

PATH OF LIGHT AND SHADOW

Les royaumes sont divisés, tombant en ruines entre les mains de ceux qui ne sont pas destinés à les gouverner. Autrefois, vos ancêtres formaient une grande maison. Ils ont régné sur ces terres, et grâce à leur sagesse, chaque royaume a pu prospérer. Mais votre famille a été poussée à la clandestinité, votre lignée a été dispersée et votre légitime autorité usurpée. Pendant une génération, le trône resta vide pendant que des hordes pillaient la richesse des royaumes, se partageant les restes de cet empire.

Le temps est aujourd'hui venu. Vous avez l'âge et l'ambition de restaurer la gloire de votre maison. Vous devez faire appel à vos plus fidèles partisans pour hisser vos bannières. Mais vous n'êtes pas seul à poursuivre ce but. D'autres de votre lignée convoitent également le trône. Quel avenir attend les royaumes après ces conquêtes ? Les ombres du désespoir recouvriront-elles tout ce qui existe ? Ou bien la miséricorde sera-t-elle votre outil de choix ? Le chemin se divise et se rétrécit, mais conduit à une seule destination.

BUT DU JEU

Dans Path of Light and Shadow, vous dirigerez une jeune nation dans le but d'obtenir le plus d'Influence à la fin de la partie. Vous gagnerez de l'Influence en conquérant des provinces, en contrôlant des royaumes, en construisant des bâtiments, en promouvant des troupes et en acquérant des alliés.

A chaque tour, vous serez en mesure de réaliser une action de mouvement, et autant d'actions supplémentaires que vos ressources vous le permettent. Certaines actions (telles que *Eliminer des cartes*) modifieront votre Moralité, vous faisant devenir un chef cruel ou miséricordieux. Les deux voies offriront leurs propres avantages, et les deux peuvent être utilisées comme un moyen de gagner le jeu.

MATÉRIEL

1 plateau : le plateau de jeu est divisé en 12 territoires appelés Provinces. Les joueurs peuvent conquérir des provinces pour gagner plus d'Influence. Chaque province appartient à l'un des 4 royaumes : La Vallée Sacrée (Hallowed Vale), l'Empire des Clans de la Montagne (Mountain Clans Empire), la Souveraineté des Rivières (Riverway Sovereignty) et les Nations Forestières (Woodland Nations). Ces royaumes déterminent le paquet dans lequel les joueurs vont recruter de nouvelles cartes à la fin de leur tour de jeu. La piste d'Influence, la piste de Moralité ainsi que celle des tours figurent sur les bords du plateau.

1 jeton Premier Joueur

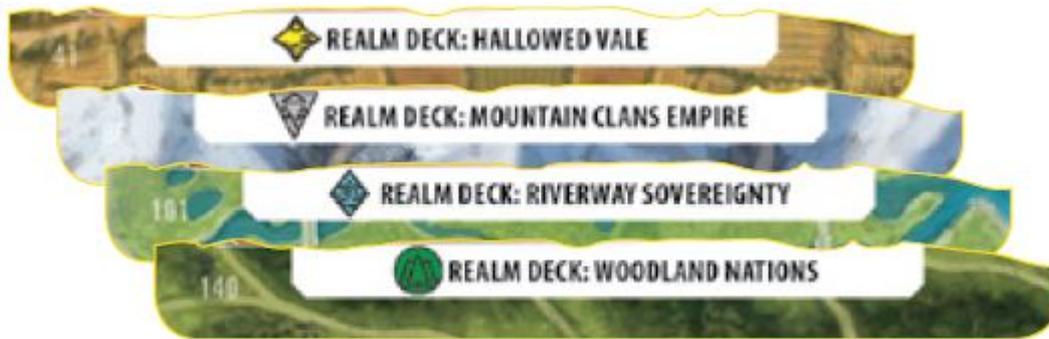
1 marqueur de tour

264 cartes : ces cartes constituent le paquet d'un joueur et sont réparties en 3 catégories : Démarrage, Royaume et Amélioration. Elles sont réparties comme suit :

34 cartes Démarrage : ces cartes forment le paquet initial avec lequel le joueur commence la partie. Une indication Starter Card figure en bas de la carte.



132 cartes Royaume (réparties en 4 paquets) : ces cartes représentent les habitants des 4 royaumes.



