



# RIVALITY

*MAZE*





## Livret de Règles P.3

🇫🇷 Rivality© est un jeu de François Bachelart édité par NOSTROMO EDITIONS SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET - Illustrations et graphisme : IdéeSens Studio - Lucie Mercier - Relecture et corrections : Yaël DF / Arnaud Della Siega

L'auteur remercie chaleureusement tous les magiciens testeurs qui lui ont permis de casser du Golem et conquérir les terres de Souramoun : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Ewan, Bibi, Christine, Murielle, Emma, Thimothée, Lucie, l'équipe Ludik For Rêveurs et les membres du club « Scène de jeux » de Muret ainsi que le festival du jeu de Seysses. Remerciements particuliers à Miss Aslaug et sa plume magique qui nous a concocté un joli prologue. Nostromo Éditions® 2022



## Spielregeln S.18

🇩🇪 Rivality© ist ein Spiel von François Bachelart, erschienen bei NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET - Illustrationen: IdéeSens Studio - Lucie Mercier - Redaktion und Korrektorat: Yaël Dupuy-Fagy - Übersetzung: Stephan Roths Schuh ([www.rübersetzen.de](http://www.rübersetzen.de))

Der Autor möchte allen Testspiel-Magiern danken, die zusammen mit ihm unzählige Golems erlegt und Suramuns Lande befreit haben: Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Bibi, Christine, Murielle, Emma, Thimothée, Lucie, dem Team von „Ludik for Rêveurs“ und den Mitgliedern des Spielklubs „Scène de jeux“ in Muret sowie dem Spielertreffen von Seysses. Besonderer Dank geht an Miss Aslaug und ihren magischen Federkiel für den stimmungsvollen Prolog. Nostromo Editions® 2022



## Rulebook P.33

🇬🇧 Rivality© is a game by François Bachelart, published by NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET - Art & Illustrations: IdéeSens Studio - Lucie Mercier - Editing & Proofreading: Yaël Dupuy-Fagy - Translation: Antoine Prono (Transludis)

The designer wishes to thank all the playtesting wizards that allowed him to slay many Golems and conquer Suramun's lands: Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Bibi, Christine, Murielle, Emma, Thimothée, Lucie, the Ludik for Rêveurs team and the members of the “Scène de jeux” Gaming Club in Muret, as well as the Game Fair of Seysses. Special thanks to Miss Aslaug and her magic quill that offered us a nice prologue for the game. Nostromo Editions® 2022





# RIVALITY

Livret de Règles





# Prologue

Pour plus de discrétion, l'apprenti magicien avait troqué sa toge et son chapeau pointu contre une longue cape kaki dotée d'une capuche assez grande pour lui garantir l'anonymat. Son équipement se résumait à une flasque en verre bouchée de liège et un plan griffonné sur un papier chiffonné. Dessus, un chemin en pointillé sillonnait le pays à travers forêts et collines pour atteindre une croix comportant l'annotation « puits de Mana ». Il marchait depuis maintenant une semaine. Plus il s'approchait du puits, plus il croisait de Golems, ces êtres créés par magie, gardiens du nectar tant convoité. Le voyageur prenait le plus grand soin à les éviter, analysant leurs rondes pour se faufiler à leur insu. Ces immenses colosses, agglomérats de terre et de pierres, n'auraient fait qu'une bouchée de lui, tout juste capable de faire léviter un roc de la taille de leurs mains. Heureusement pour lui, tels des automates, le déplacement des Golems était aussi régulier que prévisible. C'est donc par étapes qu'il progressait, de cachette en cachette.

La forêt devenait moins dense, les souches plus rares pour se cacher. Une grande clairière s'ouvrait au bout, où gravitaient dix silhouettes terreuses autour d'un puits dépassant la taille d'un homme. L'encapuchonné trouva un arbuste plus petit que les autres et apposa ses paumes sur le tronc. Il ferma les yeux et y insuffla sa magie à la manière dont on crée les Golems. Lorsqu'il eut transféré assez d'énergie au bois encore inerte, il s'éloigna en toute hâte, trouvant refuge dans le creux d'une souche grignotée par les termites. En réponse au souffle magique, le petit arbre s'anima et se mut. Son feuillage se secoua et ses branches se mirent à danser dans le vent. Ses mouvements vifs créèrent une entêtante chanson de feuilles. Les Golems

se figèrent tous, tournant leur grosse tête calcaire vers ce petit être végétal perturbant leur garde. Le magicien remercia intérieurement son acolyte du jour et profita de cette diversion pour s'approcher du puits privé de ses protecteurs. Au milieu de la clairière se dressait une sculpture faite de pierres taillées et de bois. Le corps du puits était parfaitement rond, savant empilage de roches rectangulaires. Au sommet, une arche en bois coiffait élégamment l'édifice. Son écorce était parcourue de nombreuses entailles représentant d'anciennes runes. Elles signifiaient : « Puisant au fin fond de la terre, j'offre la magie primaire ; toi qui viens t'abreuver, reçois le pouvoir sacré ». Le voyageur s'accouda au rebord et se pencha au-dessus de la surface miroitante. Son reflet lui parut bleuté et irisé. Les parois du puits s'enfonçaient aussi loin que portait son regard. Il déboucha sa fiole et l'immergea dans le liquide ni chaud ni froid. De grosses bulles remontaient à la surface. Lorsqu'il n'en vit plus, il repêcha sa flasque. Il porta le récipient à ses lèvres avec la même appréhension que s'il s'apprêtait à boire un café brûlant. La première gorgée fut incroyable et il vida avidement le reste du flacon. La mixture semblait réchauffer son corps de l'intérieur. Il en ressentait le trajet depuis sa bouche jusqu'à son œsophage et son estomac. Le passage de la boisson était comme une caresse revigorante. Puis il perçut le sang pulser dans chacune de ses veines et artères, l'électricité parcourir chacun de ses nerfs, ses cellules se gonfler et se dégonfler comme si elles respiraient. Une incroyable énergie le gagna. Il leva les bras vers le ciel et rit à gorge déployée. Peu importait si les Golems revenaient, il se sentait prêt à... rivaliser.

Aslaug - Contes & légendes





# Présentation du jeu

**But du jeu :** totaliser le plus de points de victoire en contrôlant un maximum de tuiles de terrain.

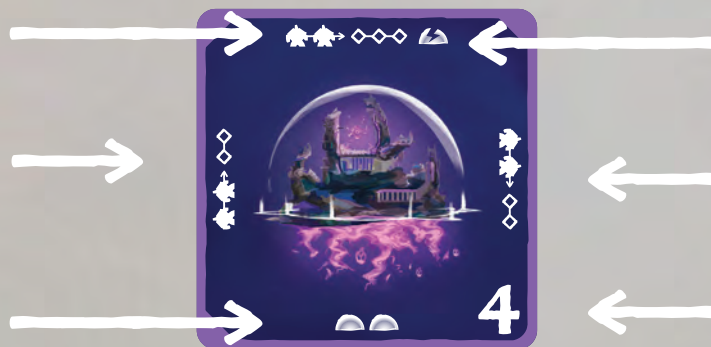
**Les tuiles :** elles sont de 4 types (Puits de Mana, Plaine à Dolmens, Chaumière et Forteresse) et représentent à la fois des terrains avec des constructions mais aussi de puissants sortilèges que vont lancer les sorciers incarnés par les joueurs. Chaque sortilège, selon sa puissance, fera sortir de terre un certain nombre de Golems de pierre, et ce, à une distance plus ou moins grande du Magicien qui les invoque.

## Présentation d'une tuile (ici une Forteresse)

Sort d'invocation qui pourra être lancé devant la tuile.

Sort d'invocation qui pourra être lancé à la gauche de la tuile.

Les Forteresses sont protégées par un Bouclier magique. Ces deux pictos indiquent que le bouclier détruit toujours les 2 premiers Golems qui l'attaquent.



Le picto « bouclier brisé » signifie que les Golems invoqués par ce sort ignorent l'effet des Boucliers magiques.

Sort d'invocation qui pourra être lancé à droite de la tuile.

Points de victoire remportés en fin de partie par celui qui contrôle la tuile.

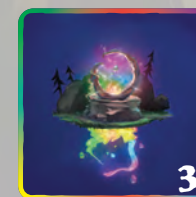
Les Forteresses et les Chaumières sont protégées par un **Bouclier magique**. Chaque icône de bouclier présente à la base des tuiles signifie que, lorsque des Golems adverses pénètrent cette tuile, l'un d'entre eux est immédiatement détruit par le bouclier... Si le nombre de Golems attaquant dépasse le nombre de pictos Bouclier de la tuile, les Golems en excédent percent la défense.

Sur certains côtés des tuiles apparaissent des symboles (silhouettes de Golems et losanges) qui correspondent à des sorts d'invocation de Golems sur le Champ de bataille. Chaque **silhouette** représente un **Golem**. Selon les sorts, c'est entre 1 et 4 Golems qui peuvent apparaître. Le nombre de **losanges** représente à quelle **distance** exacte en termes de tuiles les Golems vont apparaître.

Sort invocant 4 Golems sur une tuile adjacente.

Sort invocant 3 Golems à 2 tuiles de distance.

Sort invocant 2 Golems à 3 tuiles de distance. L'icône de Bouclier brisé associée au sort, indique que vos Golems ignorent les pertes dues aux Boucliers magiques.



Les **Plaines à Dolmens** n'ont pas de boucliers et font gagner un point de victoire.

Les **Chaumières** font gagner 2 points de victoire et disposent d'un Bouclier magique qui détruit un Golem par attaque (1 picto Bouclier se trouve sous l'illustration pour rappel).

Le **Puits de Mana** (tuile de départ) fait gagner 3 points de victoire ainsi que d'autres avantages (voir plus loin).

Les tuiles **Forteresses** font gagner 4 points en fin de partie et disposent d'un Bouclier magique qui détruit 2 Golems (2 pictos Bouclier se trouvent sous l'illustration pour rappel).



# Mise en place

Placez la tuile de départ (Puit de Mana, valeur 3) au centre de la table.

À deux joueurs, l'un des joueurs prend les 30 Golems saumon et son adversaire les 30 Golems mauve. Les 20 Golems turquoise restent dans la boîte.

Créez deux pioches de 12 tuiles (une pour chaque joueur) : la première constituée des tuiles présentant une petite étoile blanche

**4**

en bas à droite (près de la valeur en point de victoire de la tuile) et la seconde avec le reste des tuiles. Chaque joueur mélange sa pioche et vérifie que la tuile du dessous n'est pas une Forteresse, sinon, il la mélange de nouveau.

À trois joueurs, chaque joueur prend 20 Golems et le 3e joueur utilise les 20 Golems turquoise.

Les Golems en excédent restent dans la boîte et ne seront pas utilisés (10 Golems saumon et 10 Golems mauve). Écartez les 6 tuiles Forteresse, mélangez-les face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur.

Le reste des tuiles est partagé équitablement et aléatoirement entre chaque participant qui les ajoute à ses Forteresse et mélange le tout face cachée.

Chaque joueur mélange sa pioche et vérifie que la tuile du dessous n'est pas une Forteresse, sinon, il la mélange de nouveau.

À 4 joueurs, formez deux équipes et placez-vous autour de la table de façon à ce que deux membres d'une même équipe ne soient pas côte à côte. N'utilisez que les Golems saumon et mauve.

Les Golems turquoise ne sont pas utilisés. Chaque équipe utilise la même réserve et la même pioche.

Les équipiers n'ont pas le droit de se donner des informations pendant la partie sur les tuiles qu'ils ont en main.

Chaque joueur pioche 2 tuiles et en prend connaissance.

Le joueur le plus vénérable est déclaré premier joueur, la partie peut commencer. Vous pouvez également utiliser la méthode de votre choix pour déterminer le premier joueur.

**Mulligan** : si le premier joueur ne peut pas invoquer de Golems sur la tuile de départ lors de sa première pose, il peut défausser ses deux tuiles et en piocher deux autres pour ensuite jouer. La pioche est alors reformée et mélangée.

