

EPIX

Un jeu de Rikki Tahta
pour 2 à 4 joueurs
illustré par Naïade

Epix vit ses derniers jours de paix et de prospérité :
le Roi vient de mourir...

Comme le veut la coutume, les terres et richesses du Royaume doivent être réparties équitablement entre les héritiers de la Couronne. Mais ces derniers, avides de pouvoir, ne l'entendent pas de cette oreille : ils vont profiter de l'occasion pour se livrer une guerre sans merci et plonger le Royaume dans le chaos. Qui arrivera à conquérir le Trône et régner sans partage ?

Il existe deux règles pour jouer à Epix :

1. Les règles de base qui sont conseillées pour vos premières parties.

2. Les règles avancées, dont les ajouts par rapport aux règles de base sont indiqués dans un cadre bleu (ne tenez donc pas compte de ces cadres lors de la première lecture des règles).

BUT DU JEU

- Être le premier joueur à prendre possession d'un Château adverse,
- Ou contrôler plus de Provinces que ses adversaires au terme de 4 saisons.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu recto/verso : pour 4 joueurs au recto (4 Châteaux) et pour 2/3 joueurs au verso (2/3 Châteaux)
- 40 Unités, réparties en 4 couleurs (10 Unités par joueur)
- 12 cartes Action (3 cartes différentes par joueur)
- 20 cartes Capacité Spéciale
- 1 carte Premier joueur
- 1 carte Saison pour compter les tours, et son marqueur
- 39 pièces : 10 x 5 & 29 x 1

Unités



Soldat x3



Chevalier x2



Camp x3



Catapulte x2

4 joueurs



3 joueurs



2 joueurs

Cartes Action



Recrutement



Taxe



Déplacement & Attaque

Carte 1^{er} Joueur



Carte Saison



Carte Capacité Spéciale

MISE EN PLACE

- 1 Choisir le plateau adapté au nombre de joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
 - les 10 Unités correspondantes.
 - 3 cartes Action différentes (*Recrutement, Taxe, Déplacement/Attaque*).
 - 15 Or (*l'Or reste toujours visible de tous les joueurs durant toute la partie*).
- 3 Les pièces restantes forment les Caisses du Royaume, à côté du plateau.
- 4 Le premier joueur est désigné au hasard et reçoit la carte Premier joueur.
- 5 La carte Saison est posée à côté du plateau de jeu et le marqueur de saison est placé sur la première ligne (*le printemps*).
- 6 Chaque joueur place un Soldat sur son Château.
- 7 Pour les règles avancées, piochez au hasard autant de cartes Capacité Spéciale qu'il y a de joueurs, plus une (*à 2 joueurs on en pioche trois, à 3 joueurs on en pioche quatre, et à 4 joueurs on en pioche cinq*). Placez-les visibles à côté du plateau.



Le Royaume d'un joueur est constitué de son Château et des deux Provinces qui lui sont adjacentes :

- Un joueur peut toujours recruter des Unités dans son Château.
- Un joueur peut toujours recruter des Unités dans les deux Provinces adjacentes à son Château (*à condition qu'il n'y ait pas d'Unités ennemies*).



Une Province est une zone délimitée par des pointillés jaunes (15 Provinces sur le plateau 4 joueurs).

Important : un Château est considéré comme une Province. Il dispose d'une Garnison permanente (*non représentée*) qui le défend toujours en cas d'attaque.

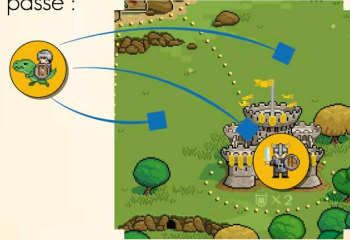
PHASE PRÉLIMINAIRE

Avant le premier tour de jeu (*la première saison*), une phase préliminaire a lieu. Les joueurs effectuent à tour de rôle une des trois actions suivantes, et continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé :

1. Recruter une Unité dans son Royaume (*payer son coût et la placer*)

Un joueur ne recrute qu'une seule Unité à la fois (*Soldat, Chevalier, Catapulte, ou Camp*).

Il paye son coût (*indiqué sur la carte Action Recrutement*), puis la place dans son Royaume (*dans son Château ou dans une de ses deux Provinces adjacentes*).



Important : deux Unités identiques ne peuvent jamais se trouver dans une même Province, ou dans un Château.