98 cartes Amélioration : ces cartes sont des versions améliorées des cartes Royaumes, et il est possible de les acquérir en réalisant l'action Promouvoir. Elles sont réparties en 5 paquets représentant 5 factions : le peuple (Commonfolk), les chefs de corporation de Halax (Halax Guildlords), les hordes de Zurd (Hordes of Zurd), les Sigilborne et les Numerai (qui sont un peu particuliers comme nous le verrons plus loin). Le nom de chaque faction figure en bas des cartes, à côté de son symbole :

Commonfolk 

Sigilborne 

Halax Guildlords 

Numerai 

Hordes of Zurd 

9 cartes Alliés : ces cartes accordent des pouvoirs additionnels aux joueurs qui atteignent certains paliers spécifiques.

4 figurines Leader : ces figurines sont placées sur le plateau afin d'indiquer la localisation des joueurs.

4 plateaux Joueur (le même pour chaque joueur) sur lesquels figure la liste de tous les bâtiments que les joueurs peuvent construire pendant la partie.

4 socles, chacun à la couleur des joueurs. Ces socles en plastique sont placés en dessous de chaque leader afin de signifier leur appartenance à tel ou tel joueur.

48 bannières (12 par couleur) servant à indiquer les provinces que contrôle chaque joueur sur le plateau.

44 cubes (11 par couleur), utilisés pour signaler les bâtiments construits par chaque joueur sur les plateaux individuels, ainsi que les niveaux d'Influence et de Moralité sur le plateau principal.

40 Tour de défense niveau 3 (10 par couleur)

24 Tour de défense niveau 1 (6 par couleur).

Les tours indiquent le niveau de défense d'une province. Elles sont divisées par force (1-défense, 3-défense) et par royaume. La défense d'une province est égale à la somme de la valeur des tours.

13 dés de combat servant à déterminer l'issue d'une action *Conquête*.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Placez des tours de défense dans chaque province en fonction de la valeur indiquée.
3. Placez le marqueur de tour sur la case 1 de la piste.
4. Chaque joueur choisit sa couleur, prend un plateau individuel et les composants de sa couleur (1 socle, 11 cubes et 12 bannières).
5. Les joueurs choisissent une figurine leader qu'ils fixent sur le socle de leur couleur.
6. Chaque joueur place un cube sur chacun des espaces suivants :
 - a. L'espace vide qui se trouve au-dessus de chacun des 5 arbres de construction sur leur plateau individuel.
 - b. L'espace 5 de la piste d'Influence.
 - c. L'espace 0 de la piste de Moralité.
7. Séparez les cartes Amélioration par faction et placez-les face visible près des onglets correspondants sur le plateau principal. Les cartes Numerai sont mélangées et placées face cachée.

8. Séparez les cartes Royaume en fonction de leur appartenance et placez-les face cachée près des onglets du plateau principal correspondants.
9. Mélangez les cartes Alliés et piochez-en autant que le nombre de joueurs + 1. Placez-les face visible près du plateau. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de la partie.
10. Déterminez aléatoirement le premier joueur qui reçoit le jeton Premier Joueur.
11. Créez les paquets de Démarrage de chaque joueur de la manière suivante :
 - a. Donnez à chaque joueur 4 « Trusted Followers » et 3 « Steadfast Conscripts » du paquet Démarrage.
 - b. Mélangez ensemble les cartes marquées « Starter Card: Advisor » et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de la partie.
 - c. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent la figurine de leur leader dans l'une des provinces *Village* (X) du plateau qui ne contient pas déjà le leader d'un autre joueur. Puis chaque joueur prend à tour de rôle deux cartes du sommet du paquet Royaume correspondant à leur village de départ.
 - d. Les joueurs mélangent ensemble ces 10 cartes initiales et les placent en un seul paquet face cachée à gauche de leur plateau individuel.
12. Les joueurs prennent en main les 5 premières cartes de leur paquet (les mains des joueurs doivent rester secrètes tout au long de la partie). Le jeu peut alors commencer avec le tour du premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur trois ans, chaque année étant composée de quatre rounds (soit douze rounds au total). À l'issue de chaque année, les joueurs marqueront des points en fonction de l'état d'avancement de leur nation. (Voir le chapitre Décompte de fin d'année).

Chaque round, chaque joueur joue un tour. Chaque tour est divisé en deux phases : la phase principale (où le joueur actif se déplace sur le plateau et effectue ses actions) et la phase de fin (où le joueur actif prend de nouvelles cartes dans son paquet et recharge sa main).

