

AGE OF
CONAN[®]

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES

AGE OF
CONAN[®]
 LE JEU DE PLATEAU

Un jeu de Roberto Di Meglio,
 Marco Maggì et Francesco Nepitello.

C'est un âge de conflits, de sorcellerie, de puissance, de splendeur, et de décadence.

Les royaumes d'Hyboria dominent le monde occidental. Parmi les plus puissants se trouve l'Aquilonie, mais les autres rivalisent en puissance. Ils sont incontournables dans le monde occidental, même avec la montée en puissance des barbares des zones désolées.

Tout au sud, se trouve la Stygie, pure de toutes invasions étrangères ; les sombres maîtres sont passés au sud du fleuve Styx et ils s'adonnent maintenant à la sorcellerie et aux intrigues, essayant de retrouver leur ancienne puissance.

Au nord, les barbares aux cheveux blonds et aux yeux bleus, descendants des sauvages blonds de l'arctique, ont conduit les dernières tribus hyboriennes hors de territoires enneigés. L'ancien royaume d'Hyperborée résiste à leurs assauts. Ses cités froides et brumeuses détiennent des secrets mystiques que les barbares comprennent à peine...

À travers les siècles, les Hyrkaniens ont poussé vers l'ouest, et maintenant la tribu a contourné l'extrémité sud de la grande mer intérieure — Vilayet — pour établir le royaume de Turan sur les rivages du sud-ouest.

Dans cet âge de construction d'empire, d'exploits héroïques, et de viles bassesses, se dresse Conan le Cimmérien. Les cheveux noirs, les yeux renfrognés, une épée à la main, un voleur, un tueur, à la fois drôle et mélancolique, qui piétine les trônes de la Terre sous ses pieds.

L'Âge de Conan arrive...

INDEX

DESCRIPTION DU JEU	3
LA VICTOIRE	3
LE LIVRET DE REGLES	3
MATÉRIEL	4
MATÉRIEL	4
PIONS EN CARTON	4
LES DÉS	5
FIGURINES EN PLASTIQUE	5
Les Figurines	5
LE PLATEAU	6
TERMES IMPORTANTS	6
LES CARTES	8
PRÉPARATION	9
Mise en place des Royaumes	9
Distribution des Objectifs	9
Paquets de cartes Royaume et Stratégie	9
Conan et le Paquet Aventure	9
Artefacts et Carte Bonus Conan	9
Première Mise pour Conan	9
Le plateau pour les parties à 2 et 3 Joueurs	9
DÉROULEMENT	11
LES DES DESTIN ET LE TOUR	11
La Réserve de Dés du Destin	11
Le Tour	11
Le Tour du Joueur Conan	11
LES AVENTURES DE CONAN	13
Le Paquet Aventure	13
L'Échelle Aventure	13
Terminer une Aventure et en Commencer une Nouvelle	13
Échanger des pions Aventure contre de l'Or et de la Sorcellerie	13
FIN D'UN ÂGE - LA PHASE DE CHANGEMENT D'ÂGE	14
Résolution des Pillages	14
Collecte des Impôts et des Récompenses d'Objectif	14
Construction de Cités et Levée de Troupes	14
Dépense de l'Or	15
Assignment des Artefacts et de la Carte Bonus Conan	15
Préparer le Paquet Aventure	16
Réactiver les Cartes	16
VICTOIRE	17
COMMENT GAGNER	17
FIN DU JEU	17
COURONNEMENT DE CONAN	17
Décompte Final	17

MÉCANISMES

FONDAMENTAUX	19
CONFLITS	19
Le Dé de Conflit	19
Jouer des cartes Stratégie	19
Utiliser des pions Sorcellerie	20
Jouer des cartes Royaume	20
Conan dans un Conflit	20
CARTES ROYAUME ET STRATÉGIE	20
Cartes Royaume	20
Conan l'Aventurier	22
Conan le Mercenaire	23
Conan le Pillard	23
Le Roi Conan	24

ACTIONS DES DÉS

DESTIN	25
L'ACTION COUR + CONAN	25
L'Action Conan	25
Action de Cour: Piocher des Cartes	25
Action de Cour: Jouer une carte Événement	25
L'ACTION INTRIGUE	25
Recruter des Émissaires	25
Utiliser les Émissaires	25
Collecter de l'Or avec un Émissaire	26
Initier un conflit d'intrigues avec un émissaire	26
LE CONFLIT D'INTRIGUES	26
L'ACTION MILITAIRE	27
Construire des Unités Militaires	27
Déplacer et Utiliser des Armées	27
LE CONFLIT MILITAIRE	28
CAMPAGNES	28
SIÈGES	29
BATAILLES	30
DES JOKER	31
Dé Militaire/Intrigue	31
Dé Joker	31

INDEX DES RÉSUMÉS

PRÉPARATION	10
LES DES DU DESTIN	12
DÉROULEMENT	15
PHASE DE CHANGEMENT D'ÂGE	16
VICTOIRE	18
CONFLITS	21
RÉSUMÉ DU RÔLE DE CONAN	23
DES ACTIONS COUR+CONAN	24
L'ACTION D'INTRIGUE	27
LE CONFLIT D'INTRIGUES	27
L'ACTION MILITAIRE	29
CONFLIT MILITAIRE	29
CONFLIT MILITAIRE	31
CONFLIT MILITAIRE	31



Age of Conan est un jeu de plateau qui met les joueurs à la tête des royaumes majeurs de l'âge hyborien, dans une période connue grâce aux histoires des aventures de Conan le Cimmérien, le héros barbare créé par Robert E. Howard.

Vous allez combattre avec des armées, vous servir de la sorcellerie et nouer des intrigues, afin de rendre votre royaume le plus puissant de tous, et d'attirer dans votre camp un héros exceptionnel – Conan le Cimmérien !

DESCRIPTION DU JEU

Dans **Age of Conan**, vous contrôlez un des royaumes majeurs de l'Âge hyborien ; – **Aquilonie**, **Turan**, **Hyperborée** et **Stygie**.

Vous allez bâtir des armées, utiliser vos **émisaires**, améliorer vos actions avec vos **cartes royaume**. Vous allez essayer de tirer profit des aventures de Conan pour augmenter le pouvoir et la richesse de votre royaume.

Le jeu se déroule sur trois **âges**. Au début de chaque âge, on pioche quatre **cartes aventure de Conan** qui servent à créer le **paquet aventure**. Au début de chaque aventure, les joueurs vont miser pour savoir qui sera le joueur Conan pour cette aventure. Quand une aventure est terminée, on en pioche une nouvelle avec à nouveau une mise pour savoir qui sera le nouveau joueur Conan.

Les **dés du destin** servent à déterminer les actions disponibles pour les joueurs. On lance les dés pour former une réserve commune où tous les joueurs vont prendre leurs dés. Chaque joueur, à son tour, choisit et utilise un dé destin et pourra faire l'action autorisée par ce dé.

Quand tous les dés destin ont été utilisés, on les lance à nouveau et le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que les quatre aventures du paquet éponyme soient accomplies. À ce moment là, le jeu s'arrête temporairement pour que les joueurs marquent des points et entreprennent des actions pour améliorer leur royaume en préparation du prochain âge.

LA VICTOIRE

On gagne en **asservissant** les provinces vassales grâce à la force militaire, en créant des **alliances** avec ses émissaires, en combattant les autres joueurs, et en atteignant des **objectifs** spécifiques au cours de la partie.

Vous pouvez tirer partie des aventures de Conan, en récupérant des **piens aventure** et, à la fin du jeu, en essayant de mettre Conan à la tête de votre royaume.

Le jeu se termine à la fin du troisième âge, ou lorsque, durant le troisième âge, un joueur essaye d'installer Conan à la tête de son royaume.

On calcule alors le score final en comptant ce qu'ont accompli les joueurs, ce qui permet de déterminer un vainqueur.

LE LIVRET DE REGLES

Dans ce livret de règles, sont d'abord présentés les éléments du jeu et leur fonctionnement (**Matériel**, pages 4 à 8).

Puis vient ensuite l'explication du jeu, en commençant par l'installation du jeu (**Préparation**, pages 9 à 10) et en continuant avec le déroulement du tour de jeu (**Déroulement**, pages 11 à 16). Ce paragraphe est important, car il faut bien comprendre comment la fin d'une aventure et la fin d'une série d'aventures (appelée âge) influencent la séquence du tour des joueurs. On y trouve également tout ce qu'un joueur peut faire durant son tour.

Enfin est expliqué le calcul du score final pour déterminer le vainqueur (**Victoire**, pages 17 à 18).

Les deux dernières sections des règles fournissent les explications détaillées de ce que peut faire un joueur durant son tour. On introduit d'abord les mécanismes généraux qui affectent les actions de tous les joueurs (**Mécanismes Fondamentaux**, pages 19 à 24) : comment déterminer l'issue d'un conflit entre les joueurs, ou les joueurs et des adversaires neutres ; comment utiliser les différentes cartes spéciales ; et le rôle de Conan. Puis dans la dernière section (**Actions des Dés du Destin**, pages 25 à 31), est décrit ce que vous pouvez faire selon les résultats des dés du destin, avec les règles spécifiques pour les différents types de conflit qui peuvent être déterminés par vos actions.



MATÉRIEL

MATERIEL

Il y a dans cette boîte :

- 1 plateau
- 170 figurines en plastique (18 unités militaires, 6 émissaires, 9 tours, 9 forts par royaume, plus Conan et le marqueur de destination en forme d'obélisque)
- 165 cartes (réparties en plusieurs paquets)
- 2 planches de pions en carton
- 7 dés du destin avec des icônes
- 6 dés de conflit avec des icônes
- 4 cartes de références
- Ce livret de règles

PIONS EN CARTON

Avant la première partie, il faut retirer ces pions de leur planche. On trouve :



Pions Or (27 petits pions de valeur "1", 5 grands pions de valeur "5") – Ils servent à noter l'or accumulé par les joueurs durant la partie.



Pions Sorcellerie (10 petits pions de valeur "1", 4 grands pions de valeur "3") – Ils servent à noter la sorcellerie accumulée par les joueurs durant la partie.



Pions "Crom, compte les morts !" (10 petits pions de valeur "1", 4 grands pions de valeur "3") – Ils servent à noter les batailles gagnées contre les autres joueurs, pour les besoins du bonus de fin de partie "Crom, compte les morts !".



Pions Pillard (11) – Ils représentent le résultat de la présence de Conan dans une province sur les armées locales, ainsi que les effets de ses activités de pillage.



Pions Mise (4 sets, un par joueur avec chacun 5 pions) – chaque set est composé de 5 pions numérotés individuellement, servant à s'approprier le rôle du joueur Conan au cours de la partie.



Pions Aventure (56) – Quand commence une nouvelle aventure de Conan, un certain nombre de pions Aventure peuvent être récupérés par les joueurs. Chaque pion appartient à l'une de ces trois catégories : **monstres**, **trésors**, **femmes**. Chaque pion montre 1 ou 2 symboles or ou sorcellerie car on peut (entre autres) les défausser pour recevoir des pions or ou sorcellerie.



Pion **Monstres**.



Pion **Trésors**.



Pion **Femmes**.

- ❶ Valeur du pion.
- ❷ Ces icônes indiquent que le pion peut être échangé pour deux pions **sorcellerie**.
- ❸ Cette icône indique que le pion peut être échangé pour un pion **or**.



Pions points d'Empire, ils servent à noter le score actuel des joueurs sur l'échelle des points d'Empire.



Pion Premier joueur. Il sert à savoir quel joueur a commencé lorsque le jeu reprend après une pause (quand une aventure est accomplie, ou qu'un âge se termine).

LES DÉS

Dés du Destin – ces 7 dés avec des symboles servent à déterminer les actions disponibles pour les joueurs à chaque tour. Chaque dé est ainsi composé :



Militaire



Intrigue



Cour + Conan



Cour + Conan



Militaire/Intrigue



Dé joker

Chaque face cour des dés a aussi un symbole Conan, ce qui permet au joueur d'avoir un effet sur Conan et d'effectuer l'action de cour.

Dés de conflit – ces 6 dés avec des symboles servent à déterminer les résultats des conflits. Après le lancer, on compte certains symboles pour déterminer les succès, qui peuvent être affecté par les cartes jouées, la présence de Conan, etc. Normalement on obtient un succès quand on a un symbole COUP. Tous les dés de conflit se présentent ainsi :



Coup



Coup + Conan



Coup (Attaquant)



Bouclier



Hache



Raté

FIGURINES EN PLASTIQUE

Figurines d'unités militaires (72 – 18 par couleur), elles représentent les unités militaires des quatre royaumes de l'Âge hyborien contrôlés par les joueurs.

Figurines Émissaire (24 – 6 par couleur), elles représentent les émissaires des quatre royaumes.

Marqueurs de Contrôle en quatre couleurs (36 tours – 9 par couleur – et 36 forts – 9 par couleur) – les joueurs utilisent la tour pour marquer une province où ils ont fait une **alliance**, et le fort pour indiquer une province qu'ils ont **assujéti**.

1 Figurine Conan – elle sert à indiquer la position actuelle de Conan sur la carte.

1 Marqueur de Destination de Conan – ce marqueur en forme d'obélisque sert à marquer la destination de l'aventure en cours de Conan et on le place quand une aventure entre en jeu.

NOTE: pour les parties à deux joueurs, il peut arriver que l'on ait besoin de plus de tours et de forts que ceux de sa couleur. Dans ce cas, on peut utiliser les marqueurs de contrôle d'une des couleurs inutilisées.

Les Figurines



Aquilonie



Émissaire



Unité Militaire



Hyperborée



Émissaire



Unité Militaire



Stygie



Émissaire



Unité Militaire



Turan



Émissaire



Unité Militaire



Fort



Tour



Cité



Conan



Marqueur de Destination de Conan

LE PLATEAU

Le plateau représente les royaumes hyboriens contrôlés par les joueurs et les zones environnantes du monde de Conan. On y trouve aussi des cases diverses et des pistes ou échelles.

- 1 Paquet Aventure
- 2 Aventure en cours
- 3 Échelle Aventure
- 4 Objectifs en jeu
- 5 Réserve de Dés du Destin
- 6 Paquet des Cartes Stratégie
- 7 Echelle des points d'Empire

TERMES IMPORTANTS

Une **province amie** est une province qui est assujettie ou alliée à votre royaume. Votre province de départ est toujours considérée comme étant amie.

Une **province ennemie** est une province qui est amie avec un autre joueur.

Une **province neutre** est une province qui est ni amie, ni ennemie.

Une **province sauvage** est indiquée par une icône spéciale apparaissant derrière sa valeur et représente une région barbare qui ne peut pas devenir alliée du royaume d'un joueur.

Une **province côtière** est une province adjacente à l'Océan de l'Ouest, la Mer du Sud ou la Mer Vilayet.

Il y a trois types de marqueurs de contrôle dans le jeu :

- Le **fort** sert à marquer une province amie assujettie (rendue amie par un conflit militaire).
- La **tour** sert à marquer une province amie alliée (rendue amie par un conflit d'intrigues).
- Parfois une province peut avoir un fort et une tour. Une telle combinaison est appelée **cité**.
- Votre province de départ est toujours considérée comme amie, mais vous ne pouvez jamais y placer de marqueurs de contrôle.



