

AGES
8+

PLAYERS
3-5

TIME
1-2hrs
For playing with
4 of players

Un jeu de
Andrei Burgo

Illustré par
Joshua Cappel

CONQUEST OF THE Fallen Lands

À la conquête des Terres Perdues

Dans un coin lointain du royaume, ces terres une fois-fertile ont été envahies par des hordes de monstres abominables. Leur contrôle sur la région est devenu total et ils ont commencé à se renforcer et se fortifier pour un assaut sur le reste du royaume. Le Roi vous appelle ainsi que les autres chefs des maisons les plus nobles de son empire et vous expédie pour cette sinistre tâche : débarrasser les Terres Perdues des monstres sauvages qui les occupent, reprendre les richesses qu'ils ont pillé, et ramener la paix dans la campagne !

CONTENU

Un jeu de cartes. Il contient des Troupes, des Fortifications et des cartes Magie. Cela représente votre capital et les sortilèges que vous pouvez déployer dans votre lutte pour conquérir les champs des Terres Perdues.

Des tuiles Partisan. Il y en a trois types: Guerrier, Artisan et Mage. Ces partisans ont la responsabilité d'effectuer toutes vos actions durant votre tour.

Des Champs de Bataille. Ce sont les tuiles hexagonales qui représentent les différentes forces des monstres qui les habitent. Chaque champ montre également son niveau de difficulté, un nombre entre 1 et 12. Plus le nombre est grand, plus difficile sera le champ à conquérir.

Des pièces. Il y a des pièces de différentes valeurs qui sont marquées sur chacune d'elles. Les pièces en bronze rapportent 1, les pièces en argent rapportent 5, les pièces en or valent 10 et les diamants rapportent 25. Les pièces sont utilisées dans le jeu pour acheter du capital et des capacités, et sont également utilisées pour déterminer qui a remporté la partie, quand c'est fini!

Des jetons de couleur. Il y a cinq couleurs, une pour chaque joueur. Les joueurs utilisent leurs jetons pour marquer leur propriété sur un champ qu'ils ont conquis.

Une carte Résumé. Cette grande carte résume les règles générales du jeu pour une aide rapide durant la partie.

Cartes Troupe
VALEUR D'ATTAQUE

VALEUR DE SOUTIEN



PARTISANS REQUIS:
Par exemple, vous devez dépenser 2 guerriers et 3 artisans pour jouer cette carte.

Cartes Fortification

VALEUR DE SOUTIEN



PARTISANS REQUIS:
Par exemple, vous devez dépenser 3 artisans pour jouer cette carte.

Cartes Magie
DESCRIPTION



PARTISANS REQUIS:
Par exemple, vous devez dépenser 2 mages pour jouer cette carte.

Tuile partisan
GUERRIER



Tuile partisan
ARTISAN



Tuile partisan
MAGE



Exemples de champs
(Il y a 12 champs différents)

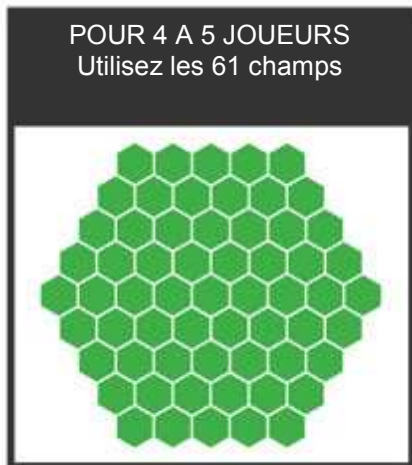


PIECES



MISE EN PLACE

- Décidez si vous utiliser les règles Normales ou Avancées. La mise en place est la même pour les deux règles et se trouve dans cette brochure. Les règles Normales sont dans cette brochure. Les règles Avancées sont dans une brochure séparée et incluse dans la boîte.
- Placez au hasard les champs afin de former le plateau de jeu. Le plateau de jeu est différent à chaque fois.



- Mélangez les cartes et placez la pile face cachée près du plateau de jeu. Choisissez un emplacement près de la pile qui servira de défausse pour les cartes utilisées. (Si la pile devait être vide durant la partie, mélangez les cartes défaussées et réutilisez les.) Faites des piles face visible pour chaque type de Partisan (*Mage, Artisan et Guerriers*), et gardez toutes les pièces ensemble comme banque. Placez la carte Résumé sur la table, visible de tous et du bon côté (règle Normale ou Avancée).
- Chaque joueur prend tous les jetons d'une couleur et des pièces pour une valeur totale de 25 pièces de bronze, pour débiter la partie. Chaque joueur tire également 9 cartes de la pile. Les cartes sont gardées cachées des autres joueurs.
- Après avoir regardé ses cartes, chaque joueur prend 2 Partisans des piles (n'importe quelle combinaison de Mages, Artisans et Guerriers). Les Partisans sont placés face visible devant le joueur qui les contrôle.

A LA CONQUÊTE DES TERRES PERDUES - RÈGLES NORMALES

Les règles Normales sont la méthode standard pour jouer à La Conquête des Terres Perdues. Si vous êtes un joueur expérimenté qui souhaite une profondeur stratégique, essayez plutôt les règles Avancées.

Choisissez qui débute et commencez. Une manche consiste à ce que chaque joueur ait eu son tour. Pour la première manche, les joueurs jouent dans le sens antihoraire. Pour toutes les manches suivantes les joueurs jouent dans le sens horaire. Donc, le joueur qui a joué en *dernier* lors de la *première* manche joue *premier* lors du second tour et des suivants.

ORDRE DES PHASES D'UN TOUR

Le tour d'un joueur suit les phases suivantes et dans cet ordre:

1. **Recruter un nouveau Partisan.** Si vous le souhaitez, vous pouvez payer 5 pièces de bronze à la banque et prendre soit un Mage, soit un Artisan ou soit un Guerrier d'une des piles et le placer devant vous sur la table. Ce partisan est immédiatement disponible et utilisable.
2. **Réaliser des actions.** Réalisez des actions en utilisant vos Partisans et vos cartes. Il y a plus de détails sur cette phase dans le chapitre « *Réaliser des actions* » ci-dessous.
3. **Tirer/Echanger des cartes.** Prenez la carte du dessus de la pile, plus une carte pour chaque *Mage* non utilisé que vous avez encore après avoir réalisé vos actions, et ajoutez ces cartes à votre main. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi défausser un nombre pair de cartes de votre main en échange de cartes de la pile. Le taux de change est de 2 contre 1: vous tirez *une* nouvelle carte pour chaque *paire* de cartes que vous défaussez durant cette phase.
4. **Récupérer vos Partisans.** Retournez tous vos Partisans dépensés (face cachée) face visible. Cela indique qu'ils sont à nouveau disponible pour réaliser de nouvelles tâches lors de votre *prochain* tour.

Le joueur suivant peut commencer son tour quand vous avez fini la phase « Réaliser des actions » de votre tour. C'est permis que les tours se chevauchent de cette façon.

RÉALISER DES ACTIONS

Chaque action que vous souhaitez réaliser va généralement nécessiter les efforts d'un ou plusieurs Partisans. Quand vous avez utilisé un Partisan, retournez-le face cachée afin de retenir lesquels ont déjà été utilisés.

Il y a trois types d'actions que vous pouvez réaliser lors de votre tour. Ces actions sont:

- a) **Conquérir un champ** b) **Fortifier un champ** c) **Utiliser des cartes Magie**

Vous pouvez réaliser autant d'actions que vous souhaitez, dans n'importe quel ordre, et autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous avez des Partisans disponibles et des cartes pour le faire.

a) **Conquérir un champ.** Vous conquérez un champ en plaçant une carte Troupe dessus, où elle y restera jusqu'à la fin de la partie. Les règles suivantes doivent être observées:

- 1) Vous pouvez seulement jouer une carte Troupe que si vous avez le nombre correct de Partisans inutilisés pour le faire, tel qu'indiqué sur la carte. Par exemple, jouer une carte Hallebardier [Halberdiers] nécessite de dépenser 2 Guerriers et 1 Artisan.
- 2) La somme **d'attaque** de la Troupe, plus la valeur **de soutien** de toutes vos Troupes et Fortifications des champs adjacents, doit être égale ou supérieure au niveau de difficulté du champ.
- 3) Vous pouvez conquérir uniquement des champs pas encore conquis. Chaque champ peut contenir qu'une seule carte Troupe.

PREMIER TOUR - RÈGLE SPÉCIALE: Si vous ne pouvez conquérir un champ durant votre premier tour, vous pouvez décider de défausser votre main entière et tirer 8 nouvelles cartes de la pile. Vous devez le faire AVANT de réaliser toute action. Cette règle est valable que lors de votre premier tour.

- 4) Trésor! Quand vous avez conquis un champ, vous devez placer l'un de vos jetons de couleur pour marquer qu'il vous appartient. Conquérir un champ vous donne une récompense en monnaie égale à la difficulté du champ. Par exemple, si vous conquérez un champ de difficulté 6, prenez 6 pièces de bronze (où l'équivalent) de la banque.



Dans cet exemple, le joueur Bleu joue une carte Hallebardier.

- Les Hallebardier requièrent l'utilisation de deux guerriers et d'un artisan. Bleu a les Partisans nécessaires pour réaliser l'action.
- La valeur d'attaque de l'Hallebardier est 2, ce qui signifie que sans assistance, il peut conquérir que des champs de difficulté 2 ou moins.



Ici nous voyons quel champ Bleu veut conquérir. Bleu place la carte Hallebardiers dans le champ conquis avec un jeton de couleur, dépense le nombre approprié de Partisans en les retournant face cachée, et reçoit une récompense de 2 pièces de bronze de la banque. Maintenant Bleu peut utiliser la valeur de soutien de l'Hallebardier pour s'aider à conquérir les champs adjacents. La carte Lancier [Spearman] montre une valeur d'attaque de 1, mais couplé avec la valeur de soutien de l'Hallebardier, il devient capable de conquérir un champ de difficulté 3.

b) **Fortifier un champ.** Vous pouvez fortifier un champ et de ce fait augmenter sa valeur totale de soutien, en plaçant une carte Fortification dessus. Les règles suivantes doivent être observées:

- 1) Vous pouvez seulement jouer une carte Fortification que si vous avez le nombre correct de Partisans inutilisés pour le faire, tel qu'indiqué sur la carte. Par exemple, jouer une carte Garnison [Garrison] nécessite de dépenser 1 Artisan.
- 2) Vous pouvez jouer une carte Fortification sur un champ qui vous appartient, que vous avez conquis précédemment avec une carte Troupe, même si c'était plus tôt dans le même tour. Superposez soigneusement les cartes afin que les valeurs de soutien des deux cartes puissent être vue clairement. Une seule carte Fortification peut-être jouée par champ.



Dans cet exemple, le joueur Bleu dépense 4 Artisans pour jouer une puissante carte Forteresse [Stranghold]. Bleu joue la Forteresse sur le champ Bleu conquis précédemment par une Catapulte, s'assurant que la valeur de soutien des deux cartes est clairement visible.



Cela offre de grandes opportunités tout autour. En cumulant des Troupes et des Fortifications, vous pouvez construire des zones de soutien qui permettent d'attaquer les champs les plus durs des Terres Perdues.

c) **Utiliser des cartes Magie.** Les cartes Magie introduisent une variété d'effets spéciaux et capacités dans le jeu qui peuvent largement vous profiter. Chaque carte Magie requière de dépenser un ou plusieurs Mages tel qu'indiqué sur la carte. Pour les détails sur quand jouer une carte Magie et les effets qu'elle produit, lisez la description sur la carte.

VICTOIRE!

La partie se termine quand tous les champs du plateau de jeu sont conquis, ou si pendant un tour aucun joueur ne conquiert ou ne réclame un champ. Le jeu peut également se terminer par accord mutuel entre tous les joueurs (...Une fois que la bataille s'affaiblit, le Roi vous rappelle tous à la salle du trône et compte les trésors que chacun de vous a accumulé durant la vaillante bataille... Celui qui a le plus grand trésor sera déclaré le Champion du Roi!...) Quand la partie est terminée, comptez vos pièces. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie!