## Que la guerre des Golems commence !

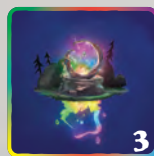
## Exemple de mise en place pour 2 joueurs



x30

### Magicien mauve

Il dispose de son pion Magicien, de 30 Golems que l'on appellera réserve et de 2 tuiles en main, qu'il peut consulter.



### Tuile de départ

Toujours placée au centre de la table de jeu.



x30

### Magicien saumon

Il dispose de son pion Magicien, de 30 Golems (réserve) et de 2 tuiles en main, qu'il peut consulter.



Pioche du joueur mauve



Pioche du joueur saumon





# Tour de jeu

On appellera **Champ de bataille** le centre de la table où sont posées les tuiles, et **joueur actif** celui dont c'est le tour de jouer. Au début du jeu, le Champ de bataille est constitué d'une seule tuile, la tuile de départ. Pendant la partie, vous allez poser des tuiles qui vont petit à petit compléter le Champ de bataille.

**Notion de contrôle** : une tuile est dite « **contrôlée par un joueur (ou une équipe)** » quand celui-ci dispose de plus de Golems sur la tuile que n'importe quel autre adversaire. Chaque tuile ne peut accueillir que 5 Golems maximum. Ainsi, si vous en possédez 3 et votre adversaire 2, vous contrôlez la tuile.

Quand deux factions sont à égalité, on dit que la tuile est « **contestée** » et personne ne la contrôle.

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur devra pendant son tour de jeu :

- 1 - choisir et poser l'une de ses 2 tuiles sur le champ de bataille,
- 2 - placer son Magicien + un Golem sur la tuile qui vient d'être posée,
- 3 - appliquer les effets de sa tuile (Sorts d'invocation),
- 4 - piocher une nouvelle tuile pour compléter sa main, sauf si la pioche est épuisée (voir plus loin). C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Il est possible de placer sa tuile n'importe où sur le Champ de bataille à condition que celle-ci soit limitrophe sur un côté à au moins une tuile déjà posée. Il est possible de poser sa tuile dans le sens qui vous convient afin d'orienter au mieux vos sortilèges.

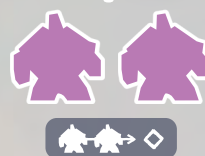
**Toute tuile occupée par un Magicien ne peut jamais être attaquée (voir plus loin).**

## Exemple :

1- Le premier joueur choisit une tuile Plaine à Dolmens qu'il va placer à côté de la source de Mana multicolore (tuile de départ).

2- Il prend soin de pivoter sa tuile de façon à ce que son Sort (portée d'une case) soit face à la tuile de départ pour qu'il puisse en prendre le contrôle avec 2 Golems.

3- Il place immédiatement son Magicien accompagné d'un premier Golem sur la tuile qu'il vient de jouer.



**Rappel** : le nombre de silhouettes représente le nombre de Golems qui vont être invoqués et le nombre de losanges, la distance en termes de tuiles où vont apparaître les Golems.



## À l'attaque !

Chaque tuile (à l'exception de la tuile de départ) permet de lancer un ou plusieurs Sorts d'invocation de Golems, et ce, dans des directions différentes selon les tuiles.

**Quand un Sort devrait faire apparaître des Golems sur un emplacement vide de tuile sur le Champ de bataille, les Golems n'apparaissent tout simplement pas et le sort est perdu. Il en va de même pour les sorts qui cibleraient une tuile occupée par un magicien adverse.**

Une fois que le ou les Golems apparaissent sur la tuile d'arrivée via le sortilège, il y a lieu de vérifier deux choses importantes :

**1** Si la tuile d'arrivée est contrôlée par un adversaire et que c'est une Chaumière ou une Forteresse, alors les Golems qui attaquent perdent un nombre d'unités égal au nombre de pictos Bouclier magique ◐ indiqués sur la tuile d'arrivée (sauf si le Sort lancé présente un picto bouclier brisé ◑ - voir page 5). Les Chaumières en disposent d'un et les Forteresses de deux.

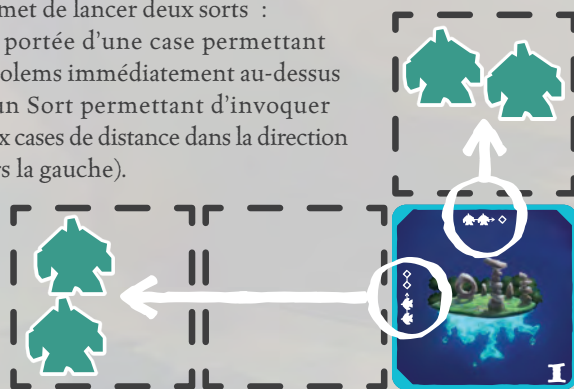
Si votre sort n'invoque pas plus de deux Golems, il ne sert à rien d'attaquer une Forteresse contrôlée par un adversaire : « Vous ne passerez pas ! » (citation d'un célèbre magicien). Une fois ce décompte effectué, placez les unités restantes sur la tuile.



**Nota :** les Plaines à Dolmens n'ont pas de Bouclier magique ◐. On ne perd donc jamais d'unité quand on les attaque (sauf si un adversaire y est retranché : voir page 11).

Cette tuile permet de lancer deux sorts :

un Sort d'une portée d'une case permettant d'invoquer 2 Golems immédiatement au-dessus de la tuile et un Sort permettant d'invoquer 2 Golems à deux cases de distance dans la direction du Sort (ici vers la gauche).



**2** Après avoir placé vos Golems, vérifiez que la tuile ne compte pas plus de 5 Golems, sinon le joueur actif supprime des Golems adverses jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 5 sur la tuile. Il se peut donc qu'il y ait encore des Golems adverses sur la tuile après résolution du combat.

Si des Golems appartenant à plusieurs adversaires sont présents, le joueur actif retire en priorité ceux de l'adversaire possédant le plus d'unités sur la tuile. En cas d'égalité, il choisit quelle unité il retire. Il ne retire jamais les siennes sauf s'il se trouve seul à disposer de Golems et que le quota de 5 est dépassé.

### Chaumières et Forteresses, rappel :

Dès qu'un joueur est majoritaire sur l'une de ces tuiles, on dit qu'il la contrôle. Il bénéficie de la protection du lieu qui prend la forme de Boucliers magiques ◐.



Quand on attaque une Chaumière ou une Forteresse qui est **contestée** (égalité), personne ne contrôle la tuile et les boucliers sont **sans effet**. On peut donc y invoquer des Golems sans subir de pertes.

**Nota :** les Sorts qui invoquent les Golems avec une portée de 3 cases ignorent l'effet des Boucliers (pas de perte de Golems). Un picto Bouclier brisé ◑ est associé à ces sorts pour rappel.








### Exemple 3

- 1** Dans cet exemple, Saumon pose une tuile qui va lui permettre d'activer les deux Sorts qui y figurent en la pivotant sur la droite.
- 2** En effet, le Sort (portée 1 case) lui permet de faire apparaître 2 de ses Golems sur une Plaine à Dolmens contrôlée par 4 Golems adverses. Au total, 7 Golems se retrouvent sur la tuile et l'attaquant (Saumon) va donc supprimer 2 Golems mauve et prendre le contrôle de la tuile car il devient majoritaire. À l'issue du combat, il restera 2 Golems mauve et 3 Golems saumon.
- 3** Le second sort permet de faire apparaître deux Golems à deux cases vers la droite de la tuile posée. Or, à deux cases, se trouve une Chaumière déjà contrôlée par Saumon. Le fait qu'il n'y ait pas de tuile immédiatement sur la droite de la tuile posée n'empêche pas de faire apparaître ses Golems tant qu'une tuile se trouve à deux emplacements de la tuile d'origine du sort. Le joueur saumon peut donc poser deux Golems qui vont venir renforcer la garnison de la Chaumière.

**Important :** le Bouclier magique  de la Chaumière protège **des assaillants** et pas des renforts, bien sûr. Si la Chaumière avait été contrôlée par le joueur mauve, l'un des deux Golems saumon se serait fracassé sur le bouclier.







# Règles complémentaires



## Tuile Puits de Mana

La tuile de départ est une tuile unique qui présente plusieurs particularités :

- Elle offre 3 points de victoire.
- Celui qui contrôle le **Puits de Mana** en fin de partie, contrôle les tuiles contestées et remporte les points de victoire correspondants.
- Elle départage les éventuelles égalités de score en fin de partie, en faisant gagner celui qui la contrôle.

## Retranchement

Dès que vous contrôlez une tuile du Champ de bataille avec 5 de vos Golems, ces derniers sont dits «**retranchés**».

Cette tuile bénéficie alors d'un Bouclier magique  supplémentaire.

Ainsi, une Plaine avec des Golems **retranchés** dispose désormais d'un bouclier, une Chaumière passe à 2 boucliers, et 5 Golems retranchés dans une Forteresse bénéficient de 3 boucliers !

# Fin de partie et calcul des scores

## Fin de partie

La partie prend fin si l'une de ces conditions est remplie :

- Tous les joueurs ont joué leur dernière tuile.
- L'un des joueurs (ou équipe) a placé TOUS ses Golems sur le Champ de bataille. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement.

Nota : L'épuisement de la pioche de tuiles n'entraîne pas la fin de la partie. Les joueurs jouent jusqu'à épuisement complet des tuiles. Ils ne disposent donc que d'une seule tuile à jouer lors de leur dernier tour.

**Conseil** : ayez toujours un œil sur la réserve de Golems de vos adversaires. En éliminant un maximum d'unités adverses lors de votre tour, vous limitez le risque qu'ils parviennent à mettre fin à la partie en plaçant leur dernier Golem.

## Calcul des scores

Chaque joueur (ou équipe) récupère les tuiles du Champ de bataille dont il a le contrôle à l'**exception de celle où se trouve son magicien** (celle-ci n'est jamais comptabilisée).

Le joueur qui contrôle le Puits de Mana récupère également les éventuelles tuiles où il se trouve en position d'égalité.

Les tuiles qui ne sont pas allouées (car égalité non tranchée par le Puits de Mana) ne sont pas comptabilisées : cela arrive lors d'une partie à trois quand deux joueurs disposent de 2 Golems sur une tuile et que le 3e joueur contrôlant le Puits de Mana ne dispose que d'un Golem sur la tuile contestée.

Chaque joueur calcule ensuite son score en additionnant la valeur des tuiles qu'il a récupérées. Le vainqueur est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points de victoire.

En cas d'égalité, c'est le joueur (ou l'équipe) contrôlant le Puits de Mana qui remporte la partie. Lors d'une partie à trois joueurs, le possesseur du Puits de Mana remporte la victoire même s'il est dernier au score, à condition que ses deux adversaires soient à égalité.

**Exemple** : Saumon et Mauve finissent avec 23 points. Turquoise finit avec 19 points mais il contrôle le Puits de Mana... Turquoise remporte la partie.



# Mode Solo

## Souramoun va-t-il vous mener à la baguette ?

### Mise en place

N'utilisez pas la tuile de départ et remplacez-la dans la boîte. Choisissez l'une des deux couleurs de départ, l'autre sera utilisée par votre adversaire virtuel.

Créez deux piles de tuiles comme pour la mise en place deux joueurs.

Mélangez chacune des deux piles puis installez le Champ de bataille comme suit :

- 1 Avec l'une des deux piles, placez aléatoirement devant vous, face visible, 3 lignes de 4 tuiles, toutes orientées de façon à avoir l'illustration dans votre sens. Il s'agira de vos terres. Placez-les de gauche à droite et de haut en bas dans l'ordre de votre pioche.
- 2 Faites de même au dessus de vos terres, mais cette fois en laissant les tuiles face cachée et en orientant les tuiles de façon à ce que les illustrations soient à l'envers.

Terres de l'adversaire non révélées en début de partie (12 tuiles).