2. Enchérir sur une carte Capacité Spéciale

Un joueur peut enchérir (*ou surenchérir*) sur une des cartes Capacité Spéciale en jeu :

- s'il est le **premier** enchérisseur, il dépose sur la carte une mise minimum d'1 Or, ainsi qu'une Unité inutilisée de sa couleur (*afin d'indiquer que c'est bien lui qui a enchéri*).
- s'il y a déjà une mise sur une carte, il peut décider de **surenchérir** (*y compris sur lui-même*) : il doit pour cela faire une mise **plus importante**. Il rend alors, l'Or et l'Unité à son propriétaire, puis place sa mise et son Unité.



3. Passer

Quand un joueur passe, sa phase préliminaire s'arrête et les autres joueurs continuent sans lui.

Fin de la phase préliminaire :

Quand tous les joueurs ont passé, la phase préliminaire s'achève et le premier tour de jeu commence.

On attribue les cartes Capacité Spéciale aux joueurs ayant misé en dernier sur ces cartes.

L'Or est dépensé et l'Unité retourne dans la réserve du joueur.

Les cartes **acquises** sont **visibles** de tous les joueurs et sont utilisables durant toute la partie (*en plus des cartes Action, ou en fonction des différentes phases de jeu*).

Les cartes non acquises sont simplement **défaussées**.

DÉROULEMENT DES 4 SAISONS

Une partie d'Épix se déroule en quatre tours de jeu (*les quatre saisons de l'année*).

Déroulement des 3 premières saisons
(Printemps, été et Automne)

Chaque Saison est composée de 5 phases bien distinctes :

1. Enchères pour la carte Premier joueur.
2. Choix simultané d'une carte Action.
3. Résolution des cartes Action.
4. Revenus Saisonniers.
5. Changement de saison.



1. Enchères pour la carte Premier joueur



Après avoir pris connaissance de l'Or de tous les joueurs, chaque joueur prend toutes ses pièces et mise secrètement (*cette mise peut être nulle*) en tendant le poing au dessus de la table.

Tous les joueurs ouvrent leur main en même temps et dévoilent leur mise. Le joueur ayant fait la plus grosse mise prend la carte Premier joueur, la conserve ou la donne à un adversaire. Il est le seul à payer sa mise aux Caisses du Royaume, les autres joueurs conservent la leur.

S'il y a égalité sur la plus grosse mise, c'est celle qui est la plus proche du détenteur de la carte Premier joueur (*dans l'ordre du tour*) qui l'emporte.

2. Choix simultané d'une carte Action



Les joueurs choisissent simultanément une de leurs 3 cartes Action (*Recrutement, Taxe ou Déplacement/Attaque*), qu'ils posent face cachée devant eux.

3. Résolution des cartes Action

1. Le détenteur de la carte Premier joueur dévoile sa carte Action. Les effets de cette carte sont immédiatement appliqués.

2. Puis on passe au joueur suivant qui dévoile à son tour sa carte Action et effectue son action, et ainsi de suite pour tous les joueurs.

Les 3 cartes Action en détail :

1. Recrutement



En choisissant cette action, le joueur peut recruter de nouvelles Unités au prix indiqué sur la carte Recrutement et les place sur le plateau :

- Soldat : 2 Or
- Chevalier : 6 Or
- Catapulte : 2 Or
- Camp : 2 Or

Certaines cartes Capacité Spéciale peuvent modifier ces coûts.

Règles concernant toutes les Unités :

- Il ne peut y avoir qu'une seule couleur d'Unité par Province.
- Deux Unités identiques ne peuvent se trouver dans une même Province, ou dans un Château (*il ne peut y avoir 2 Soldats dans une Province, ni 2 Chevaliers...*).
- Une Unité peut toujours être recrutée dans le Château du joueur, ou dans les deux Provinces de son Royaume si celles-ci sont vierges de toute Unité ennemie.
- Une Unité peut être recrutée dans toutes Provinces contenant déjà d'autres Unités de la même couleur.

Exception du Camp : il ne peut jamais être construit dans un Château.
Exception du Chevalier : il ne peut jamais être recruté dans le Kilimandjora.

2. Taxe



En choisissant cette action, le joueur reçoit 3 Or des Caisses du Royaume.

3. Déplacement & Attaque



En choisissant cette action, le joueur peut dans n'importe quel ordre :

- Déplacer une ou plusieurs de ses Unités à condition de ne pénétrer que dans des Provinces vides ou amies (avec des Unités de la même couleur).
- Attaquer avec une ou plusieurs de ses Unités des Unités ennemies se trouvant dans les Provinces adjacentes.
- Le joueur n'est pas obligé d'activer toutes ses Unités.

a. Déplacement des Unités



Soldat : il ne peut se déplacer que dans une Province adjacente à sa position (y compris son Château) dans ce cas il ne peut plus attaquer pendant ce tour.