Une fois qu'un joueur a terminé sa phase de fin, c'est au joueur suivant d'effectuer son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que tous les joueurs ont terminé leur tour, le round est terminé et le marqueur de tour est avancé d'une case.

I. PHASE PRINCIPALE

Au cours de cette phase, un joueur réalise les actions suivantes autant de fois qu'il le souhaite (sauf indication contraire) et dans n'importe quel ordre. Chaque carte utilisée en tant qu'action reste dans l'espace du joueur (au-dessus de son plateau individuel) jusqu'à la phase de fin où elles sont alors placées dans la pile de défausse. Le joueur refait alors complètement sa main. Les actions possibles sont :

Se déplacer (une fois par tour)

Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle province adjacente. Si vous vous trouvez dans une province *Port* (signalée par une icône bleue Ancre), au lieu de vous déplacer vers une province adjacente, vous pouvez vous rendre dans n'importe quelle autre province *Port*. Les mouvements ne sont pas entravés par la présence de leaders, de bannières ou de tours de défense adverses.

Acquérir un allié (une fois par tour)

Si vous avez réuni les conditions nécessaires pour acquérir l'un des alliés disponibles, vous prenez la carte correspondante et la placez à côté de votre plateau individuel. Les alliés offrent des capacités spéciales qui peuvent désormais être utilisées pour le reste de la partie. Vous ne pouvez acquérir qu'un seul allié par tour. Si vous réunissez les conditions vous permettant d'acquérir plusieurs alliés, vous choisissez celui que vous allez acquérir ce tour. Une fois qu'un allié est acquis, il ne peut plus être perdu, même si les conditions de son acquisition ne sont plus réunies par la suite.

Utiliser la Capacité d'une carte

Certaines cartes accordent des *Capacités*. Vous pouvez utiliser ces capacités en jouant les cartes correspondantes de votre main. Si vous jouez une carte à cette fin, vous ne pouvez plus bénéficier d'aucune autre possibilité proposée par cette carte pendant ce tour.

Promouvoir une carte

Promouvoir des cartes vous permet d'améliorer les cartes de votre main par des versions plus puissantes du paquet Amélioration. Ces améliorations sont limitées en nombre (premier arrivé, premier servi).

Pour promouvoir une carte, suivez les 4 étapes suivantes :

1. Choisissez de votre main ou de votre défausse la carte à promouvoir.
2. Jouez des cartes de votre main afin de payer le coût d'amélioration de la carte choisie, en valeur Travail (👤) ou Force (👊), comme montré par les icônes dans le coin en bas à gauche.

3. Regardez dans les paquets Amélioration pour trouver la carte listée à côté du coût de promotion, et placez cette carte dans votre pile de défausse.
4. Renvoyez l'ancienne carte que vous avez promue à son emplacement de départ. Quand une carte retourne dans un paquet Royaume, placez-la au fond de ce paquet. Lorsqu'une carte Démarrage est promue, elle est retirée du jeu.

Les valeurs Travail ou Force excédentaires sont perdues. De plus, vous ne pouvez pas utiliser une valeur Travail ou Force figurant sur une carte pour la promouvoir elle-même. Vous ne pouvez pas non plus promouvoir des cartes que vous avez déjà jouées au cours de ce tour parce que ces cartes sont encore dans votre espace de jeu, et non dans votre main ou dans votre défausse. Vous devez promouvoir une seule carte à la fois, ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser les valeurs Travail ou Force d'une carte pour payer le coût de promotion de plusieurs cartes à la fois.

Promouvoir une carte Errante (Wandering One) : Les cartes « Errante » indiquent qu'elles sont promues en tant que Numerai Légendaire (Legendary Numerai). Parce qu'il n'existe pas de carte appelée Legendary Numerai, lorsque vous promouvez une carte Errante (Wandering One), vous piochez une carte face cachée du paquet Numerai.

Éliminer une carte

Éliminer des cartes vous permet de les supprimer de votre paquet afin d'optimiser vos tirages, en contrepartie de quoi vous allez perdre des points de Moralité.

Pour éliminer des cartes, vous devez respecter les étapes suivantes :

1. Jouez une carte de votre main pour sa valeur Force (✂).
2. Sélectionnez un nombre de cartes de votre main ou de votre défausse égal à la valeur Force de la carte jouée.
3. Supprimez la ou les carte(s) sélectionnées et remettez-les dans leur emplacement de départ (indiqué en bas de la carte). Quand une carte Royaume est éliminée, placez-la en-dessous du paquet Royaume correspondant. S'il s'agit d'une carte Démarrage, placez-la dans la boîte. Elle est ainsi retirée du jeu.
4. Gagnez 1 point de Cruauté pour chaque carte ainsi éliminée.

