

## HYPERBOREA

### TOUR DE JEU

#### 1. Retrait des forteresses

#### 2. Minimum 3 guerriers

#### 3. Effets de début de tour

#### 4. Actions

- **Placer tous ses cubes disponibles**

*Il est interdit de se placer à la fois sur 2 lignes d'activation d'un même type.*

- Les actions des lignes qui viennent d'être complétées peuvent être utilisées.
- Activer des villes
- Explorer des ruines (max 1 jeton/joueur, défausser sans utiliser est autorisé.)
- Développer sa civilisation (cubes dans le sac)

*Les actions peuvent être combinées librement.*

*L'activation des villes et l'exploration des ruines ne nécessitent pas de point de déplacement.*

*Les guerriers sur les villes et les ruines sont immobilisés jusqu'au prochain reset. Il ne peuvent pas attaquer, mais peuvent être attaqués.*

*Les tuiles paysage sont révélées lorsqu'un guerrier arrive sur une tuile voisine.*

- *Sur chaque ruine on place 2 jetons Ruine correspondants et 1 Spectre.*
- *Sur chaque Ruines de la tuile centrale on place 3 jetons Ruine Or et 1 Spectre.*

#### 5. Fin de tour

- S'il reste des cubes dans le sac : en piocher 3

- S'il ne reste plus de cube dans le sac : **Reset**
  - a) Les guerriers sortent des villes et des ruines
  - b) Tous les cubes retournent dans le sac, sauf ceux placés sur des technologies à effet permanent (choix du joueur).
  - c) Piocher 3 nouveaux cubes.

### FIN DE PARTIE

*Courte / Normale / Longue = 1 / 2 / 3 conditions ≠*

- 12 PV en gemmes ou 15 à 2 joueurs
- 5 technologies avancées
- Poser son dernier guerrier

Le joueur qui remplit la condition mettant fin à la partie prend la tuile correspondante, achève son tour, puis ses adversaires jouent 1 dernière fois chacun.

### SCORES

- + 1 PV par gemme
- + Spectres (1 / 3 / 6 PV pour 1 / 2 / 3 tués + 1 PV par spectre supplémentaire)
- + 1 PV par guerrier adverse vaincu
- + 1 PV par cube (sauf les gris)
- + 2 PV par tuile objectif
- + PV des cartes technologie (activées ou pas)
- + Contrôle des territoires = majorité relative de tous les guerriers et spectres :
  - 1 PV par hexagone Patrie
  - 2 PV par hexagone de région extérieure
  - 4 PV pour l'hexagone central

	<p>Exploration : Déplacement d'un hexagone à l'autre.          Entrer dans une forêt : +1          Sortir d'un marais : +1          Entrer / Sortir d'une montagne : +1          Entrer sur une case occupée par un adversaire hors d'une ville ou ruine oblige à s'arrêter.</p>		
	<p>Attaque : Retirer 1 spectre ou guerrier adverse par point d'attaque (-1 par forteresse). Le premier guerrier de chaque adversaire tué est conservé en trophée.          Les autres rapportent 1 gemme à condition d'avoir déjà 1 trophée pour chaque adversaire.</p>		<p>Construire 1 forteresse.          Chaque forteresse peut absorber 1 point d'attaque.</p>
	<p>Ajouter un guerrier sur un hexagone de sa Patrie où se trouve une ville (mais hors de la ville).</p>		<p>Obtenir une carte de Technologie Avancée.          Avant de choisir la carte, il est permis de renouveler 2 cartes venant d'une même pile.  <b>Le cube gris → cubes inutilisés.</b></p>
	<p>Avancer 1 marqueur 2x ou 2 marqueurs 1x.</p>		<p>Avancer l'un de ses marqueurs de 3 niveaux.</p>
	<p>Appliquer l'effet représenté à l'intérieur de l'icône à toutes les civilisations adjacentes.</p>		<p>Gagner une gemme.</p>
	<p>Permet de remplacer 1 effet par un autre.          Ex : Tout déplacement devient un vol.</p>		<p>Chaque effet déclenché permet d'obtenir un bonus.</p>
	<p>Retirer l'élément représenté (cube, guerrier, gemme).</p>		<p>Clonage d'un guerrier. Le guerrier apparaît sur n'importe quel case où le joueur possède déjà au moins 1 guerrier.</p>
	<p>Piocher 1 cube et l'ajouter à ses cubes disponibles.</p>		<p>Restauration d'un cube. Le cube est pris sur le plateau ou sur une technologie avancée (≠ de celle ayant généré l'effet) et remis dans le sac.</p>
	<p>Génération d'un cube : Prendre un cube et l'ajouter dans son sac.</p>		<p>Espionnage : Reproduire l'effet d'une technologie avancée adverse, hors carte d'espionnage (activée ou non).</p>
	<p>Vol : Ignorer les surcoûts des types de terrain lors de ses déplacements. Il est permis de traverser des cases occupées par ses adversaires sans s'arrêter.</p>		<p>Attaque à distance depuis un hexagone voisin. Les guerriers et spectres tués de cette façon ne rapportent rien.</p>
	<p>Effet permanent.</p>		<p>Effet de début de tour.</p>