

DCLight v3.7c

Dans les îles grecques en pleine époque mythologique quelle cité parviendra à s'élever au dessus des autres ?

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 9 dés à 6 faces spéciales* (3 rouges, 3 verts, 3 bleus)
- 1 dé à 6 faces **noir**
- 110 cartes réparties comme suit : 12 cartes secteur (4 militaire, 4 religion, 4 civil), 20 cartes créatures, 26 cartes militaire, 26 cartes religion, 26 cartes civil
- 4 plateaux individuels
- 1 plateau commun
- 53 marqueurs (12 rouges, 12 verts, 12 bleus, 11 noirs, 2 oranges, 2 jaunes, 2 violets)
- 1 jeton premier joueur

* 1 face Or, 1 face Matériaux, 1 face Population, 1 face Moral, 1 face Créatures et 1 face Militaire pour les dés rouges, 1 face Civil pour les dés bleus, 1 face Religion pour les des verts.

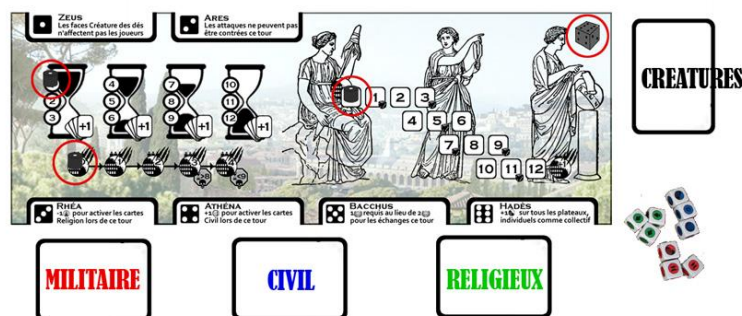
DCLight est un jeu de développement pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. La durée d'une partie est de 45 à 60 minutes en moyenne.

But du jeu :

Posséder le plus de points de victoire à la fin de la partie à l'aide des bâtiments, des créatures vaincues, des ressources et des âges de secteur atteints.

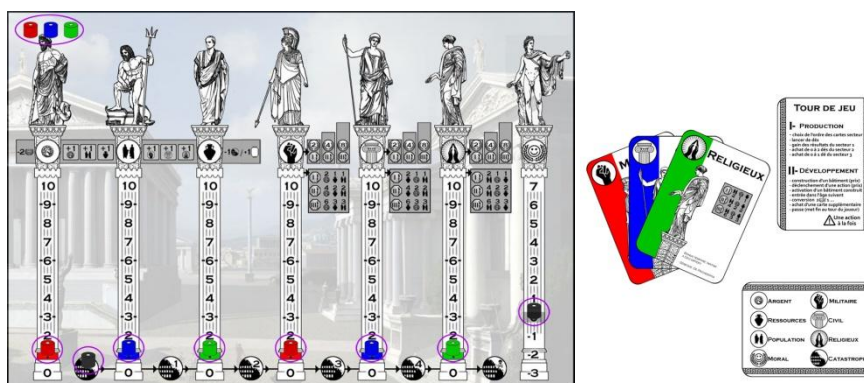
Mise en place :

Le plateau commun est organisé comme sur le schéma ci-dessous (3 marqueurs noirs et le dé noir) :



Les 9 dés de couleurs ainsi que les paquets de cartes **militaires**, **civiles**, **religieuses** et **créatures** (préalablement mélangés) sont placés comme ci-dessus.

Chaque joueur prend un plateau individuel qu'il organise comme sur le schéma ci-dessous (3 marqueurs bleu, rouge, vert et 2 noirs) ainsi que 3 cartes secteurs et 2 cartes aides de jeu :



Le joueur le plus âgé prend le jeton **premier joueur**.

Tous les joueurs construisent gratuitement un secteur à l'âge 1

Ils placent, face cachée, la carte secteur de leur choix devant eux. Une fois toutes les cartes choisies, les joueurs les retournent et, dans l'ordre du tour de table, chaque joueur construit le secteur choisit à l'âge 1.

Construction d'un âge de secteur :

Pour construire un âge de secteur, un joueur doit s'acquitter de son prix indiqué sur les plateaux individuels et sur les cartes secteurs (*sauf pour la construction gratuite lors de la mise en place*). Il place ensuite le marqueur âge de secteur de la couleur concerné sur l'emplacement qui correspond à l'âge atteint.

On doit d'abord construire l'âge 1 avant l'âge 2 et l'âge 2 avant l'âge 3

Il pioche 2 cartes du secteur qu'il a construit, puis après avoir choisi n'en conserve qu'une et défausse l'autre.

L'âge de chaque secteur indique combien de cartes de chaque secteur on peut posséder en main avec un maximum de 5 cartes tous secteurs confondus en main.

Le tour de jeu :

Le tour de jeu se divise en 2 phases obligatoires : **la production** et **le développement**, entre lesquelles, si des créatures sont en jeu, il peut y avoir une phase d'**Offrandes**.

Le premier joueur fait avancer le marqueur Tour d'un cran (*pas au premier tour*).

Phase de Production :

Chaque joueur range secrètement ses 3 cartes secteurs dans l'ordre de son choix puis les pose faces cachées sur la table :



- La première carte de la pile (*en haut*) correspond à son secteur prioritaire du tour
- La seconde carte de la pile correspond à son secteur secondaire du tour
- La troisième carte de la pile correspond à leur secteur accessoire du tour

Une fois que tout le monde a fait son choix, le premier joueur lance les dés puis les trie en fonction de leur couleur.

Il avance le marqueur créatures du plateau commun d'autant de faces créatures que l'indiquent les dés.

Résolution des secteurs prioritaires :



Tous les joueurs retournent la première carte de leur pile et gagne automatiquement les résultats indiqués sur les faces des dés de ce secteur (*de même couleur que le secteur*). Ils placent cette carte de façon à ce que tous les joueurs puissent l'identifier comme étant leur secteur prioritaire.


Ex : 1 face , fait gagner 1  sur le plateau individuel (*augmentation d'1 cran du marqueur*).

Attention : 1 face créature fait augmenter d'1 cran le marqueur créature du plateau individuel du joueur

NB : Si le résultat des dés du secteur prioritaire de joueurs montre au moins 2 créatures, les joueurs concernés peuvent faire passer leur secteur accessoire en secteur prioritaire (qui devient leur secteur secondaire du tour).

Si le plateau commun l'indique, (icône dé sur la piste créatures) on lance également le dé noir et on le place en fonction de son résultat sur le Dieu correspondant qui aura un effet sur la totalité du tour de jeu (par exemple si le dé fait 1, il est posé sur Zeus et les faces créatures sont neutralisées pour ce tour).

A tout moment si le marqueur créatures commun atteint la case , on retourne une carte créatures que l'on place devant le joueur responsable de l'apparition de la créature. Par défaut, il s'agit du premier joueur du tour (voir la résolution des Offrandes plus bas). On déplace ensuite le marqueur central d'une case  vers la droite et l'on remet le marqueur créatures à 0 sur la piste (il peut éventuellement encore avancer durant ce tour).

A tout moment si le marqueur créatures individuel atteint la 6^{ème} case , on retourne une carte créatures que l'on place devant le joueur et l'on remet le marqueur créatures à 0 (il peut éventuellement encore avancer durant ce tour).

Résolution des secteurs secondaires :

Tous les joueurs retournent la seconde carte de leur pile et peuvent acheter dans l'ordre du tour de table jusqu'à 2 des résultats indiqués sur les faces des dés de ce secteur (*de même couleur que le secteur*).


Fonctionnement de l'achat :

2 Possibilités :


★ Le secteur secondaire correspond au secteur prioritaire d'un ou plusieurs joueurs : ces joueurs augmentent leur marqueur du secteur correspondant d'autant de résultats que de dés achetés.

★ Le secteur secondaire ne correspond à aucun secteur prioritaire des joueurs, le marqueur de créatures communes augmente d'autant de résultats que de dés achetés.

Exemple :

Le joueur 1 a comme secteur secondaire  qui correspond au secteur prioritaire du joueur 2.

*Le joueur 1 achète 2 résultats de **dés rouges**, le joueur 2 augmente donc son marqueur  de 2 crans.*




*Le joueur 2 a comme secteur secondaire  qui ne correspond à aucun des secteurs prioritaires choisis par les autres joueurs. Le joueur 2 achète 1 résultat de **dés bleus**, le marqueur de créatures communes augmente de 1 cran.*

Résolution des secteurs accessoires :

Tous les joueurs retournent la troisième carte de leur pile et peuvent acheter dans l'ordre du tour de table jusqu'à 1 des résultats indiqués sur les faces des dés de ce secteur (*de même couleur que le secteur*).

L'achat fonctionne comme lors de la résolution des secteurs secondaires.

Exemple de phase Production pour un joueur :

Secteur prioritaire Militaire 	Secteur secondaire Civil 	Dernier secteur Religion 
<i>(première carte secteur retournée)</i>	<i>(seconde carte secteur retournée)</i>	<i>(troisième carte secteur retournée)</i>
Gain automatique des 3 résultats des dés rouges .	Achat facultatif de 2 résultats de dés bleus .	Achat facultatif d' 1 résultat de dés vert .

Achats facultatifs aux autres joueurs ou en faisant monter le marqueur créatures commun.









Phase de Développement :

En commençant pas le premier joueur, à raison d'une action par joueur.

Chaque joueur peut soit **faire une action**, soit **passer** (*Il ne pourra alors plus agir durant ce tour sauf cartes de réaction voir en Annexes*).

Les actions possibles sont :

- **Dépenser les ressources indiquées** pour construire un âge de secteur (*voir Construction d'un âge de secteur dans la partie Mise en place*).
- **Dépenser les ressources et points de secteur indiqués** pour construire une carte **bâtiment** (*Voir en Annexes*). On ne peut posséder 2 fois le même **bâtiment**.
- **Dépenser les points de secteur indiqués** pour activer le pouvoir d'une carte (*défaussée après usage*).