GUERRE AUX PIRATES
Vous marquez cet objectif si vous avez au moins deux forts ou cités dans des provinces côtières (à l'exception de votre province de départ).

ROIS MARCHANDS
Vous marquez cet objectif si vous avez au moins 3 tours et/ou cités en Hyborie Centrale, et plus que n'importe quel autre joueur.

POUVOIR MILITAIRE
Vous marquez cet objectif si vous avez plus de forts et/ou cités que n'importe quel autre joueur.

OBJECTIFS OBJECTIFS OBJECTIFS



La partie principale du plateau est représentée par une carte de la **partie occidentale d'Hyboria**, divisée en quatre zones :

- Le Nord
- Le Est
- Le Sud
- Hyborie Centrale

Chaque zone est divisée en territoires appelées provinces. Quatre provinces (Aquilonie, Stygie, Hyperborée, Turan) sont les provinces de départ du royaume de chaque joueur et sont colorées en conséquence. La **province de départ** d'un royaume n'a pas de valeur, ni d'échelle de campagne.

Chaque zone est divisée en territoires appelées provinces. Une chaîne d'icônes indiquant les différents types de terrain forme l'échelle de **campagne** de la province.



Chaque province a un chiffre, c'est la **valeur de la province**, représentant la résistance de la province aux intrigues et sa force militaire. Cette valeur sert aussi à déterminer combien rapporte la province en **or** et en **points d'empire**.

Si une province borde une mer, on considère qu'elle est **Côtière**.

Si cette icône apparait sous la valeur d'une province, celle-ci est **Sauvage**.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

LES CARTES



Cartes Aventure (27 cartes)

– Elles représentent les aventures de Conan. Chaque aventure est caractérisée par son titre et son texte d'ambiance, sa durée (qui indique le nombre de pions aventure que l'on pioche de l'échelle d'aventure), et par une destination (la province que Conan doit atteindre pour accomplir l'aventure).

- 1 **Titre de la carte.**
- 2 **Destination** – indique la province que Conan doit atteindre pour accomplir l'aventure.
- 3 **Texte d'ambiance** – un court résumé de l'histoire.
- 4 **Durée** – nombre de pions aventure piochés pour cette aventure.



Cartes Objectif (12 cartes)

– Elles représentent les objectifs politiques et militaires des royaumes hyboriens. Ces cartes fournissent un objectif et un bonus aux joueurs qui arrivent à les accomplir.

- 1 **Titre.**
- 2 **Conditions** à remplir pour marquer le bonus de points d'empire de la carte.
- 3 **Bonus de points d'Empire**



Cartes Stratégie (37 cartes)

– ce paquet de cartes, utilisé par tous les joueurs, propose des modificateurs pour les conflits militaires et d'intrigues (qui sont applicables dans certains types de terrain ou zones du plateau), plus un montant d'aventure qui sert à miser pour le contrôle de Conan.

- 1 **Valeur d'Aventure**, on s'en sert pour miser afin de devenir le joueur Conan.
- 2 **Symboles bonus** – quand on utilise la carte, ces résultats sur les dés sont comptés comme des succès.
- 3 **Zone** où le bonus est accordé pour les conflits d'**intrigues**, pour les parties de 2 à 4 joueurs.
- 4 **Zone** où le bonus est accordé pour les conflits d'**intrigues**, pour les parties à 2 ou 3 joueurs.
- 5 **Types de terrain** où le bonus est accordé pour les conflits **militaires**.



- 1 **Titre de la carte.**
- 2 **Royaume** – indique quel royaume utilise cette carte.
- 3 **Texte de jeu** – comment la carte affecte le déroulement du jeu.
- 4 **Icône de type de la carte** – La présence d'un nombre et d'un symbole or indiquent que c'est une carte **permanente**. La présence du symbole de cour (une couronne) indique que c'est une carte **événement**. L'absence de symbole indique que c'est une carte **instantanée**.

Paquets Royaume (4 paquets, un par royaume avec chacun 21 cartes) – chaque royaume a son propre paquet, représentant des personnages spéciaux, des unités militaires, des événements et des pouvoirs disponibles pour le joueur de ce royaume.



Cartes Artefact (3 cartes)

– Ces cartes décrivent les trois reliques puissantes accordées au joueur qui gagne une enchère avec des pions aventure, se tenant à la fin des deux premiers âges du jeu.

- 1 **Nom**
- 2 **Catégorie** de pion aventure associée à la carte.
- 3 **Texte de jeu** indiquant la capacité octroyée au possesseur.



Cartes Bonus Conan

– Cette carte est donnée au hasard au début d'une partie à quatre joueurs, puis est donnée au joueur qui a le moins de points Empire à la fin du premier et du deuxième âge du jeu.



Carte Joueur Conan

– Elle est prise par le joueur qui gagne l'enchère pour être le joueur Conan, et sert de référence pour les capacités spéciales de ce joueur.

PRÉPARATION

Mise en place des Royaumes

- Chaque joueur choisit le **royaume** qu'il veut diriger pour cette partie
- Un des joueurs est obligé de contrôler Aquilonie
- Les autres joueurs choisissent un des royaumes restants. Il est recommandé d'utiliser :
 - Aquilonie et Turan pour une partie à 2 joueurs.
 - Aquilonie, Turan et Stygie pour une partie à 3 joueur.
 - Les quatre royaumes pour une partie à 4 joueurs.

(Vous pouvez attribuer les royaumes de la manière qui vous convient, mais ces combinaisons sont recommandées pour l'équilibre du jeu).

Chaque joueur reçoit un set de **pions mise** (numérotés 0, 3, 4, 5, 6) de la couleur de son royaume.

- Chaque joueur reçoit un certain nombre d'unités et d'or dépendant du royaume choisi :
 - **Aquilonie** et **Turan** reçoivent 5 unités militaires et 4 émissaires à placer dans les provinces de départ, et 3 pions or.
 - **Hyperborea** et **Stygie** reçoivent 4 unités militaires et 4 émissaires à placer dans les provinces de départ, 2 pions sorcellerie et 3 pions or.

Le plateau pour les parties à 2 et 3 Joueurs

Quand il y a moins de quatre joueurs, on joue sur un plateau réduit.

Les zones en jeu dépendent des royaumes joués :

- L'**Hyborie Centrale** est toujours en jeu
- L'**Est** est en jeu uniquement si le Turan est en jeu
- Le **Sud** est en jeu uniquement si la Stygie est en jeu
- Le **Nord** est en jeu uniquement si l'Hyperborée est en jeu

Quand une zone n'est pas en jeu, ses provinces peuvent toujours être utilisées pour le déplacement de Conan et des émissaires, mais les armées ne peuvent jamais y entrer et aucun conflit ne peut s'y produire. Elles n'ont pas de valeur en or ou en points d'empire et ne comptent pas pour l'accomplissement des objectifs.

Les cartes stratégie fonctionnent différemment lors des parties à 2 ou 3 joueurs, voir cartes Stratégie et Royaume, page 20.

Distribution des Objectifs

On mélange le **paquet objectif**. On pioche autant de cartes objectif que le nombre de joueurs et on les met face visible sur les cases appropriées du plateau. Ce sont les **objectifs** en cours.

Paquets de cartes Royaume et Stratégie

- Chaque joueur mélange son paquet royaume.
- On mélange le paquet stratégie et on le place à portée de tous.
- Chaque joueur pioche deux cartes de son paquet royaume.
- Chaque joueur pioche deux cartes du paquet stratégie commun.

Conan et le Paquet Aventure

- On place la **figurine de Conan** dans la province de Cimmérie.
- On mélange toutes les cartes Aventure. On pioche quatre cartes formant le paquet aventure pour l'âge en cours. On place ce paquet face cachée sur la case appropriée du plateau, et on révèle la première carte que l'on place sur la case réservée pour l'aventure actuelle.
- On place le **marqueur de destination** de Conan dans la province indiquée par la carte Aventure.
- On met les **pions aventure** dans un récipient opaque (un sac ou une tasse par exemple). Puis on pioche aléatoirement autant de pions aventure de ce récipient que le nombre indiqué par la carte aventure en cours. On place ces pions face visible en rangée, de la gauche vers la droite, en commençant par le premier pion pioché. Cette ligne de pions est appelée **échelle d'aventure**.

Artefacts et Carte Bonus Conan

- Chaque joueur pioche aléatoirement une des trois cartes **artefact** (Épée d'Atlantis, Couronne du Cobra et Cœur de Tammuz).
- À 4 joueurs, on détermine aléatoirement le joueur qui ne reçoit pas d'artefact. Mais il reçoit la **carte Bonus Conan** à la place et il peut utiliser les capacités indiquées sur cette carte.

Première Mise pour Conan

Tous les joueurs font un premier tour de mises pour s'adjuger le rôle du **joueur Conan**. Il y aura plus tard une nouvelle enchère quand on révélera une nouvelle carte aventure annonçant le début d'une nouvelle aventure.

Chaque phase de mises se déroule ainsi :

- Chaque joueur pioche une carte du paquet stratégie.
- Puis, chaque joueur choisit **une carte stratégie** de sa main et la joue face cachée.
- Ensuite, chaque joueur place **un pion mise** de son choix, face cachée, sur la carte stratégie jouée.

Quand les joueurs ont fait leur choix (on est **obligé** de jouer une carte et un pion), on révèle les cartes et les pions. Chaque joueur ajoute la valeur de son pion mise à la **valeur d'aventure**

PRÉPARATION

RÉSUMÉ

- 1 Chaque joueur choisit un royaume.
- 2 Chaque joueur prend ses pions mise, 4 unités militaires, 4 émissaires, 3 or. Le joueur aquilonien ou Turanien prend une 5ème unité militaire. Le joueur Stygien ou Hyperboréen prend 2 pions sorcellerie. On place les figurines dans sa province de départ.
- 3 On place autant de cartes objectif sur le plateau qu'il y a de joueurs dans la partie.
- 4 Chaque joueur pioche 2 cartes royaume de son paquet et 2 cartes stratégie du paquet commun.
- 5 On place Conan en Cimmérie. On crée le paquet aventure avec quatre cartes aventure. On pioche la première carte qui devient l'aventure actuelle. On place autant de pions aventure sur l'échelle d'aventure que le nombre de cette carte.
- 6 Chaque joueur prend au hasard une carte artefact ou la carte bonus Conan.
- 7 On fait une enchère pour savoir quel joueur commence la partie en tant que joueur Conan : chaque joueur pioche une carte stratégie, puis enchère en jouant un pion mise et une carte stratégie. Celui qui a fait la mise la plus forte est le joueur Conan et commence la partie.

de sa carte stratégie (valeur qui va de 1 à 6). Le joueur ayant fait la **plus forte offre** (carte + pion) est le **joueur Conan**, et il reçoit la carte joueur Conan.

NOTE: en cas d'égalité, le rôle du joueur Conan va au joueur impliqué ayant le **moins de pions** aventure en sa possession. S'il y a toujours égalité, on donne le rôle du joueur Conan au joueur dont la province de départ est la plus proche du **marqueur de destination de Conan**.

Le pion que vous avez choisi pour l'enchère est considéré comme utilisé, et ne peut pas être réutilisé tant que vous n'avez pas joué votre pion 0. À ce moment là, vous récupérez tous vos pions mise, à l'exception du pion 0. La seule exception à cette règle est le pion 3, qui n'est jamais considéré comme utilisé et qui redevient toujours disponible après chaque utilisation.

Placez les pions que vous avez utilisé pour les paris, de coté face visible, afin de les distinguer des pions inutilisés.

N'oubliez pas que la carte bonus Conan donne un pouvoir spécial à son possesseur (si elle est en jeu), qui permet à ce joueur de jouer une seconde carte stratégie pour remplacer la première utilisée pour miser (il défause les deux cartes).



EXEMPLE: lors de la première mise, le joueur d'Aquilonie a utilisé son pion mise 3, et une carte stratégie avec une valeur d'aventure de 2, pour un total de 5. Le joueur de Turan a utilisé son pion mise 5 et une carte stratégie avec une valeur d'aventure de 3, pour un total de 8. C'est lui qui remporte l'enchère et qui devient le joueur Conan.

Le joueur d'Aquilonie reprend son pion 3. Le joueur de Turan ne récupère pas son jeton, il ne le récupèrera que lorsqu'il utilisera son pion 0.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule sur trois âges, chacun composé d'un nombre variable de tours, eux-mêmes basés sur les **dés du destin**.

La durée de chaque âge est régulée par le mécanisme des cartes aventure : quand les quatre cartes du paquet aventure actuel ont été révélées et accomplies, l'âge est terminé, et tous les joueurs effectuent les actions de la phase de changement d'âge au cours de laquelle ils bâtissent et préparent leurs royaumes pour les batailles et les conquêtes à venir.

Puis, on crée un nouveau paquet aventure et un nouvel âge commence.

Quand les trois âges ont été accomplis, ou quand il y a une tentative de couronnement de Conan lors du 3ème âge, le jeu est terminé.

LES DES DESTIN ET LE TOUR

La Réserve de Dés du Destin

Le jeu repose principalement sur l'utilisation d'une **réserve de 7 dés du destin**. Ces dés ont des icônes et non des chiffres sur leurs faces, et chaque icône correspond à une possibilité de jeu. Ces dés seront choisis par les joueurs à tour de rôle (**Résumé des Dés du Destin**, page 12).

- Au début du jeu le joueur qui a gagné l'enchère pour être le **joueur Conan** prend le **pion premier joueur** et lance tous les dés destin. Les dés sont alors placés sur la case du plateau réserve de dés du destin. Puis, dans le sens horaire, en commençant par le joueur Conan, les joueurs jouent à tour de rôle.
- Durant son tour, le joueur a la possibilité de jouer des cartes royaume sur la table, puis de choisir un dé et de faire l'action correspondant au dé (cf. **Actions des Dés du Destin**, page 25).
- Le dé choisi est considéré comme utilisé et est retiré de la réserve de dés du destin.
- Quand la réserve de dés du destin est **vide** (les joueurs ont fait toutes les actions disponibles), on relance les 7 dés du destin et c'est le joueur à la gauche de celui qui a fait la dernière action qui prend le pion premier joueur et le jeu continue comme précédemment.

On relance la réserve de dés **autant de fois que nécessaire**, jusqu'à la fin du jeu. Cette séquence n'est interrompue que momentanément lorsqu'un âge est terminé. Quand cela se produit, on donne le pion premier joueur au joueur à la gauche de celui qui a fait la dernière action. Ensuite débute la phase de changement d'âge (cf. **Phase de Changement d'Âge**, page 14).

Quand la phase de changement d'âge est terminée, le jeu reprend comme précédemment, c'est le début d'un nouvel âge avec le tour du premier joueur. Les éventuels dés destin restants dans la réserve à la fin de l'âge précédent sont à nouveau disponibles quand le jeu reprend à ce nouvel âge.

Le Tour

Normalement, le tour d'un joueur est divisé en deux parties :

1) Jouer et réactiver des cartes permanentes

Le joueur peut mettre en jeu des cartes permanentes de sa main, en payant le coût approprié en or (il défasse autant de pions or qu'indiqué par le coût de la carte).

Ces cartes sont mises face visible sur la table pour un usage ultérieur.

