

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WIRAQOCHA

- *Quelle est donc cette couleur qui irradie le Palais?~*
- *Il s'agit de cristaux précieux découverts lors de ma dernière expédition en Amérique du Sud, Votre Majesté. Je leur ai donné le nom de Somnium et vous en ai ramené de très beaux spécimens.*
- *Mon bon Augustus, vous avez toujours su m'étonner. Mais en quoi ces jolis cristaux pourraient-ils nous être utiles?*
- *Voyez dans ces pierres bien plus que leur éclat. Les savants qui m'accompagnaient ont découvert que le Somnium, judicieusement utilisé, déploie une puissance incomparable. En la canalisant, Votre Majesté disposerait d'un pouvoir inégalé; nous pourrions construire une machine de guerre terrifiante!*
- *Voilà qui m'intéresse davantage. Par les temps qui courent, prendre le dessus sur nos adversaires serait le bienvenu. Et où faut-il aller chercher ce cristal?*
- *Dans une vallée perdue dont voici un plan d'accès. Je l'ai baptisée la vallée de Wiraqocha, du nom de l'empereur qui domina la région il y a fort longtemps, et qui laissa d'ailleurs après lui la légende d'un inestimable trésor perdu.*
- *Et bien soit! Qu'il ne soit pas dit que j'aie laissé une autre nation que la grande Angleterre s'emparer de ce Somnium! Que les plus grandes entreprises nationales, les mieux équipées, s'y rendent sans tarder. Je couvrirai de richesses ceux qui auront su me servir sans faillir.*

Ainsi, au début du XX^e siècle, l'océan Atlantique vit le ciel s'assombrir de flottes de Zeppelins. À leur bord, des mercenaires, des scientifiques, leurs machines poussives et leur intendance prirent le chemin de la Vallée de Wiraqocha, dans le seul but de plaire à l'Impératrice Victoria II. Il allait en découler une lutte fratricide.

CONTENU DE LA BOÎTE

- Les règles du jeu.
- 7 pions en bois dans 4 couleurs différentes. À l'aide des autocollants fournis, faites en sorte que chaque set de pions contienne 1 pion Camp de Base, 2 pions Explorateur, 2 pions Forage et 2 pions Zeppelin.
- 3 pions blancs en bois. Collez-y les autocollants du Foreur Mécanique (Mechanical Miner), de l'Automate d'Exploration (Androïd Explorer) et du Juggernaut.
- 4 jetons cartonnés représentant les 4 Artefacts / Crânes Gravés des enfants de Wiraqocha.
- 3 jetons cartonnés liés à certaines cartes : Champ de Force (Force Field), Forteresse Volante (Flying Fortress), Rayon de la Mort (Death Ray).
- 22 tuiles Territoire hexagonales permettant de composer aléatoirement la vallée de Wiraqocha, 1 tuile Cimetière des Machines et 1 tuile optionnelle : les Cavernes.
- 11 dés à six faces.
- 12 cartes Technologie.
- 25 cristaux de Somnium.
- 25 cubes de Ressources.
- 4 aides de jeu.

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Wiraqocha est un jeu destiné à être joué par 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus.

Dans Wiraqocha, chaque joueur incarne le chef d'un consortium envoyé par l'Impératrice Victoria II afin d'exploiter une vallée fraîchement découverte. Cette terre inconnue est morcelée en 22 territoires identifiés par un nombre allant de 1 à 12, ou par une combinaison de dés (un double, ou une suite). À son tour, le joueur va lancer un certain nombre de dés à six faces qui vont lui servir à placer ses pions sur ces territoires, mais également à défendre ceux qu'il contrôle déjà.

Il existe trois façons différentes de remporter la victoire :

- Découvrir l'emplacement du trésor de Wiraqocha, en récupérant les quatre Artefacts dans les Ruines.
- Envoyer à l'Impératrice Victoria II une pleine cargaison de cristaux de Somnium.
- Acquérir les connaissances nécessaires à la construction du Léviathan, une puissante arme de guerre, grâce aux cartes Technologie.

MISE EN PLACE

Emplacement
du Cimetière
des Machines

1. Mélangez les 22 tuiles composant le plateau de jeu, puis placez-les aléatoirement au centre de la table, jusqu'à obtenir le schéma ci-contre. La tuile Cavernes étant une variante, nous vous conseillons de ne pas l'utiliser lors de votre première partie (voir « *La tuile Cavernes* », page 24).

Pour vos premières parties, nous vous recommandons de choisir la disposition ci-dessous.



2. Chaque joueur prend ensuite les 7 pions de sa couleur et les place devant lui. Il s'agit de sa Réserve.
3. Sur chacune des tuiles Ruines portant le symbole d'un Artefact , placez le jeton Artefact correspondant.
4. Placez les dés, les cubes de Ressources  et les cristaux de Somnium  à portée de tous les joueurs.
5. Posez la pioche des cartes Technologie près du plateau de jeu et révélez-en les trois premières cartes.



LES TUILES ET LEURS EFFETS

Les tuiles de vallée portent chacune un cartouche brun, tandis que celles de montagne en portent un gris.

La Jungle

La jungle fournit à qui connaît ses secrets tout ce qui est nécessaire pour vivre, construire et réparer ce qui doit l'être.



La Jungle, en vallée ou en montagne, occupée par n'importe lequel de ses pions, permet d'obtenir 1 ou 2 cubes de Ressources  au début de son tour, pendant sa Phase  (voir « *Phase  : Préparation* », page 15).

Les Ruines

Longtemps inexplorées, les ruines des quatre temples de la vallée regorgent de pièces uniques pour l'œil averti. Mais les crânes gravés des quatre enfants de Wiraqocha sont les plus prisés. Le fait que la légende dise qu'une fois rassemblés ils donneraient accès au trésor de Wiraqocha y est sans doute pour quelque chose.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le premier joueur est désigné au hasard.