Notez bien que vous gagnez toujours 1 point de Cruauté à chaque fois que vous éliminez une carte (même s'il s'agit d'une capacité).

Les points de Force excédentaires sont perdus. Vous ne pouvez pas utiliser une valeur Force figurant sur une carte pour l'éliminer elle-même. Vous ne pouvez pas non plus éliminer des cartes que vous avez déjà jouées au cours de ce tour parce que ces cartes sont encore dans votre espace de jeu, et non dans votre main ou dans votre défausse. Enfin, vous ne pouvez pas éliminer de carte si cette action porte votre total de cartes (en main, dans votre défausse et dans votre espace de jeu) à moins de 5.

Construire un bâtiment

Construire un bâtiment a pour effet de débloquer de nouveaux pouvoirs, et de marquer plus d'Influence durant le décompte des points à la fin du jeu. Les bâtiments doivent être construits dans l'ordre, de manière à progresser le long des 5 différents arbres de construction. Quatre de ces arbres sont liés aux 4 factions (Commonfolk, Halax Guildlords, Hordes of Zurd and Sigilborne). Le 5^e arbre représente des structures générales et n'est par conséquent pas soumis aux conditions des factions.

Pour construire un bâtiment, suivez dans l'ordre les étapes suivantes :

1. Choisissez quel bâtiment vous souhaitez construire sur votre plateau individuel. Ce doit être la prochaine sur l'un des arbres de construction de votre plateau (ce qui signifie que vous devez déjà avoir construit tous les bâtiments précédents de l'arbre correspondant).
2. Jouez des cartes de votre main de manière à payer le coût en valeur Travail requis par le bâtiment en question (valeur indiquée à gauche du bâtiment sur le plateau individuel). Au moins une des cartes que vous utilisez doit appartenir à la faction correspondant au bâtiment (sauf pour les bâtiments figurant sur l'arbre général). Chaque point Travail excédentaire est perdu.
3. Déplacez le cube de l'arbre correspondant sur l'emplacement prévu situé à côté du bâtiment nouvellement construit.

Une fois le bâtiment construit, vous pouvez utiliser sa capacité pour le reste de la partie, y compris pendant le tour au cours duquel il est construit. Les capacités des bâtiments précédents restent bien entendu toujours utilisables.

Conquérir une province

Conquérir une province permet de revendiquer les points de cette province au moment des décomptes de fin d'année. Mais cela risque de contribuer à la ruine de cette province, réduisant du même coup ses valeurs de défense et d'Influence.

Vous ne pouvez conquérir une province que là où se trouve votre leader. Résolez pour cela les étapes suivantes dans l'ordre, selon que la province en question est contrôlée ou non par un autre joueur.

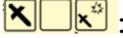
Veillez noter que le joueur actif est appelé Attaquant. Si la province est contrôlée, le joueur qui contrôle la province est appelé Défenseur.

Province non contrôlée

1. Choisissez les attaquants : jouez n'importe quel nombre de cartes de votre main pour leur valeur Force. La valeur Force de votre plus forte carte sera remplacée par la valeur du dé. Vous devez jouer au moins une carte pour réaliser une action Conquête.
2. Résolez les effets : dans n'importe quel ordre, résolez les effets des cartes jouées portant les mentions *Après avoir joué cette carte* ou *Conquête*. Certains effets des cartes Conquête peuvent se résoudre plus tard au cours de l'action.

3. Lancez le dé d'attaque : lancez autant de dés que la valeur Force de la carte jouée la plus forte (si la valeur de cette carte est 3, lancez 3 dés).
4. Les symboles Force (♣) sont ajoutés à votre Force totale. Les symboles Ruine (♠) seront résolus à la fin de l'action.
5. Relancer éventuellement les dés : si vous bénéficiez de capacités vous permettant de relancer, appliquez-les maintenant.
6. Calculez votre Force : ajoutez la valeur des dés à la valeur des cartes utilisées, sans compter la carte avec la plus forte valeur.
7. Déterminez le succès : si votre valeur Force totale est plus grande ou égale à la valeur de défense de la province, vous la conquérez. Sinon, vous échouez et ne gagnez pas les points.
8. Recrutez des cartes : si vous avez conquis la province, placez l'une de vos bannières sur l'une des tours et recrutez deux cartes du paquet du Royaume correspondant. Pour recruter une carte, prenez la carte qui se trouve au sommet de la pile et placez-la face visible dans votre défausse. Si le paquet de ce royaume est vide, ne recrutez pas de carte.
9. Résolvez la ruine : pour chaque symbole ruine indiqué sur les dés, retirez une tour de défense de cette province.