Le joueur peut alors dépenser de l'or pour **réactiver** des cartes permanentes ayant été utilisées précédemment (il défasse autant d'or que le coût de la carte).

2) Utiliser un dé du destin

Le joueur choisit un dé et exécute une action parmi celles rendues possibles selon la face du dé choisi. Le dé choisi est retiré de la réserve de dés du destin quand il est utilisé par un joueur pour faire une action.

À la page 12 se trouve le **résumé des dés du destin** qui vous indique brièvement ce que vous pouvez faire quand vous utilisez un dé destin. Pour plus de détails sur l'utilisation de ces dés, il faut aller page 25, **Actions des dés du Destin**.

Le Tour du Joueur Conan

Le joueur qui a actuellement le rôle du joueur Conan a la possibilité de contrôler Conan, et son tour est donc différent de celui des autres joueurs.

1) Déplacer Conan

Au début du tour du joueur Conan, celui-ci peut **déplacer Conan** d'une province. À l'issue de ce mouvement, on peut avoir les résultats suivants :

- Si le mouvement a **diminué** la distance entre Conan et le marqueur de destination, alors le joueur Conan **prend** le premier **pion aventure** (le plus à gauche) de l'échelle aventure.
- Si le mouvement **n'a pas diminué** la distance entre Conan et le marqueur de destination (ou que Conan ne s'est pas déplacé), on **défasse** le premier **pion aventure**.

Si Conan est **déjà** dans la province contenant le marqueur de destination, alors le joueur Conan prend un pion aventure **s'il ne déplace pas** Conan.

LES DES DU DESTIN

RESUME

En commençant par le joueur Conan au début du jeu, puis dans le sens horaire, les joueurs jouent à tour de rôle, chacun effectuant une action dépendant du dé destin choisi. Chaque face du dé propose plusieurs possibilités, mais le **joueur ne peut en choisir qu'une seule qui sera son action pour ce tour.**

Exception: quand on utilise le dé cour + Conan, on fait l'action Conan et l'action cour.



Cour + Conan



Conan

- **Joueur Conan.** Avant de faire votre action cour, vous pouvez déplacer Conan vers une province adjacente, et/ou placer un pion pillard dans la province occupée par Conan (ou une province adjacente).
- **Non joueur Conan.** Avant de faire votre action cour, prenez le premier pion aventure de l'échelle aventure.



Cour

- Piochez une carte du paquet royaume et une du paquet stratégie.
- Piochez deux cartes du paquet stratégie.
- Jouez une carte royaume événement de votre main indiquant "Jouez cette carte en utilisant un dé cour".



Militaire

- Redéployez deux armées vers des provinces amies adjacentes.
- Redéployez une armée, puis attaquez. L'attaque est faite en déplaçant une armée dans une province adjacente neutre ou ennemie pour initier un conflit militaire, ou simplement en commençant un conflit militaire dans une province contenant déjà une de vos armées en campagne.
- Construisez jusqu'à deux unités militaires sur deux provinces amies différentes.



Intrigue

- Déplacez deux émissaires.
- Déplacez un émissaire et commencez un conflit d'intrigues dans une province neutre ou ennemie contenant un de vos émissaires.
- Déplacez un émissaire et collectez de l'or dans une province ennemie contenant un de vos émissaires, en retirant l'émissaire.
- Construisez un émissaire dans une province amie.



Militaire + Intrigue

- Choisissez une des actions autorisées par le résultat ou . Vous ne pouvez pas choisir un résultat présent sur un des dés destin inutilisés.



Dé Joker

- Choisissez une des actions procurées par les faces ou ou . Vous ne pouvez pas choisir un résultat présent sur un des dés destin inutilisés.



EXEMPLE: *L'aventure en cours est La Fille du Géant du Gel, qui a Nordheim comme destination. Conan est en Aquilonie. Si le joueur Conan déplace Conan dans la terre sauvage Pictes, en Cimmérie, ou au Royaume Frontière, il récupérera le premier pion aventure. S'il décide de déplacer Conan ailleurs (ou le laisse en Aquilonie), ce pion est défaussé.*

2) Jouer et réactiver des cartes permanentes

Le joueur Conan joue cette phase de la même façon que les autres joueurs.

3) Utiliser un dé du destin

Le joueur Conan joue cette phase quasiment de la même façon que les autres joueurs.

Cependant, comme expliqué plus loin, l'utilisation du dé cour + Conan diffère selon que l'on est le joueur Conan ou non. En choisissant ce dé, le joueur Conan pourra utiliser Conan comme **pillard**, en plaçant des **pions pillard** (représentant les actions de Conan en tant que chef des brigands, pirates et autres criminels).

De plus, la présence de Conan dans une province où le joueur Conan initie un conflit lui procure un avantage. Plus de détails par la suite.

LES AVENTURES DE CONAN

Le jeu se déroule entre le début des aventures de Conan le Barbare et son couronnement en tant que roi d'un des royaumes hyboriens, avec le début de l'Âge de Conan. Les aventures de Conan servent à noter la progression du jeu.

Le Paquet Aventure

Au début du jeu, et au début de chaque âge, on pioche quatre cartes aventure au hasard pour former le paquet aventure.

Au début du jeu, et au début de chaque âge, on pioche quatre cartes aventure au hasard pour former le paquet aventure.

On ne révèle que la première aventure du paquet, les autres restent secrètes tant qu'elles ne commencent pas.

L'Échelle Aventure

Chaque aventure a une **durée** variable, indiquée sur la carte. Cette durée correspond à un nombre de pions aventure que l'on pioche aléatoirement et que l'on place, face visible, sur les cases appropriées sous le paquet aventure.

Ces pions représentent la réussite des aventures de Conan, sous la forme de **monstres** tués, de **trésors** volés, et de **femmes** tombant amoureuses du barbare.

Les joueurs gagnent ces pions aventure de deux façons :

- Le joueur Conan prend un pion aventure quand il aide Conan à accomplir son aventure. C'est-à-dire quand au début de son tour, il choisit de déplacer Conan vers la destination de l'aventure.
- Les joueurs qui ne sont pas Conan prennent un pion aventure chaque fois qu'ils utilisent un dé destin cour + Conan.

Les pions récupérés doivent être gardés **secrets**, sauf lorsque l'on mise pour les artefacts lors de la phase de changement d'âge, voir page 14, et à la fin du jeu. C'est la valeur des jetons qui doit rester cachée.

Car si on vous le demande vous devez faire voir le nombre de pions en votre possession.

Échanger des pions Aventure contre de l'Or et de la Sorcellerie

Quand vous prenez un pion aventure, vous pouvez choisir de le défausser pour recevoir le montant en or ou en sorcellerie indiqué sur le pion. Le pion est retiré du jeu et n'est remis dans le récipient que si à un moment donné il n'y a pas assez de pions aventure à piocher.

Terminer une Aventure et en Commencer une Nouvelle

Quand le **dernier pion** de l'échelle aventure est pris, **l'aventure est terminée à la fin du tour du joueur actuel.**

On regarde alors la position de la figurine de Conan :

- Si Conan est dans la province ayant le marqueur de destination, il a accompli cette aventure. Le joueur Conan **pioche un pion aventure** de la réserve, comme récompense. La valeur de ce pion doit rester secrète pour les autres joueurs. Le joueur Conan peut garder ce pion ou le défausser pour recevoir de l'or ou de la sorcellerie, comme pour tout autre pion aventure (voir à cet effet, le chapitre précédent).
- Si Conan n'est pas dans la province contenant le marqueur de destination, la **figurine de Conan est immédiatement déplacée dans la province de destination**. Dans ce cas, le joueur Conan ne pioche pas de pion aventure.

Dans les deux cas, la carte aventure actuelle est défaussée, et on en pioche une nouvelle du paquet aventure. On forme une nouvelle échelle en piochant autant de pions que la durée de l'aventure indiquée par le chiffre de la carte piochée.

On donne le pion premier joueur au joueur dont ça va être le tour. Puis, on fait une nouvelle enchère pour le rôle du joueur Conan, selon la même procédure que la première fois, voir page 9.

Si la carte aventure accomplie était la dernière du paquet aventure, l'âge actuel est terminé, voir la **Phase de Changement d'Âge** page 14).

NOTE: la procédure reste la même que l'aventure soit conclue par la pioche d'un pion aventure par le joueur Conan ou par la pioche d'un pion aventure par un autre joueur qui utilise un dé cour + Conan.

FIN D'UN ÂGE – LA PHASE DE CHANGEMENT D'ÂGE

Dès que la dernière des quatre cartes aventure d'un âge est accomplie, le déroulement du tour de jeu est interrompu après que le joueur actuel ait terminé son tour.

On donne le pion premier joueur au joueur qui allait être le suivant. Il commencera le prochain âge quand le jeu reprendra normalement après la phase de changement d'âge. Les éventuels dés destin inutilisés de la réserve y restent pour être utilisés par la suite.

Le jeu se termine à la fin du troisième âge, à moins que Conan ne soit couronné plus tôt (cf. **Victoire**, page 17). Il y a donc deux phases de changement d'âge au cours d'une partie, à la fin du premier et du deuxième âge. Il n'y a pas de phase de changement d'âge à la fin du troisième âge.

La phase de changement d'âge est composée des étapes suivantes :

- ① Résolution des pillages
- ② Collecte des impôts et des récompenses d'objectif
- ③ Construction de cités et levée de troupes
- ④ Dépense de l'or
- ⑤ Assignation des artefacts et de la carte bonus Conan
- ⑥ Préparation du paquet aventure
- ⑦ Réactivation des cartes

À moins que le contraire ne soit mentionné, chaque étape est faite par chaque joueur (en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire) avant de passer à la suivante.

Résolution des Pillages

Au début de la phase de changement d'âge, on résout l'effet des pions pillard placés par le joueur Conan dans les **provinces contrôlées par les joueurs**.

- D'abord, chaque joueur peut décider d'éliminer une de ses unités militaires dans une province pour défausser tous les pions pillard qui s'y trouvent.
- Ensuite, chaque joueur compte les pions pillard encore présents dans les provinces qui lui sont amies. Le joueur perd immédiatement un point d'empire pour chacun de ces pions. Si le joueur n'a pas de points empire à perdre, il ne perd rien.

Enfin, quand tous les joueurs ont fait ces vérifications pour les pillages, on défausse tous les pions pillard du plateau. Ils ne s'accumulent pas d'âge en âge.

EXEMPLE: à la fin du premier âge, il y a cinq pions pillard sur le plateau. Deux en Aquilonie, un dans les Steppes, et deux en Zamora. L'Aquilonie est contrôlée par le joueur aquilonien qui y a des unités militaires. Il décide de retirer une unité militaire et les deux pions sont défaussés sans faire effet. Les Steppes sont neutres pour le moment, on retire donc le pion pillard qui n'a pas d'effet. Zamora est un allié de Turan, qui n'y a pas d'unités militaires, il doit donc perdre deux points empire.

Collecte des Impôts et des Récompenses d'Objectif

Lors de la phase de changement de phase, vous tirez partie des conquêtes que vous avez faites.

- Vous recevez **2 pions or** par **tour** ou cité que vous avez sur le plateau, plus 5 pions or (richesse générée par votre province de départ).
- Pour chaque **carte objectif** que vous avez remplie, vous recevez en récompense le score de points d'empire supplémentaires indiqué par la carte. Ajustez en conséquence votre score sur l'échelle de points d'empire.

NOTE: certaines cartes objectif peuvent être accomplies par plusieurs joueurs. Dans ce cas, chaque joueur reçoit les points indiqués sur la carte. Si une carte indique qu'un joueur doit avoir "plus que n'importe quel autre joueur" dans une catégorie donnée, une égalité ne remplit pas cet objectif pour aucun joueur.

Si personne n'a rempli l'objectif, celui-ci reste en jeu lors de l'âge suivant. Sinon, l'objectif est retiré et un nouvel objectif est pioché et mis en jeu à sa place.

EXEMPLE: dans une partie à trois joueurs, il y a trois objectifs en jeu lors du premier âge : Nation de Sorciers, La Route des Rois, et Empire Hyborien. Nation de Sorciers n'est pas rempli : le joueur stygien et le joueur Turanien ont deux pions sorcellerie chacun, il y a donc une égalité et l'objectif reste en jeu. La Route des Rois n'est pas rempli également : l'Aquilonie a assujéti l'Ophir mais le Koth est toujours neutre. Enfin, Empire Hyborien est rempli par l'Aquilonie, qui a assujéti l'Ophir et l'Argos, et qui a donc deux forts en Hyborie Centrale. Il marque deux points d'empire. La carte objectif Empire Hyborien est défaussée et on pioche une nouvelle carte (Asservir les Terres Sauvages) pour la remplacer.

Construction de Cités et Levée de Troupes

Vous pouvez maintenant lever de nouvelles troupes ou augmenter votre présence dans les provinces que vous contrôlez.

- Vous pouvez maintenant mettre en jeu **une nouvelle unité militaire** dans chaque province contenant un de vos **forts** ou **cités**, à moins que vous ayez déjà 5 unités dans cette province, et une unité militaire dans votre province de départ (pas de limite au nombre d'unités dans la province de départ).
- Au lieu de placer une nouvelle unité militaire, vous pouvez décider d'ajouter une tour à une province ayant un fort, pour **construire une cité**.

ATTENTION ! Vous pouvez améliorer un fort en cité, mais pas une tour en cité !

EXEMPLE: à la fin du premier âge, le joueur aquilonien a un fort en Ophir et un autre en Argos. Il place une unité militaire dans sa province de départ, l'Aquilonie. Une unité militaire en Argos (qui s'ajoute aux 3 unités déjà présentes). Il décide d'améliorer le fort en Ophir en cité.

Dépense de l'Or

Pouvez dépenser de l'or pour acheter des émissaires supplémentaires, des unités militaires et des cartes selon les tarifs suivants :

Achat	Coût
1 Émissaire	2 pions or
1 Unité militaire	2 pions or
1 carte Royaume et 1 carte Stratégie	2 pions or
1 carte Stratégie	1 pion or

Les unités achetées sont placées dans votre province de départ ou dans une province amie que vous contrôlez. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 unités militaires dans une province, à l'exception de votre province de départ.

Dépenser de l'or n'est pas obligatoire. On peut toujours garder son or pour un usage ultérieur.

EXEMPLE: à la fin du premier âge, le joueur Turanien a 4 pions or. Il en reçoit 7 de plus (5 pour sa province de départ, 2 pour sa tour à Zamora), pour un total de 11. Il construit une armée de 3 unités dans la province alliée de Zamora (soit 6 pions or) et 1 émissaire en Turan (2 pions or). Il lui reste 3 pions or, il décide de dépenser 2 pions or pour piocher 1 carte royaume et 1 carte stratégie. Il garde son dernier or pour un usage ultérieur.

Assignation des Artefacts et de la Carte Bonus Conan

Durant la phase de changement d'âge, les joueurs peuvent lutter pour devenir les possesseurs des trois objets magiques, appelés **artefacts** : l'Épée d'Atlantis, la Couronne du Cobra et le Cœur de Tammuz.