2



x30

L'armée de votre adversaire avec le mage Souramoun à sa tête.



x30

Votre armée de Golems avec votre Magicien à sa tête.

1



Vos terres (12 tuiles révélées au hasard).

Les 4 tuiles de la ligne du bas représentent votre **Point d'entrée**.





## Phases de jeu

Un tour de jeu se décompose en 4 phases principales :

- 1 - Entrée de votre Magicien
- 2 - Déplacement du Magicien adverse
- 3 - Lancement des Sorts du Magicien adverse
- 4 - Lancement de vos Sorts

## 1. Entrée de votre Magicien

Lors du premier tour de jeu, votre Magicien doit entrer sur le Champ de bataille par l'une des 4 tuiles qui constituent la ligne du bas et que l'on appellera **Point d'entrée**. Choisissez l'une de ces 4 tuiles, sachant que les Sorts de la tuile choisie seront activés par la suite. Comme dans les règles de base, votre magicien est toujours accompagné d'un Golem prélevé dans votre réserve.

## 2. Déplacement du Magicien adverse

Placez ensuite le Magicien adverse de façon à ce que sa position soit parfaitement symétrique à celle de votre Magicien (effet miroir) avec, comme ligne médiane, la frontière entre vos tuiles (axe central) et celles de votre adversaire (voir exemples ci-dessous).

Exemple 1



Exemple 2



Exemple 3



Axe central



Axe central



Point d'entrée

Point d'entrée

Quel que soit le déplacement de votre Magicien, le Magicien adverse se déplace toujours de façon à se trouver sur la même colonne que le vôtre et à son exacte symétrie par rapport à l'axe central. Notez qu'il est impossible que les deux Magiciens se retrouvent sur la même tuile.









## 4. Lancement de vos Sorts

Si votre Magicien contrôle toujours la tuile sur laquelle il s'est déplacé, lancez l'ensemble des Sorts de la tuile en utilisant la même procédure que pour le Magicien adverse. Vous pouvez invoquer des Golems sur la tuile où se trouve le Magicien ennemi. Si vous ne contrôlez plus la tuile sur laquelle votre Magicien se trouve, car votre adversaire l'a capturée lors de sa phase de lancement de Sorts, vous ne pouvez lancer aucun Sort. Si un Sort entraîne l'apparition de Golems sur une tuile non révélée, révélez-la (toujours « tête en bas ») et placez-y le nombre de Golems correspondant.

### Règles de déplacement de votre Magicien

Lors du tour suivant, vous pouvez déplacer votre Magicien librement de case en case à condition de ne traverser que des tuiles où se trouve au moins l'un de vos Golems (que la tuile soit sous votre contrôle ou non). Votre magicien peut donc se déplacer de plusieurs cases lors d'un même tour.

Vous devez **obligatoirement** terminer votre mouvement sur une tuile vide (révélée ou non).

S'il s'agit d'une tuile adverse (non révélée) n'oubliez pas de la placer révélée « tête en bas ».

### Fin de partie

La partie s'achève immédiatement quand l'un des deux cas de figure se produit :

- 1 - L'un des camps a posé tous ses Golems,
- 2 - Vous n'avez plus de tuile vide où déplacer votre Magicien.

### Calcul des points

**Mode débutant** : chaque camp totalise les points des tuiles qu'il contrôle. Le meilleur score l'emporte. En cas d'égalité, vous avez perdu.

**Mode normal** : Souramoun remporte également les points des tuiles contestées.

**Mode chevronné** : = mode normal + ôtez un point de victoire à chacune de vos tuiles contrôlées si au moins un Golem adverse s'y trouve.

**Quel que soit le mode, n'oubliez pas que les tuiles où se trouvent les Magiciens n'apportent aucun point.**

### Règle de déplacement du Magicien adverse

L'adversaire n'a aucune contrainte et active toujours la tuile sur laquelle il arrive, même si elle est occupée par vos unités. Le Magicien adverse les ignore. N'oubliez pas à chaque déplacement du magicien adverse, de lui ajouter un Golem prélevé de sa réserve et ce, même s'il y a présence de Boucliers magiques ☺.









- 2** Les 3 Golems restants prennent le contrôle de la Chaumière. La Forteresse du dessus est donc assiégée car les 4 tuiles qui l'entourent sont contrôlées par Saumon.



- 3** Mauve retire ses 5 Golems, qu'il pensait en sécurité dans leur Forteresse. Ces derniers sont remplacés par un Golem saumon pris dans la réserve du joueur.

### Exemple d'application des Règles Expert

- 1** Saumon contrôle une Plaine à Dolmens dont les Sorts n'ont pas été activés lors de la pose de la tuile. Le Sort à la droite de la tuile est puissant puisqu'il permet d'invoquer 3 Golems contre celui qui poserait une tuile à cet endroit. Le point faible de Saumon, c'est qu'il ne dispose que d'un Golem sur cette tuile.
- 2** Mauve en profite pour attaquer la tuile de Saumon. Il pose une autre tuile Plaine à Dolmens qui permet d'invoquer 2 Golems sur la tuile de Saumon.
- 3** Celui-ci perd le contrôle de sa tuile au profit de Mauve qui bénéficie alors de l'effet à retardement du Sort. Il invoque 3 Golems qui viennent renforcer la tuile qu'il vient de poser. Un joli coup ! Si la tuile posée n'avait pas disposé d'un Sort en faveur de Mauve, Saumon aurait pris le contrôle de la tuile en y pénétrant avec 3 de ses Golems, la présence du Magicien mauve n'ayant aucune incidence sur l'application d'un Sort à retardement.



### Calcul des points de victoire

Le calcul s'effectue comme dans les règles de base à ceci près que toute tuile contrôlée, sur laquelle se trouve au moins un golem ennemi, perd un point à sa valeur. Une Plaine à Dolmens dans ce cas vaut zéro, une Chaumière ne vaut plus qu'un point, et une Forteresse : trois points.

**Rappel :**  
les tuiles occupées par un Magicien ne valent rien.





# RIVALITY

Spielregeln





# Prolog

**U**nerkannt zu bleiben, hatte der junge Zauberer sein Gewand und seinen spitzen Hut gegen einen langen blassbraunen Mantel mit Kapuze getauscht. Mit sich trug er nichts als eine verkorkte Phiole und eine hastig gekritzelt Landkarte auf verknittertem Papier. Auf der Karte war ein gestrichelter Pfad durch Wälder und Hügel zu sehen, der an einem Kreuz endete, neben dem „Manaquelle“ geschrieben stand. Seit einer Woche war er bereits unterwegs. Je näher er der Quelle kam, desto mehr Golems begegnete er – aus dem Nichts erschaffenen magischen Wächtern. Der Zauberer hielt sich von ihnen fern, beobachtete aber ihre Patrouillen, um Lücken zu entdecken, durch die er schlüpfen konnte. Diese Kolosse aus Stein und Erde hätten mit einem Zauberlehrling wie ihm kurzen Prozess gemacht. Zum Glück wusste er, dass Golems sehr vorhersehbar in ihren Bewegungen waren. Stück für Stück kroch er näher an sein Ziel heran. Doch dann dünnte der Wald aus, und es wurde immer schwieriger, sich zu verstecken. Schließlich tat sich eine große Lichtung vor ihm auf. In der Mitte erhob sich eine imposante Silhouette umringt von zehn steinernen Gestalten, die sie mit schweren Schritten umrundeten. Der junge Zauberer schlich zu einem kleinen Baum und legte beide Hände um den schmalen Stamm. Er schloss die Augen und hauchte dem Baum die Magie ein, mit der auch Golems Leben eingehaucht wird. Als der Zauber gewirkt war, hastete er vom noch reglosen Holz weg und versteckte sich in einem hohlen umgestürzten Baumstamm. Plötzlich regte sich der kleine Baum und begann, sich auf die Lichtung zu bewegen. Seine Blätterkrone rauschte, und seine Äste tanzten im Wind. Ein übermächtiger Laubgesang erhob sich rund um die Lichtung.

Die Steingolems hielten inne und starrten das kleine hölzerne Wesen, das ihre Wacht durchbrach, aus steinernen Augen an. Der Zauberer dankte seinem neuen Gehilfen still und schlich sich an den abgelenkten Golems vorbei in die Mitte der Lichtung. Dort stand ein aus glattem Holz und schwerem Stein errichtetes Bauwerk. Auf einem Sockel aus nahtlos geschichteten Steinen erhob sich ein kreisrund geschliffener Holzbogen, auf dem in geschnitzten Runen geschrieben stand: „Aus der Mitte der Erde strömt uralte Magie. Wer aus mir schöpft, soll erfüllt sein von heiliger Macht.“ Der junge Zauberer lehnte sich über den steinernen Rand und blickte in die mystisch funkelnde Tiefe. Bläulich schimmernd erblickte er in der Oberfläche der unbekannt Flüssigkeit sein Spiegelbild. Der Boden der Quelle verlor sich im Dunkel der Tiefe. Er öffnete seine Phiole und tauchte sie in die leuchtende Flüssigkeit, die weder warm noch kalt war. Ein paar Blasen stiegen auf, und die Phiole war voll. Behutsam setzte er die Phiole an die Lippen, als wäre es eine Tasse kochend heißen Kaffees. Der erste Schluck bescherte ihm ein unbeschreibliches Gefühl der Stärke, und gierig stürzte er den Rest hinunter. Er spürte, wie die Flüssigkeit seinen ganzen Körper wärmte, vom Mund bis in die Finger und Zehenspitzen. Dann fühlte er, wie das Blut durch seine Adern schoss und seine Nerven unter Strom standen. Jede seiner Zellen blähte sich auf und erschlaffte wieder, als würde sie atmen. Ein überwältigendes Gefühl der Macht durchströmte ihn. Er streckte seine Arme gen Himmel und stieß ein schallendes Gelächter aus. Sollten die Golems doch kommen, ihm könnten sie nichts mehr anhaben. Ihnen würde er es schon zeigen!





# Überblick über das Spiel

**Ziel des Spiels:** Wer durch die Kontrolle über Terrainplättchen die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

**Terrainplättchen:** Es gibt 4 verschiedene Arten von Plättchen: Manaquelle, Steinkreis, Hütte und Festung. Sie stellen sowohl das Terrain dar, um dessen Kontrolle ihr ringt, als auch Zaubersprüche, die ihr wirken könnt. Mit jedem Zauberspruch könnt ihr eine bestimmte Anzahl von Golems in einer bestimmten Entfernung beschwören.

## Anatomie eines Plättchens (hier am Beispiel einer Festung)

Zauberspruch, der nach vorne gewirkt werden kann.

Zauberspruch, der nach links gewirkt werden kann

Festungen und Hütten sind durch magische Schilde geschützt. Die 2 Schildsymbole bedeuten, dass von jedem Zauberspruch, mit dem dieses Plättchen angegriffen wird, 2 abgewehrt werden.



Das Symbol eines zerstörten Schilds bedeutet, dass dieser Zauberspruch magische Schilde ignoriert.

Zauberspruch, der nach links rechts gewirkt werden kann.

Punkte, die der Spieler bekommt, der dieses Plättchen am Ende des Spiels kontrolliert.

Festungen und Hütten sind durch magische Schilde geschützt. Jedes Schildsymbol am unteren Rand eines Plättchens wehrt einen Golem ab, der es angreift. Greifen mehr Golems an, als das Plättchen Schilde hat, landen die übrigen auf dem Plättchen.

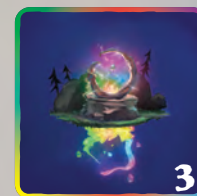
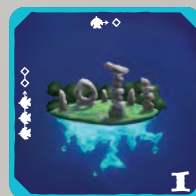
An einigen Kanten der Plättchen (außer der Manaquelle) stehen Zaubersprüche. Sie bestehen aus Golemsymbolen und Rauten. Die Anzahl der **Golemsymbole** gibt an, wie viele Golems mit diesem Zauberspruch beschworen werden (1 bis 4).