Un tour de jeu correspond au tour d'un joueur et se compose des trois phases suivantes :

Phase : Préparation

Phase : Actions

Phase : Fin du Tour

À son tour, on accomplit ces trois phases avant de passer la main au joueur à sa gauche.

À tout moment du jeu, les cristaux de Somnium, les cubes de Ressources et les cartes qu'on possède doivent être visibles par tous.

Les Ruines, en vallée ou en montagne, permettent à un explorateur de découvrir un Artefact (voir « Explorateur », page 20).

Une tuile Ruines, occupée par n'importe lequel de ses pions depuis le début de son tour, permet de **relancer** un dé non encore utilisé (une fois lors de ce tour. En occupant plusieurs Ruines, on pourra **relancer** plusieurs dés, ou plusieurs fois le même dé.



Les Villages

Les villages de la vallée habités par des tribus sédentarisées, descendantes de la civilisation de Wiracha, se voient contraints d'être agréables envers les occupants britanniques, en leur offrant tout ce dont ils ont besoin pour mener à bien leur mercantile entreprise.

Un Village, en vallée ou en montagne, occupé par n'importe lequel de ses pions, permet de lancer un dé supplémentaire (lors de sa Phase 1. On est autorisé à lancer autant de dés supplémentaires que de Villages qu'on occupe.

Les Filons de Somnium

Dans certains endroits convoités de la vallée, le Somnium est présent en de telles quantités qu'il y jaillit littéralement du sol.



Un Filon de Somnium, en vallée ou en montagne, permet d'obtenir directement deux points d'Extraction lors de sa Phase, uniquement si c'est l'un de ses pions Forage qui s'y trouve (voir « La récolte des cristaux de Somnium », page 18).

Le Cimetière des Machines

De cet amas de ferraille émanaient force grincements plaintifs et déjections huileuses. On eût dit que ces carcasses de machines attendaient avec espoir un mécanicien n'ayant pas froid aux yeux.



Le Cimetière des Machines est une tuile sur laquelle on ne peut pas volontairement se rendre. Elle ne sert qu'à recueillir les pions ayant été détruits pendant la partie.

Précision : une seule fois lors de sa Phase, on pourra récupérer un de ses pions se trouvant au Cimetière des Machines (voir « Récupérer un pion au Cimetière des Machines », page 18).

Phase 1 : Préparation

Les quatre étapes suivantes peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre.

- On prend autant de cubes de Ressources que de symboles de Ressources présents sur les territoires qu'on contrôle.
- On doit préparer le nombre de dés que l'on peut lancer.

On a droit à 3 dés minimum. Pour chaque territoire occupé portant le symbole, on peut lancer un dé supplémentaire.

S'il reste des dés de défense sur certains de ses territoires (voir « Placer un dé en défense », page 17), on doit alors choisir ceux qu'on laisse en place et ceux qu'on relance. Si on en laisse certains en place, on jettera autant de dés en moins au début de la phase 2.

Précision : au premier tour, chaque joueur lance donc trois dés.

- On peut remplacer un ou plusieurs de ses pions Zeppelin en jeu par d'autres pions provenant de sa Réserve ou d'une tuile du plateau. Les Zeppelins remplacés retournent dans sa Réserve (voir « Zeppelin », page 19).
- On récolte deux cubes de Ressources si on possède la carte Production Tanks (voir « Production Tanks », page 23).
- On peut profiter de l'effet de la carte Recovery Workshop si on la possède (voir « Recovery Workshop », page 21).

Phase II : Actions

On commence par lancer ses dés. On peut ensuite effectuer librement les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- Conquérir un territoire libre ou occupé.
- Placer un ou plusieurs dés en défense.
- Utiliser des cubes de Ressources pour modifier le résultat des dés.
- Construire un bâtiment ou une invention (**une seule fois par tour**).
- Voler une Invention, un Artefact ou un cristal de Somnium à un autre joueur.
- Sacrifier un cristal de Somnium pour lancer un dé supplémentaire (**une seule fois par tour**).
- Racheter un pion au Cimetière des Machines (**une seule fois par tour**).

Important : un même dé ne peut jamais être utilisé deux fois durant son tour.

Important : pour accomplir tout ou partie de ces actions, on doit avoir son Camp de Base en jeu, ou réussir à l'y placer durant son tour avant toute autre action. Si cela n'est pas possible, son tour s'arrête aussitôt (voir « *Camp de Base* », page 19).

■ Conquérir un territoire

Pour conquérir un des douze territoires comportant un nombre allant de 1 à 12, on doit réussir à obtenir **strictement** la valeur de ce nombre en additionnant des dés. Les tuiles numérotées de 1 à 6 peuvent donc être contrôlées avec un ou plusieurs dés, mais il faudra forcément en additionner plusieurs pour contrôler les tuiles numérotées de 7 à 12.

Pour conquérir un territoire comportant un double ou une suite, on doit réussir à obtenir ce double ou cette suite avec le nombre exact de dés indiqué.

Exemple : on ne peut pas obtenir un 12 en utilisant un 6 et un 6 + un 6.

On peut donc conquérir autant de territoires qu'on le souhaite lors de son tour, avec un seul ou plusieurs pions, pour autant qu'on possède assez de dés pour le faire.

Lorsqu'on prend le contrôle d'un territoire, **occupé ou non, qui est adjacent** à un territoire qu'on contrôle déjà, on peut soit y placer un pion de sa Réserve, soit y déplacer un de ses pions déjà présents sur le plateau, où qu'il soit.