Exemple de conquête menée sur une province non contrôlée : Bob veut conquérir Pilgrimwalk.

- A. Tout d'abord, son leader est présent dans la province ce qui l'autorise à mener cette action.
- B. Bob joue 2 Steadfast Conscripts ainsi que son conseiller de départ, Sellsword.
- C. Sellsword a 3 de Force ce qui en fait sa troupe la plus forte et lui permet de lancer 3 dés. Sellsword possède également la capacité *Conquête* : vous pouvez relancer un dé.
- D. Bob lance donc 3 dés et obtient le résultat suivant  :
- E. Les Steadfast Conscripts confèrent à Bob 4 points de force qui, ajoutés au résultat des dés (2 symboles Force) font 6. Il n'ajoute pas les 3 points de Sellsword puisqu'il a été remplacé par les dés.
- F. Bob a besoin de 7 points pour conquérir Pilgrimwalk. En l'état actuel des choses, Bob échoue dans sa tentative de conquête.
- G. Cependant, son Sellsword lui confère la capacité de relancer un dé. Il choisit ainsi de relancer le dé blanc et par chance, obtient 1 point de force à la place.
- H. Bob a maintenant assez de points pour conquérir la province convoitée.
- I. Bob gagne les deux cartes du dessus de la pioche de la pile Vallée Sacrée (Hallowed Vale), puisque la province appartient à cette faction.
- J. Bob place l'une de ses bannières au sommet d'une tour de défense présente dans la province de Pilgrimwalk. Enfin, Il doit résoudre la ruine. Avec les dés, il a obtenu un symbole ruine, alors il retire une défense à la valeur totale de la province.



Province contrôlée par un joueur

1. Choisissez les attaquants : le joueur qui attaque joue n'importe quel nombre de cartes de sa main et les place devant lui face cachée. L'attaquant doit dire combien de cartes il utilise.
2. Choisissez les défenseurs : le joueur qui défend choisit n'importe quel nombre de cartes comportant l'icône Défense  de sa main et les place face cachée. Alors le défenseur tire autant de cartes qu'il a utilisées pour se défendre.
3. Révélez : les deux joueurs révèlent les cartes jouées simultanément.
4. Résolez les effets : l'attaquant résout tous les effets des cartes jouées portant les mentions *Après avoir joué cette carte* ou *Conquête*. Puis le défenseur fait de même avec ses propres cartes, mais celles qui portent les mentions *Après avoir joué cette carte* ou *Défendre*.
5. Lancez les dés de combat : Les deux joueurs lancent autant de dés que leur carte comportant la plus forte valeur Force (✘).
6. Relancez les dés : si les joueurs bénéficient de capacités spéciales leur permettant de relancer les dés, ils les appliquent, en commençant par l'attaquant.
7. Force totale : chaque joueur calcule séparément le total de leur force (cartes + résultat du ou des dés), à l'exception de la carte jouée à la plus forte valeur.
8. Déterminez le vainqueur : si la force de l'attaquant est supérieure ou égale à la valeur de défense de la province + la valeur des cartes et dé(s) du défenseur, l'attaquant conquiert la province. Sinon, le défenseur conserve le contrôle sur cette province.
9. Recrutez de nouvelles cartes : si l'attaquant a gagné, il place une bannière au sommet d'une tour de défense et recrute deux cartes du royaume correspondant. Le défenseur récupère sa bannière dans son stock.

10. Résolez la ruine : en fonction du nombre de symbole Ruine obtenu par le défenseur, l'attaquant doit éliminer une ou plusieurs cartes jouée(s) au cours de la conquête pour un total de force au moins égal. Aucun joueur ne gagne de point de Cruauté pour avoir éliminé des cartes de cette manière. Si deux symboles Ruine sont obtenus par le défenseur, l'attaquant doit éliminer une carte de force 2 ou deux cartes de force 1. S'il n'a joué qu'une seule carte, il n'a d'autre choix que de l'éliminer. Pour chaque ruine obtenue par l'attaquant, réduisez la défense de cette province de 1 tour de défense.