Die Anzahl der **Rauten** gibt an, in welcher Entfernung die Golems beschworen werden (1 bis 3 Plättchen entfernt).

4 Golems werden auf dem Nachbarplättchen beschworen.

3 Golems werden in 2 Plättchen Entfernung beschworen.

2 Golems werden in 3 Plättchen Entfernung beschworen. Das Symbol eines zerstörten Schilds bedeutet, dass dieser Zauberspruch magische Schilde auf dem Zielplättchen ignoriert.



**Steinkreise** haben keine Schilde und sind 1 Punkt wert.

**Hütten** sind 2 Punkte wert und haben 1 Schild (wehren also 1 angreifenden Golem ab).

Die **Manaquelle** ist das Startplättchen. Sie ist 3 Punkte wert und hat noch andere Vorteile (siehe S. 26).

**Festungen** sind 4 Punkte wert und haben 2 Schilde (wehren also 2 angreifende Golems ab).





# Spiel Aufbau

Legt die Manaquelle offen auf den Tisch.  
Nehmt euch Golems je nach Spielerzahl:

**2 Spieler:** Einer bekommt 30 orangefarbene Golems, einer 30 lilafarbene. Die türkisfarbenen bleiben in der Schachtel.

Sucht die 12 Plättchen mit einem kleinen Stern neben der Punktzahl in der rechten unteren Ecke heraus und gebt sie einem Spieler. Der andere Spieler bekommt die anderen 12 Plättchen.



Jeder mischt seine 12 Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das unterste Plättchen darf keine Festung sein. Seht nach und mischt euren Stapel zur Not noch mal durch.

**3 Spieler:** Jeder Spieler bekommt 20 Golems einer Farbe. Die übrigen Golems bleiben in der Schachtel.

Sucht die 6 Festungen heraus, mischt sie verdeckt und gebt jedem Spieler zwei davon.

Mischt die übrigen Plättchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jetzt mischt jeder seine erhaltenen Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das unterste Plättchen darf keine Festung sein. Seht nach und mischt euren Stapel zur Not noch mal durch.

**4 Spieler:** Ihr spielt in zwei 2er-Teams. Setzt euch so um den Tisch, dass die Teams immer abwechselnd am Zug sind. Ein Team benutzt die orangefarbenen Golems, das andere die lilafarbenen. Bereitet zwei Stapel wie für ein Spiel zu zweit vor.

Spieler eines Teams ziehen vom selben Stapel und beschwören Golems derselben Farbe.

Niemand darf seinem Teamkameraden etwas über die Plättchen auf der eigenen Hand verraten.

Jeder Spieler zieht 2 Plättchen und hält sie geheim auf der Hand.

Der ehrwürdigste Spieler beginnt (oder ihr lost den Startspieler aus).

**Neustart:** Kann ein Spieler mit den Plättchen auf seiner Hand keinen Golem auf der Manaquelle beschwören, kann er 2 neue Plättchen vom Vorrat ziehen und die ersten beiden in den Vorrat zurückmischen.

## Beispiel: Spiel Aufbau zu zweit



x30

### Lilafarbener Spieler

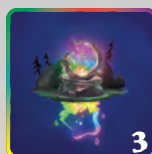
mit Zauberer, 30 Golems und 2 Plättchen auf der Hand.



x30

### Orangefarbener Spieler

mit Zauberer, 30 Golems und 2 Plättchen auf der Hand.



**Manaquelle**  
(liegt immer zu Spielbeginn offen aus)



Stapel des lilafarbenen Spielers



Stapel des orangefarbenen Spielers



# Der Spielzug

Die Plättchenauslage in der Tischmitte wird das Schlachtfeld genannt. Wenn du am Zug bist, wirst du aktiver Spieler genannt. Zu Beginn des Spiels liegt nur die Manaquelle auf dem Schlachtfeld. Im Verlauf des Spiels legt ihr weitere Plättchen aufs Schlachtfeld.

**Kontrolle über ein Plättchen:** Stehen von deiner Farbe mehr Golems auf einem Plättchen als von jeder anderen Farbe, kontrollierst du (bzw. dein Team) dieses Plättchen. Auf jedem Plättchen dürfen höchstens 5 Golems stehen. Wenn du also z. B. 2 Golems auf einem Plättchen hast und die beiden anderen Farben nur je 1, kontrollierst du das Plättchen.

Bei Gleichstand gilt das Plättchen als umkämpft. Umkämpfte Plättchen werden von (noch) niemandem kontrolliert.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte aus:

1. Ein Plättchen aus der Hand aufs Schlachtfeld legen.
2. Den eigenen Zauberer und 1 Golem auf das gerade gespielte Plättchen stellen.
3. Zaubersprüche des Plättchens abhandeln.
4. Ein Plättchen nachziehen (außer der Vorrat ist leer, s. u.).

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Du kannst dein Plättchen an eine beliebige Stelle des Schlachtfelds legen, solange mindestens 1 Kante an ein schon liegendes Plättchen angrenzt. Du kannst dein Plättchen beliebig drehen.

**Ein Plättchen, auf dem ein Zauberer steht, kann nicht angegriffen werden (s. u.).**

## Beispiel:

1. Der Startspieler spielt einen Steinkreis und legt ihn neben die Manaquelle.

2. Er dreht sein Plättchen so, dass der Zauberspruch am oberen Rand zur Manaquelle zeigt. Mit diesem Zauberspruch wird er gleich 2 Golems auf der Manaquelle beschwören können.

3. Er stellt den eigenen Zauberer und 1 Golem auf das gerade gespielte Plättchen.




**Zur Erinnerung:** Die an einer Plättchenkante gezeigten Golemsymbole geben an, wie viele Golems durch diesen Zauberspruch beschworen werden, die Rauten geben die Entfernung an, in der die Golems beschworen werden.



## Angreifen


Mit jedem Plättchen, das du spielst, kannst du einen oder mehrere Zaubersprüche sprechen. Mit diesen Zaubersprüchen kannst du Golems beschwören, die dann auf dem Schlachtfeld erscheinen. **Wenn durch einen Zauberspruch Golems an einer Stelle beschworen werden, an der kein Plättchen liegt, verpufft er wirkungslos. Ebenso verpufft der Zauberspruch, wenn auf dem Zielplättchen ein Zauberer steht.**

Wenn du Golems beschworen hast, überprüfst du Folgendes:

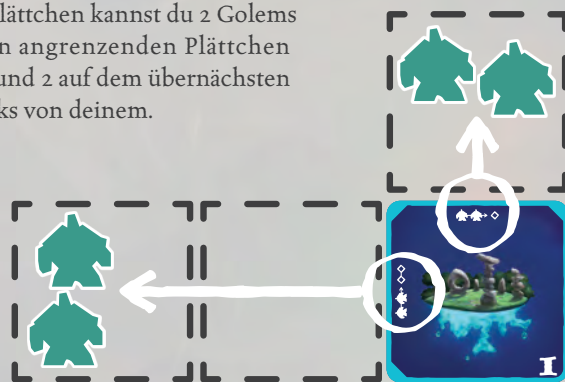
**1** Wenn das Zielplättchen (auf dem du die Golems beschworen hast) eine Hütte oder eine Festung ist, die von einer gegnerischen Farbe kontrolliert wird, nimmst du so viele Golems von dem Plättchen zurück in deinen Vorrat, wie dort Schildsymbole  abgebildet sind (außer dein Zauberspruch ignoriert Schilde, siehe S. 20). Hütten haben 1 Schild, Festungen 2 Schilde.

Anders ausgedrückt verringert sich deine Angriffskraft beim Angriff auf eine Festung um 2 Golems. Wenn du mit diesem Zauberspruch nicht mehr als 2 Golems beschworen hast, ist dein Angriff auf eine Festung wirkungslos abgeprallt. Hast du mehr als 2 beschworen, stellst du die restlichen auf die angegriffene Festung.



**Hinweis:** Steinkreise haben keine magischen Schilde . Wenn du also Steinkreise angreifst, verlierst du keine Golems.


Mit diesem Plättchen kannst du 2 Golems auf dem oben angrenzenden Plättchen beschwören und 2 auf dem übernächsten Plättchen links von deinem.



**2** Hast du deine beschworenen Golems aufgestellt, überprüfst du, ob auf dem Zielplättchen jetzt mehr als 5 Golems stehen. Wenn ja, entfernst du gegnerische Golems vom Zielplättchen (die Gegner bekommen sie zurück in den Vorrat), bis nur noch 5 Golems darauf stehen.

Es dürfen durchaus noch gegnerische Golems stehen bleiben. Stehen Golems mehrerer gegnerischer Farben auf dem Plättchen, musst du zuerst Golems der größten gegnerischen Gruppe entfernen. Bei Gleichstand darfst du wählen, welchen du entfernst. Solltest du selbst mehr als 5 Golems auf dem Zielplättchen haben, musst du auch von deinen welche entfernen, bis nur noch 5 darauf stehen.

### Zur Erinnerung: Hütten und Festungen:

Wenn von deiner Farbe die meisten Golems auf einem Plättchen stehen, kontrollierst du das Plättchen. Kontrolle über ein Plättchen bedeutet auch, dass du von den aufgedruckten Schilden  profitierst.



Die Schilde auf einem umkämpften Plättchen nützen niemandem etwas. Bei einem Angriff auf ein umkämpftes Plättchen verlierst du also nie Golems.

**Hinweis:** Zaubersprüche mit einer Entfernung von 3 ignorieren Schilde auf dem Zielplättchen. Zur Erinnerung steht ein Symbol mit gebrochenem Schild neben solchen Zaubersprüchen.











# Weitere Regeln




## Die Manaquelle

Die Manaquelle ist das Startplättchen.

- Sie ist 3 Punkte wert.
- Wenn du die Manaquelle am Ende des Spiels kontrollierst, darfst du Gleichstände auf umkämpften Plättchen, an denen du beteiligt bist, zu deinen Gunsten auflösen.
- Kommt es bei der Punktwertung zu einem Gleichstand, gewinnst du, wenn du die Manaquelle kontrollierst – sogar, wenn du nicht am Gleichstand beteiligt bist.

## Verschanzt

Wenn du ein Plättchen auf dem Schlachtfeld mit 5 deiner Golems kontrollierst, verschanzen sie sich. Solange sie zu fünft auf diesem Plättchen sind, hat das Plättchen 1 zusätzlichen Schild . Ein Steinkreis mit verschanzten Golems hat also 1 Schild, eine Hütte 2 und eine Festung 3!

# Spielende und Punktwertung

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

- Niemand hat mehr Plättchen auf der Hand.
- Ein Spieler (oder Team) hat keine Golems mehr im Vorrat.

**Hinweis:** Wenn das letzte Plättchen vom Vorrat gezogen wird, läutet das noch nicht das Spielende ein. Ihr spielt weiter, bis niemand mehr Plättchen auf der Hand hat. In eurem letzten Zug habt ihr dann nur noch ein Plättchen auf der Hand, das ihr spielen müsst.

**Tipps:** Behalte den Golemvorrat deiner Gegner im Auge. Wenn ein Spieler nur noch wenige Golems hat, du aber von den Punkten her nicht vorne liegst, ist es sinnvoll, diesen Spieler anzugreifen und seine Golems zu entfernen, damit er wieder welche in seinen Vorrat bekommt und das Spiel nicht so schnell zu Ende geht.

## Punktwertung

Jeder Spieler (bzw. jedes Team) nimmt sich die von ihm kontrollierten Plättchen vom Schlachtfeld, **außer dem Plättchen mit dem eigenen Zauberer**. Umkämpfte Plättchen bleiben auf dem Schlachtfeld liegen (und werden nicht gewertet), es sei denn der Gleichstand auf ihnen wird vom Spieler, der die Manaquelle kontrolliert, aufgelöst (s. o.).

Liegen bleiben würde z. B. ein Plättchen, auf dem der Spieler, der die Manaquelle kontrolliert, 1 Golem hat, die anderen beiden Spieler aber je 2. Plättchen, auf denen ein Zauberer steht, werden nicht gewertet. Deshalb ist es meist keine gute Idee, eine Festung auf der Hand zu behalten und als letztes Plättchen zu spielen.

Jeder zählt die Punktwerte aller seiner Plättchen zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die Manaquelle kontrolliert. Im Spiel zu dritt gewinnst du bei einem Gleichstand sogar, wenn du die Manaquelle kontrollierst, selbst wenn du die wenigsten Punkte hast.

**Beispiel:** Orange und Lila haben 23 Punkte. Türkis hat 19 Punkte, kontrolliert aber die Manaquelle. Türkis gewinnt das Spiel.





# Solo-Modus

## Wird Suramun dich verhexen?

### Spielaufbau

Die Manaquelle wird im Solo-Modus nicht verwendet. Du spielst Orange oder Lila und Suramun (dein virtueller Gegner) die andere Farbe.

Bereite zwei Stapel wie für ein Spiel zu zweit vor. Lege dann das Schlachtfeld wie folgt aus:

- 1** Nimm einen Stapel und lege ein zufälliges Raster von 3x4 Plättchen offen aus. Lege sie so, dass die Illustration von dir aus gesehen richtig herum ist. Diese 12 Plättchen sind dein Territorium.
- 2** Lege die 12 Plättchen des Gegners verdeckt wie unten gezeigt gegenüber von deinem Territorium aus. Die Plättchen des Gegners müssen alle mit der Oberkante zu dir zeigen.

Territorium des Gegners (12 Plättchen); bei Spielbeginn noch verdeckt



x30  
Suramun und seine Golems

  
 x30  
 Dein Zauberer und deine Golems



Dein Territorium (12 zufällig angeordnete Plättchen)

Die 4 Plättchen in der untersten Reihe sind dein **Ankunftsbereich.**



## Spielphasen

Jede Runde hat 4 Phasen.

1. Deinen Zauberer bewegen
2. Suramun entsprechend bewegen
3. Suramun zaubert
4. Dein Zauberer zaubert

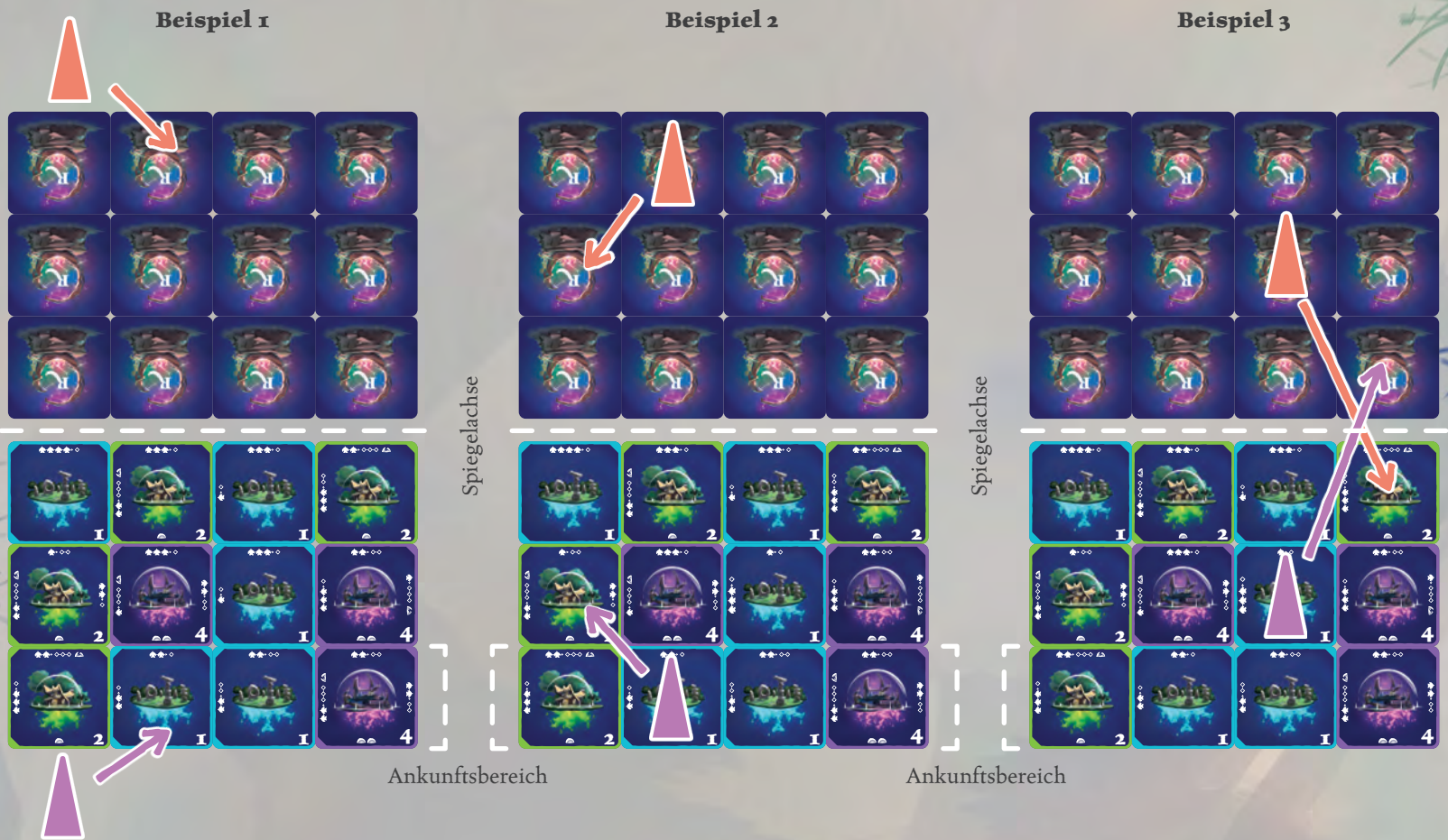
### 1. Deinen Zauberer bewegen

In der ersten Runde musst du deinen Zauberer auf ein Plättchen in der untersten Reihe stellen. Stelle dann 1 Golem aus deinem Vorrat auf dasselbe Plättchen. In Phase 4 kannst du dann die Zaubersprüche auf diesem Plättchen wirken.

### 2. Suramun entsprechend bewegen

In der ersten Runde stellst du Suramun auf das Plättchen der obersten Reihe in derselben Spalte wie dein Zauberer.

Auch auf sein Plättchen stellst du 1 seiner Golems.



Suramun spiegelt immer die Bewegung deines Zauberers, egal wohin du deinen Zauberer bewegst (siehe Beispiele oben). Die beiden Zauberer werden nie auf demselben Plättchen landen.



### 3. Suramun zaubert

Wenn Suramun jetzt auf einem verdeckten Plättchen steht, decke es auf und orientiere es so, dass die Oberkante des Plättchens weiterhin zu dir zeigt.

Dann wirkt Suramun ALLE Zaubersprüche auf seinem Plättchen. Wie immer verpufft ein Zauberspruch, wenn an der Zielstelle kein Plättchen liegt. Wenn Suramun Golems auf einem verdeckten Plättchen beschwört, deckst du das Plättchen auf (immer noch mit der Oberkante zu dir) und stellst dann die beschworenen Golems darauf. Wenn Suramun Golems auf einem Plättchen in deinem Territorium beschwört, kann einer von zwei Fällen eintreten:

1. Das Plättchen ist leer: Suramun beschwört seine Golems dort und kontrolliert jetzt das Plättchen.
2. Das Plättchen ist besetzt: Es gelten die üblichen Angriffsregeln inkl. magische Schilde 🛡️.

Im Solo-Modus schützt dein Zauberer Plättchen aber nicht vor einem Angriff.

#### Beispiel

- 1** Du (Lila) bewegst deinen Zauberer zwei Plättchen nach oben und stellst einen Golem auf das Plättchen.
- 2** Suramun (Orange) spiegelt deine Bewegung und bewegt sich 2 Plättchen runter (und stellt einen Golem auf sein Plättchen).



- 3** Jetzt wirkt Suramun seine Zaubersprüche. Der mit Entfernung 3 nach rechts verpufft, weil dort kein Plättchen liegt. Der mit Entfernung 1 nach unten funktioniert aber: Suramun stellt also 3 Golems auf die Hütte unter ihm, wovon einer durch den Schild abgewehrt wird. Dein Zauberer verhindert den Angriff nicht, aber da noch nicht mehr als 5 Golems auf dem Plättchen stehen, verlierst du zumindest keine Golems. Suramun kontrolliert jetzt diese Hütte, weshalb du diese Runde keinen Zauberspruch wirken kannst.

Das ist ein perfektes Beispiel dafür, wie du nicht spielen solltest.






## 4. Dein Zauberer zaubert

Wenn du das Plättchen, auf dem dein Zauberer steht, jetzt noch kontrollierst, wirkst du ALLE Zaubersprüche darauf. Dabei gelten dieselben Regeln wie für Suramun in Phase 3. Du kannst also auch auf Suramuns Plättchen Golems beschwören. Kontrollierst du das Plättchen deines Zauberers jetzt nicht, kannst du auch keine Zaubersprüche wirken. Wenn du Golems auf einem verdeckten Plättchen beschwörst, deckst du das Plättchen auf (immer noch mit der Oberkante zu dir) und stellst dann die beschworenen Golems darauf.

## Deinen Zauberer bewegen

In allen Runden nach der ersten kannst du deinen Zauberer auf jedes beliebige Plättchen bewegen, solange du auf allen Plättchen, über die du deinen Zauberer bewegst, mindestens 1 Golem stehen hast (kontrollieren musst du diese Plättchen nicht). Du musst deine Bewegung auf einem leeren Plättchen beenden (egal, ob offen oder verdeckt). Beendest du deine Bewegung auf einem verdeckten Plättchen, decke es auf und lege es wie immer so, dass die Oberkante des Plättchens zu dir zeigt.

## Suramun bewegen

Suramun spiegelt deine Bewegung, landet also immer in derselben Spalte wie dein Zauberer. Suramun ist es egal, ob das Plättchen, auf dem er landet, besetzt ist und ob es Schilde  hat. Er kann sich immer dahin bewegen, 1 Golem dorthin stellen und die Zaubersprüche darauf wirken.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

1. Einer von euch hat alle seine Golems auf dem Schlachtfeld.
2. Du kannst deinen Zauberer nicht mehr auf ein leeres Plättchen bewegen.

## Punktwertung

**Zauberlehrling:** Jede Seite zählt die Punkte ihrer kontrollierten Plättchen zusammen. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als Suramun. Gleichstand reicht nicht.

**Zaubergeselle:** Umkämpfte Plättchen werden für Suramun gewertet.

**Zaubermeister:** Wie beim Zaubergesellen, aber du verlierst 1 Punkt pro von dir kontrolliertem Plättchen, auf dem mindestens ein gegnerischer Golem steht.

**Zur Erinnerung:** Auch im Solo-Modus werden Plättchen mit Zauberern darauf nicht gewertet.





# Expertenregeln

**Diese Regeln machen das Spiel kniffliger, aber auch deutlich strategischer (sie funktionieren aber nicht im Solo-Modus).**

Der Spielaufbau bleibt gleich (siehe S. 21).

## Verzögerte Zaubersprüche

Im normalen Spiel verpuffen Zaubersprüche einfach, wenn an der entsprechenden Stelle kein Plättchen liegt.

Im Expertenspiel können solche Zaubersprüche verzögert ausgelöst werden, und zwar wenn ein Plättchen an die entsprechende Stelle gelegt wird, egal von welchem Spieler. Mit einem verzögerten Zauberspruch können auch auf Plättchen mit Zaubereiern darauf Golems beschworen werden.