Chevalier : il peut se déplacer sans limite dans toutes les Provinces (y compris son Château mais jamais dans le Kilimandjora) à condition de ne traverser que des Provinces vides ou amies.



Camp : il ne se déplace pas.



Catapulte : elle ne se déplace pas.

b. Attaque d'une Province ennemie

Toute Unité, sauf le Camp, peut attaquer une Province ennemie adjacente.

S'il y a plusieurs Unités ennemies dans la Province visée :
L'attaque se fait obligatoirement dans l'ordre suivant : d'abord le Soldat, puis le Chevalier, puis le Camp.



Détail d'une attaque

- Quand une Unité attaque une Province ennemie adjacente, elle se positionne à sa frontière (sans la franchir) : cela permet de mieux visualiser l'attaque.
- Son propriétaire montre l'Or qu'il possède à son adversaire (le défenseur), le prend dans une main, puis tend de l'autre main, **poign fermé**, une mise d'Or **secrète**.

Le défenseur doit deviner la mise faite par l'attaquant (on parle de *défense simple*) :

- s'il a deviné la bonne mise, l'attaque échoue : l'Unité attaquante est éliminée et retourne dans la réserve de l'attaquant ;
- s'il s'est trompé, l'attaque réussit : l'Unité attaquée est éliminée et retourne dans la réserve du défenseur.

Quelle que soit l'issue de l'attaque, l'Or misé par l'attaquant est dépensé.

3. Après une attaque :

- S'il reste des Unités ennemies dans la Province, l'attaquant peut décider de continuer à les attaquer une à une avec l'Or qui lui reste. Mais il peut aussi décider d'arrêter son attaque et de se replier dans sa Province.

• b. Si toutes les Unités ennemies ont été battues, l'Unité attaquante doit y pénétrer pour en prendre possession. Cette Unité ne fera plus rien d'autre pendant le tour - exception faite du Chevalier qui peut continuer à se déplacer et attaquer.

Capacités des Unités lors d'une attaque



Soldat : il n'attaque qu'une seule Province adjacente à sa position.

Attention : un Soldat qui est attaqué dans le Kilimandjora a deux possibilités pour deviner la mise de l'attaquant (par exemple : « je pense que tu as mis 2 ou 5 Or »). On parle alors de défense double. Si une seule des deux propositions est correcte, l'attaque échoue.

Défense double : au lieu de ne proposer qu'un seul montant pour deviner la mise de l'attaquant, le défenseur en propose simultanément deux !



Chevalier : il peut alterner sans limite déplacements et attaques. Après une attaque réussie, il peut décider de se déplacer (en respectant les règles de déplacement du Chevalier) vers une autre Province vide ou amie, et attaquer à nouveau s'il le souhaite une autre Province ennemie. Et ainsi de suite.

Rappel : tant qu'il reste des Unités ennemies dans une Province, le Chevalier ne peut pas la traverser.

Il ne peut jamais attaquer des Unités situées dans le Kilimandjora.



Camp : il n'attaque jamais, il ne fait que se défendre. Il n'est pas détruit en cas d'attaque adverse réussie mais est converti à la couleur de l'attaquant quand ce dernier pénètre dans la Province.

Attention : un Camp (comme le Soldat) qui est attaqué dans le Kilimandjora a une défense double.

Conversion d'un Camp : lorsqu'un Camp est battu, il est converti à la couleur de l'attaquant lorsque son Unité pénètre dans la Province et rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers.



Catapulte : elle attaque une Province adjacente (sauf le Kilimandjora qu'elle ne peut jamais attaquer). Située dans le Kilimandjora elle peut attaquer jusqu'à deux Provinces de distance - donc directement les Châteaux.

• Si une attaque réussit, une Catapulte détruit toutes les Unités ennemies présentes dans la Province (elles retournent dans la réserve du défenseur, Camp et Catapulte compris - ils ne sont alors pas convertis).

• En cas d'attaque d'un Château, elle ne détruit que les Unités présentes ; une Catapulte ne peut jamais attaquer la Garnison permanente d'un Château.

Important : une Catapulte retourne dans la réserve de son propriétaire directement après son attaque.

Conversion d'une Catapulte : une Catapulte isolée est automatiquement convertie à la couleur de l'attaquant lorsque celui-ci pénètre dans la Province mais ne peut être utilisée qu'au tour suivant.

Important : une Catapulte convertie ne peut être utilisée qu'à partir du tour suivant.



Soldat Jaune attaque le Chevalier Bleu...