- Pour ce faire, chaque joueur choisit (s'il le veut) de révéler tous ses pions aventure d'une catégorie (monstres, ou trésors, ou femmes).
- Puis, chaque jour tient dans sa main fermée les pions choisis (sans révéler le type de pions choisis), et tous les joueurs révèlent simultanément leurs pions. On peut ne miser aucun pion.
- Chaque joueur additionne la valeur de ses pions.
- Le joueur ayant le plus fort total dans chaque catégorie reçoit l'artefact correspondant : l'**Épée d'Atlantis** au joueur avec le plus fort total en **monstres**, la **Couronne du Cobra** au joueur avec le plus fort total en **trésors**, et le **Cœur de Tammuz** au joueur avec le plus fort total en **femmes**.
- Quand la comparaison est finie, les pions aventure révélés sont remis dans la réserve de leur propriétaire, face cachée.

NOTE: vous avez la possibilité de ne montrer qu'une partie des pions aventure de la catégorie choisie (afin de cacher votre total actuel). Si vous choisissez de le faire, seul le total des pions révélés compte pour l'attribution des artefacts.

NOTE: en cas d'égalité, personne ne gagne l'artefact.

DÉROULEMENT RÉSUMÉ

- 1 On lance les 7 dés du destin pour créer la réserve de dés du destin.
- 2 Le premier joueur (initialement le joueur Conan) effectue son tour en :
 - 1 Déplaçant Conan (seul le joueur Conan effectue cette étape)
 - 1 Si Conan est rapproché de la destination de l'aventure, le joueur prend un pion aventure. Sinon on défausse un pion
 - 2 Déplaçant et/ou réactivant des cartes royaume permanent (en dépensant de l'or)
 - 3 Choisisant et en utilisant un dé destin pour faire une action cour, intrigue ou militaire. Si l'action cour est choisie avec le dé cour, il y a également une action Conan (voir le résumé des dés du destin, page 12).
- 3 Le joueur suivant effectue son tour, et ainsi de suite.

À la fin d'un tour, si la réserve de dés est vide :

- On relance les dés du destin et le jeu continue.

À la fin d'un tour, si l'échelle aventure est vide :

- Si Conan est dans la province de destination, le joueur Conan reçoit un pion aventure bonus. Sinon, Conan est déplacé dans la province de destination.
- Puis, on pioche une nouvelle carte, on remplit l'échelle, ont fait une nouvelle enchère pour Conan, et le jeu continue.
- S'il n'y a plus de carte dans le paquet aventure, l'âge est terminé et la phase de changement d'âge commence.



PHASE DE CHANGEMENT D'ÂGE

RÉSUMÉ

1 Résolution des Pillages.

- Si les pions pillard sont dans une province que vous contrôlez, vous devez retirer une unité militaire ou perdre un point empire pour chaque pion.

2 Collecte des impôts et des récompenses d'objectif.

- Collectez 5 pions or, plus 2 pions or pour chaque tour ou cité en votre possession. Ajoutez les points d'empire pour vos objectifs accomplis.

3 Construction des cités et levée des troupes.

- Si vous avez un fort dans une province, placez-y une nouvelle unité militaire ou améliorez le fort en cité. Placez une nouvelle unité militaire dans votre province de départ.

4 Dépense de l'Or.

- Achetez des unités militaires, des émissaires, des cartes royaume ou stratégie en dépensant de l'or.
- Placer les éléments achetés dans les provinces amies.

5 Assigner les artefacts.

- Chaque joueur choisit une catégorie de pions aventure et révèle ses pions.
- Le joueur avec la plus forte valeur de pions dans une catégorie reçoit l'artefact approprié (monstres = Épée d'Atlantis, trésors = Couronne du Cobra, femmes = Cœur de Tammuz).
- Le joueur avec le moins de points d'empire reçoit la carte bonus Conan.

6 Préparer le paquet aventure.

- On pioche quatre cartes pour créer un nouveau paquet.
- On révèle la première carte.
- On fait une nouvelle mise pour contrôler Conan.

7 Réactiver les cartes.

- Toutes les cartes en jeu sont réactivées sans dépenser de l'or.

Les trois artefacts sont à nouveau assignés lors de chaque phase de changement d'âge. Donc :

- Si un artefact était précédemment en possession d'un joueur, et qu'un autre joueur a gagné le droit de le récupérer, l'ancien propriétaire doit le passer au nouveau possesseur.
- Si un artefact était précédemment en possession d'un joueur, mais que personne n'a gagné l'enchère pour le récupérer, l'ancien propriétaire doit temporairement le retirer du jeu. Cet artefact ne sera pas en jeu pour l'âge suivant.

Chaque artefact fournit à son propriétaire la capacité spéciale décrite sur la carte, qui peut être utilisée autant de fois que le jour le souhaite (quand la possibilité se présente), tant que le joueur reste le propriétaire de la carte. L'effet est similaire à une carte royaume de type instantané (cf. **Cartes Instantanées**, page 21), sauf que l'artefact n'est pas défaussé après usage.

Une fois les artefacts assignés, on donne la carte **bonus Conan** au joueur qui a le moins de points empire. En cas d'égalité, on le donne au joueur qui a le moins de pions aventure. S'il y a toujours égalité, personne ne reçoit cette carte.

EXEMPLE: dans une partie à 3 joueurs, l'Aquilonie décide de miser pour l'Épée d'Atlantis, et prend en main ses trois pions aventure monstres. Turan veut le Cœur de Tammuz, et prend en main ses deux pions aventure femmes. Stygie veut également l'Épée d'Atlantis, et prend en main ses deux pions aventure monstres. Chaque joueur révèle ses pions. L'Aquilonie, avec les valeurs 1, 1, et 2, a un total de 4 en monstres. Le Turan, avec 2 et 2, a un total de 4 en femmes. La Stygie, avec 3 et 2, a un total de 5 en monstres. Le Turan, qui est seul pour cette mise, prend le Cœur. La Stygie prend l'Épée, car son total est plus fort que celui d'Aquilonie. La Couronne du Cobra n'est pas assignée et ne sera pas en jeu pour l'âge suivant.

Enfin, la carte bonus Conan est assignée au joueur turanien, qui a 0 points d'empire, ce qui est plus faible que les autres joueurs.

Préparer le Paquet Aventure

Avant qu'un nouvel âge ne commence, on doit préparer un nouveau paquet aventure :

- On pioche 4 cartes aventure que l'on mélange pour former un nouveau paquet.
- On révèle la 1ère carte et on la place face visible sur la case appropriée du plateau.
- On forme l'échelle aventure en piochant et en plaçant un nombre de pions aventure comme indiqué par la carte révélée.
- On mise pour décider quel joueur prend le rôle du joueur Conan dans la première aventure (en suivant les règles de la première mise).

Puis le jeu reprend là où il avait été interrompu, avec le tour du joueur qui a le pion premier joueur.

Réactiver les Cartes

Toutes les cartes permanentes en jeu sont automatiquement réactivées (remises d'aplomb). On peut à nouveau les utiliser.

COMMENT GAGNER

Pour gagner la partie, vous devez acquérir de la gloire pour votre royaume et pour vous-même par différentes manières.

Le principal indicateur de succès est votre score en **points d'empire**, que l'on gagne principalement avec les conflits militaires. Il est important que votre royaume réalise des **objectifs**, qui donnent des points empire supplémentaires. C'est souvent ce qui fait la différence entre la défaite et la victoire.

Il est également important de bien gérer le rôle de Conan pour gagner des **pions aventure**.

Parfois, vous arriverez à couronner **Conan à la tête de votre royaume**: cela donne un bonus conséquent à votre royaume, car il entrera dans l'Âge de Conan sous le règne du puissant héros barbare.

Enfin, des **bonus de points empire** sont donnés aux royaumes les plus riches en or et à ceux qui ont écrasé le plus d'ennemis (règle "Crom, compte les morts !").

Après avoir pris en compte tous ces éléments et noté les points d'empire, le joueur qui en la plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de pions aventure (la valeur n'a pas d'importance) est le vainqueur.

FIN DU JEU

Le jeu se termine de deux façons :

- à la fin du 3^{ème} âge, quand la 4^{ème} aventure est accomplie, le jeu est terminé à la fin tour du joueur actuel.
- À la fin d'une aventure du 3^{ème} âge (y compris la dernière), le jeu est terminé si un joueur essaye (qu'il réussisse ou non) de couronner Conan à la tête de son royaume (cf. **Couronnement de Conan**).

COURONNEMENT DE CONAN

Lors du troisième âge, le joueur Conan actuel peut essayer d'installer Conan comme chef de son royaume.

Si, à la fin du tour où l'aventure actuelle a été conclue, Conan est dans la province de départ du joueur Conan, celui-ci peut déclarer qu'il tente de couronner Conan. On peut le faire que l'aventure ait été conclue par la pioche du dernier pion aventure par le joueur Conan ou par un autre joueur utilisant un dé cour + Conan.

Le joueur Conan doit annoncer sa tentative de couronner Conan avant que la nouvelle carte aventure ne soit révélée (ou avant le début du décompte de fin de partie s'il s'agit de la dernière carte aventure).

Si le joueur Conan n'essaye pas de couronner Conan quand l'aventure est terminée, et que le paquet aventure n'est pas vide, on pioche une nouvelle carte et on fait normalement une nouvelle enchère pour désigner le joueur Conan.

La tentative de couronner Conan se fait ainsi :

- le joueur Conan annonce une catégorie de pions aventure (monstres, trésors, ou femmes) ;
- tous les joueurs doivent révéler leurs pions de cette catégorie ;
- chaque joueur additionne la valeur des pions révélés.

Si le joueur Conan a le plus fort total, il a **réussi** à couronner Conan à la tête de son royaume. Il recevra un bonus de +3 à son score de points d'empire et sera le seul à pouvoir recevoir le bonus de majorité pour les pions aventure (voir **Décompte Final**).

Si un autre joueur est à égalité avec le joueur Conan (ou est plus fort) pour le type de pions choisis, la tentative a **échoué**. Le joueur Conan est éliminé du jeu et il ne participera pas au décompte final.

Dans les deux cas, le jeu est terminé.

Décompte Final

Que le jeu soit fini à cause d'une tentative de couronnement de Conan, ou parce que le jeu a atteint la fin du troisième âge, tous les joueurs calculent leurs points pour déterminer le gagnant.

Tout d'abord, il faut **résoudre les pillages**, comme on le fait lors de la phase de changement d'âge, en appliquant la pénalité d'un point d'empire pour chaque pion pillard dans une province contrôlée par un joueur, à moins que ce joueur ne défasse une unité militaire de cette province pour retirer les pillards. On ajuste les points d'empire en conséquence.

Puis :

- Chaque joueur reçoit autant de **pions or** que la valeur de chaque province où il a une **tour** ou une **cité**.
- Chaque joueur reçoit autant de **points d'empire** que la valeur de chaque province où il a un **fort** ou une **cité**. On ajuste les points d'empire en conséquence.
- Les **Objectifs** sont marqués, selon leur réussite. On ajuste les points d'empire en conséquence.

Après avoir pris en compte ces scores, on calcule les **bonus** suivants et on ajuste les points d'empire en conséquence. Dans la plupart des cas, quand il y a une égalité entre plusieurs joueurs pour la plus forte valeur, chacun d'eux reçoit le bonus indiqué dans la colonne "En cas d'égalité".

VICTOIRE

RÉSUMÉ

- Le jeu se termine à la fin du troisième âge, ou quand un joueur tente de couronner Conan.
- Seul le joueur Conan peut tenter de couronner Conan, et uniquement si Conan est dans sa province de départ à la fin d'une aventure.
- La tentative est réussie si le joueur Conan a le plus fort total de valeurs de pions aventure dans la catégorie de son choix.
- Chaque joueur collecte autant **d'or** que la valeur des provinces où il a une tour ou une **cité**.
- Chaque joueur ajoute autant de **points empire** que la valeur des provinces où il a un fort ou une cité.
- Chaque joueur marque les points des **objectifs** qu'il a accomplis.
- Le score final est calculé en ajoutant les bonus suivants à son score actuel sur l'échelle de points d'empire :
 - +3 pour le joueur qui a réussi à couronner Conan
 - +3 pour le joueur ayant le plus d'or (Royaume le plus riche) – +1 en cas d'égalité
 - +3 pour le joueur avec le plus de pions "Crom" (Crom, Compte les morts !) – +1 en cas d'égalité
 - +5 pour le joueur avec la plus forte valeur de pions aventure dans chaque catégorie (à moins qu'un autre joueur n'ait réussi à couronner Conan) – +2 en cas d'égalité
- Le joueur avec le plus de points d'empire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de pions aventure l'emporte.

Bonus de Points Empires	Le Plus Fort	En Cas d'Égalité
Royaume le plus riche	+3	+1
Crom, compte les morts !	+3	+1
Couronnement de Conan	+3	–
Majorité en pions Aventure	+5 pour chaque catégorie	+2 pour chaque catégorie

- **Royaume le plus riche** : le joueur ayant le plus d'or reçoit ce bonus.
- **Crom, compte les morts !** : le joueur ayant le plus de pions **Crom, compte les morts !** reçoit ce bonus (ces pions sont gagnés quand on gagne un siège ou une bataille contre un autre joueur – cf. **Conflit Militaire**, page 27).
- **Couronnement de Conan** : le joueur qui réussit à couronner Conan à la tête de son royaume reçoit ce bonus. De plus, seul ce joueur pourra avoir le bonus de majorité pour les pions aventure.
- **Majorité de pions Aventure** : le joueur avec le plus fort total de valeurs de pions aventure dans chacune des trois catégories (monstres, trésors, femmes) reçoit ce bonus. Ce bonus est accordé pour chaque catégorie de pions aventure, soit jusqu'à 15 points. **IMPORTANT** : si le jeu s'arrête parce qu'un joueur a réussi à couronner Conan, seul ce joueur peut récupérer ce bonus de majorité pour les pions aventure. Tout autre joueur qui aurait dû recevoir ce bonus, ne gagne rien.

EXEMPLE: le jeu s'est terminé avec la fin du troisième âge (personne n'a tenté de couronner Conan). Et c'est l'heure du décompte final. Le joueur aquilonien additionne les valeurs de ses pions aventure : soit 15, 12, 8 pour respectivement les monstres, trésors et femmes. Le joueur turanien a lui 12, 12, et 11. Enfin, le joueur stygien a 13, 10, et 12.

L'Aquilonie a le plus fort total (15) de monstres. Il y a une égalité (12) entre l'Aquilonie et le Turan pour les trésors. La Stygie a le plus fort total (12) de femmes. L'Aquilonie reçoit un bonus de 7 points d'empire (5 + 2). La Stygie a un bonus de 5, et le Turan un bonus de 2.

Important ! Dans l'éventualité où le jeu s'arrêterait car un joueur aurait couronné Conan, seul ce joueur pourra se voir accorder les bonus de majorité en pions aventure. Tous les autres joueurs qui auraient pu profiter de tels bonus ne les recevront pas.

EXEMPLE: : si dans l'exemple précédent, le joueur aquilonien avait réussi à couronner Conan, il serait le seul à recevoir ces bonus. Il aurait donc reçu un bonus de 7, plus les 3 points du couronnement. Les autres joueurs n'auraient pas reçu les bonus des pions aventure.

Le joueur avec le plus fort total de points d'empire après le décompte est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de pions aventure l'emporte.