AUTEUR

Andrei Burago
info@fallenlands.net
Conquest of the Fallen Lands © 2006 A. Burago

SUGGESTIONS

Alexander Gil
Alexander Vaschillo
Joshua Cappel
Sergey Malkin

TESTEURS

Alexander Gil
Alexander Vaschillo
Alex Vaschillo
Kirill Gil
Kolya Malkin
Sasha Burago
Sergey Malkin
Tim Burago

ILLUSTRATIONS ET MISE EN PAGE

Joshua Cappel
joshcappel@hotmail.com
Toutes les illustrations © 2006 J. Cappel

PATIENCE ILLIMITEE

Anna Burago
Alexandra Vaschillo
Luba Maklina

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

A LA CONQUÊTE DES TERRES PERDUES - RÈGLES AVANCÉES

Les règles Avancées offre une manière plus complexe pour jouer à La Conquête des Terres Perdues, avec des règles supplémentaires et une complexité plus stratégique. Si vous êtes un nouveau joueur, essayez d'abord les règles Normales puis passez aux règles Avancées quand vous vous sentez plus à l'aise. Utilisez la même mise en place que dans les règles Normales si vous jouez avec les règles Avancées.

Choisissez qui débute et commencez. Chaque joueur joue un tour et ont joue dans le sens horaire.

ORDRE DES PHASES D'UN TOUR

Le tour d'un joueur suit les phases suivantes et dans cet ordre:

1. **Recruter un nouveau Partisan.** Si vous le souhaitez, vous pouvez payer 5 pièces de bronze à la banque et prendre soit un Mage, soit un Artisan ou soit un Guerrier d'une des piles et le placer devant vous sur la table. Ce partisan est immédiatement disponible et utilisable.
2. **Réaliser des actions.** Réalisez des actions en utilisant vos Partisans et vos cartes. Il y a plus de détails sur cette phase dans le chapitre « *Réaliser des actions* » ci-dessous.
3. **Tirer une carte.** Prenez la carte du dessus de la pile et ajoutez la à votre main.
4. **Récupérer vos Partisans.** Retournez tous vos Partisans dépensés (face cachée) face visible. Cela indique qu'ils sont à nouveau disponible pour réaliser de nouvelles tâches lors de votre *prochain* tour.

Le joueur suivant peut commencer son tour quand vous avez fini la phase « *Réaliser des actions* » de votre tour. C'est permis que les tours se chevauchent de cette façon.

RÉALISER DES ACTIONS

Chaque action que vous souhaitez réaliser va généralement nécessiter les efforts d'un ou plusieurs Partisans. Quand vous avez utilisé un Partisan, retournez-le face cachée afin de retenir lesquels ont déjà été utilisés. Certaines actions coûtent des pièces aussi, payez-les à la banque. Il y a plusieurs types d'actions que vous pouvez réaliser lors de votre tour. Ces actions sont:

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------|
| a) Conquérir un champ | b) Voler pour conquérir un champ éloigné | b) Fortifier un champ |
| d) Utiliser des cartes Magie | e) Echanger des cartes | f) Recruter des Troupes |

Vous pouvez réaliser autant d'actions que vous souhaitez, dans n'importe quel ordre, et autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous avez des Partisans disponibles et des cartes pour le faire.

a) **Conquérir un champ.** Vous conquérez un champ en plaçant une carte Troupe dessus, où elle y restera jusqu'à la fin de la partie. Les règles suivantes doivent être observées:

- 1) Vous pouvez seulement jouer une carte Troupe que si vous avez le nombre correct de Partisans inutilisés pour le faire, tel qu'indiqué sur la carte. Par exemple, jouer une carte Hallebardier [Halberdiers] nécessite de dépenser 2 Guerriers et 1 Artisan.
- 2) La somme **d'attaque** de la Troupe, plus la valeur **de soutien** de toutes les Troupes et Fortifications de **tous les joueurs** des champs adjacents, doit être égale ou supérieure au niveau de difficulté du champ. *Remarque que vous profitez du support des Troupes et Fortifications des autres joueurs aussi bien que des vôtres. Cette coopération est involontaire: noblesse oblige.*
- 3) Vous pouvez conquérir uniquement des champs pas encore conquis. Chaque champ peut contenir qu'une seule carte Troupe.
- 4) Vous pouvez conquérir uniquement des champs qui sont adjacents à vos propre champs conquis, même si ils ont été conquis plus tôt dans le tour. « **Voler pour conquérir un champ éloigné** » (voir ci-dessous) permet d'enfreindre cette règle.



Dans cet exemple, le joueur Bleu utilise une carte Lancier [Spearmen] pour conquérir le champ 6.