Lorsqu'on prend le contrôle d'un territoire, **occupé ou non, qui n'est pas adjacent** à un territoire qu'on contrôle déjà, on doit y déplacer un de ses pions déjà présents sur le plateau ; **on ne peut pas faire entrer en jeu un pion de sa Réserve !**

Attention : seuls les Zeppelins peuvent se déplacer ou entrer en jeu sur les tuiles Montagne (voir « *Zeppelin* », page 19).

Exemple : le joueur rouge a pu lancer 4 dés et a obtenu 12. Il souhaite un dé supplémentaire à lancer au prochain tour. Son Zeppelin ne peut pas rentrer directement sur la montagne 12 car cette tuile n'est pas adjacente à une tuile déjà occupée par un de ses pions. Il peut par contre faire rentrer son Zeppelin sur la tuile 5 qui, elle, est adjacente à la tuile 11 qu'il occupe déjà avec un Explorateur. Immédiatement après, il utilise ses trois dés restant (6, 6, 6) pour déplacer son Zeppelin sur la montagne 12 comme il le souhaitait initialement.



Autre solution : il aurait pu faire entrer le Zeppelin (ou n'importe quel autre pion de sa Réserve) sur la tuile 6, puis le déplacer immédiatement vers la tuile 12. Mais cette dernière est moins bien défendue que la tuile 12 ; par contre, il aurait alors disposé d'un dé 6 pour, par exemple, défendre un de ses territoires.

Attention : À tout moment, il ne peut y avoir qu'un seul pion par territoire.

■ Conquérir un territoire occupé

Si le territoire visé est occupé par un pion adverse non défendu par un dé (voir « *Placer un dé en défense* », page 17), les conditions de réussite de la conquête sont identiques à celles de l'attaque d'un territoire non occupé : il suffit de remplir la condition imposée par le cartouche de la tuile.

Si le territoire visé est occupé par un pion adverse défendu, il faudra non seulement utiliser des dés pour remplir la condition exigée par le cartouche de la tuile, mais il faudra en plus réussir à battre le dé placé en défense, c'est-à-dire obtenir une valeur **strictement supérieure** à l'aide d'un seul autre dé.

On ne peut pas additionner plusieurs dés entre eux pour obtenir un seul dé de valeur supérieure à un dé de défense qu'on souhaite briser.

Précision : un territoire sur lequel est placé un en défense n'est pas impenable. Il est possible de transformer un en grâce aux cubes de Ressources afin de le surpasser (voir « Utiliser des cubes de Ressources pour modifier le résultat des dés », page 17).

Lorsqu'on prend le contrôle d'un territoire occupé par un autre joueur, le pion de ce joueur est envoyé au Cimetière des Machines. Mais s'il s'agit du Camp de Base, celui-ci lui est rendu pour qu'il le place dans sa Réserve. S'il y avait un dé en défense, celui-ci est simplement retiré du plateau.

Dans tous les cas, au terme de l'attaque, on sera **obligé** de placer un de ses pions sur le territoire conquis : on ne peut pas se contenter d'envoyer le pion adverse au Cimetière des Machines et laisser le territoire vide.

Exemple : le joueur vert a pu lancer 4 dés et a obtenu . Il souhaite repousser le joueur rouge qui s'étend trop à son goût. Un de ses explorateurs étant déjà en jeu, il va pouvoir le déplacer sans tenir compte des distances (c'est valable pour n'importe lequel de ses pions déjà en jeu). Avec le dé (1), il envoie le pion Forage rouge au Cimetière des Machines, puis fait de même avec le second pion Forage rouge de la tuile 2. Enfin, il s'en prend au Camp de Base rouge. Avec le dé (5) il remplit la condition de sa tuile, et avec le dé (6) il bat la défense naturelle du Camp de Base. Celui-ci n'est pas envoyé au Cimetière des Machines mais est rendu à son propriétaire. Nul doute que désormais le joueur rouge veillera à mieux se protéger !



Important : on ne peut pas attaquer un de ses propres pions !

Comme pour les autres pions, lorsqu'on doit placer son Camp de Base sur le plateau, on peut le placer sur

un territoire occupé par un adversaire si on utilise les dés adéquats, même au premier tour. Ce faisant, on éjecte bien sûr le pion adverse.

■ Placer un dé en défense

Il est possible de placer un et un seul dé sur un territoire qu'on contrôle, afin de le rendre plus difficile à conquérir par les joueurs adverses. Pour ce faire, on choisit un de ses dés non utilisés, et on le place sur le territoire.

On ne peut pas additionner plusieurs dés entre eux pour obtenir un dé de défense de valeur égale à leur total.

Par tour, on peut placer autant de dés en défense qu'on le souhaite.

Lorsqu'on déplace un de ses pions protégé par un dé de défense, ce dé de défense est retiré du plateau.

■ Utiliser des cubes de Ressources pour modifier le résultat des dés

À tout moment, on peut dépenser 2 cubes de Ressources pour ajouter ou soustraire 1 au résultat d'un de ses dés. Il est possible d'effectuer cette action plusieurs fois sur un même dé (dépenser 4 cubes de Ressources pour +2 ou -2, par exemple), ou sur des dés différents.

Ainsi, **on peut :**

- Transformer un dé en pour surpasser un dé de valeur placé en défense.
- Augmenter la valeur d'un dé (jusqu'à maximum) **avant** de le placer en défense.
- Modifier la valeur d'un ou plusieurs dés (jusqu'à maximum) afin de réussir à remplir la condition de conquête d'une tuile.

Important : une tuile portant un nombre allant de 7 à 12 exigera donc **toujours** l'utilisation d'au moins deux dés !

En revanche, **on ne peut pas** augmenter la valeur d'un dé **après** l'avoir placé en défense.

■ Construire un bâtiment ou une invention – cartes Technologie

À côté du plateau de jeu se trouve la pioche des cartes Technologie.