Exemple de conquête menée sur une province contrôlée :

- A. Abby veut prendre le contrôle de Pilgrimwalk, alors contrôlée par Bob. Le leader d'Abby est présent dans cette province qui contient la bannière de Bob. Bob a préalablement infligé une ruine à cette province qui voit donc sa défense réduite à 6.
- B. Abby décide de jouer 4 cartes pour essayer de conquérir la province, ce qu'elle annonce à Bob.
- C. Bob constate qu'une seule des cartes de sa main comporte un symbole Bouclier. Il décide de jouer cette carte (des Steadfast Conscripts). Puis il tire une carte.
- D. La carte la plus forte d'Abby a 3 de Force, elle lance donc 3 dés. Les conscripts de Bob ont 2 de Force, il lance donc 2 dés. Avant cela, Abby et Bob vérifient leurs cartes pour voir s'ils ont des capacités *Après avoir joué cette carte* ou *Conquête/Défense*. Aucun des deux n'en possède.
- E. Abby et Bob lancent leurs dés. Abby obtient 4 en Force et 2 Ruines. Bob quant à lui obtient 2 en Force et 1 Ruine.
- F. Abby ajoute ce résultat (4) aux 6 de force obtenus sur ses trois autres cartes (elle ne compte pas sa plus forte carte), ce qui fait un total de 10 de force.
- G. Bob a joué une seule carte. Il n'ajoute que les 2 de force obtenus grâce aux dés à la valeur totale de défense de la province (6), ce qui lui permet d'obtenir un total de 8.
- H. Le total obtenu par Abby étant plus grand que celui de Bob, elle prend donc le contrôle de Pilgrimwalk.
- I. Abby recrute 2 cartes de Vallée Sacrée (Hallowed Vale) et remplace la bannière de Bob par l'une des siennes.
- J. Enfin, chaque joueur résout les ruines de son adversaire. Bob a obtenu 1 ruine ce qui fait qu'Abby élimine une carte avec au moins 1 en valeur de force. Elle retourne l'un de ses Steadfast Guards en-dessous du paquet de la Nation des Forêts (Woodland Nations). Abby quant à elle a obtenu 2 ruines qui doivent maintenant être infligées à Pilgrimwalk. La défense de la province passe ainsi de 6 à 4.



2. PHASE DE FIN

Après que le joueur actif a réalisé toutes ses actions au cours de la phase principale, il lui faut maintenant résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utiliser toutes les capacités « Fin de tour » éventuelles.
2. Recrutez une carte Royaume du paquet de votre province en cours. Vous pouvez choisir de recruter une seconde carte de ce paquet. Si vous le faites, gagnez 1 point de Miséricorde. Pour recruter une carte, prenez la carte du dessus du paquet et placez-la dans votre pile de défausse. Si le paquet de ce royaume est vide, ne recrutez pas de carte. Et s'il ne reste qu'une seule carte, vous ne pourrez pas en recruter une seconde.

Conseil : si vous avez des difficultés pour vous souvenir de recruter à chaque tour, placez une bannière ou un cube de votre couleur au sommet du paquet pour vous rappeler de recruter avant le tirage de fin de tour.

3. Placez toutes les cartes de votre espace de jeu dans votre pile de défausse. Vous pouvez également choisir de défausser n'importe quel nombre de cartes vous restant en main.
4. Piocher des cartes de votre paquet personnel afin de compléter votre main à 5 cartes. Lorsqu'il vous faut tirer une carte de votre paquet mais que celui-ci est épuisé, mélangez alors votre défausse afin de constituer une nouvelle pile face cachée et poursuivez le tirage.

3. DÉCOMPTE DE FIN D'ANNÉE (tous les 4 rounds seulement)

A la fin des rounds 4, 8 et 12, on procède à un décompte intermédiaire. Durant cette phase, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chaque joueur gagne l'Influence des provinces qu'il contrôle. Cette Influence est égale à la valeur de défense des provinces.
2. Chaque joueur gagne de l'Influence additionnelle pour chaque royaume qu'il contrôle. Un royaume est considéré comme contrôlé si un joueur contrôle au moins deux provinces du même type. A la fin de la 1ère année (année 4), les joueurs gagnent 4 points supplémentaires par royaume contrôlé. A la fin de la 2e année (année 8), ils gagnent 8 points supplémentaires. Puis finalement 12 points supplémentaires à la fin de la 3e année de décompte (année 12).

Quand un joueur atteint 50 points d'Influence, il laisse un cube sur la case 50 et en utilise un second pour indiquer les points additionnels. Par exemple, si vous avez 85 points d'Influence, l'un des marqueurs devra se trouver sur la case 50 et l'autre sur la case 35.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le troisième décompte de fin d'année. A ce moment-là, les joueurs gagnent des points d'Influence pour :

- Toutes les cartes de leur paquet.
- Leurs alliés.
- Un point pour chaque bâtiment construit.
- Des points provenant des capacités spéciales des bâtiments de niveau 4 construits.

Le joueur avec le plus d'Influence gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a gagné le plus de points au cours du troisième décompte de fin d'année. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

TERMES IMPORTANTS

MORALITÉ

La piste de moralité varie de 12 en Cruauté à 12 en Miséricorde. Les joueurs commencent la partie à 0. Une fois gagné le premier point de cruauté ou de miséricorde, il ne sera plus possible de retourner à 0. Quand vous gagnez 1 point de cruauté, avancez votre cube d'une case vers le 12 en cruauté. Quand vous gagnez 1 point de miséricorde, faites l'inverse. Si après avoir atteint le 12 sur l'une des deux

pistes vous venez à gagner 1 point (de cruauté ou de miséricorde selon votre position), prenez 1 point d'Influence à la place.

ROYAUMES ET PROVINCES

Le plateau est divisé en 12 territoires appelés Provinces. Chaque province appartient à l'un des 4 royaumes selon le type de terrain : forêt, montagnes, plaines ou rivières. Conquérir ces provinces procurera des points d'Influence durant les phases de décompte de fin d'année. En contrôlant au moins deux provinces d'un royaume, un joueur contrôle ce royaume et obtient ainsi des points d'Influence additionnels. Les royaumes déterminent également le paquet de cartes dans lequel les joueurs vont piocher afin de recruter.

DÉFENSE ET RUINE

Infliger de la ruine : à chaque fois que vous infligez de la ruine à une province, retirer des pièces de tour de défense pour un chiffre égal à la ruine infligée.

Renforcer les défenses : à chaque fois que vous renforcez les défenses d'une province, ajoutez des pièces de tours d'un chiffre égal à la somme de défense. Les provinces ne peuvent pas avoir plus de défense qu'elles en ont au départ. Elles ne peuvent pas non plus avoir moins de 0 défense. Une province à 0 défense peut donc toujours être contrôlée. Placez simplement votre bannière dans cette province au lieu de la placer au sommet d'une tour.

“APRÈS AVOIR JOUÉ CETTE CARTE” (carte)

A chaque fois que vous jouez une carte avec cette capacité, vous bénéficiez de son effet en plus de la valeur Travail ou Force pour laquelle elle est joué.

“ACTION” (carte)

Les cartes avec ce type de capacité peuvent être jouées en tant qu'action à part entière, celle décrite sur la carte en l'occurrence.

“CONSTRUCTION / CONQUETE / DEFENSE” (carte)

Ces capacités s'appliquent quand les cartes sont jouées pour ce type d'action. Lorsqu'elle est offerte par un allié, elle s'applique automatiquement pour résoudre les actions de ce type.

CAPACITÉS CRUAUTÉ / MISÉRICORDE (cartes)

Vous bénéficiez des capacités Cruauté ou Miséricorde lorsque vous atteignez un certain niveau sur la piste de Moralité.

GUIDE STRATÉGIQUE

Dans Path Of Light And Shadow, de nombreuses stratégies sont possibles. Afin d'optimiser votre stratégie, il est préférable d'en apprendre un peu plus au sujet des différentes factions que vous allez rencontrer et les domaines où elles excellent.

COMMONFOLK

Cette faction est spécialisée dans les conquêtes et les promotions de cartes. Les capacités qu'elle offre renforcent votre côté cruel ou miséricordieux. Pour cette raison, elle forme un bon complément aux factions Sigilborne et Hordes of Zurd. Si vous choisissez la voie de la Miséricorde et que vous souhaitez construire des bâtiments, il vous faudra promouvoir vos Trusted Followers avec lesquels vous commencez la partie. Si au contraire vous optez pour la Cruauté et que vous vouliez conquérir ou défendre des provinces, alors vous devrez promouvoir vos Steadfast Guards. Il est probable que vous chercherez à construire la Taverne d'Outreterre (Outland Tavern) et la Garnison (Towne Garrison) assez tôt dans la partie. Le Conseil Impérial (The Imperial Council), qui est un bâtiment général, est également très utile pour développer une stratégie basée sur la promotion.