Verzögerte Zaubersprüche eröffnen mehrere taktische Möglichkeiten:

- du kannst Verstärkung für spätere Züge einplanen;
- du kannst deinen Gegnern „Fallen“ stellen und die Kontrolle über gerade gelegte Plättchen übernehmen;
- du kannst die Kontrolle über Plättchen übernehmen, die noch verzögerte Zaubersprüche parat haben, und diese Zaubersprüche für dich nutzen.

Im Expertenspiel musst du also gut aufpassen, ob das Plättchen, das du legen möchtest, das Ziel verzögerter Zaubersprüche ist. Wenn du dein Plättchen einmal gelegt hast, darfst du es weder zurücknehmen noch umlegen.

Verzögerte Zaubersprüche werden ausgelöst, nachdem der aktive Spieler sein Plättchen gelegt und alle Zaubersprüche darauf gewirkt hat. Das bedeutet auch, dass du mit deinem gespielten Plättchen ein Plättchen, das mit einem verzögerten Zauberspruch auf deinem zielt, angreifen kannst. Wenn du dadurch die Kontrolle über das andere Plättchen übernimmst, kannst du den verzögerten Zauberspruch selbst wirken!

Kontrolliert ein Spieler mehrere Plättchen, die im selben Zug einen verzögerten Zauberspruch wirken, kann er die Reihenfolge frei wählen.

Werden verzögerte Zaubersprüche von mehreren Spielern ausgelöst, wirkt immer zuerst der aktive Spieler seine, und dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

**Hinweis:** Verzögerte Zaubersprüche auf umkämpften Plättchen verpuffen.

**Wie immer kannst du ein Plättchen mit einem**

**Zauberer darauf mit deinem gerade gespielten Plättchen nicht angreifen, wohl aber mit einem verzögerten Zauberspruch.**

## Umzingelte Plättchen

Wenn du alle 4 Plättchen kontrollierst, die an den Kanten eines Plättchens liegen, das vom Gegner oder von niemandem kontrolliert wird, umzingelst du das Plättchen in der Mitte und übernimmst sofort die Kontrolle darüber. Du entfernst alle gegnerischen Golems auf dem umzingelten Plättchen und stellst 1 eigenen Golem darauf.

Im Spiel zu dritt könnt ihr auch zu zweit ein Plättchen umzingeln, das vom Dritten oder von niemandem kontrolliert wird. Wer von den 4 umzingelnden Plättchen die meisten kontrolliert, übernimmt die Kontrolle über das Plättchen in der Mitte. Bei Gleichstand übernimmt der Spieler die Kontrolle, der die Kontrolle über das vierte umzingelnde Plättchen übernommen hat.

**Hinweis:** Umzingelungen werden erst nach allen verzögerten Zaubersprüchen abgehandelt.

## Beispiel: Ein cleverer Zug

- I** Orange legt einen Steinkreis an und beschwört damit 4 Golems auf einer Hütte, die von 2 gegnerischen Golems kontrolliert wird. Einer der 4 angreifenden Golems wird vom Schild abgewehrt.







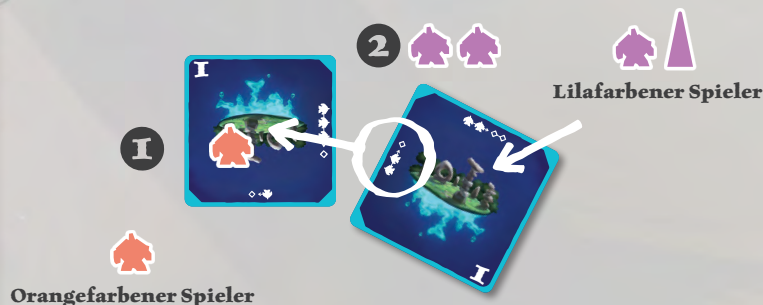
- 2** Die übrigen 3 Golems übernehmen die Kontrolle über die Hütte. Die Festung darüber ist jetzt umzingelt, denn alle 4 Plättchen drum herum werden von Orange kontrolliert.



- 3** Lila muss alle 5 Golems von der Festung zurück in den Vorrat nehmen. Dann stellt Orange 1 eigenen Golem aus dem Vorrat auf die Festung.

### Beispiel: mit Expertenregeln

- 1** Orange kontrolliert einen Steinkreis, dessen Zaubersprüche noch nicht gewirkt wurden (weil es noch keine gültigen Ziele für sie gab). Der Zauberspruch an der rechten Kante ist stark, denn mit ihm können 3 Golems auf dem Plättchen beschworen werden, das an dieser Kante angelegt wird. Orange hat allerdings nur 1 Golem auf dem Steinkreis.
- 2** Lila erkennt die Gelegenheit und greift den Steinkreis von Orange an. Lila spielt einen Steinkreis, mit dem es zwei Golems auf dem Steinkreis von Orange beschwört.
- 3** Lila übernimmt die Kontrolle über das Plättchen, was bedeutet, dass Lila jetzt den verzögerten Zauberspruch wirken kann. Lila beschwört 3 Golems auf dem gerade gespielten Plättchen. Ein sehr effektiver Zug! Wenn Orange die Kontrolle über sein Plättchen behalten hätte, hätte Orange 3 Golems auf dem gerade von Lila gespielten Plättchen beschworen und damit die Kontrolle übernommen, auch wenn dort der lilafarbene Zauberer steht.



### Punktwertung

Es gelten die Regeln des Standardspiels, außer dass Plättchen mit mindestens einem gegnerischen Golem darauf 1 Punkt weniger wert sind. Golems auf gegnerische Plättchen zu stellen, kann also durchaus sinnvoll sein, auch wenn du die Kontrolle nicht übernehmen kannst. Wenn sie von Gegnern besetzt sind, sind Steinkreise also 0 Punkte wert, Hütten 1 Punkt und Festungen 3 Punkte.

### Zur Erinnerung:

Ein Plättchen mit einem Zauberer darauf wird nicht gewertet.





# RIVALITY

Rulebook





# Prologue

**T**o avoid attracting unwanted attention, the young wizard had replaced his robes and pointed hat with a long hooded khaki cape, remaining anonymous. His equipment was nothing more than a corked glass vial and a scribbled map on a creased paper. The map showed a dotted path crossing forests and hills to reach a cross marked 'Well of Mana'. The wizard had been walking for a week now. The closer he was to the well, the more golems he would find, magical beings created from nothing, and guarding the coveted nectar. The traveler made sure to avoid them, analyzing the patterns of their patrols to slip through their fingers. These behemoths made of earth and stone would have made short work of him – an apprentice wizard, just able to have a rock levitate. Luckily for our wizard, he knew that Golems are quite predictable, moving like automats. He was moving step by step, from one hidey-hole to another. The forest was thinning out though, and it became difficult to hide. A big clearing came to his view. There was a huge well in the middle, higher than a man, and ten stony silhouettes around it, moving at a regular pace. The wizard found a tree smaller than the others and placed both of his palms on the trunk. He closed his eyes and breathed his magic inside the tree, as it is done to animate Golems. After having sent enough energy to the still inert wood, he moved away in all haste and hid in the hollow of an old moth-eaten trunk. Answering to the magic call, the small tree animated itself and started moving. Its foliage shook, and its branches started to dance in the wind. An overpowering song of leaves rose in the clearing.

The Golems froze, slowly turning their stony heads to the small bushy creature, and troubling their watch. The wizard silently thanked his new minion and used the distraction to approach the well, abandoned by its guardians. In the middle of the clearing, there was a sculpture made of carved stones and wood. The well was perfectly round, with expertly stacked stones, and a wooden arch on the top. Its bark was carved with ancient runes. The text read "Drawing from the bottom of the earth, I offer primal magic. You who have come to drink, receive the sacred power". The wizard leaned over the ledge and looked at the sparkling surface of the water. His reflection appeared blueish and iridescent. He was incapable of seeing the end of the well, whose walls were disappearing in the darkness. He opened the vial that he had brought and plunged it in the shimmering liquid, which was neither hot, nor cold. Bubbles came up to the surface until the vial was full. He then took the vial to his lips apprehensively, as if he were about to drink a scalding coffee. The first gulp filled him with an incredible sensation of power, and he avidly emptied the vial in his throat. He could feel the liquid warming his body, from his mouth to his oesophagus, as an invigorating surge. Then, he felt the blood pumping in each of his veins, and electricity started to flow through his nerves. His cells were swelling and deflating, as if they were breathing. An incredible feeling of strong energy submerged him. He raised his arms to the sky and let out a roar of laughter. The Golems could come back, it did not matter. Now, he could face them.

Aslaug - Tales & Legends





# Overview of the game

**Goal of the Game:** Control as many Terrain Tiles as possible to score the most victory points (VP).

**Terrain Tiles:** There are 4 types of tiles: Well of Mana, Stone circle, Cottage and Fortress. They represent both terrains and spells that the wizards (ie the players) will cast. Each spell, depending on its power, allows you to summon Stone Golems, which will appear at a certain distance from their master.

## Overview of a Tile (here, a Fortress)



Fortresses and Cottages are protected by a Magic Shield. Each Shield Icon that appears at the bottom of each tile destroys one enemy Golem entering it. If there are more attacking Golems than Shield Icons, then the exceeding Golems break through the defenses.

There are chains of symbols on the edges of each tile (golem shapes and diamonds). Those are Spells that will summon Golems on the battlefield. Each **golem shape** represents a **Golem**. Depending on the Spells, you can summon up to 4 Golems.

The number of **diamonds** indicate how far the Golems are going to appear once they have been summoned. Depending on the Spells, the golems will be summon up from 1 to 3 tiles.

- 4 Golems appear on the adjacent tile
- 3 Golems appear at exactly two tiles away
- 2 Golems appear at exactly three tiles away. The Broken Shield Icon indicate that you that your Golems ignore Magic Shields (no casualties).



**Stone circle** have no Shields and are worth 1 VP.

**Cottages** are worth 2 VP and have 1 Magic Shield (destroys 1 attacking Golem).

The **Well of Mana** (starting tile) is worth 3 VP and has other advantages (see below).

**Fortresses** are worth 4 VP and have 2 Magic Shields (destroy 2 attacking Golems).



# Setting Up the Game

Place the starting tile (value 3) in the center of the table.

Each player takes their Golems as follows:

**2 players:** A player takes the 30 salmon Golems; the other player takes the 30 purple Golems. The teal Golems remain in the box.

Create 2 stacks of 12 tiles each (one per player): the first one with tiles featuring a little white star in the lower right corner (next to the VP value of the tile) and the second one with the remaining tiles.



Each player shuffles their stack and checks that the bottom tile isn't a Fortress (otherwise, shuffle again).

**3 players:** Each player takes 20 Golems. The 3rd player should use the teal Golems. The 10 unused salmon and purple Golems remain in the box.

Set aside the 6 Fortress Tiles, shuffle them face down and deal two tiles to each player.

The remainder of the tiles is shared equally and randomly among the players. Add these tiles to your Fortresses and shuffle them face down.

Each player checks that the bottom tile is not a Fortress (otherwise, shuffle again).

**4 players:** Create two teams. Players from the same team should sit across the table (they do not play next to each other). Use only salmon and purple Golems. The teal Golems should not be used.

Each team uses the same pool of Golems and the same stack.

Team members are not allowed to share information about the tiles that they have in hand.

Each player draws two tiles and looks at them.

The most venerable player goes first (you can also draw the first player at random).

**Mulligan:** If a player cannot summon a Golem on the starting tile when placing their first tile, they can discard their two tiles and draw two new tiles. If that happens, immediately reshuffle the discard with the stack.

## Example: 2-player Setup



x30

### Purple Wizard

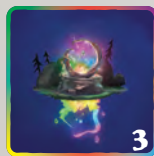
with their Wizard Marker, a supply of 30 Golems, and 2 tiles in their hand.



x30

### Salmon Wizard

with their Wizard Marker, a supply of 30 Golems, and 2 tiles in their hand.



### Starting Tile

(always in the center of the table)



Purple Player's Stack



Salmon Player's Stack





# The Game Turn

The playing area is called the **battlefield**. When it's your turn to play, you become the active player. At the beginning of the game, there is only one tile (the starting tile) on the battlefield. As the game progresses, you will add more tiles to the battlefield.