Une seule fois par tour, on peut dépenser des cubes de Ressources / cristaux de Somnium afin de construire l'une d'elles. Leur coût de construction est indiqué verticalement, à gauche de la carte.

Une fois les cubes de Ressources / cristaux de Somnium dépensés, on prend la carte et on la pose devant soi, face visible.

S'il s'agit d'une carte pouvant être utilisée pendant sa Phase , on peut l'utiliser directement après sa construction, dans le même tour. L'effet des cartes est illustré au bas de celles-ci par des pictogrammes, et est détaillé dans les règles (voir « *Les cartes Technologie* », page 21).

Il existe deux types de cartes : les Bâtiments et les Inventions. Contrairement aux Bâtiments , les Inventions  peuvent être volées.

■ Voler une Invention, un Artefact ou un cristal de Somnium à un autre joueur

Pour voler un adversaire, on doit conquérir son Camp de Base. Au lieu de détruire et de retirer le Camp de Base du plateau, on peut choisir de voler à son propriétaire une Invention , un Artefact  ou un cristal de Somnium .

Important : les cartes Bâtiment  ne peuvent pas être volées !

On peut décider de voler plusieurs fois un ou plusieurs adversaires dans le même tour, tant qu'on possède les dés nécessaires.

Une carte Invention venant à peine d'être volée peut immédiatement être utilisée, si cela n'entre pas en infraction avec les règles d'usage de la carte.

Cas particulier : bien que lors d'un pillage on ne doive pas déplacer de pion pour occuper le territoire, il faut tout de même disposer d'un pion qui aurait pu le faire. Ainsi, si le Camp de Base qu'on veut piller se trouve sur une tuile de montagne, on doit disposer d'un Zeppelin (voir « *Zeppelin* », page 19) pouvant potentiellement occuper cette tuile...

■ Si la tuile Montagne est adjacente à l'une de ses propres tuiles, on doit donc disposer d'un Zeppelin sur le plateau ou dans sa Réserve.

■ Si la tuile Montagne n'est pas adjacente à l'une de ses propres tuiles, on doit donc disposer d'un Zeppelin sur le plateau.

Bien sûr, s'agissant juste de voler dans le cas présent, le Zeppelin ne sera pas déplacé au terme de l'attaque.

■ Sacrifier un cristal de Somnium pour lancer un dé supplémentaire

Une seule fois par tour, pendant sa Phase , on peut décider de défausser un cristal de Somnium pour lancer un dé supplémentaire qui vient alors s'ajouter à ceux déjà lancés.

■ Récupérer un pion au Cimetière des Machines

Une seule fois par tour, pendant sa Phase , on peut racheter un de ses pions au Cimetière des Machines en dépensant 3 cubes de Ressources. On replace ce pion dans sa Réserve. On peut immédiatement le faire rentrer en jeu, si les dés le permettent.

Phase : Fin du Tour

■ La récolte des cristaux de Somnium

Par défaut, toutes les tuiles regorgent de Somnium et valent 1 point d'Extraction lorsqu'elles sont occupées par un pion Forage.

Mais il existe des Filons de Somnium . Un pion Forage qui y est placé vaut directement 2 points d'Extraction.

Lors de la récolte, si on totalise 2 points d'Extraction, on gagne un cristal de Somnium. Si on totalise 4 points, on en gagne deux, et si on totalise 6 points, on en gagne trois. On prend le nombre de cristaux de Somnium correspondant et on les place dans sa Réserve.

Les points d'Extraction non utilisés ne sont pas conservés d'un tour à l'autre.

Exemple : si un joueur possède deux pions Forage sur deux tuiles de Jungle, il totalise 2 points d'Extraction, et prend un cristal de Somnium. S'il possède deux pions Forage sur deux Filons de Somnium, il totalise 4 points d'extraction et prend deux cristaux. S'il contrôle un Filon de Somnium avec un de ses pions Forage et une autre tuile quelconque avec l'autre, il totalise 3 points et ne prend donc qu'un seul cristal de Somnium.

Important : si son Camp de Base a été éliminé du plateau et qu'on n'a pas réussi à le replacer en jeu, on ne peut pas collecter de cristaux de Somnium (voir « *Camp de Base* », page 19) !

Rappel : la récolte des cristaux de Somnium  a lieu en fin de tour de jeu, tandis que celle des cubes de Ressources  a lieu au début du tour de jeu.

■ Limite de stockage des cubes de Ressources

On ne peut stocker que 3 cubes de Ressources  d'un tour à l'autre. On défausse donc ses cubes de Ressources en excédent.

■ Renouvellement des cartes Technologie

Enfin, si nécessaire, on révèle de la pioche une carte Technologie, afin que 3 cartes soient à nouveau visibles au début du tour du joueur suivant. Si la pioche de cartes Technologie est épuisée, les joueurs se contentent de choisir parmi les cartes exposées restantes.

LES PIONS

Important : tous les pions peuvent aller sur toutes les tuiles. Toutefois, se rendre en montagne exige d'utiliser un Zeppelin.

Camp de Base ^{x1}



C'est dans le Camp de Base que sont stockées les découvertes des différents équipages parcourant la vallée. Par sécurité, il a donc été protégé et équipé de véhicules permettant de le rendre mobile.

Le Camp de Base est le premier pion que doit placer un joueur en début de partie. C'est aussi le seul pion qu'il devra obligatoirement remplacer en jeu s'il est détruit.

■ Placer son Camp de Base

Un Camp de Base peut être placé et déplacé de la même manière que n'importe quel autre pion et conquérir des tuiles libres ou occupées.

À tout moment, lorsqu'on doit remettre en jeu son Camp de Base de sa Réserve vers une tuile, comme n'importe quel autre pion, on ne peut le poser qu'adjacent à une tuile occupée par un de ses pions en utilisant les dés, **sauf au premier tour** où l'on peut le placer n'importe où, là où les dés le permettent.

Exception : lors de la partie, si l'on ne possède plus aucun pion en jeu, on pourra alors le poser n'importe où, toujours en utilisant les dés.

La fonction d'échange de pions du Zeppelin peut être utilisée pour faire entrer le Camp de Base en jeu.

■ Défendre son Camp de Base

Chaque Camp de Base possède une défense naturelle de [2]; cela signifie qu'on considère qu'un dé de défense de valeur [2] se trouve en permanence sur le territoire qu'il occupe.

Il est possible de placer un dé de défense sur le territoire du Camp de Base ; toutefois, on ne prendra en compte pour la défense que la plus forte valeur ; seul un [3] améliore donc la défense du Camp de Base.

■ Conquérir un Camp de Base

Lorsqu'il est attaqué, un Camp de Base peut soit être détruit, soit être pillé.

■ Pillage d'un Camp de Base

L'attaquant vole au propriétaire du Camp de Base **un seul** des trois éléments suivants au choix :

- un cristal de Somnium,
- une carte Invention,
- un Artefact.

■ Destruction d'un Camp de Base

Lorsqu'un Camp de Base est détruit, il est rendu à son propriétaire qui le range dans sa Réserve. Celui-ci sera donc obligé, à son tour, de le replacer sur le plateau avant toute autre action de la Phase II. Si toutefois les dés ne le lui permettent pas, il perd le reste de son tour : aucune conquête, aucun placement de dé de défense, aucun achat de carte Technologie et aucune récolte de cristaux de Somnium ne lui sera autorisé.

Ses adversaires peuvent lui indiquer un emplacement possible qu'il n'aurait pas vu, même s'il lui faut dépenser des cubes de Ressources et modifier la valeur des dés pour le faire, ou toute autre solution permise par les règles.

Précision : même si l'on n'a pas de Camp de Base sur le plateau, on reçoit en début de Phase I les cubes de Ressources auxquels on a droit.

Zeppelin ^{x2}

Rien n'est plus terrible que deux Zeppelins s'affrontant dans les airs. Seul le vainqueur d'un tel affrontement pourra débarquer les hommes et le matériel se trouvant dans ses soutes.



Les pions Zeppelin sont les seuls à pouvoir conquérir les terrains montagneux, occupés ou non.

Les Zeppelins sont considérés comme étant constamment en vol. Dès lors, si un territoire, quel qu'il soit, est occupé par un pion Zeppelin, il ne peut être conquis que par un autre pion Zeppelin. Un joueur ayant ses deux pions Zeppelin au Cimetière des Machines ne pourra donc pas conquérir une tuile Montagne, occupée ou non, ni attaquer une tuile occupée par un pion Zeppelin adverse.

Au début de son tour, lors de la Phase I, on peut remplacer ses pions Zeppelin en jeu par n'importe lesquels des autres pions de sa Réserve ou déjà posés sur le plateau. Dans les deux cas, le Zeppelin retourne alors dans sa Réserve. C'est de cette manière qu'il est possible d'amener en montagne un pion Forage, Explorateur, ou même le Camp de Base.

Précision : il est interdit de remplacer un Zeppelin par un autre Zeppelin / Juggernaut.

Explorateur x2



Chaque groupe d'exploration est dirigé par un expert en archéologie. Ces meneurs d'hommes se frayent un passage à travers les embûches de la vallée pour y découvrir les richesses de Wiraqocha.

Les explorateurs sont les seuls à pouvoir s'emparer des Artefacts de Wiraqocha cachés dans les quatre Ruines.

Lorsqu'on est le premier à explorer une tuile Ruines avec un Explorateur, on prend immédiatement devant soi le jeton de l'Artefact correspondant.

Précision : une fois qu'un Artefact a été découvert par un Explorateur, la seule façon pour un adversaire de s'en emparer est d'attaquer le Camp de Base de cet Explorateur (voir « *Pillage d'un Camp de Base* », page 19) ; se rendre sur la tuile où l'Artefact se trouvait en début de partie ne permet pas de le récupérer.

Forage x2



La machinerie nécessaire au forage des roches et des sols permet d'extraire le minerai tant recherché. Derrière chaque machine, c'est une armée d'hommes qui s'active pour réparer les pannes fréquentes et alimenter ce « monstre » avide de charbon.

Seuls les pions Forage permettent d'extraire les cristaux de Somnium.

À la fin du tour, lors de la récolte des cristaux de Somnium, les pions Forage rapportent des points d'Extraction.



FIN DE PARTIE & VICTOIRE

La partie prend fin **immédiatement** dès qu'un joueur remplit une des trois conditions ci-après...

Le Trésor de Wiraqocha

D'après Augustus Copperpot, le légendaire empereur Wiraqocha aurait dissimulé son immense trésor quelque part dans la vallée. Quatre Artefacts – les crânes gravés de ses quatre enfants – sont cachés dans les quatre temples en ruine. Une fois réunis, ils indiqueraient l'emplacement exact du trésor.

Cette condition de victoire consiste donc à réunir les quatre Artefacts devant soi, en ayant conquis les Ruines avec ses Explorateurs ou en les ayant volés aux autres joueurs.

Du Somnium pour l'Impératrice

L'Impératrice a promis la concession exclusive de tout le territoire de la vallée de Wiraqocha au premier conglomérat qui lui ramènerait des wagons remplis de cristaux de Somnium.

Cette condition de victoire consiste à accumuler suffisamment de cristaux de Somnium :

- 11 cristaux de Somnium **à deux joueurs**,
- 9 cristaux de Somnium **à trois joueurs**,
- 7 cristaux de Somnium **à quatre joueurs**.