MÉCANISMES FONDAMENTAUX

CONFLITS

Dans **Age of Conan**, vous allez tenter d'augmenter la puissance et l'influence de votre royaume à travers deux types de **conflits** : Les **conflits d'intrigues** qui utiliseront vos **émissaires**, et les **conflits militaires** qui utiliseront vos **armées**.

Un conflit d'intrigue est toujours dirigé contre une province, tandis qu'un conflit militaire peut être dirigé contre une province ou contre l'armée d'un autre joueur.

Le mécanisme du conflit d'intrigue est décrit dans la section **Actions d'intrigues** (cf. page 25) et le conflit militaire dans la section **Actions Militaires** (cf. page 27). Nous expliquons ici les mécanismes généraux qui régissent ces conflits.

Tous les conflits comprennent un **attaquant** (le joueur dont c'est le tour, celui qui initie le conflit), et un **défenseur** qui peut être un autre joueur ou une province neutre. Lorsque le défenseur est une province neutre, incontrôlée, le joueur à la gauche de l'attaquant s'occupe de la gérer pour tous les lancers de dés et autres décisions qui pourraient être prises..

Le Dé de Conflit

Les conflits sont résolus en lançant des **dés de conflit**, des dés spéciaux représentant les symboles suivants :

Icône	Résultat
	Coup : ce résultat compte toujours comme un succès.
	Coup + Conan : ce résultat compte comme un succès pour un joueur qui n'est pas Conan, ou deux succès pour le joueur Conan, s'il est présent.
	Coup (Attaquant) : ce résultat ne compte comme un succès que pour l'attaquant.
	Bouclier : ce résultat est généralement un échec, sauf si l'effet d'une carte ou d'une règle spéciale ne le transforme en succès.
	Hache : ce résultat est généralement un échec, sauf si l'effet d'une carte ou d'une règle spéciale ne le transforme en succès.
	Raté (face blanche) : ce résultat est toujours un échec.

L'attaquant et le défenseur lancent chacun autant de dés de conflit que leur **force**, jusqu'à un maximum de cinq dés. Le calcul de la force est expliqué plus loin – généralement, la force dépend du nombre d'émissaires et de provinces contrôlées adjacents dans un conflit d'intrigues, et d'unités militaires dans un conflit militaire.

Normalement, le nombre maximum de dés que l'on puisse lancer dans un conflit est de cinq – on peut lancer jusqu'à six dés si une carte ou une règle spéciale le permet.

L'attaquant lance les dés en premier, suivi du défenseur.

Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, il remporte le conflit. S'il obtient autant ou moins de succès que le défenseur, c'est ce dernier qui gagne.

EXEMPLE: *l'attaquant lance trois dés et obtient ces symboles :*



L'attaquant n'a joué aucune carte, donc la Hache ne compte pas comme succès et il obtient deux réussites.

Le défenseur lance deux dés et obtient



C'est à dire un seul succès : l'attaquant a gagné.

Jouer des cartes Stratégie

Lorsque vous êtes impliqué dans un conflit (c'est à dire que le conflit concerne vos émissaires, vos armées ou une province que vous contrôlez), vous pouvez décider de jouer une **carte Stratégie avant** que vous et votre adversaire ne lanciez les **dés**.

L'attaquant doit déclarer en premier s'il souhaite jouer une carte et la place face cachée sur la table avant que le défenseur décide s'il fait de même.

L'utilisation de cartes Stratégie est normalement limitée par les symboles sur les cartes, à des provinces dans des zones spécifiques (conflits d'intrigues) ou à certains types de terrains (conflits militaires). Les cartes Stratégie servent à transformer certains symboles d'échec (bouclier ou hache) en succès. Cf. **Cartes Stratégie**, page 22 pour plus de précisions.

NOTE: dans un conflit, si le défenseur est une **province neutre**, le joueur qui lance les dés pour elle ne peut pas jouer de carte Stratégie.

EXEMPLE: *dans l'exemple ci-dessus, si le défenseur avait, avant de lancer les dés, joué une carte Stratégie lui permettant de transformer le BOUCLIER en succès, il aurait obtenu une égalité à deux succès et aurait donc gagné le conflit.*

Utiliser des pions Sorcellerie

Lorsque vous êtes impliqué dans un conflit (c'est à dire que le conflit concerne vos émissaires, vos unités militaires ou une province que vous contrôlez), vous pouvez décider de jouer un **pion Sorcellerie** immédiatement **après** avoir vu le résultat de votre jet de dés. L'utilisation d'un pion Sorcellerie vous permet de relancer **tous les dés** que vous utilisez pour ce conflit : vous ne pouvez pas en garder quelques uns et relancer les autres.

Les modificateurs qui modifiaient les résultats de votre premier jet de dés font toujours effet si vous décidez de les relancer (par exemple, si vous avez joué une carte Royaume ou Stratégie pour influencer le lancer de dés, vous bénéficiez toujours de son bonus).

Un joueur ne peut utiliser qu'un seul pion Sorcellerie durant un conflit, et ne peut donc pas relancer plus d'une fois les dés.

NOTE: dans un conflit, si le défenseur est une **province neutre**, le joueur qui lance les dés pour elle ne peut pas jouer de pion Sorcellerie.

EXEMPLE: dans l'exemple ci-dessus, lorsque le défenseur voit que son jet de dés est moins bon que celui de l'attaquant, il décide de dépenser un pion Sorcellerie pour relancer. Cette fois-ci, il obtient deux coups.



Le défenseur a maintenant autant de succès que l'attaquant et remporte donc le conflit. Notez que dans ce cas l'attaquant n'a pas la possibilité de jouer un pion Sorcellerie pour relancer les dés : la décision de relancer les dés doit être prise immédiatement après avoir vu son propre résultat, pas après le résultat du défenseur.

Jouer des cartes Royaume

Lorsque vous êtes impliqué dans un conflit (c'est à dire que le conflit concerne vos émissaires, vos unités militaires ou une province que vous contrôlez), vous pouvez décider de jouer une ou plusieurs **cartes Royaume** : que ce soit une carte Instantanée de votre main, ou les effets d'une carte Permanente déjà en jeu.

Notez que certaines cartes royaume, en fonction de leur texte, peuvent être utilisées à n'importe quel moment durant un conflit. Vous ne pouvez toutefois pas "revenir en arrière" et modifier une partie du conflit qui a déjà été résolue (par exemple, vous ne pouvez pas demander à l'attaquant de relancer les dés si vous avez lancé les votre en tant que défenseur).

EXEMPLE: Le Turan lance un conflit d'intrigues pour faire de la province neutre de Khauran son alliée. Le Turan, qui a une force de 3 pour ce conflit, lance ses dés et obtient 1 coup et 2 échecs. Le joueur stygien lance les dés pour la province de Khauran : il obtient 2 succès avec ses 3 dés et la tentative de Turan se solde par un échec. Le joueur de turanien réalise un peu tard qu'il a en jeu la carte Veziz Shah, qui lui permet de relancer deux dés lors d'un conflit d'intrigues. Il est malheureusement trop tard pour l'utiliser – le défenseur a déjà lancé ses dés, le jet de l'attaquant ne peut donc plus être modifié !

Conan dans un Conflit

La présence de Conan dans une province où a lieu un conflit a une influence sur celui-ci. Son influence est différente selon que c'est le tour du joueur Conan ou le tour d'un autre joueur.

Le Joueur Conan

Si Conan est dans une province et que n'importe quel type de conflit dans lequel il est attaquant ou défenseur s'y déclenche, **le joueur Conan lance un dé supplémentaire** jusqu'à un maximum de six dés. En plus, il compte tous les résultats **CONAN** comme des succès (c'est à dire que la face **COUP + CONAN** équivaut à deux succès).

EXEMPLE: L'Aquilonie, le joueur Conan actuel, lance un conflit militaire dans la terre sauvage Pictes. Il y a 5 unités militaires et Conan. Grâce à la présence de Conan, il lance 6 dés au lieu de 5. Il obtient un :



Il a donc 4 succès (un pour le COUP, un pour le COUP (ATTAQUANT), deux pour COUP + CONAN. Les Pictes n'ont que 3 succès. La présence de Conan a donc transformé la campagne en succès...

Conan dans une Province Neutre

Si Conan se trouve dans une **province neutre** et que n'importe quel type de conflit s'y déclenche **avec un attaquant qui n'est pas Conan**, le **défenseur** (le joueur qui lance les dés pour la province neutre) **lance un dé de conflit supplémentaire**, jusqu'à un maximum de **six dés**. En plus, il compte tous les résultats **CONAN** comme des succès (c'est à dire que la face **COUP + CONAN** équivaut à deux succès).

NOTE: si Conan se trouve dans une province neutre où s'affrontent deux armées de joueurs qui ne sont pas des joueurs Conan, il n'aidera aucune des deux forces en présence.

CARTES ROYAUME ET STRATÉGIE

Dans le jeu, il y a deux types de cartes qui donnent aux joueurs des capacités spéciales et la possibilité de modifier le résultat d'un conflit : les cartes **royaume**, divisées en quatre paquets correspondant à chaque royaume, et les cartes **stratégie** qui forment une seule pioche commune à tous les joueurs.



Aquilonie



Hyperborée



Stygie



Turan

Cartes Royaume

On pioche des cartes royaume en utilisant le dé Cour : vous pouvez piocher une carte royaume et une carte stratégie pour chaque action de Cour. Vous pouvez également en acheter en dépensant de l'or durant un changement d'âge : pour 2 pions or, vous pouvez piocher une carte royaume et une carte stratégie.

À n'importe quel moment de la partie, si votre paquet royaume est vide, mélangez les cartes défaussées pour reformer votre pioche. Il existe trois sortes de cartes royaume différentes : **permanentes**, **événements** et **instantanées**.

Cartes Permanentes



Ces cartes représentent les personnages spéciaux, objets et troupes d'élite disponibles dans le royaume qui donnent au joueur une capacité pouvant être utilisée de nombreuses fois. Chaque carte permanente a un coût indiqué par la présence d'un nombre à côté du symbole or dans le coin inférieur droit de la carte.

- Lorsque vous commencez à poser un permanent sur la table depuis votre main, vous devez payer son coût (en or) pendant la phase de permanent de votre tour (c'est à dire avant que vous ne fassiez une action). Poser une carte n'est pas une action, vous pouvez donc ensuite choisir et effectuer votre action normalement. Vous pouvez poser plusieurs cartes permanentes en un seul tour, si vous avez assez d'or pour les payer.
- Lorsque vous mettez une carte en jeu, placez-la devant vous verticalement sur la table (pour montrer qu'elle est utilisable). Vous pouvez désormais l'utiliser en suivant les indications de son texte.
- Pour utiliser une carte permanente déjà en jeu, vous devez l'incliner sur le côté (pour indiquer qu'elle a été utilisée) et vous ne pourrez plus vous en servir avant qu'elle ait été réactivée. Lors des tours suivants, si vous voulez réactiver une carte durant votre phase de permanent, vous devez payer le coût en or indiqué sur la carte.
- Toutes les cartes permanentes sont **automatiquement réactivées durant une phase de changement d'âge**, sans dépense d'or.

Le moment et la façon d'utiliser une carte sont indiqués sur la carte elle-même.

EXEMPLE: *au début de son tour, le joueur aquilonien paye 2 pions or pour jouer de sa main la carte Archers Bossoniens. Plus tard, lors d'un conflit militaire, il utilise ses archers pour ajouter un succès à son total et incline sa carte pour se souvenir qu'elle a été utilisée. Lors d'un tour prochain, le joueur pourra payer 2 pions or pour réactiver sa carte en vue de réutiliser son effet.*

Cartes Événements



Les cartes Événements représentent des situations particulières ou des objets qui offrent des bonus uniques à votre royaume.

Vous avez besoin d'une action, généralement en utilisant le résultat d'un dé Cour, pour jouer une carte Événement. Vous ne pouvez donc les utiliser que durant votre tour. Suivez précisément les indications de la carte pour appliquer ses effets.

Les cartes Événements sont défaussées après utilisation.

Cartes Instantanées



Les cartes Instantanées n'ont ni coût en or, ni besoin du dé Cour pour être jouées.

Ces cartes peuvent être jouées au moment indiqué sur leur texte, et sont généralement jouées durant une action pour améliorer les capacités du joueur au cours de cette action.

CONFLITS

RÉSUMÉ

Chaque conflit entraîne la séquence d'étapes suivante :

- L'attaquant déclare s'il joue une carte Stratégie.
- Le défenseur déclare s'il joue une carte Stratégie.
- L'attaquant révèle sa carte (s'il en a joué une).
- Le défenseur révèle sa carte (s'il en a joué une).
- L'attaquant lance ses dés de conflit (et décide s'il veut jouer un pion Sorcellerie pour les relancer).
- Le défenseur lance ses dés de conflit (et décide s'il veut jouer un pion Sorcellerie pour les relancer).
- On compare le nombre de succès pour déterminer le vainqueur du conflit. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

NOTES:

- À n'importe quel moment durant cette séquence, les joueurs peuvent utiliser les effets d'une carte permanente royaume en jeu ou jouer une carte instantanée royaume dont le texte indique qu'elles peuvent être utilisées à ce moment.
- Lorsque Conan est présent lors d'un conflit dans lequel le joueur Conan est impliqué, ce dernier lance un dé supplémentaire (jusqu'à un maximum de six) et compte les résultats COUP + CONAN comme deux succès.
- Lorsque Conan est dans une province neutre attaquée par un autre joueur, le défenseur lance un dé supplémentaire (jusqu'à un maximum de six) et compte les résultats COUP + CONAN comme deux succès.



Vous pouvez jouer la plupart des instantanés durant votre tour. Certaines cartes qui doivent être utilisées lors de conflits d'intrigues ou militaires peuvent être utilisées en dehors de votre tour, mais vous devez être directement impliqué dans ce conflit pour les jouer. Comme toujours, suivez précisément le texte de la carte pour appliquer ses effets. Les cartes Instantanées sont défaussées après utilisation.

Cartes Stratégie



On pioche des cartes stratégie en utilisant le dé de Cour : vous pouvez piocher une carte stratégie et une carte royaume pour chaque action de Cour. Vous pouvez également en acheter en dépensant de l'or durant un changement d'âge : pour 2 pions or, vous pouvez piocher une carte stratégie et une carte royaume.

À n'importe quel moment de la partie, si le paquet stratégie est vide, mélangez les cartes défaussées pour reformer la pioche. Les cartes stratégie sont utilisées lors des conflits pour modifier les jets de dés et lors de l'enchère pour obtenir le rôle du joueur Conan. Un joueur ne peut jouer une carte stratégie pour influencer le résultat d'un conflit que s'il est l'attaquant ou le défenseur. Le conflit doit donc impliquer ses émissaires, ses unités militaires ou une province qu'il contrôle.

Les cartes stratégie sont défaussées après utilisation.

— Lors d'un **conflit militaire**, vous ne pouvez utiliser une carte stratégie que si son symbole de terrain correspond au terrain où a lieu le conflit. S'ils correspondent, les résultats de dés indiqués par la carte sont considérés comme des succès.

EXEMPLE: *l'armée aquilonienne*

fait une campagne en Ophir, sur la première étape de l'échelle de campagne. Le terrain est "plaines", donc en jouant la carte stratégie représentée, il peut compter les résultats HACHE ou BOUCLIER comme des succès.