**Controlling a Tile:** A tile is **controlled by a player** (or team) when they have more Golems than any other player (or team) on this tile. There cannot be more than 5 Golems on a tile. For instance, if you have 3 Golems vs. 2, then you control the tile.

In the case of a tie, the tile is contested and no one controls it.

Starting with the first player and proceeding clockwise, you'll take the following steps on your turn:

1. Choose and place one of your two tiles on the battlefield.
2. Place your Wizard + a Golem on the tile that you just placed.
3. Apply the tile's effects (Summoning Spells)
4. Draw a new tile, unless the stack is empty (see below).  
Then, it's the next player's turn.

You can place your tile anywhere on the battlefield as long as it is adjacent to an existing tile. You can choose any orientation for your tile, depending on the spell that you want to cast.

**A tile with a Wizard can never be attacked (see below).**

## Example :

1. The first player chooses a Stone circle and places it next to the multi-colored Well of Mana (starting tile).

2. They decide to place the one range spell next to the starting tile, which will allow them to take control of the starting tile with 2 Golems (2 shapes).

3. They immediately place their Wizard with a Golem on the tile that they just played.




**Remember:** the number of Golem shapes represents the number of Golems that will be summoned and the number of diamonds indicates how far (number of tiles) they are going to appear.



## Attack!

Each tile (except the starting tile) allows you to cast one or several Spells. These Spells will summon Golems on the battlefield, in many directions. **If a Spell should summon Golems on an empty spot of the battlefield (because there is no tile there), then the Golems do not appear and the Spell is lost. Your spell is also lost if the target tile is occupied by an opposing wizard.**

Once Golems have been summoned on a tile, you should check the following:

**1** If the destination tile (where Golems appear) is controlled by an opponent, and if it's a Cottage or a Fortress, then the attacking force loses as many Golems as there are Magic Shields  on this tile (unless the Spell has a broken shield icon - see page 35). Cottages have 1 Shield while Fortresses have 2 of them.

In other words, attacking a Fortress costs you your two first Golems. If your Spell does not summon more than two Golems, then you shall not pass, as an old wizard once said, and your attack is useless. Otherwise, once you've lost your two Golems, place the remaining Golems on the destination tile.


**2** Once the active player has placed their Golems, check if the total number of Golems on the destination tile exceeds 5. If yes, the active player removes as many enemy Golems as necessary until there are only 5 Golems on the tile.

As a result, there may be some enemy Golems remaining on the tile after resolving the attack.


If there are enemy Golems belonging to different players on the tile, the active player removes Golems from the largest group first.

If there is a tie, the active player chooses. If you have more than 5 Golems on a tile, you need to remove some until you there are only 5 remaining.



**Note:** Stone circles have no Magic Shield . As a result, you do not lose any Golem when attacking them.

### Reminder: Cottages and Fortresses:

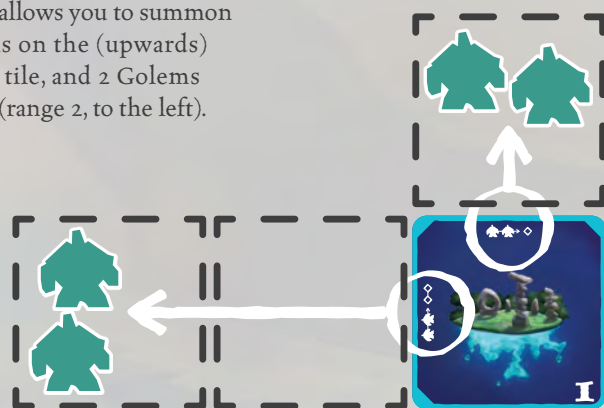
As soon as a player has more Golems on a Cottage or Fortress Tile, they control that tile. Controlling the tile also means that they benefit from the Shield(s) there .



If the tile is contested, then no one controls it, and the Shield(s) have no effect. If you summon Golems on a contested tile, you do not take any losses from Shields.

**Note:** Spells with a 3-tile range ignore Shields (do not lose any Golem when attacking). A broken shield icon appears on such Spells as a reminder.

This tile allows you to summon 2 Golems on the (upwards) adjacent tile, and 2 Golems at 2 tiles (range 2, to the left).







# Example: Placing Tiles

## Example 1

It is the beginning of the game.

- 1 The purple player placed 2 Golems on the Well of Mana.
- 2 The salmon player cannot attack the tile occupied by the purple Wizard (the Wizard protects his tile).

The salmon player then decides to attack the Mana Well. Their only option is to cast a range-1 Spell to summon 2 Golems on the Well. Since there aren't more than 5 Golems on the tile (which is the maximum), no enemy Golem is destroyed. The Spell that summons 2 Golems 2 tiles away is lost, because there is no destination tile where they should appear.



## Example 2

Second turn.

- 1 The purple player recovers their Wizard and chooses a new tile.
- 2 This time, they place a Cottage. Their tile allows them to cast a Spell (range of 2 tiles) that summons 3 Golems on the Well of Mana. This exceeds the 5-Golem limit. The active (purple) player destroys 2 enemy Golems, which means that 2 salmon Golems are sent back to their owner's supply.


Now, the purple player has total control over the Well of Mana. That player then benefits from the entrenchment bonus (see page 41).

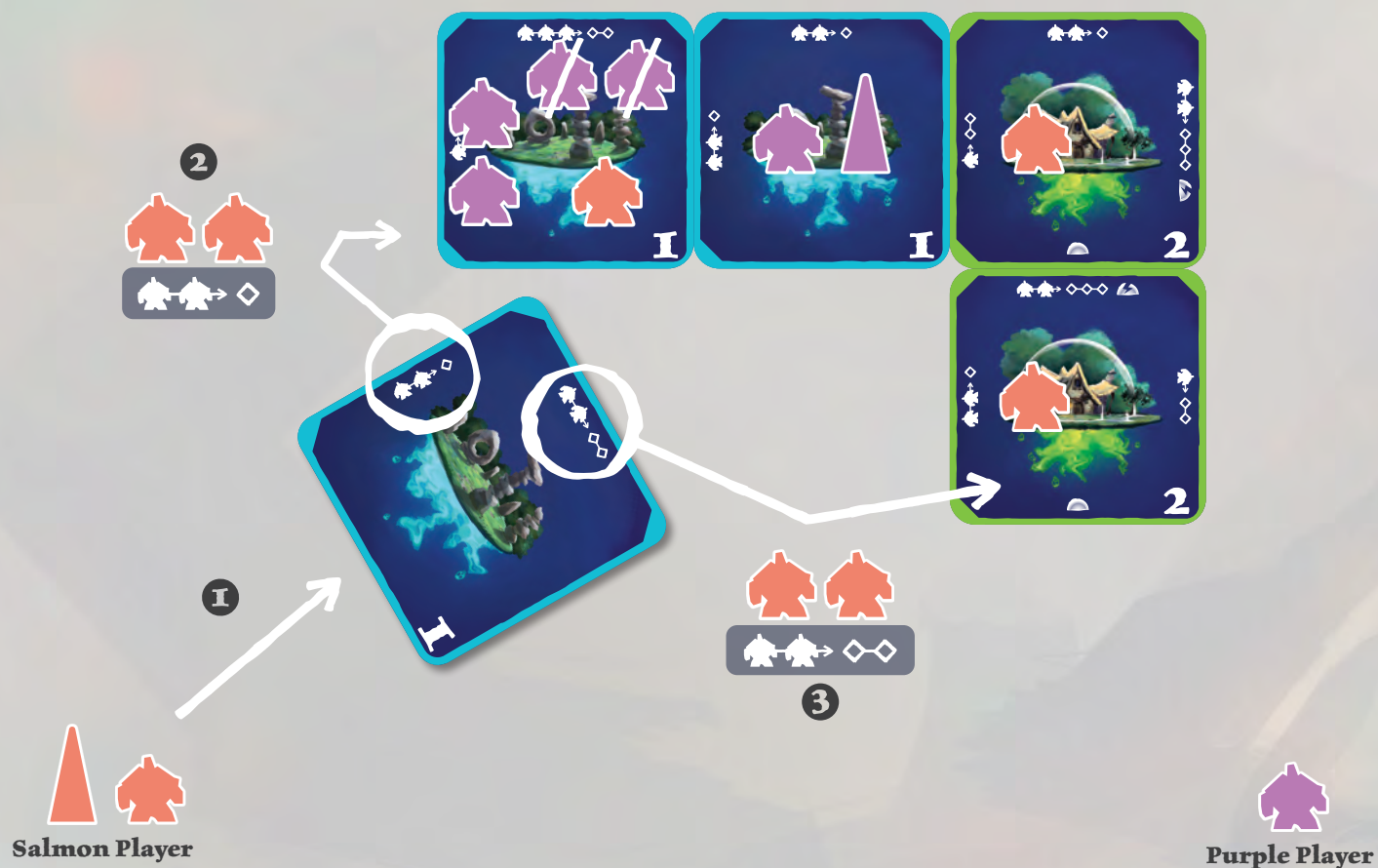




### Example 3

- 1** In this example, the salmon player places a tile and uses its two Spells.
- 2** The range-1 Spell allows them to summon 2 Golems on a Stone circle controlled by 4 enemy Golems, where only 1 salmon Golem remains. That's a total of 7 Golems. The attacking (salmon) player destroys 2 purple Golems and takes control of the tile, as they now have more Golems than their opponent. At the end of the attack, there are 3 salmon Golems and 2 purple Golems remaining.
- 3** The second Spell summons two Golems 2 tiles away (to the right). The destination tile here is a Cottage already controlled by the salmon player. It does not matter if there is an empty spot between the summoning tile and the destination tile, as long as there is a destination tile. The salmon player can now add two Golems on the Cottage.

**Important:** The Cottage's Shield  (or any Shield for that matter) **does not activate against friendlies!** The salmon player would have lost one Golem if the Cottage had been controlled by the purple player.







# Additional Rules



## The Well of Mana

The Well of Mana is unique and offers several advantages:

- It is worth 3 VP.
- If there are contested tiles at the end of the game (players tied for control), check who among the tied players controls **the Well of Mana**, if any. Break ties in favor of that player.
- Similarly, if there is a tie after final scoring, check who among the tied players controls the Well of Mana, if any. That player wins the game.

## Entrenched!

If you control a tile on the battlefield with 5 of your Golems, then they are Entrenched and increase the tile's defenses. As long as they remain on the tile, consider that the tile has an extra Magic Shield 🛡️.

As a result, a Stone circle with entrenched Golems has 1 Shield, a Cottage has 2 Shields, and a Fortress has 3 Shields!

# End of the Game and Final Scoring

## End of the Game

The game ends as soon as one of the following conditions has been met:

- The last player played their last tile,
- One of the players (or teams) placed all of their Golems on the battlefield (the game ends immediately).

Note: Drawing the last tile of the stack does not trigger the end of the game. Players play until they have no tile left. They have only one tile on their last turn.

**Hint:** Keep an eye on your opponents' supplies! If they have only a few Golems left, it might be a good idea to attack them on the battlefield to prevent them from finishing the game by placing their last Golem (since defeated Golems will return to their supply).

## Final Scoring

Each player (or team) recovers the tiles that they control from the battlefield **except for the one where their wizard is located**. If there are contested tiles (players tied for control), check who among the tied players controls the Well of Mana, if any. Break ties in favor of that player.

If some tiles cannot be allocated (because none of the tied players controls the Well of Mana for instance), they must not be counted. This can happen in 3-player games, if 2 players have 2 Golems on the same tile, while the third player controlling the Well of Mana only has 1 Golem on the same tile. Tiles occupied by Wizards must not be counted. For this reason, keeping a Fortress in hand to play it last is not a good choice.

Each player then calculates their score by adding the values of the tiles that they recovered. The player with the most Victory Points wins the game.