Construction du Léviathan

Les cristaux de Somnium découverts dans la vallée de Wiraqocha ouvrent de vastes horizons pour la Science et, indirectement, pour les militaires. L'Impératrice récompensera le premier conglomérat en mesure de lui construire le Léviathan, une arme si terrible qu'elle fera plier l'Europe devant l'Empire britannique. Pour cela, les scientifiques embarqués au sein de chaque expédition doivent montrer qu'ils ont acquis les connaissances nécessaires en développant leur technologie.

Cette condition de victoire consiste à accumuler suffisamment de Ressources et de Somnium, en additionnant **le coût** des cartes Technologie qu'on possède :

- au minimum 21 Ressources et 2 Somnium **à deux joueurs**,
- au minimum 18 Ressources et 2 Somnium **à trois joueurs**,
- au minimum 15 Ressources et 1 Somnium **à quatre joueurs**.

Pour cette condition de victoire, les cristaux de Somnium et les cubes de Ressources ne sont pas pris en compte, mais bien uniquement le **coût d'achat** de chaque carte acquise.

LES CARTES TECHNOLOGIE

Certaines cartes nécessitent l'usage de pions spéciaux (pions blancs en bois) ou de jetons cartonés. Lorsqu'une telle carte est révélée, prête à être construite, placez-y immédiatement le pion ou le jeton correspondant pour plus de clarté.

Les cartes Bâtiment

Rappel : les cartes Bâtiment ne peuvent jamais être volées.

Android Factory Manufacture d'Androïdes

Une fois par tour, pendant la Phase **I**, la Manufacture d'Androïdes permet de dépenser 3 cubes de Ressources afin de lancer un dé supplémentaire.

Flying Fortress Forteresse Volante

On peut placer en jeu le jeton Forteresse Volante au moment qu'on juge le plus opportun, lors de sa construction ou lors d'un tour ultérieur. Lorsque ce jeton est en jeu, une fois par tour, lors de la Phase **I**, on peut librement le déplacer sur un de ses autres territoires, si on le souhaite.

La Forteresse Volante permet de copier un dé de défense placé sur la même tuile qu'elle : on considère qu'il y a désormais deux dés identiques. Pour conquérir ce territoire, un joueur adverse devra donc dépenser non seulement des dés pour obtenir le nombre ou la combinaison du territoire, mais également deux dés de valeur supérieure à celle du dé de défense placé sur le territoire – mais pas nécessairement deux dés identiques.

Exemple : un territoire protégé par un dé de défense de valeur 2 voit sa défense passer à 2 et 2 avec la Forteresse Volante. Tout attaquant devra donc remplir la condition de la tuile et battre ces deux dés avec deux dés distincts de valeur 3, 4 ou 5 pour le conquérir.

Lorsque la tuile où se trouve la Forteresse Volante est conquise par un adversaire, le pion va au Cimetière des Machines et le jeton de la Forteresse Volante est rendu à son propriétaire qui pourra choisir de le replacer en jeu lors d'un de ses tours ultérieurs.

Force Field Champ de Force

Lorsqu'on construit le Champ de Force, on doit **immédiatement** placer le jeton correspondant sur un de ses territoires. Ce territoire ne peut plus être conquis par un autre joueur.

Si par la suite on décide d'abandonner le territoire protégé par le Champ de Force en déplaçant le pion qui l'occupait, le jeton du Champ de Force est définitivement retiré du jeu pour le reste de la partie ; le territoire n'est plus protégé et peut être conquis à nouveau. Toutefois, on conserve la carte Technologie correspondante, dont le coût en Ressources et en Somnium compte pour la construction du Léviathan.

Recovery Workshop Atelier de Récupération

Au début de chacun de ses tours, lors de sa Phase **I**, on peut récupérer gratuitement un de ses pions au Cimetière des Machines et le placer dans sa Réserve. Cette carte ne prend donc effet qu'au tour suivant celui de sa construction.

Cette action peut être effectuée avant de choisir si on remplace ses Zeppelins par d'autres pions. Le pion fraîchement récupéré pourrait alors prendre la place d'un Zeppelin dans le même tour.

Précision : au tour où l'on récupère un pion grâce à l'Atelier de Récupération, on peut toujours également racheter un pion au Cimetière des Machines en dépensant trois cubes de Ressources lors de sa Phase **I**.

Les cartes Invention

Rappel : les cartes Invention peuvent être volées lors de l'attaque d'un Camp de Base.

Android Explorer Automate d'Exploration

Lorsqu'on construit l'Automate d'Exploration, on prend le pion correspondant et on le place dans sa Réserve. Le pion de l'Automate est considéré comme un pion Explorateur supplémentaire : il peut être placé sur le plateau avec les mêmes restrictions, peut récupérer les Artefacts dans



les Ruines, et finit également au Cimetière des Machines s'il est attaqué.

Lorsqu'on vole la carte de l'Automate d'Exploration à un autre joueur, on acquiert le contrôle du pion correspondant.

- S'il se trouvait encore dans la Réserve du joueur adverse, on le place dans la sienne.
- Si l'Automate d'Exploration occupait un territoire, on acquiert de fait le contrôle de ce territoire. S'il était protégé par un dé de défense, ce dé est retiré du plateau.
- Si cet Automate d'Exploration avait déjà récupéré un ou plusieurs Artefacts, on n'acquiert bien sûr pas automatiquement le contrôle de ceux-ci.
- Si l'Automate d'Exploration avait déjà été retiré du jeu suite à l'usage du Rayon de la Mort, il ne revient pas en jeu une fois la carte volée.
- Si l'Automate d'Exploration était au Cimetière des Machines, il y reste et il faudra payer 3 cubes de Ressources pour le récupérer dans sa Réserve.