— Lors d'un conflit d'intrigues, vous ne pouvez utiliser une carte stratégie que si le conflit a lieu dans la région indiquée par "2-4" sur la carte. Si la province est dans cette zone, les résultats de dés indiqués par la carte sont considérés comme des succès.

NOTE: dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez aussi utiliser les provinces situées dans la seconde zone indiquée sur la carte (marquée "2-3" avec une police plus petite). Le bonus ne compte pas dans cette zone lors d'une partie à quatre joueurs..

EXEMPLE: *le joueur turanien*

débute un conflit d'intrigues en Zamora, qui est à l'Est. Dans une partie à 4 joueurs, la carte stratégie représentée ne procure pas de bonus car elle ne s'applique qu'au Nord.

Cependant, dans une partie à 2 ou 3 joueurs, la carte s'applique aussi dans une province de l'Est, le joueur turanien pourrait compter un résultat BOUCLIER comme un succès.



LE RÔLE DE CONAN

Tout au long de sa vie, la présence héroïque de Conan le Cimmérien a façonné l'histoire des royaumes hyboriens. Dans le jeu, ceci est représenté par l'importance que prend Conan lorsqu'il est directement impliqué dans un conflit et aussi par l'influence de ses aventures sur les scores des joueurs.

Notez que cette section reprend des règles qu'on trouve ailleurs dans ce livret, rassemblées ici pour être facilement retrouvées.

Conan l'Aventurier

Les aventures de Conan sont légendaires. Le héros fit de longs périple pour vaincre de puissants ennemis, trouver de formidables reliques (souvent perdues dans la foulée) et d'immenses trésors (également vite perdus ou dépensés). Presque à chaque fois, il conquiert le cœur d'une femme – et parfois plus d'une ! - fut-elle une magnifique reine ou une redoutable sorcière.

Dans le jeu, les aventures de Conan sont régies par les cartes Aventure que l'on rassemble au début de chaque âge en un paquet Aventure.

Le paquet Aventure simule également le passage du temps, puisque chaque âge se termine lorsque le paquet est vide.

Lorsque vous révélez chaque carte Aventure, vous devez commencer par mettre en place l'échelle d'aventure en révélant le nombre de pions aventure (qui représentent monstres, trésors et femmes) indiqué par la carte. Les joueurs font ensuite une enchère qui suit la procédure suivante :

- Piocher une carte stratégie
- Jouer une carte stratégie de sa main
- Jouer un pion enchère

Le joueur avec le plus fort total devient le **joueur Conan** jusqu'à la fin de l'aventure (cf. **Première enchère pour Conan**, page 9, pour la règle d'enchère complète).

Au début de chacun de ses tours, le joueur Conan a le choix d'aider Conan à faire progresser son aventure (en le déplaçant vers sa province de destination), ou de déplacer librement Conan d'une province (généralement pour l'amener là où il pourra être utile au joueur dans un conflit).

Si le joueur fait progresser Conan vers sa destination, il récupère le pion le plus à gauche de l'échelle d'aventure, sinon, ce pion est défaussé..

Notez que si Conan est **déjà** dans la province contenant le pion destination, le joueur Conan ne prend le pion aventure que s'il **ne déplace pas** Conan.

Les joueurs qui ne sont pas Conan ont aussi la possibilité de récupérer des pions aventure et ainsi les priver du joueur Conan. Ils peuvent le faire en utilisant un dé Cour + Conan qui permet de récupérer un pion de l'échelle d'aventure.

À chaque fois qu'un joueur pioche un pion aventure, il a la possibilité de **P'échanger** immédiatement contre sa valeur en or ou en pions Sorcellerie. Cet échange doit être fait immédiatement : vous ne pouvez pas décider de garder le pion pour l'échanger plus tard.

Lorsque l'échelle est vide, l'aventure prend fin à la fin du tour du joueur en cours et on en commence alors une nouvelle.

Si l'aventure est réussie (si Conan a atteint la destination de l'aventure), le joueur Conan pioche un pion aventure secret en guise de bonus.

Si Conan n'a pas atteint sa destination, il est immédiatement envoyé là-bas mais l'aventure est ratée et il ne reçoit pas de pion bonus.

Les pions aventure récupérés par les joueurs sont très importants car ils sont utilisés entre les âges pour déterminer la propriété des trois artefacts (L'Épée d'Atlantis, la Couronne du Cobra et le Cœur de Tammuz), et à la fin de la partie pour donner un bonus au score de votre empire (cf. **Décompte Final**, page 17). Ils sont également indispensables pour avoir l'opportunité de couronner Conan comme seigneur de votre royaume (cf. **Le Roi Conan**, page 24).

Conan le Mercenaire

Presque tout sa vie, Conan fut employé comme mercenaire par la plupart des nations hyboriennes, se distinguant souvent des simples soldats jusqu'à être reconnu comme chef ou général. Où qu'il fut, sa valeur au combat, sa ruse et son courage lui permirent de changer le cours des événements pour gagner les batailles et sauver les royaumes d'une défaite annoncée.

Dans le jeu, ceci est représenté par les effets qu'apporte Conan aux **conflits** dans lesquels il est impliqué.

- À chaque fois que le joueur Conan lance les dés (comme attaquant ou comme défenseur) pour un conflit dans la province où se trouve Conan, il lance un dé supplémentaire et compte chaque résultat COUP + CONAN comme deux succès au lieu d'un.
- À chaque fois qu'un joueur qui n'est pas Conan attaque une province neutre où se trouve Conan, le défenseur lance un dé supplémentaire et compte chaque résultat COUP+CONAN comme deux succès au lieu d'un.

Conan le Pillard

Grâce à sa force de barbare, ses talents de meneur et son caractère impitoyable, Conan fut souvent amené à diriger d'une main de fer des équipages pirates et des hordes de brigands, harcelant et pillant sur une grande échelle, au point de devenir une menace militaire indépendante pour les royaumes.

Dans le jeu, ceci est représenté par le mécanisme du **pillage**.

À chaque fois que le joueur Conan utilise un dé Cour + Conan pour une action, il peut déplacer Conan vers n'importe quelle province adjacente à celle où il se trouve (en plus du mouvement de Conan que le joueur peut toujours effectuer au début de son tour).

Avant ou après ce mouvement (et même si Conan ne bouge pas), le joueur Conan peut aussi placer un **pion pillard** dans la province où se trouve Conan ou une province adjacente. La présence d'un pion pillard a deux effets distincts :

- Si au moins un pion pillard se trouve dans une **provinceneutre** et que la province est le défenseur dans un conflit d'intrigues ou militaire, on défausse un pion pillard et le défenseur compte chaque résultat HACHE comme un succès.

RÉSUMÉ DU RÔLE DE CONAN

RÉSUMÉ

Les aventures de Conan

- Les aventures de Conan sont simulées grâce au paquet aventure.
- À chaque fois qu'une aventure est révélée, l'échelle d'aventure est remplie et on fait une enchère pour le contrôle de Conan.
- Pour son enchère, chaque joueur pioche une carte stratégie, puis mise un pion enchère et une carte stratégie.
- Celui qui remporte l'enchère devient le joueur Conan.

Si vous êtes le joueur Conan

- Au début de votre tour, vous pouvez rapprocher Conan de la destination d'aventure et récupérer le premier pion aventure de l'échelle. Sinon, ce pion est défaussé.
- En utilisant le résultat d'un dé Cour + Conan, vous pouvez déplacer Conan et placer un pion pillard.
- Durant le dernier âge du jeu, le joueur Conan peut tenter de couronner Conan à la fin d'une aventure.
- La présence de Conan vous donne l'avantage d'un dé supplémentaire et de compter chaque symbole COUP + CONAN comme deux succès lors des conflits.

Si vous n'êtes pas le joueur Conan

- Vous pouvez utiliser le résultat d'un dé Cour + Conan pour récupérer le premier pion aventure de l'échelle.
- La présence de Conan dans une province neutre où vous créez un conflit vous désavantage en permettant au défenseur de lancer un dé supplémentaire et de compter chaque COUP + CONAN comme deux succès.

À la fin de la partie

- Durant le dernier âge du jeu, le joueur Conan peut tenter de couronner Conan.
- Conan doit être dans sa province de départ à la fin d'une aventure.
- Le joueur choisit une catégorie de pions aventure et les valeurs de ces pions pour chaque joueur sont révélées. Si son total est le plus fort, sa tentative est réussie.
- Que la tentative soit réussie ou non, la partie est terminée.



DES ACTIONS COUR+CONAN

RÉSUMÉ

Vous pouvez utiliser un dé **Cour + Conan** pour réaliser une des actions de Conan et une des actions de Cour décrites ci-dessous :

Conan

- Joueur Conan. Avant votre action de Cour vous pouvez déplacer Conan dans une région adjacente et/ou placer un pion pillard dans la province où se trouve Conan ou une province adjacente.
- **Autre joueur.** Avant votre action de Cour, vous pouvez récupérer le premier pion de la piste d'aventure.

Cour

- Piochez une carte du paquet royaume et une carte du paquet stratégie.
- Piochez deux cartes du paquet stratégie.
- Jouez une carte royaume événement de votre main qui indique "à jouer en utilisant un dé de Cour".



- S'il y a au moins un pion pillard dans une **province contrôlée par un joueur** (même sa province de départ) durant la phase de changement d'âge, le joueur qui contrôle la province a la possibilité de retirer une unité militaire de ses armées de la province pour défausser tous les pions pillard qui s'y trouvent. S'il décide de ne pas le faire, le joueur perd un point d'empire par pion pillard, puis ces pions sont défaussés (un joueur ne peut pas perdre plus de points d'empire que son total actuel). Ajustez l'échelle de points d'empire en conséquence.

Une fois les raids résolus pendant le changement d'âge, les pions pillard sont défaussés.

Le Roi Conan

L'ascension de Conan au sein des armées, des hordes de brigands et des flottes pirates ne furent que le prélude de son ascension vers son couronnement à la tête du plus grand royaume de son ère. Dans le jeu, à la fin de la partie, Conan peut également être couronné à la tête du royaume d'un des joueurs.

Lors du troisième âge, le joueur Conan a la possibilité - si Conan se trouve dans sa province de départ à la fin d'une aventure - d'essayer de couronner Conan à la tête de son royaume.

Ceci a pour effet de mettre immédiatement fin au jeu. On résout la tentative de couronnement puis on compte les scores des joueurs.

Pour réussir à couronner Conan seigneur de son royaume, le joueur Conan doit avoir obtenu la majorité dans une des trois catégories de pions aventure et estimer correctement dans quelle catégorie il est dominant (car il ne peut pas voir la valeur totale de pions récupérés par les autres joueurs).

Le joueur Conan déclare sa tentative de couronnement, choisit une catégorie de pions aventure, puis tous les joueurs révèlent tous leurs pions de cette catégorie et additionnent leurs valeurs.

Si le joueur Conan a estimé correctement et a un total plus fort que celui de tout autre joueur, Conan devient le seigneur de son royaume (cf. **Décompte Final**, page 17). Cela signifie que le joueur reçoit immédiatement un bonus de 3 points d'empire et qu'il est le seul à pouvoir recevoir le bonus de majorité des pions aventure. Il recevra au moins un autre bonus de +5 (pour la majorité de la catégorie qui lui a permis de se faire couronner), mais il peut recevoir jusqu'à +15 s'il détient la majorité dans chaque catégorie ! Les autres joueurs ne peuvent pas recevoir de bonus de majorité pour leurs pions aventure.

Si le joueur Conan se trompe dans son estimation et que son total est égal ou inférieur à celui d'un autre joueur, il ne peut pas participer au dernier décompte de points (son score final est de zéro). Conan a sûrement renversé le dirigeant de son royaume avant de repartir pour une autre aventure, abandonnant la tête du tyran sur les marches de son palais...

ACTIONS DES DÉS DESTIN

La majeure partie de chaque tour consiste à choisir un dé du destin, à l'utiliser puis à le retirer de la réserve du destin. En fonction du résultat du dé, vous pouvez effectuer différentes actions.



L'ACTION COUR + CONAN

Lorsque vous choisissez d'utiliser le résultat **Cour + Conan**, vous avez la possibilité d'utiliser Conan à votre avantage et celle de piocher ou de jouer des cartes.

L'Action Conan

En plus de l'action de Cour elle-même, le dé Cour + Conan vous donne la possibilité d'utiliser Conan. Cette utilisation diffère selon que vous êtes le joueur Conan ou non.

L'Action Conan pour le Joueur Conan

Lorsque le joueur Conan choisit le dé Cour + Conan, il peut faire les deux choses suivantes, dans n'importe quelle ordre, avant son action de Cour :

- Il peut déplacer Conan dans une province adjacente à celle où il se trouve.
- Il peut placer un pion pillard dans la province où se trouve Conan ou dans une province adjacente.

L'Action Conan pour les autres joueurs

Lorsqu'un joueur qui n'est pas Conan choisit le dé Cour + Conan, avant son action de cour, il peut récupérer le premier pion sur la piste d'aventure.

Si le joueur prend le dernier pion de la piste, l'aventure prend fin à la fin du tour en cours. On pioche une nouvelle aventure et on fait une enchère pour déterminer le joueur Conan (ou on change d'âge s'il n'y a plus de carte dans le paquet aventure).



Action de Cour:

Piocher des Cartes

L'action de Cour sert principalement à **piocher des cartes**. Lorsque vous utilisez une action de Cour, vous pouvez **piocher deux cartes stratégie** ou **une carte royaume et une carte stratégie**.

Si un paquet est vide, mélangez sa défausse pour le reformer.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes royaume ou stratégie que vous pouvez avoir en main.



Action de Cour:

Jouer une carte Événement

L'autre possibilité d'utilisation d'une action de Cour est de **jouer une carte royaume événement**. Comme indiqué sur les cartes en question, les jouer nécessite d'utiliser une action de Cour. Donc, si vous utilisez votre action de Cour pour jouer une carte, vous ne pourrez pas piocher de cartes pour cette action.



L'ACTION INTRIGUE

Lorsque vous choisissez l'action Intrigue, vous pouvez soit recruter, soit déplacer et utiliser vos émissaires.

L'utilisation d'émissaires est indispensable pour faire des alliances et créer des états vassaux en usant de diplomatie et de subtilité plutôt que de campagnes militaires. Vous pouvez également utiliser vos émissaires pour établir des liaisons commerciales, chasser des trésors, voler et intriguer – en termes de jeu, récupérer de l'or pour votre royaume.

Recruter des Émissaires

Vous pouvez utiliser une action d'Intrigue **pour mettre en jeu un de vos émissaires** si vous en avez moins de six. Prenez un de vos émissaires qui n'est pas encore sur le plateau et placez-le dans une province amie.

NOTE: il n'y a pas de limite au nombre d'émissaires qui peuvent se trouver en même temps dans une province.

Utiliser les Émissaires

Au lieu de recruter un émissaire, vous pouvez utiliser une action d'intrigue pour **déplacer deux de vos émissaires** ou pour **déplacer un émissaire puis utiliser un émissaire** (soit pour déclencher un conflit d'intrigues, soit pour collecter de l'or).