In the case of a tie, the player (or team) controlling the Well of Mana wins the game. In a 3-player game, the player who controls the Well of Mana wins the game even if they have less VP than their opponents, provided that their opponents are tied.

**Example:** Salmon and Purple have 23 VP. Teal has 19 VP, but controls the Well of Mana. Teal wins the game.



# Solo Mode

Will you fall under the spells of Suramun?

## Setting Up the Game

Don't use the starting tile and place it back in the box. Choose one of the two colors (salmon or purple); the other will be used by your virtual opponent.

Create two stacks of tiles as if you were playing a 2-player game. Then, set up the battlefield as follows:

- 1 Take one of the stacks and reveal all tiles, placing them randomly in a 3x4 grid as illustrated below. Make sure that they all have the same orientation. These are your lands.
- 2 Do the same for your opponent, but face down. Place your opponent's lands in front of your own lands, as illustrated below. The opponent's tiles must be placed upside down (as if there were an opponent in front of you).

The opponent's lands are kept hidden at the beginning of the game (12 tiles)



2



x30

Your opponent's army, led by the Wizard Suramun.



x30

Your Golem army, led by your Wizard.

1



Your lands (12 random tiles)

The 4 bottom tiles are your **Entry Point**.





## Game Phases

A game turn is divided in 4 phases:

1. Move your Wizard
2. Move Suramun accordingly
3. Suramun casts Spells
4. Your Wizard cast Spells.

### 1. Move your Wizard

During the first game turn, your Wizard must enter the battlefield through one of the 4 bottom tiles of your lands, called the Entry Point. Choose one of the 4 tiles and place your Wizard on it with a Golem from your supply. You will cast the Spells of this tile during Phase #4.

### 2. Move Suramun accordingly

Arrival of Suramun

During the first game turn, Suramun must be placed symmetrically to your Wizard, as if there were a mirror between your lands and theirs. He also arrives with a Golem.

Example 1



Example 2



Example 3



Regardless where you move, Suramun always moves in order to be in the same column as you, mirroring your position. The two Wizards can never occupy the same tile.



### 3. Suramun casts Spells

Once Suramun has reached his destination tile, reveal it and place the illustration upside down (facing your virtual opponent).

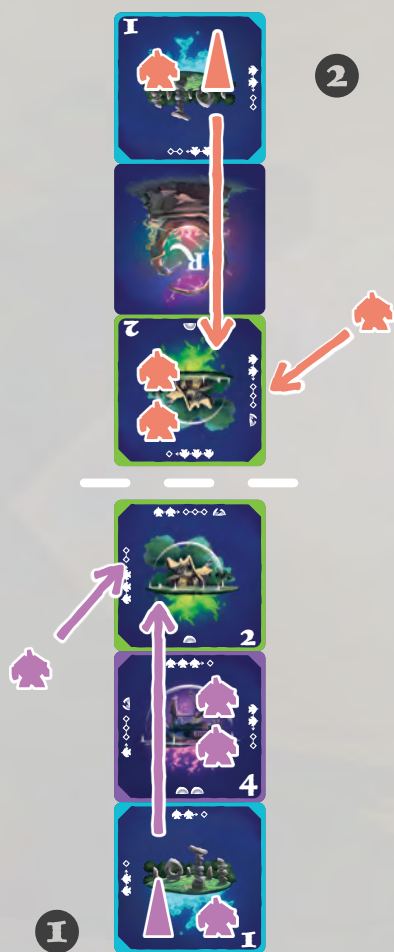
Then, he casts ALL the Spells of that tile. If a Spell targets an empty spot (out of the battlefield) then it is ignored. If a Spell summons Golems on an unrevealed tile, reveal it (always upside down) and place the appropriate number of Golems. If a Spell summons Golems on one of your own tiles, there are two possibilities:

1. The tile is empty: place the appropriate number of Golems, who now control your tile.
2. The tile is occupied: use standard attack rules (including Magic Shields ☺, if any).

Your Wizard does not protect their tile from attacks when playing Solo.

#### Example

- 1 You (purple) move your Wizard two spaces up and place a Golem on your tile.
- 2 Suramun (salmon) mirrors your move and moves two spaces down (and places a Golem there).



- 3 Suramun now casts his Spells: the long range one is lost since there is no tile on the right. The one range one works, though: Suramun places three Golems on the adjacent Cottage Tile, losing one of them because of the Magic Shield. Your Wizard does not prevent the Golem from attacking, but since there aren't more than 5 Golems in the tile, you do not lose any Golem for now – Suramun takes control of the tile and you cannot cast any Spells.

This is a perfect example of what you should not do.







## 4. Your Wizard casts Spells

If your Wizard still controls the tile where they stand, you can cast ALL the Spells of that tile as well. Use the same rules as Suramun. You can summon Golems on Suramun's tile. If you no longer control the tile where you are because you no longer have more Golems than your opponent, then you cannot cast any Spell. If a Spell summons Golems on an unrevealed tile, reveal it (always upside down) and place the appropriate number of Golems.

## Moving your Wizard

On future game turns, you can move your Wizard to any tile, as long as you have a continuous path of tiles occupied by at least one of your Golems to your goal (whether you control these tiles or not). You must end your move on an empty tile (revealed or not). If you end your move on an unrevealed tile, reveal it and place it upside down.

## Moving Suramun

Suramun mirrors your move to always end up in the same column as you. He always activates the tile where he ends his move (see phase #3), even if it is occupied by your units. Suramun and his Golem simply ignores them and ignores Magic Shields 🛡️ too.

## End of the Game

The game immediately ends as soon as one of the following conditions has been met:

1. You or Suramun have summoned all of your Golems.
2. You have no eligible empty tile to move your Wizard to.

## Final Scoring

**Beginner:** Each side adds up the values of the tiles that they control. To win, you need to score more points than Suramun: a tie is simply not good enough!

**Standard:** Contested tiles are awarded to Suramun.

**Master:** Same as Standard, but you lose 1 point for each tile under your control occupied by at least one enemy Golem.

**Reminder:** Do not score points for tiles occupied by a Wizard!



# Expert Rules

**This game mode requires more attention but offers many new strategies (not to be used with the Solo mode).**

Set up the game as usual (see p. 36).

## Delayed Spells

With standard rules, when you have no destination tile for a Spell, the Spell is lost.

With Expert Rules, this won't be the case: lost Spells are saved for later use and can be cast as soon as a valid target (a tile) appears on the right spot. This also means that a tile with a Wizard can also be attacked with delayed Spells.

This new game mechanic opens important tactical options such as:

- anticipating the arrival of reinforcements on a future tile,
- preparing traps, or taking control of an opponent's tile when it is placed,
- taking control of a tile and using its delayed Spell...

With this new rule, when you place a tile, make sure that it cannot be targeted by some neighboring tiles! Once placed, it is forbidden to change the location or position of your tile.

## Besieged Tiles

When a tile is surrounded by 4 adjacent tiles that are controlled by the same player, the central tile is besieged: the player that surrounded the central tile automatically takes control of the besieged tile. All opponents replace the Golems from this tile in their respective supply, and the besieger places one of the Golems from their supply on the tile.

In a 3-player game, two players may besiege the tile of the 3rd player or a contested tile. Once all 4 adjacent tiles are controlled by the besiegers, the player with the most adjacent tiles takes control of the besieged tile. If there is a tie, the player that completed the siege (taking control of the 4th tile) takes control of the besieged tile.

**Note: besieging a tile happen after all delayed spells have been cast.**

### Example: A Brilliant Move

**I** Salmon places a tile and summons 4 Golems on a Cottage controlled by 2 enemy Golems. One of the 4 Golems is destroyed by the Cottage's Shield.

Delayed Spells must be resolved after the active player has placed their tile and cast all of their Spells. This means that a tile may be placed in order to attack and control a tile that was supposed to cast a Delayed Spell – and if the active player takes control of such a tile, they can use the Delayed Spell for themselves!

If several tiles controlled by the same player cast a Delayed Spell, their controller chooses in which order they are to be cast.

In a 3-player game, the player that sits to the left of the active player casts their Spell(s) first, followed by the next player.

Note: delayed spells on contested tiles are lost.

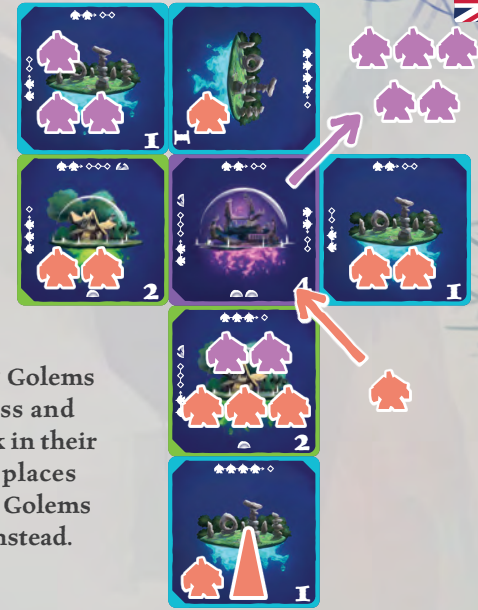
**You cannot target a tile occupied by an enemy Wizard when placing a tile (as usual), but you can do it with a Delayed Spell.**







- 2** The 3 remaining Golems take control of the Cottage. The Fortress that is adjacent to the Cottage is besieged since all 4 adjacent tiles are controlled by Salmon.



- 3** Purple loses all 5 Golems from the Fortress and places them back in their supply. Salmon places one of their own Golems in the Fortress instead.

### Example: Using the Expert Rules

- 1** Salmon controls a Stone circle whose Spells have not been cast when the tile was placed (because there were no targets). The Spell on the right is powerful since it summons 3 Golems against whoever places a tile on this side. Salmon, however, has only one Golem on this tile.
- 2** Seeing an opportunity, Purple attacks Salmon's tile. They place another Sacred Plane Tile on the right and summon two Golems on Salmon's tile.
- 3** Salmon loses control over their tile, which means that it is now Purple who benefits from the Delayed Spell of the tile. Purple summons 3 Golems and adds them on the tile that they've just placed. A nice move. If Purple had not been able to take control of Salmon's tile, then Salmon would have been able to deploy 3 Golems on Purple's tile, taking control of it (even if the Purple Wizard occupies this tile!).



### Final Scoring

Use standard final scoring rules; however, any controlled tile with at least one enemy Golem is worth 1 less VP. Placing Golems on your opponents' tiles is a valid tactic, even when you cannot take control of their tiles. When occupied by the enemy, a Stone circle is worth 0 VP, a Cottage is worth 1 VP, and a Fortress is worth 3 VP.

#### Reminder:

A tile occupied by a Wizard is worth nothing.



# RIVALITY



🇫🇷 Visitez régulièrement notre site internet et suivez notre actualité pour découvrir nos nouveautés et bénéficier de contenus additionnels...  
[nostromo-editions.com/nos-jeux/](https://nostromo-editions.com/nos-jeux/)

🇩🇪 Besucht unsere Website, um mehr über unsere Spiele zu erfahren und kostenlose Extras herunterzuladen.  
<https://nostromo-editions.com/nos-jeux/>

🇬🇧 Visit our website and follow us to receive updates and extra content!  
<https://nostromo-editions.com/nos-jeux/>



🇫🇷 Déjà paru chez Nostromo Éditions :  
**Aetherya** un jeu d'exploration et d'optimisation de royaumes pour 1 à 4 joueurs avec de nombreux modes de jeux (Compétitif, Coopératif, Solo...)

🇩🇪 Aus dem Katalog von Nostromo Editions:  
**Aetherya**, ein Spiel um Konflikt und Harmonie im Königreich der Drachen für 1 bis 4 Spieler, das ihr gegeneinander spielen könnt, aber auch kooperativ oder alleine.

🇬🇧 Already available, by Nostromo Editions:  
**Aetherya**, a game of exploration and kingdom optimization for 1 to 4 players with many game modes, including competitive, solo and cooperative variants.