- **Payer 2 points de**  pour reculer son marqueur  individuel d'1 cran, ou pour augmenter son marqueur d'  /  /  /  /  /  d'1 cran, ou pour piocher une carte que l'on est en droit de posséder (*on peut au besoin défausser une carte pour en piocher une nouvelle*). La pioche d'une carte est limitée à 1 fois par tour.
- **Activer librement les effets des cartes bâtiments construits** (*ça ne compte pas comme une action !*). Pour cela, pivoter la carte de 90° et appliquer l'effet de la carte.

Une fois que tous les joueurs ont passé, le jeton premier joueur va au joueur à la gauche du premier joueur et les cartes bâtiments sont remises à la verticale.

Important : En début du 3^{ème}, 6^{ème}, 9^{ème} et 12^{ème} tour (*comme indiqué sur le plateau commun*), les joueurs piochent dans l'ordre du tour de table une carte au choix **pourvu qu'ils aient le droit de la posséder**. Ils peuvent au besoin défausser une carte pour en piocher une nouvelle. S'ils piochent une carte **bâtiment** qu'ils ont déjà construite, ils peuvent la défausser et piocher une nouvelle carte en remplacement.

Phase d'Offrandes :




La phase **d'Offrandes** se joue entre la phase de **Production** et la phase de **Développement** si certains des joueurs ont des créatures posées devant eux.

S'il s'agit d'une créature provenant du plateau individuel, seul le joueur concerné affronte la créature.

S'il s'agit d'une créature provenant du plateau commun, les joueurs affrontent l'un après l'autre la créature jusqu'à ce que quelqu'un la vainque où que tous échouent (*auquel cas, la carte est défaussée*).

Fonctionnement des cartes Créatures :

Les cartes **créatures** peuvent être vaincues en faisant l'Offrande demandée sinon elles appliquent leur effet destructeur.

Le joueur qui affronte une créature, prend les 3 dés de sa couleur et les lance : les faces  augmentent le coût de l'Offrande de 1, les faces avec ce qui est demandé font baisser le coût de 1. Pour payer une Offrande on utilise la ressource demandée ou le secteur correspondant (*par exemple*  et ) de son plateau individuel.

Exemple : Un joueur fait face à l'**Hydre**




Il lance les 3 dés bleus et obtient : 1 , 1 , 1 . Il doit donc faire une offrande de $6-1=5$  ou  sous peine de perdre 1 âge de secteur .

Attention ! Les cartes **Sirènes**, **Charybde** et **Scylla** n'ont pas de couleur, cela signifie qu'il n'y a pas de lancer de dés préalable.

Usage des cartes **Miracle** et **Sacrifices** :

Un joueur qui affronte une créature peut décider après avoir lancé les dés d'utiliser une carte **Miracle** ou **Sacrifices** (en payant le coût indiqué).

La carte **Miracle** permet d'éviter les représailles de la créature.

La carte **Sacrifices** permet de payer tout ou partie de l'Offrande avec des points de .




Un joueur qui satisfait aux conditions de l'**Offrande**, remporte la carte **créatures** et la conserve face cachée sous son plateau individuel.



Un joueur qui ne parvient pas à satisfaire aux conditions de l'**Offrande** subit les représailles de la créature.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La partie se termine à la fin du 12^{ème} tour de jeu **OU** si à la fin d'un tour un joueur possède **2 secteurs à l'âge 3** **OU** à la fin du tour durant lequel la 3^{ème} **créature commune** est apparue après le tour 9 inclus, ou durant le quel la 4^{ème} **créature commune** est apparue.


Les joueurs comptent leurs Points de Victoire comme suit :

★ 2  pour chaque secteur d'âge 1, 4  pour chaque secteur d'âge 2, 8  pour chaque secteur d'âge 3.




★ Autant de  que de points de  (ils peuvent être négatifs).

★ 1  par tranche de 3  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  identiques (indiquées par les tirets sur les plateaux individuels).

★ Les  indiqués sur les cartes **bâtiments** construites ou détruites.

★ Les  indiqués sur les cartes créatures vaincues.


Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de points d'  /  /  cumulés qui l'emporte.

Annexes :

Construction d'un bâtiment :

Après avoir payé le coût indiqué sur la carte, le **bâtiment** est à placer devant le plateau du joueur qui le construit. Il reste en jeu pour la durée de la partie (sauf si détruit).

Les cartes **bâtiments** détruites sont placées sous le plateau de celui qui les a détruites face cachée, elles rapportent des  au joueur qui le possède.

Complément d'Explication de la carte **Espionnage industriel** : pour utiliser cette carte, on place sur cette dernière et sur le bâtiment qu'elle copie une paire de marqueurs orange, jaune ou violet (elle compte comme un bâtiment). Si le bâtiment est détruit cette carte continue de fonctionner normalement, on l'échange avec la carte détruite en laissant le marqueur sur les 2 cartes.

Cartes de réaction :

Les cartes **Guerre Sainte**, **Diplomatie** peuvent être jouées hors de son tour de jeu (même si l'on a passé) et ne comptent pas comme une action.

En cas de perte d'âge de secteur à cause d'une créature, on ne défausse pas de carte, en revanche pour les cartes à venir on prend en compte cette perte d'âge.