SIGILBORNE

Sigilborne est une faction miséricordieuse. Elle excelle dans la construction de bâtiments, le renforcement de provinces et la promotion de troupes. Si vous songez à développer une stratégie de construction intensive, vous commencerez avec le Prieuré (Sigilborne Priory). Construire la Cathédrale des Cicatrices (Cathedral of Scars) vous assure un apport conséquent de points d'Influence. Dans une telle optique, les Devout Grangers sont particulièrement indiqués : essayez de les recruter et de les améliorer. Lorsque vous empruntez la voie de la miséricorde, assurez-vous de recruter une carte chaque tour afin de gagner 1 point de Miséricorde. Lorsque vous recrutez une carte qui vous semble intéressante, songez toujours à la promouvoir afin d'avoir accès à une version encore meilleure. Construire la Taverne d'Outreterre (Outland Tavern) avant de promouvoir des cartes vous aidera à avancer plus rapidement sur la piste de la Miséricorde. Quant au Conseil Impérial (The Imperial Council), il vous aidera à avoir accès aux cartes que vous promouvez au tour suivant.

HORDES OF ZURD

Les Hordes of Zurd sont cruelles. Elles sont particulièrement efficaces quand il s'agit d'éliminer des cartes devenues inutiles ou de conquérir des provinces. Cependant, elles peuvent se révéler imprudentes dans leur conquête, conduisant ainsi à la ruine des provinces et à la diminution de leur influence lors des décomptes. Si vous voulez réduire les effets de la ruine que vous infligez, vous devrez construire les Monstres de Siège (Siege Beasts). Les cartes des Hordes of Zurd sont pauvres en valeur Travail, ce qui fait que vous aurez sans doute besoin de les associer avec les cartes de Halax Guildlords ou Commonfolk qui vous aideront à construire des bâtiments. Lorsque vous conquérez des provinces, vous pouvez alors vous retrouver à recruter des cartes dont vous n'avez pas besoin. Dans ce cas, utiliser des cartes de votre main

pour éliminer ces cartes encombrantes paraît tout à fait indiqué, mais cela réduit le nombre de cartes que vous pourrez utiliser ce tour-ci. Ainsi, construire le Goulag Noir (The Black Gulag) mais également recruter et promouvoir le Marteau Sanglant (Blood Hammer) sont des manières efficaces d'éliminer des cartes sans avoir à utiliser les précieuses cartes de votre main.

HALAX GUILDLORDS

Les Halax Guildlords forment la faction la plus souple du jeu. Leurs bâtiments et leurs cartes offrent des nombreuses opportunités d'échanger de l'Influence contre des capacités puissantes. Si vous avez votre stratégie sur la conquête, vous devriez songer à construire la Flotte de Halax (Halax Fleet) qui vous permettrait d'atteindre des provinces plus propices. Les réserves de mercenaires (Mercenary Reserves) vous aideraient aussi grandement dans vos conquêtes. Si vous voulez développer une stratégie de construction et de promotion miséricordieuse, le Grand Bazar se révèle avantageux car il vous permet de promouvoir une carte pour le coût modique de 1 Influence. En effet, toute carte que vous promouvez vaut au moins autant d'influence et peut être plus si vous avez la Taverne d'Outreterre (Outland Tavern).

NUMERAI

Il n'y a qu'un seul type de carte Numerai dans le paquet Royaume : les cartes dites Errantes (Wandering Ones). Ces cartes possèdent les meilleures valeurs Travail et Force. Mais elles ont également le coût de promotion le plus important (6 Travail/Force). Lorsque vous promouvez une carte Errante, le tirage étant aléatoire, vous ne savez pas à l'avance ce que vous allez recevoir. Les valeurs des cartes Legendary Numerai vont de 2 à 6 en Travail et Force, et elles ont des effets très puissants selon que vous êtes Cruel ou Miséricordieux. Il est très difficile de fonder une stratégie sur les Numérai car elles sont dures à obtenir. La promotion de ces cartes mérite que l'on y consacre du temps car leurs effets sont particulièrement puissants.

Traduction Grogro23, fin février 2018.