- Le Lancier requiert l'utilisation d'un Partisan Guerrier. Bleu doit avoir un Guerrier inutilisé pour réaliser l'action.
- Le champ 6 est adjacent à un champ déjà conquis par Bleu.
- En additionnant la valeur d'attaque de 1 du Lancier aux valeurs de soutien de toutes les Troupes et Fortifications des champs adjacents au champ 6 (l'Archer bleu 2 plus l'Hallebardier rouge 2 et la Garnison rouge 1), Bleu arrive à un total de 6... juste assez pour conquérir le champ !

PREMIER TOUR - RÈGLE SPÉCIALE: Lors de votre **premier** tour de jeu, le tout premier champ que vous conquérez peut-être n'importe où sur le plateau de jeu, et peut **ne pas** être adjacent à tout autre champ d'autres joueurs. Lors de votre **second** tour de jeu, le tout premier champ que vous conquérez peut-être aussi n'importe où, mais cette fois il peut-être adjacent aux champs des autres joueurs. Si vous ne pouvez conquérir de champs durant votre premier ou second tour, vous pouvez décider de défausser votre main entière et tirer 8 nouvelles cartes de la pile. Vous devez le faire **avant** de réaliser toute action.

- 5) Trésor! Quand vous avez conquis un champ, vous devez placer l'un de vos jetons de couleur pour marquer qu'il vous appartient. Conquérir un champ vous donne une récompense en monnaie égale à la difficulté du champ. Par exemple, si vous conquérez un champ de difficulté 6, prenez 6 pièces de bronze (où l'équivalent) de la banque.

b) **Voler pour conquérir un champ éloigné.** Vous pouvez voler comme par magie pour conquérir un champ sur le plateau qui n'est pas adjacent à l'un de vos propres champs. (*Voler est dangereux dans les Terres Perdues... vous devez faire une offrande aux Esprits des Air avant d'essayer...*) Voler coûte 7 pièces de bronze. Après avoir payé, vous pouvez voler sur UN champ pour chaque Mage dépensé pour cette action. (Utilisez l'un de vos champs conquis comme point de départ pour le vol.) Respectez toutes les autres règles pour conquérir un champ.

c) **Fortifier un champ.** Vous pouvez fortifier un champ et de ce fait augmenter sa valeur totale de soutien, en plaçant une carte Fortification dessus. Les règles suivantes doivent être observées:

- 1) Vous pouvez seulement jouer une carte Fortification que si vous avez le nombre correct de Partisans inutilisés pour le faire, tel qu'indiqué sur la carte. Par exemple, jouer une carte Garnison [Garrison] nécessite de dépenser 1 Artisan.
- 2) Vous pouvez jouer une carte Fortification sur un champ qui vous appartient, que vous avez conquis précédemment avec une carte Troupe, même si c'était plus tôt dans le même tour. Superposez soigneusement les cartes afin que les valeurs de soutien des deux cartes puissent être vue clairement. Une seule carte Fortification peut-être jouée par champ.

Fortifier un champ est exactement le même dans les règles Avancées que dans les règles Normales (*excepté que maintenant vos fortifications vont soutenir les autres joueurs aussi - donc soyez prudent!*). Voir les règles Normales pour un exemple.

d) **Utiliser des cartes Magie.** Les cartes Magie introduisent une variété d'effets spéciaux et capacités dans le jeu qui peuvent largement vous profiter. Chaque carte Magie requière de dépenser un ou plusieurs Mages tel qu'indiqué sur la carte. Pour les détails sur quand jouer une carte Magie et les effets qu'elle produit, lisez la description sur la carte.

e) **Echanger des cartes.** Vous pouvez défausser une carte de votre main et en prendre une nouvelle de la pile. Un Mage est dépensé pour cette action.

f) **Recruter des Troupes.** Vous pouvez tirer 2 cartes de la pile comme recrutement, mais recruter coûte de l'argent. Heureusement, vous pouvez réduire le coût en dépensant des Mages durant l'action. Si vous ne dépensez pas de Mage, cela coûte 7 pièces de bronze; si vous dépensez 1 Mage, cela coûte 5 pièces de bronze; 2 Mages peuvent le faire pour 3 pièces de bronze, et 3 Mages peuvent le faire pour 1 pièce de bronze.



Ici, le joueur Bleu a assez de partisans pour jouer sa carte Epéiste [Swordsmen] (valeur d'attaque 3), mais il n'y a aucun champ à sa portée qu'il puisse conquérir, même après avoir ajouté le soutien de ses autres Troupes sur le plateau. Il décide de voler.

