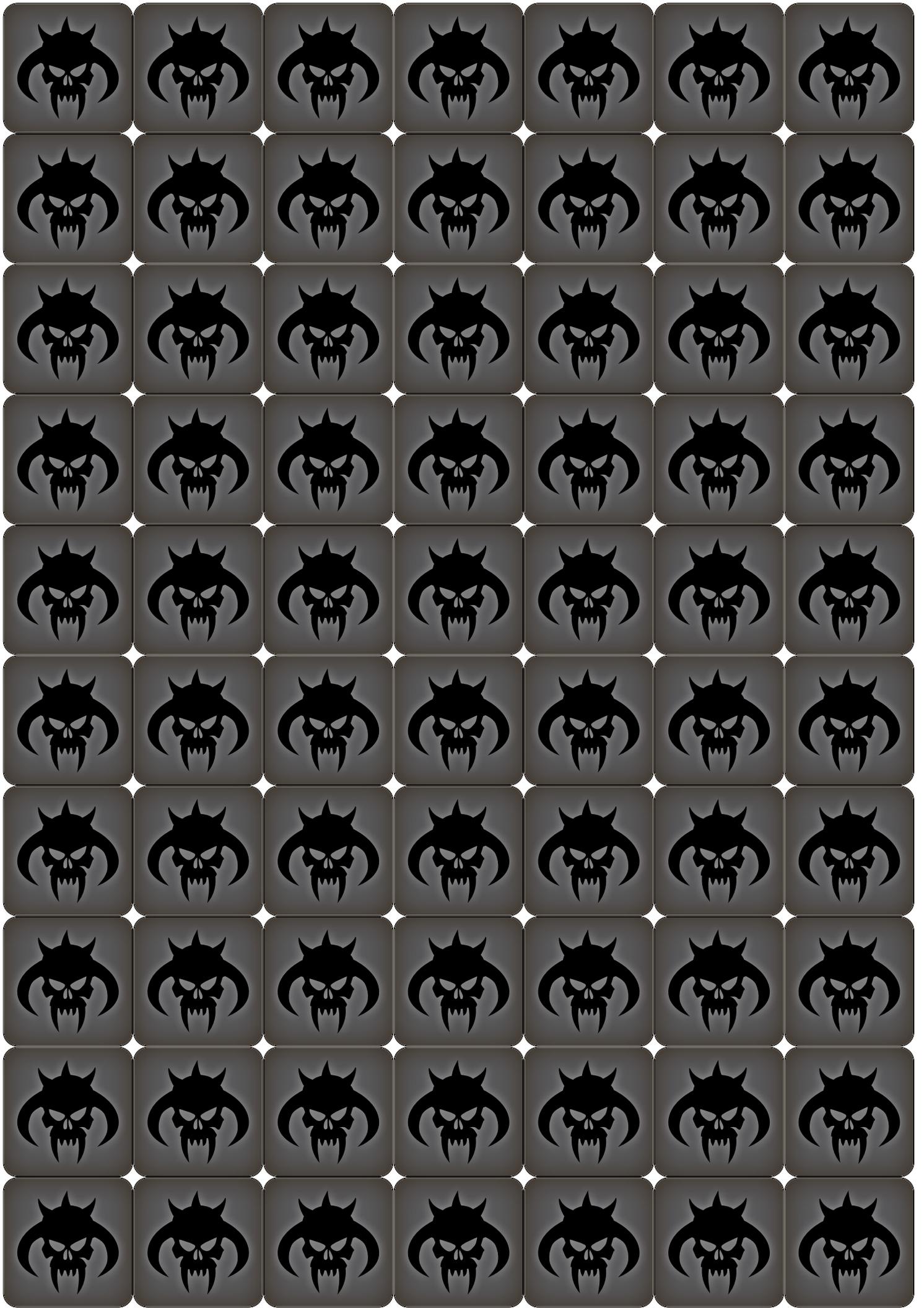
55

56

57

58

59



NECROSIA



SHAAH
RENAISSANCE