■ Battle Exoskeleton

Exosquelette de Combat

L'Exosquelette de Combat permet, une fois par tour, pendant la Phase II, de transformer un de ses dés non encore utilisés en 1. On ne peut donc pas transformer en 1 un dé de défense déjà placé.

■ Death Ray Rayon de la Mort

Important : l'effet de cette carte ne peut être joué qu'une seule fois, en tout et pour tout, par partie !

On peut utiliser l'effet du Rayon de la Mort au moment qu'on juge le plus opportun, lors de sa construction ou lors d'un tour ultérieur. Celui-ci s'abattra sur la tuile de son choix. Il n'est pas nécessaire d'utiliser des dés pour le faire.

Le Rayon de la Mort détruit tous les pions et / ou jetons présents sur un territoire. Ils ne vont pas au Cimetière des Machines ; ils sont rangés dans la boîte jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'il ne s'agisse d'un pion Camp de Base qui, lui, retourne dans la Réserve de son propriétaire.

Si le jeton du Champ de Force ou de la Forteresse Volante se trouvait sur le territoire, il est remis

dans la boîte, mais son propriétaire conserve la carte Technologie correspondante pour le décompte de la construction du Léviathan. Si le territoire était une des quatre Ruines et que son Artefact n'avait pas encore été découvert par un Explorateur, le jeton de l'Artefact correspondant est également rangé dans la boîte. Il devient dès lors impossible de rassembler les quatre crânes gravés ; le trésor de Wiraqocha est perdu à jamais : une des trois conditions de victoire est ainsi rendue impossible.

On place le jeton Dévasté sur le territoire détruit par le Rayon de la Mort : ce territoire ne pourra plus être conquis pour le reste de la partie.



Si la carte du Rayon de la Mort est volée par un autre joueur après que son pouvoir ait été utilisé, il ne pourra plus être utilisé à nouveau. Toutefois, les Ressources et le Somnium nécessaires à sa construction comptent pour le total de points nécessaires à la construction du Léviathan.

Le Rayon de la Mort peut bien entendu dévaster un territoire vide de tout pion / jeton afin de le rendre imprenable.

■ Juggernaut

Lorsqu'on construit le Juggernaut, on prend le pion correspondant et on le place dans sa Réserve. Le pion du Juggernaut est considéré comme un pion Zeppelin supplémentaire : il peut être placé sur le plateau avec les mêmes restrictions, peut conquérir les montagnes, les territoires occupés par d'autres Zeppelins, être remplacé par un autre de ses pions au début de son tour, et finit au Cimetière des Machines s'il est attaqué.



Lorsqu'on vole la carte du Juggernaut à un autre joueur, on acquiert le contrôle du pion correspondant.

- S'il se trouvait encore dans la Réserve du joueur adverse, on le place dans la sienne.
- Si le Juggernaut occupait un territoire, on acquiert de fait le contrôle de ce territoire. S'il était protégé par un dé de défense, ce dé est retiré du plateau.
- Si le Juggernaut avait déjà été retiré du jeu suite à l'usage du Rayon de la Mort, il ne revient pas en jeu une fois la carte volée.
- Si le Juggernaut était au Cimetière des Machines, il y reste et il faudra payer 3 cubes de Ressources pour le récupérer dans sa Réserve.

■ Mechanical Miner

Foreur Mécanique

Lorsqu'on construit le Foreur Mécanique, on prend le pion correspondant et on le place dans sa Réserve. Le pion du Foreur Mécanique est considéré comme un pion Forage supplémentaire : il peut être placé sur le plateau avec les mêmes restrictions, peut extraire du cristal de Somnium à la Phase III, et finit au Cimetière des Machines s'il est attaqué.

Lorsqu'on vole la carte du Foreur Mécanique à un autre joueur, on acquiert le contrôle du pion correspondant.

- S'il se trouvait encore dans la Réserve du joueur adverse, on le place dans la sienne.
- Si le Foreur Mécanique occupait un territoire, on acquiert de fait le contrôle de ce territoire. S'il était protégé par un dé de défense, ce dé est retiré du plateau.
- Si le Foreur Mécanique avait déjà été retiré du jeu suite à l'usage du Rayon de la Mort, il ne revient pas en jeu une fois la carte volée.
- Si le Foreur Mécanique était au Cimetière des Machines, il y reste et il faudra payer 3 cubes de Ressources pour le récupérer dans sa Réserve.

■ Production Tanks

Cuves de Production

Les Cuves de Production permettent de récolter 2 cubes de Ressources supplémentaires à chacun de ses tours lors de sa Phase I. On ne récolte donc pas immédiatement de cubes de Ressources lorsqu'on construit ou qu'on vole les Cuves à un autre joueur ; il faut attendre le début de son tour suivant.



■ Psychic Probe

Sonde Psychique

Une fois par tour, lors de la Phase II, la Sonde Psychique permet de transformer un dé de défense adverse en □. On peut décider de transformer un dé de défense en □ sans pour autant conquérir le territoire défendu. Le dé restera un □ jusqu'au tour du joueur qui le possède, où celui-ci pourra choisir de le relancer ou non.

La Sonde Psychique transforme également le ☐ de défense naturelle d'un Camp de Base en □. Mais dès que débute le tour du joueur suivant, la défense du Camp de Base remonte à ☐ automatiquement.

Lorsque la Sonde Psychique transforme en □ un dé de défense placé sur la Forteresse Volante, la défense du territoire devient □ et □.

■ Transport Tunneller

Tunnelier de Transport

Une fois par tour, lors de la Phase II, le Tunnelier de Transport – qui se déplace sous terre – permet d'attaquer un Camp de Base adverse, où qu'il soit posé, en ignorant toutes ses défenses. On ignore donc le ☐ de défense naturelle ou un éventuel autre dé de défense, les effets de la Forteresse Volante ou du Champ de Force. Toutefois, le Tunnelier ne détruit pas le Camp de Base ; il permet **uniquement** d'y voler un Artefact, une Invention ou un cristal de Somnium.