Après avoir payé le coût de 7 pièces de bronze, (et avoir utilisé le Lancier sur le plateau comme point de départ de son combat), Bleu peut dépenser 1 Mage pour voler et conquérir le champ 2 ou 3, ou 2 Mages pour voler et conquérir le champ 1, ou 3 Mages pour voler et conquérir le champ 5. (Pour ce champ, Bleu utilise la valeur de soutien 2 de l'Archer du joueur Rouge).

VICTOIRE!

La partie se termine quand tous les champs du plateau de jeu sont conquis, ou si pendant un tour aucun joueur ne conquiert ou n'utilise une carte Magie *Claim*. Le jeu peut également se terminer par accord mutuel entre tous les joueurs (*...Une fois que la bataille s'affaiblit, le Roi vous rappelle tous à la salle du trône et compte les trésors que chacun de vous à accumuler durant la vaillante bataille... Celui qui a le plus grand trésor sera déclaré le Champion du Roi!...*) Quand la partie est terminée, comptez vos pièces. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie!

A la conquête des Terres Perdues

Traductions des cartes Magie

Claim [3x] <i>Droit</i>	Jouez cette carte face visible sur n'importe quel champ non conquis du plateau, et marquez-le avec un jeton de couleur. Aucun joueur ne peut conquérir ce champ tant que la carte est dessus. Au début de votre prochain tour, retirez le jeton de couleur et défaussez la carte.
Flood [1x] <i>Inondation</i>	Jouez cette carte face visible sur n'importe quel champ non conquis du plateau, où elle y reste jusqu'à la fin du jeu. Ce champ est maintenant inondé et ne peut être conquis par aucun joueur.
Heaven's fist [2x] <i>Le poing du ciel</i>	Jouez cette carte en même temps qu'une carte Troupe, et ajoutez 3 à sa valeur d'attaque. Défaussez la carte après utilisation.
Invisible thief [1x] <i>Voleur invisible</i>	Jouez cette carte en la révélant aux autres joueurs et ensuite défaussez-là. Regardez la main d'un autre joueur et volez-lui une carte de votre choix.
Magic Builder [2x] <i>Construction magique</i>	Jouez cette carte avec une carte Fortification de votre main. Aucun Artisan n'est dépensé pour la construction de la fortification. Défaussez la carte après utilisation.
Magic Horn [1x] <i>Cor magique</i>	Jouez cette carte en même temps qu'une carte Troupe. La Troupe peut attaquer n'importe quel champ du plateau, et peut utiliser la valeur de soutien de toutes les Troupes et Fortifications (de tous les joueurs) adjacents au champ ciblé. Ne recevez aucun trésor. Défaussez la carte après utilisation.
Magic Sword [3x] <i>Épée magique</i>	Jouez cette carte en même temps qu'une carte Troupe, et ajoutez 2 à sa valeur d'attaque. Défaussez la carte après utilisation.
Plague [1x] <i>Peste</i>	Jouez cette carte en la révélant aux autres joueurs et ensuite défaussez-là. Tous les autres joueurs doivent retourner leurs partisans face cachée, et ensuite les mélanger. Vous choisissez une tuile de chaque joueur et la retournez sur sa pile.
Shadow Army [1x] <i>Armée de l'ombre</i>	Jouez cette carte face visible devant vous. Comptez vos tuiles Guerriers. Prenez un nombre équivalent de tuiles Guerriers de la pile, et placez-les près de cette carte. Vous pouvez utiliser ces Guerriers uniquement durant ce tour. Remettez les tuiles supplémentaires et défaussez cette carte à la fin de votre tour.
Shadow Follower [2x] <i>Partisan de l'ombre</i>	Jouez cette carte face visible devant vous. Prenez soit un Artisan ou un Guerrier de sa pile et placez-le près de cette carte. Vous pouvez utiliser ce partisan uniquement durant ce tour. Remettez les tuiles supplémentaires et défaussez cette carte à la fin de votre tour.
Strength Potion [5x] <i>Potion de Force</i>	Jouez cette carte en même temps qu'une carte Troupe et ajoutez 1 à sa valeur d'attaque. Défaussez la carte après utilisation.