Lorsque vous déplacez un émissaire, vous pouvez lui faire traverser des provinces amies ou **qui contiennent déjà** des émissaires vous appartenant. Le déplacement de l'émissaire doit s'arrêter lorsqu'il entre dans une province **qui ne répond pas** aux conditions décrites ci-dessus.

LE CONFLIT D'INTRIGUES

Objectifs d'un Conflit d'Intrigues

- Vous pouvez initier un conflit d'intrigues dans une province **neutre** pour essayer de faire de cette province un **allié** de votre royaume (que l'on marque en y construisant une tour).
- Vous pouvez initier un conflit d'intrigues dans une province déjà **alliée à un autre joueur** pour tenter d'annuler cette alliance (en retirant la tour adverse).

Vous ne pouvez **jamais** tenter un conflit d'intrigues dans une province contenant un fort ou une **cité** adverse, une **armée** ennemie, ou qui est soit une **province sauvage** soit une **province de départ**.

Utiliser des Cartes et la Sorcellerie

Si un conflit est initié pour annuler une alliance, le joueur contrôlant actuellement la province est le défenseur, et il peut utiliser des cartes stratégie, royaume, et des pions sorcellerie.

Aucun joueur ne peut utiliser de cartes ou la sorcellerie dans un conflit contre une province neutre, à l'exception de l'attaquant.

N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser une carte stratégie qui si la zone indiquée sur la carte correspond à la zone où se trouve la province contestée. Dans une partie à 4 joueurs, on ne prend en compte que la zone principale. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, on prend en compte la zone principale et la secondaire.

Déterminer la Force de l'Attaquant et du Défenseur

La **force de l'attaquant** dans un conflit d'intrigues est égale à **un** plus le nombre de **provinces** adjacentes à la province contestée qui sont **amies** ou qui ont un **émissaire ami**.

EXEMPLE: le joueur turanien a un émissaire en Koth, un autre en Zamora, et il contrôle bien évidemment Turan. Il veut initier un conflit d'intrigues en Zamora, ce qui veut dire qu'il a une force d'attaque de 3: un, plus un pour la présence de l'émissaire en Koth (qui est adjacent à Zamora), plus un pour le contrôle de Turan (qui est aussi adjacent à Zamora).

La **force du défenseur** varie selon si le conflit d'intrigues est lancé pour faire une alliance dans une province neutre, ou pour annuler une alliance ennemie.

- **Faire une alliance** : la force du défenseur est égale à la valeur de la province.
- **Annuler une alliance ennemie** : la force du défenseur est égale à la **valeur de la province, plus un**.

EXEMPLE: Zamora a normalement une valeur de 4, donc la force du défenseur pour le conflit d'intrigues initié par le Turan est de 4. Si Zamora devient un allié de Turan, elle aura une force de 5 lors de conflits ultérieurs quand un autre joueur essaiera d'annuler cette allégeance.

Issues d'un Conflit d'Intrigues

- Si le jet de l'attaquant est réussi
 - si le conflit a été initié pour établir une alliance avec une province neutre, on **retire** l'émissaire et on place une **tour** du joueur attaquant dans la province. Le joueur attaquant reçoit



EXEMPLE: Au début de la partie, le joueur turanien utilise un dé d'Intrigue pour déplacer deux émissaires. Le premier émissaire va de Turan en Zamora et doit s'arrêter dans cette province qui n'est pas amie. Le second émissaire, qui part également de Turan, passe par Zamora qui contient maintenant un émissaire du joueur et continue à se déplacer jusqu'en Koth où il doit s'arrêter, puisque cette province n'est pas amie et n'abrite pas un de ses émissaires.

NOTE: vous pouvez entrer dans la province de départ d'un autre joueur avec un de vos émissaires, mais vous ne pouvez en aucun cas y déclencher un conflit d'intrigues ou y collecter de l'or.

Collecter de l'Or avec un Émissaire

Si vous décidez de ne déplacer qu'un seul émissaire (ou aucun) avec votre action d'intrigue, vous pouvez ensuite décider d'utiliser un émissaire pour **collecter de l'or** (en partant à l'aventure pour votre compte, en utilisant ses compétences diplomatiques pour établir des relations commerciales, etc.)

Pour collecter de l'or, l'émissaire doit se trouver dans une province contrôlée par un autre joueur (à l'exception des provinces de départ).

Vous retirez votre émissaire du plateau pour recevoir immédiatement de l'or pour un montant égal à la valeur de la province.

Initier un conflit d'intrigues avec un émissaire

Au lieu de collecter de l'or, si vous décidez de ne déplacer qu'un seul émissaire (ou aucun) avec votre action d'intrigue, vous pouvez décider d'utiliser un émissaire pour initier un **conflit d'intrigues** (cf. **Conflit d'Intrigues**, ci-dessous). Un de vos émissaires doit se trouver dans la province où vous voulez initier ce conflit.

Toutes les règles générales relatives aux conflits expliquées auparavant (cf. **Conflits**, page 19) s'appliquent aux conflits d'intrigues, de même que les règles particulières décrites ci-dessous.

- immédiatement autant de pions d'or que la valeur de la province, qui est maintenant considérée comme un allié.
- si le conflit a été initié pour annuler une alliance ennemie, on **retire** la tour adverse et on **laisse** l'émissaire dans la province. La province est maintenant considérée comme étant neutre.
- Si le jet de l'attaquant est **raté**
 - si le conflit a été initié pour établir une alliance avec une province neutre, on **laisse** l'émissaire dans la province.
 - si le conflit a été initié pour annuler une alliance ennemie, on **retire** l'émissaire.



L'ACTION MILITAIRE

Quand vous choisissez l'action **militaire**, vous pouvez construire ou déplacer et utiliser vos unités militaires pour assujettir par la force les territoires neutres plus faibles et combattre les armées des autres joueurs.

Construire des Unités Militaires

Vous pouvez utiliser une action militaire pour mettre en jeu une ou deux unités militaires qui ne sont pas actuellement sur le plateau de jeu et si vous en avez moins de 18 en jeu. Ces deux unités doivent être placées sur des provinces amies différentes. Vous ne pourrez placer qu'une seule unité si vous contrôlez seulement votre province de départ ou si vous n'avez plus assez d'unités disponibles.

NOTE: il ne peut pas y avoir plus de 5 **unités militaires** appartenant à un même joueur dans une province. Les provinces de départ n'ont pas cette limite, et peuvent contenir n'importe quel nombre d'unités militaires amies.

Toutes les **unités militaires** présentes dans une province sont appelées une **armée**.

Déplacer et Utiliser des Armées

Au lieu de construire des unités, vous pouvez utiliser une action militaire pour :

- **redéployer** deux de vos armées, ou
- **redéployer** une armée puis faire une **attaque**.

Quand vous **redéployez** une armée, vous pouvez déplacer une ou plusieurs unités militaires qui sont dans la même province vers une province adjacente amie.

Après avoir redéployé une armée, vous devez respecter la limite de cinq unités militaires dans une province. Si vous terminez avec plus de 5 unités dans la même province, vous devez retirer les unités en excès.

Quand vous **attaquez** avec une armée, vous pouvez déplacer une ou plusieurs de vos unités militaires qui sont dans la même province vers une province adjacente neutre ou ennemie, pour initier un **conflit militaire** (cf. **Conflit Militaire**, plus loin). Vous pouvez aussi initier conflit militaire, sans faire de déplacement, avec une armée qui est déjà engagée dans une campagne dans une province neutre (voir plus loin).



L'ACTION D'INTRIGUE

RÉSUMÉ

Vous pouvez utiliser un dé d'intrigue pour faire une des actions suivantes :

- *Déplacer* deux émissaires.
- *Déplacer un émissaire et commencer un conflit* d'intrigues dans une province neutre ou ennemie contenant un de vos émissaires.
- *Déplacer un émissaire et collecter de l'or* dans une province neutre ou ennemie contenant un de vos émissaires, en retirant l'émissaire.
- *Construire* un émissaire dans une province amie.

LE CONFLIT D'INTRIGUES

RÉSUMÉ

- On fait un conflit d'intrigues pour :
 - faire d'une province neutre un allié, ou
 - rendre à nouveau neutre une province alliée à un autre joueur.
- **Force de l'attaquant** : 1 + provinces adjacentes amies ou avec un émissaire.
- **Force du défenseur** : valeur de la province (+1 si la province est ennemie).
- **Attaquant vainqueur** :
 - Province neutre : on retire l'émissaire et on place une tour. On collecte autant d'or que la valeur de la province.
 - Province ennemie : on retire la tour adverse, et on laisse son émissaire.
- **Défenseur vainqueur** :
 - Province neutre : on laisse l'émissaire sur place.
 - Province ennemie : on retire l'émissaire.



Provinces Sauvages : certaines provinces ont un symbole spécial à côté de leur valeur. Ces provinces, appelées "sauvages", sont farouchement indépendantes, et ne signent jamais de traités, ni d'alliances avec les royaumes des joueurs. On ne peut donc jamais tenter un conflit d'intrigues dans ces provinces.



EXEMPLE: le joueur aquilonien, lors d'un tour précédent, a commencé une campagne en Argos, et a une armée de 3 unités sur la 2ème étape de l'échelle de campagne d'Argos. Il a aussi une armée de 2 unités en Aquilonie, et une armée de 4 unités en Ophir, qui a été assujettie précédemment. Avec une action militaire, il pourrait réarranger ses troupes de différentes façons pour continuer sa campagne en Argos :

❶ Il peut redéployer une de ses unités dans l'armée de 2 d'Aquilonie vers Ophir, pour y créer une armée de 5 unités. Puis il pourrait initier un conflit en Argos avec l'armée qui s'y trouve.

❷ Il peut redéployer 3 de ses unités de l'armée d'Ophir vers l'Aquilonie, pour y créer une armée de 5 unités. Il peut ensuite déplacer deux des unités de l'armée d'Aquilonie vers Argos, pour créer une armée en campagne de 5 unités.

Ce déplacement compterait comme une attaque, et non un redéploiement, car Argos n'est pas une province amie. Il peut alors continuer sa campagne en Argos.

❸ Il pourrait renoncer à se redéployer, et juste attaquer Argos en déplaçant l'armée de 2 unités d'Aquilonie vers Argos (pour y créer une armée de 5 unités), et alors continuer la campagne pour assujettir ce royaume.

Il finit par choisir cette troisième option.

LE CONFLIT MILITAIRE

Vous pouvez initier un conflit militaire en entrant dans une province neutre ou ennemie avec une de vos armées, ou si vous avez déjà une armée en campagne dans une province neutre.

NOTE: vous ne pouvez jamais entrer avec vos armées, et y commencer un conflit militaire, dans la province de départ d'un autre joueur.

Objectifs d'un Conflit Militaire

Il y a trois types de conflits militaires :

- Une armée attaquant une province **neutre** peut commencer ou continuer une **campagne** pour l'assujettir.
- Une armée attaquant une province contrôlée par un autre joueur (contenant une tour, un fort, ou une cité adverse), avec ou sans armée ennemie, doit faire un **siège**.
- Une armée attaquant une province neutre contenant une armée adverse en campagne doit livrer une **bataille**.

Toutes les règles générales pour les conflits expliquées précédemment (cf. **Conflits**, page 19) s'appliquent aux trois types de conflits militaires, ainsi que les règles spécifiques indiquées ici.

CAMPAGNES

Quand une armée attaque une province **neutre**, et qu'il ne s'y trouve pas d'unités ennemies, une campagne commence. une **campagne** représente une série d'attaques pour assujettir la province.

Chaque province a une **échelle de campagne**, représentée par une série de symboles, chacun montrant un différent **type de terrain**, décrivant la série de rounds que l'armée doit accomplir pour battre l'armée de cette province.

Quand une armée commence une campagne, on place une unité sur le **premier symbole** de l'échelle de campagne pour noter la position actuelle de l'armée d'invasion. Avec chaque round accompli, l'armée avance d'une étape sur l'échelle, déplaçant son marqueur vers le symbole suivant jusqu'à ce que l'on atteigne la fin de l'échelle et que la province soit assujettie, ou que l'armée attaquante soit éliminée ou refoulée.

Déterminer la Force de l'Attaquant et du Défenseur

- La **force de l'attaquant** est égale au nombre d'**unités militaires** composant l'armée qui attaque.
- La **force du défenseur** est égale à la **valeur de province** de la province.

EXEMPLE: une armée aquilonienne de 5 unités essaye d'assujettir Argos qui est neutre. L'attaquant a une force de 5, contre 4 pour le défenseur.

Déterminer le Terrain

Les symboles de l'échelle de campagne se font par ordre croissant, de la gauche vers la droite. Chaque symbole indique le type de **terrain** sur lequel l'armée attaquante combat pour le round en cours, ce qui est important pour pouvoir jouer des cartes stratégie (cf. **Utiliser des Cartes et Sorcellerie**, plus loin). Le terrain utilisé pour le round est celui représenté par le symbole où l'armée attaquante se trouve actuellement.

Utiliser des Cartes et Sorcellerie

Lors d'une campagne, seul l'attaquant peut utiliser des cartes stratégie et royaume et de la sorcellerie.

Les cartes stratégie ne peuvent être jouées que si l'un des symboles de terrain de la carte correspond au symbole occupé par l'armée attaquante.

Présence de Pions Pillard

Si une province neutre contestée contient au moins un pion pillard, le défenseur obtiendra des succès lors du round en obtenant des résultats HACHE aux dés. On défausse un pion pillard avant chaque jet modifié.

Issue d'un Round de Campagne

- Si le jet de l'attaquant est réussi, l'armée de l'attaquant **avance** sur l'**échelle de campagne** (en déplaçant sur le symbole suivant l'unité qui s'y trouve).
Si l'armée était déjà sur le dernier symbole de l'échelle, la **campagne est terminée** et la province a été **assujettie**.
On **retire une unité** de l'armée pour placer un **fort** dans la province.
Le joueur qui attaque gagne immédiatement autant de points d'empire que la valeur de la province. On ajuste les points d'empire en conséquence.
- Si le jet de l'attaquant est un **échec**, il doit **retirer une unité** de l'armée dans la province contestée. Le joueur n'avance pas son armée sur l'échelle de campagne.

EXEMPLE: le joueur aquilonien lance les dés pour assujettir Ophir, et obtient 3 succès (1 COUP, 1 COUP/ ATTAQUANT, et une HACHE qui devient un succès grâce à une carte stratégie), en attaquant avec 5 unités. Le joueur turanien lance 3 dés pour Ophir qui est neutre, mais n'obtient que 2 succès. Le joueur aquilonien a gagné ce round, il avance son armée sur la 2^{ème} (et dernière) étape de l'échelle de campagne d'Ophir.

Marche Forcée

Quand un round de campagne est terminé, normalement le tour du joueur est terminé, à moins que le joueur ne décide de faire une **marche forcée**. On peut faire une marche forcée que le round de campagne ait été un succès ou non pour l'attaquant.

Pour faire une marche forcée, le joueur retire une unité militaire de l'armée attaquante et commence immédiatement un nouveau round dans la même province.

Il est possible de faire plusieurs marches forcées lors du même tour.

EXEMPLE: en continuant l'exemple précédent, le joueur aquilonien, après avoir avancé à la 2^{ème} étape de l'échelle de campagne d'Ophir, peut décider de mettre fin à son tour, ou de faire une marche forcée. Il opte pour la seconde option : il retire une unité (réduisant son armée de 5 à 4 unités), et commence immédiatement un nouveau round. Il réussit à nouveau son jet. Ophir tombe avec un seul assaut !

SIÈGES

Quand une armée attaque une province contrôlée par un autre joueur (contenant un marqueur de contrôle **fort, tour** ou **cité** de ce joueur), un **siège** se déclenche. Un siège rend le combat obligatoire, l'armée d'un joueur ne peut jamais coexister avec le marqueur de contrôle d'un autre joueur dans une même province.

Le siège continuera jusqu'à d'abord le retrait des unités militaires en défense (s'il y en a), puis celui du marqueur de contrôle (la province retourne à un statut neutre), ou la retraite ou la destruction de l'armée attaquante.



L'ACTION MILITAIRE

RÉSUMÉ

Vous pouvez utiliser un dé militaire pour faire l'une des actions suivantes :

- **Redéployer** deux armées vers des provinces adjacentes amies.
- **Redéployer** une armée, puis attaquer. L'attaque est faite en déplaçant une armée dans une province adjacente neutre ou ennemie pour initier un conflit militaire, ou simplement en initiant un conflit militaire dans une province contenant déjà une de vos armées en campagne.
- **Construisez** jusqu'à deux unités militaires sur deux provinces amies différentes.

CONFLIT MILITAIRE

RÉSUMÉ DES CAMPAGNES

- On fait une campagne pour :
 - Conquérir une province neutre.
- **Force de l'attaquant :** nombre d'unités militaires.
- **Force du défenseur :** valeur de la province.
- L'usage de cartes stratégie est limité par le terrain actuel sur l'échelle de campagne.
- **Attaquant vainqueur :**
 - **Dernière étape de l'échelle de campagne :** la province est assujettie. On retire une unité militaire, on y place un fort, et on gagne autant de points empire que la valeur de la province.
 - **Autre étape de l'échelle de campagne :** l'attaquant avance sur l'échelle de campagne. L'attaquant peut faire une marche forcée pour commencer un nouveau round.
- **Défenseur vainqueur :**
 - On retire une unité militaire de l'armée attaquante. L'attaquant n'avance pas sur l'échelle. L'attaquant peut faire une marche forcée pour commencer un nouveau round.

Détermination de la Force de l'Attaquant du Défenseur

- La **force de l'attaquant** est égale au nombre d'**unités militaires** composant l'armée qui attaque.
- La force du défenseur est égale à la **valeur de province** de la province ou au nombre d'unités militaires du joueur défenseur dans celle-ci (s'il y a une armée), on prend en compte le plus grand des deux.

EXEMPLE: le joueur turanien attaque, avec une armée de 5 unités, Ophir qui est contrôlé par l'Aquilonie. Le joueur aquilonien y a une armée de deux unités, et la valeur de province d'Ophir est 3. Le défenseur a donc une force de 3, la valeur de province étant plus élevée que le nombre d'unités. L'attaquant a une force de 5.

Déterminer le Terrain

Le terrain où le combat du siège a lieu est toujours celui indiqué par le **premier symbole** de l'échelle de campagne.

Utiliser des Cartes et de la Sorcellerie

Lors d'un siège, les joueurs impliqués peuvent utiliser des cartes royaume et stratégie, et utiliser de la sorcellerie.

Les cartes stratégie ne peuvent être jouées que si l'un des symboles de terrain de la carte correspond à celui du conflit (le premier symbole de l'échelle de campagne).

EXEMPLE: dans l'exemple précédent, le terrain actuel est le symbole de la première étape de l'échelle de campagne d'Ophir, "plaines". Donc les joueurs aquilonien et turanien ne peuvent jouer que des cartes stratégie qui s'appliquent au type de terrain "plaines".

Issue d'un round de Siège

- Si le jet de l'attaquant est **réussi**, le défenseur doit **éliminer** une de ses unités militaires impliquées dans le siège. S'il n'y a pas d'unités militaires en défense, le marqueur de contrôle (fort, tour ou cité) doit être retiré à la place (une cité est considérée comme un marqueur de contrôle, et non deux).
- Si le jet de l'attaquant est un **échec**, il doit **éliminer une de ses unités militaires** de l'armée dans la province contestée.

À la fin d'un round de siège, l'attaquant peut choisir s'il décide d'arrêter pour **faire retraite** dans la province d'où il est arrivé. Sinon, on effectue un nouveau round de siège, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'attaquant décide de retraiter, ou que l'armée attaquant soit détruite, ou l'armée en défense et le marqueur de contrôle soient détruits.

Le défenseur ne peut jamais faire retraite d'un siège.

Après le Siège

Si toutes les unités de l'armée en défense et le marqueur de contrôle sont retirés, la province où a eu lieu le siège redevient neutre.

Une unité de l'armée attaquant est placée sur le premier symbole de l'échelle de campagne de la province, comme lorsqu'une province neutre est envahie.

Par la suite, le joueur attaquant pourra décider de commencer une campagne, ou peut la commencer immédiatement après avoir utilisé

une **marche forcée**. Pour ce faire, l'attaquant doit retirer une unité de son armée, puis commencer un round de campagne (cf. Campagnes, page 28) comme s'il venait d'envahir une province neutre, en commençant avec le premier symbole de l'échelle de campagne.

Si toutes les unités de l'armée attaquant sont éliminées ou ont retraité, le défenseur garde le contrôle de la province contestée.

Crom, Compte les Morts !

À la fin du tour durant lequel l'attaquant a réussi un siège, en retirant le marqueur de contrôle ennemi, l'attaquant reçoit un pion **Crom, Compte les Morts !**.

Si l'armée attaquant est détruite ou a fait retraite, le défenseur reçoit un pion **Crom, Compte les Morts !**.

BATAILLES

Quand une armée entre dans une province neutre contenant l'**armée** d'un autre joueur – qui y avait précédemment commencé une campagne –, une **bataille** se produit. La bataille est obligatoire, les armées de deux joueurs ne peuvent pas rester ensemble dans la même province.

On détermine la Force de l'Attaquant et du Défenseur

- La **force de l'attaquant** est égale au nombre d'**unités militaires** composant l'armée qui attaque.
- La **force du défenseur** est égale au nombre d'**unités militaires** composant l'armée qui défend.

Détermination du Terrain

Le **terrain** où se déroule la bataille est celui indiqué par l'icône de terrain occupé par l'armée en défense.

Utilisation de Cartes et de Sorcellerie

Lors de la bataille, les deux joueurs peuvent utiliser des cartes stratégie, royaume et de la sorcellerie.

Les cartes stratégie ne peuvent être jouées que si l'un des types de terrain de la carte correspond à celui du conflit (icône de terrain occupé par l'armée en défense).

EXEMPLE: l'armée turanienne fait campagne en Koth, et est à présent à la 2ème étape de l'échelle de campagne, "bois". Le joueur aquilonien avance sur Koth, et y attaque l'armée turanienne. Le terrain utilisé, basé sur la position des Turaniens, est "bois".

Issue d'un round de Bataille

- Si le jet de l'attaquant est un succès, le défenseur doit **éliminer** une de ses unités militaires impliquées dans la bataille.
- Si le jet de l'attaquant est **raté**, l'attaquant doit éliminer une de ses unités militaires impliquées dans la bataille.

À la fin d'un round de bataille, l'attaquant peut choisir d'arrêter la bataille pour **faire retraite** dans la province d'où il est arrivé.

Puis, le défenseur peut choisir de retraiter vers une province adjacente amie, s'il y en a une.

Sinon, on fait un nouveau round de bataille, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des belligérants décide de retraiter, ou qu'une des deux armées soit détruite.

Après la Bataille

Si toutes les unités de l'armée en défense sont éliminées, ou si l'armée en défense fait retraite, la province où a eu lieu la bataille peut maintenant être attaquée. Une unité de l'armée attaquante est placée sur le premier symbole de l'échelle de campagne.

Lors d'un tour ultérieur, le joueur attaquant peut décider de commencer une campagne, ou il peut le faire immédiatement en utilisant une **marche forcée**. Pour ce faire, l'attaquant doit retirer une unité de son armée, puis commencer un round de campagne (cf. **Campagnes**, page 28) comme s'il venait d'envahir une province neutre, en commençant avec le premier symbole de l'échelle de campagne.

Si toutes les unités de l'armée attaquante sont éliminées ou ont fait retraite, l'armée en défense conserve sa position actuelle sur l'échelle de campagne et pourra continuer ultérieurement la campagne pour assujettir la province neutre.

Crom, Compte les Morts !

À la fin du tour durant lequel l'attaquant a réussi une bataille, en détruisant l'armée adverse ou en l'obligeant à faire retraite, l'attaquant reçoit un pion **Crom, Compte les Morts !**

Si l'armée attaquante est détruite ou a fait retraite, le défenseur reçoit un pion **Crom, Compte les Morts !**

DES JOKER

Quand vous choisissez un dé joker, vous pouvez choisir entre différentes actions possibles.



Dé Militaire/Intrigue

Le dé militaire/intrigue peut être utilisé pour faire une action militaire, ou une action intrigue action, exactement de la même manière que le dé du type choisi.

Vous ne pouvez jamais choisir un dé militaire/intrigue pour faire une action militaire si un dé militaire est disponible. Vous ne pouvez choisir de l'utiliser comme action intrigue, si un dé intrigue est disponible.



Dé Joker

Le dé joker peut être utilisé pour faire une action militaire, intrigue ou cour (mais pas l'action Conan autorisée par le dé cour normal).

Vous ne pouvez jamais choisir d'utiliser un dé joker pour faire une action qui est disponible avec un autre dé. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser un dé joker pour faire une action cour si un dé cour + Conan est disponible, ou une action militaire si un dé militaire est disponible.

CONFLIT MILITAIRE RÉSUMÉ DES SIÈGES

- On fait un siège pour :
 - Rendre à nouveau neutre une province ennemie.
- **Force de l'attaquant** : nombre d'unités militaires.
- **Force du défenseur** : valeur de la province ou nombre d'unités militaires en défense (le plus grand des deux).
- L'usage de cartes stratégie est limité par le premier terrain de l'échelle de campagne.
- **L'attaquant est vainqueur** :
 - On retire une unité militaire en défense ou le marqueur de contrôle s'il n'y a pas d'unités.
- **Le défenseur est vainqueur** :
 - On retire une unité militaire en attaque.
- Après le round, l'attaquant peut retraiter ou faire un nouveau round, jusqu'à ce que l'adversaire soit éliminé.
- Si l'attaquant gagne le siège, il peut faire une marche forcée pour commencer immédiatement une campagne.
- Le vainqueur prend un pion "Crom, Compte les Morts !".

CONFLIT MILITAIRE RÉSUMÉ DES BATAILLES

- On fait une bataille pour :
 - Attaquer une armée ennemie faisant une campagne dans une province neutre.
- **Force de l'attaquant** : nombre d'unités militaires.
- **Force du défenseur** : nombre d'unités militaires.
- L'usage de cartes stratégie est limité par le terrain occupé par l'armée en défense.
- **Attaquant gagnant** :
 - On retire une unité militaire défensive.
- **Défenseur gagnant** :
 - On retire une unité militaire attaquante.
- Après le round, l'attaquant et le défenseur peuvent faire retraite ou commencer un nouveau round, jusqu'à ce que l'adversaire soit détruit ou fasse retraite.
- Si l'attaquant gagne la bataille, il peut faire une marche forcée pour immédiatement commencer une campagne.
- Le vainqueur prend un pion "Crom, Compte les Morts !".

UN JEU DE **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI ET FRANCESCO NEPITELLO**

AGE OF
CONAN[®]
LE JEU DE PLATEAU

AUTEURS DU JEU **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI ET FRANCESCO NEPITELLO**

DIRECTION ARTISTIQUE ET CRÉATION GRAPHIQUE **FABIO MAIORANA**

PRODUCTION **ROBERTO DI MEGLIO, FABRIZIO ROLLA**

ILLUSTRATION DE COUVERTURE **J.P. TARGETE**

CONCEPT ART **MATTEO MACCHI**

PHOTOS **CHRISTOPH CIANCI**

TRADUCTION **FRÉDÉRIC BIZET ET NICOLAS DOGUET**

RELECTURE **MARC TAILLEFER**

TESTEURS: MAURO ADORNA, AMADO ANGULO, MARKUS BAAR, MARIO BARBATI, FRANCESCO BAREA, KRISTOFER BENGTTSSON, TOR BIEKER, ROBERTO BUSSETTI, PIERO CIONI, CLUB TREEMME, DEREK COON, ULRICH CZARNETZKI, KEN DOBYNS, ANNA FAVA, GIULIANO FASSI, DENIS FISCHER, ISABELLE GALANT, MARCO HAMMERL, DAVID HASSELBACHER, SABRINA HEESSEN, PAUL HELDRUP, ROGER JOHANSSON, ANDREAS JOSEFSSON, MATT KINCAID, ERICH KRAGEL, JUTTA KRÖHNERT, MICHAEL KRÖHNERT, JÖRG KRISMANN, KAI KRÜCKEL, CARMINE LAUDIERO, JACOB LEUNER, ANDREA LIGABUE, GIACOMO MARCHI, DAVID MORSE, MICHELE NENZI, GIULIANO NEPITELLO, LUCA PANSECCHI, NILS ROPERTZ, CIRO SACCO, NICOLA SANTARELLO, MICHAEL SCHLEPPHORST, JOST SCHWIDER, ANDREW STANTON, JESPER SÖRENSON, JIMMY STRÖMBERG, THORSTEN TEUBER, DAVIDE TRIVELLATO, ANDREW WEINER, MICHELE ZANNI.

REMERCIEMENT SPÉCIAUX: TOR BIEKER, MICHAEL KRÖHNERT, JÖRG KRISMANN FOR THEIR BARBARIC ENTHUSIASM IN THE PLAYTESTING; DOBE TANG FOR HER ASSISTANCE IN THE PRODUCTION; JOAKIM ZETTERBERG, FREDRIK MALMBERG AND ALL THE PEOPLE AT PARADOX ENTERTAINMENT FOR THEIR SUPPORT AND PATIENCE.

A GAME CREATED AND PUBLISHED WORLDWIDE BY **NG INTERNATIONAL SRL**



VIA PRADAZZO 6/B, 40012, CALDERARA DI RENO (BO), ITALY
WWW.NEXUSGAMES.COM

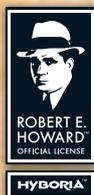
IMPORTÉ ET DISTRIBUÉ PAR **EDGE**



6 RUE DU CASSÉ, 31240 SAINT JEAN

TEL : 05 34 36 40 50

GARDEZ CES INFORMATIONS POUR VOS ARCHIVES.



© 2008 CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC. CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, AND RELATED LOGOS, CHARACTERS, NAMES, AND DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC UNLESS OTHERWISE NOTED. ALL RIGHTS RESERVED. ROBERT E. HOWARD IS A TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK OF ROBERT E. HOWARD PROPERTIES INC. USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. AGE OF CONAN – THE STRATEGY BOARDGAME © 2008 NG INTERNATIONAL SRL. ALL RIGHTS RESERVED. ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS, DE PETITS ÉLÉMENTS POUVANT ÊTRE INGÉRÉS. FABRIQUÉ EN CHINE.