On doit tout de même dépenser des dés pour obtenir le chiffre ou la combinaison du territoire sur lequel est placé le Camp de Base adverse.



CRÉDITS

Auteur : **Henri Kermarrec** • Illustrations : **Yuio** (<http://chairafauteuil.over-blog.com>)

Infographie : **Henri Kermarrec** (www.hod-factory.net) • Mise au net : **Marie Ooms** (www.megalopole.com)

Édition : **Sit Down!**, rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgique, sitdown@megalopole.com, www.sitdown.be

Traduction : **Claudia Thissen** (allemand) & **Pascal Cadot** (anglais) • © **Sit Down!** 2011. • Tous droits réservés. Toute reproduction de ce jeu, en tout ou partie et sur n'importe quel support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce jeu ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. Fabriqué en Allemagne.

REMERCIEMENTS

Henri adresse ses remerciements à Marguerite et Matthieu pour les beta-tests ; à Olivier B. pour la stat' infuse ; à Pierre C. pour l'ameritrash spirit ; à Nicolas B. pour avoir joué en fumant la pipe ; ainsi qu'à Nicolas B. qui rit dans les bois ; aux Olds et aux Lords pour les royaumes conquis dans la brume ; à Gaëtan et Alain E. pour avoir cru au jeu ; à Nono ; à Audrey pour avoir permis de créer des trucs qui rapportent pas un sou ; et à ses filles Elorah et Dune qui lui rendent le monde beau. • **Sit Down!** remercie Thomas Provoost, Sébastien Dujardin, Anne-Cécile & Cédric Lefebvre pour tous leurs précieux conseils ; Stéphane Astier ; Yuio pour ses nombreuses heures sacrifiées ; Pascal Cadot pour son expertise de la langue de Shakespeare ; Marie-Christine Buchet, Nicolas Ooms & toute l'équipe de Plato, pour leurs remarques et avis pertinents ; les joueurs venus en masse sur les salons pour découvrir le jeu avec enthousiasme.

CONSEILS DE JEU

Gagner en collectant les Artefacts

Il s'agit a priori de la façon la plus « facile » de gagner. Sachez que c'est aussi la plus risquée : non seulement les Artefacts peuvent vous être volés, mais un adversaire peut détruire irrémédiablement un Artefact encore présent sur le plateau à l'aide du Rayon de la Mort. Ainsi amputée d'une de ses quatre parties, cette condition de victoire devient alors impossible et il vous faudra vous tourner en cours de route vers une des deux autres restantes.

Surveiller les défenses de ses adversaires

Ne jouez pas que dans le but de progresser aveuglément vers une des trois conditions de victoire ; surveillez aussi comment progressent vos adversaires ! En effet, en les laissant acquérir certaines combinaisons de cartes, ils pourraient se construire des Camps de Base imprenables. Par exemple, en plaçant le Champ de Force sur son Camp de Base et en construisant en plus le Tunnelier de Transport et le Rayon de la Mort, un joueur enlèverait à ses adversaires toute possibilité de le déloger ou de le voler. Sa victoire serait alors très proche.

Gare à l'expansion trop rapide

Wiraqocha est un jeu où il vaut souvent mieux bien se protéger plutôt que de trop s'étendre sur des territoires faciles à conquérir ; vous pourriez en être rapidement éjecté. N'oubliez pas que tout pion (hormis le Camp de Base) ainsi détruit est placé au Cimetière des Machines, et qu'il vous faudra déboursier pas moins de 3 cubes de Ressources pour le récupérer. Savoir se protéger est un des maîtres mots du jeu.

VARIANTES

Libre à vous de décider de les intégrer ou non à vos parties !

La tuile Cavernes

Cette tuile renforce l'intérêt du pion Explorateur.

Si vous décidez de la mettre en jeu, elle remplace la tuile portant le nombre 7, pour un total inchangé de 22 tuiles composant aléatoirement le plateau de jeu.



Les Cavernes forment un réseau naturel de tunnels passant sous les montagnes de la vallée.

Au début de son tour, lors de la Phase I, si on occupe les Cavernes avec un pion Explorateur, on peut déplacer ce pion Explorateur vers une tuile de montagne inoccupée du plateau, sans devoir utiliser ses dés.

On peut effectuer cette action juste après avoir remplacé un Zeppelin par un pion Explorateur sur cette même tuile.

Le pion prisonnier

Cette règle permet à chaque joueur de prendre en otage un pion d'un autre joueur suite à la conquête d'un territoire occupé.

Lorsqu'on prend le contrôle d'un territoire occupé par un autre joueur, on peut décider de capturer le pion du défenseur, excepté le Camp de Base, plutôt que de l'envoyer au Cimetière des Machines. On place le pion prisonnier dans sa propre Réserve. Si on avait déjà capturé un autre pion auparavant, on doit le libérer et le rendre à son propriétaire, qui le place dans sa Réserve, sans en tirer aucun bénéfice.

Pour libérer un de ses pions prisonnier chez un autre joueur (qu'on appellera le Rançonneur), on peut, pendant sa Phase II :

- payer 3 cubes de Ressources au Rançonneur (même si cela augmente le stock de cubes de Ressources du Rançonneur au delà de 3 unités) ;
- payer un cristal de Somnium au Rançonneur ;
- libérer son pion en attaquant le Camp de Base du Rançonneur tel que lors d'un vol.

Le Rançonneur ne peut pas refuser le paiement de la rançon, et doit rendre le pion prisonnier. Celui-ci est placé dans la Réserve de son propriétaire et peut être joué immédiatement.



