



Préparation :

- Former les pioches *alliés*, *seigneurs*, *lieux* et *monstres*. Dévoiler les 6 premiers *seigneurs* et le premier *lieu*.
- Chaque joueur prend une perle.
- Désigner un premier joueur.

Manigances à la Cour : Le joueur actif **PEUT** dépenser une perle pour mettre le 1^{er} *Seigneur* de la pioche sur une case libre. Il peut faire cette action autant de fois qu'il le désire.

Explorer les profondeurs

- Le joueur actif retourne une carte *allié*.
- Il propose aux autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'acheter cette carte (1^{er} achat = 1 perle, 2nd = 2 perles, etc...).
- Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule carte pdt le même tour.
- Si personne n'achète la carte, le joueur actif peut la prendre gratuitement.
- Si la carte est un *monstre*, seul le joueur actif peut le combattre pour gagner la récompense de la piste *Monstre*. S'il ne le fait pas, avancer d'une case le jeton de la piste *Monstre*.
- Le joueur actif est obligé de prendre une carte. Si c'est la 5^{ème}, il gagne une perle en +.

Recruter un seigneur de la cour en payant le coût indiqué sur la carte **(1)**. Fédérer l'*allié* le + faible utilisé pour cet achat. Défausser les autres *alliés*. S'il ne reste que 2 seigneurs, le joueur prend 2 perles et remplit la cour.

Demander le soutien du conseil

Le joueur actif ajoute une pile du conseil à sa main.

Le joueur actif a pris une carte ou combattu un monstre ?

Non

Oui

Ajouter au conseil les cartes *allié* non achetées.

Contrôle des lieux : Si un joueur a 3 clefs devant lui, il **DOIT** prendre un lieu disponible ou piocher entre 1 et 4 lieux et en choisir 1 parmi ces lieux, puis rendre les autres lieux disponibles. Le Lieu est placé sur les *Seigneurs* ayant servi à cet achat. Le pouvoir de ces *Seigneurs* est désormais inactif. Défausser les éventuels pions clef ayant servi à l'achat.

Un joueur possède 7 Seigneurs ou il n'y a plus assez de Seigneurs pour ré-alimenter la cour ?

Non

Oui

Le joueur suivant devient le joueur actif.

Tous les joueurs, sauf celui qui a déclenché la fin du jeu, ont droit à un dernier tour de jeu.

Décompte final

Les joueurs fédèrent l'*allié* le + faible de chaque famille de leurs mains. Additionner les *Points d'Influence* Lieux + Seigneurs + l'*allié* fédéré le plus fort de chaque peuple + pions *monstres*.
Celui qui a le + de PI est vainqueur.

Si égalité => celui qui a le + de perles gagne.

Si encore égalité => celui qui a le Seigneur de + haute valeur.

Notes

(1) Payer avec les *alliés* de sa main et éventuellement des perles.

Le joueur possédant un Seigneur ayant un pouvoir permanent, peut utiliser ce pouvoir quand il veut pendant son tour.