...son attaque réussit et l'unité est retirée. Puis il attaque le Camp...



...son attaque réussit, le Soldat pénètre dans la Province...



...le Camp battu est converti à la couleur de l'Unité...

Garnison permanente d'un Château : elle n'est représentée par aucune Unité, mais elle est bel et bien là. Chaque fois qu'un Château se fait attaquer, il est d'abord défendu par les Unités qui s'y trouvent, puis en toute fin par la garnison permanente.



Château : si un Château est attaqué, chaque Unité présente a une défense double. Une fois que les Soldats et Chevaliers présents dans le Château sont détruits, le Château dispose d'une dernière défense double : la Garnison permanente. La Catapulte n'ayant aucune défense, cette dernière n'est pas prise en compte si elle se trouve dans le Château, l'attaquant peut donc attaquer directement la Garnison permanente.

N'oubliez jamais les éventuels changements de règles liés aux cartes Capacité Spéciale.

4. Revenus Saisonniers



Une fois que toutes les cartes Action ont été jouées, on passe à la phase des Revenus.

Chaque joueur reçoit des Caisses du Royaume :

- 1 Or pour chaque Camp qu'il possède sur le plateau.
- 1 Or pour les Provinces marquées de +1 Or qu'il occupe.
- Éventuellement de l'Or lié aux cartes Capacité Spéciale.

+1 Or par Camp sur le plateau



+1 Or dans cette zone occupée



5. Changement de Saison



Le marqueur de saison est avancé sur la carte Saison et on entame la saison suivante.

Hiver

À la différence des saisons précédentes, les joueurs choisissent désormais simultanément deux cartes Action sur trois (au lieu d'une seule).

Le détenteur de la carte Premier Joueur, dévoile en même temps ses deux cartes Action. Il applique les effets des deux cartes dans l'ordre de son choix. Tous les effets de la première carte Action doivent être appliqués avant de jouer la seconde : il n'est donc pas possible de mixer les effets des deux cartes Action.



Important : le dernier joueur de l'Hiver ne joue son tour de jeu que s'il peut remporter la partie (il ne peut ainsi choisir arbitrairement le vainqueur).

FIN DE PARTIE

Une partie d'Épex peut se terminer de deux façons :

1. Lorsqu'un joueur prend possession d'un Château adverse, il est immédiatement déclaré vainqueur. Pour prendre un Château, il faut détruire sa garnison permanente (c'est l'ultime étape après avoir détruit toutes les Unités présentes dans le Château).
2. À la fin de l'Hiver, si aucun joueur ne s'est emparé d'un Château adverse, le joueur occupant le plus de Provinces est le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus riche qui l'emporte.

AIDE DE JEU

SOLDAT



• Coût de Recrutement



• Se déplace dans une Province adjacente



• Peut attaquer une Province adjacente



• A une défense simple sauf dans le Kilimandjora (*défense double*)

CATAPULTE



• Coût de Recrutement



• Ne se déplace pas



• Détruit toutes les Unités présentes dans une Province (*idem dans un château*)



• Dans le Kilimandjora peut attaquer un Château

• Ne peut pas attaquer la Garnison permanente d'un Château

• Ne peut pas attaquer des Unités présentes dans le Kilimandjora

• Retirée après son attaque



• Pas de défense

• Peut être convertie par un Soldat ou un Chevalier ennemi (*ne peut être utilisée qu'au tour suivant*)

CHÂTEAU



• Les Camps sont interdits

• Les Soldats & Chevaliers présents ont une défense double



• La Garnison permanente possède également une défense double



• Les Catapultes présentes ne défendent jamais

• Pour prendre possession d'un Château, il faut détruire chaque Unité présente, puis la Garnison permanente

CHEVALIER



• Coût de Recrutement



• Peut se déplacer de plusieurs Provinces (*vides ou amies*)



• Peut attaquer plusieurs Provinces



• Interdit dans le Kilimandjora



• A une défense simple

CAMP



• Coût de Recrutement



• Interdit dans un Château



• Ne se déplace pas



• N'attaque pas



• A une défense simple sauf dans le Kilimandjora (*défense double*)

• Peut être converti par un Soldat ou un Chevalier ennemi



• Rapporte 1 Or lors de la phase des Revenus Saisonniers



KILIMANDJORA



• Les Soldats et Camps présents ont une défense double



• Les Chevaliers sont interdits



• Les Catapultes présentes peuvent attaquer les Châteaux

• Les Catapultes ne peuvent pas attaquer les Unités présentes dans le Kilimandjora

LOCHMESS



• Rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers



BROCELAND



• Rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers

