



DUNAÏA

LES DUNAÏAS, CES ÊTRES D'ACIER ACTIVÉS PAR UNE MYSTÉRIEUSE ÉNERGIE, DÉTENTEURS DE POUVOIRS COMPLEXES, FURENT LA CAUSE DE GRANDS CONFLITS. LES ANCIENS PEUPLES, DÉSORMAIS TRISTEMENT CONNUS SOUS LE NOM DE DÉCHUS, SE SONT ENTRETUÉS POUR LEUR CONTRÔLE. À LEUR MORT, UNE PROPHÉTIE ANNONCIATRICE D'UNE NOUVELLE CIVILISATION EST RÉVÉLÉE. À LA TÊTE D'UNE TRIBU, DEVENEZ LE PROTECTEUR DES DUNAÏAS ET PROUVEZ QUE VOUS ÊTES ENCLIN À CRÉER UNE NOUVELLE ÈRE DE PAIX...

PRINCIPE DE JEU

Chaque joueur incarne un chef de tribu. Il souhaite devenir le protecteur des *Dunaïas* et, pour cela, il construit des *Bâtiments*, recrée des *Artefacts*, réalise des parties de la *Prophétie* et collecte des *Fleurs de métal*.

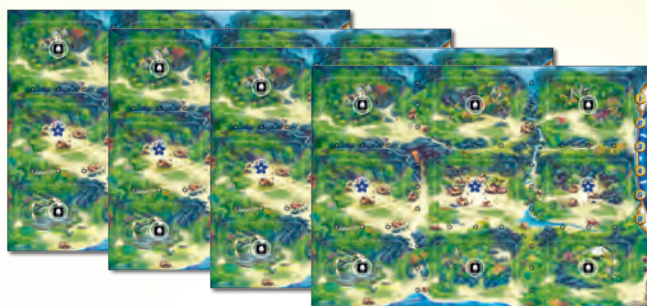
À chaque tour, le joueur choisit un dé. Il lui permet de réveiller un Dunaïa, ce qui déclenche l'effet des 2 emplacements qui lui sont adjacents.

Ensuite, il recycle l'énergie du *Dunaïa* en posant le dé sur une case *Recyclage* disponible d'un *Bâtiment de niveau 1* (même chez un adversaire) ou dans la zone dédiée du plateau commun.

Si à la fin d'un tour il réussit à valider une partie de la *Prophétie*, il prend la tuile correspondante.

Lorsqu'un joueur a construit son 9^{ème} *Bâtiment* ou récupère la 3^{ème} et dernière tuile *Prophétie*, la fin de partie est déclenchée.

CONTENU



4 plateaux individuels



40 tuiles Bâtiment



1 jeton
Premier joueur



36 Fragments
d'Artefact



1 plateau commun



9 dés : 5 noirs, 1 jaune, 1 rouge,
1 vert, 1 mauve



4 sets de
6 Puces mémoire



12 Marqueurs Couleur



20 Fleurs de métal
de valeur «1»



12 Fleurs de métal
de valeur «3»



12 Fleurs de métal
de valeur «6»



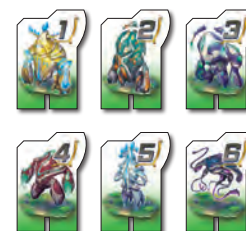
5 pouvoirs Ancien



9 tuiles Prophétie



6 tuiles Personnage d'élite



4 sets de
6 figurines Dunaïa



12 Marqueurs
de construction

MISE EN PLACE

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 plateau individuel. **1**
- 3 Marqueurs de construction à sa couleur. **2**
- 2 Fleurs de métal. **3**
- 1 set de 6 Pucés mémoire de valeur différente **4** conservées à côté de son plateau.
- 1 set de 6 figurines Dunaïa, une de chaque numéro, disposées chacune entre deux emplacements tel qu'indiqué sur l'illustration. **5**

Les *Dunaïas* sont toujours placés entre 2 emplacements dédiés aux *Bâtiments*, (verticalement ou horizontalement). Ils peuvent se déplacer pendant la partie mais ne peuvent jamais être plus de 3 au même endroit.

Les emplacements sont indiqués par des petits cercles.



AUTRES ÉLÉMENTS DE JEU :

Plateau commun

Placez-le au centre de la table. **6**

Anciens

Piochez trois jetons Ancien **7** au hasard parmi les 5. Placez ces trois jetons aléatoirement dans les emplacements des Anciens **8**.

Note : pour votre première partie, il est conseillé d'utiliser ces 3 jetons :



Fragments d'Artefact

Formez une pile pour chaque type de fragment d'Artefact et positionnez-la dans l'emplacement correspondant **9** du plateau commun.

Jetons Fleurs

Placez tous les jetons *Fleur de métal* **10** au centre de la table

Prophétie

Piochez au hasard une tuile *Prophétie* de chaque couleur et placez-les dans les encoches correspondantes en haut du plateau commun. **11**

Note : pour votre première partie, il est conseillé d'utiliser ces 3 tuiles Prophétie :



Dés

Prenez un dé à la couleur de chaque joueur, ainsi que les 5 dés noirs (4 dés noirs dans une partie à 3 joueurs). Lancez-les et placez-les sous le plateau commun, sous leur valeur correspondante avec les dés de couleur au plus proche du plateau (voir exemple). **12**



Bâtiments

Mélangez les 16 tuiles *Bâtiment de niveau 1* en une pioche face «en construction» visible **13**, et placez la première tuile de cette pioche sur l'emplacement correspondant **14** sur le plateau. Faites de même pour les 12 tuiles *Bâtiment de niveau 2* **15** ainsi que pour les 12 tuiles *Bâtiment de niveau 3* **16**.

Précisions sur les Bâtiments :

Niveau (1, 2 ou 3) et Type (vert, jaune, mauve, rouge).
3 à 5 cases de construction, selon le bâtiment.
Effet du bâtiment.



Face «en construction»

Face «construite»

Une fois construits, les *Bâtiments* ont des effets différents en fonction de leur niveau :



Les *Bâtiments de niveau 1* vous offrent un nouvel emplacement de recyclage du dé (cf. Page 4 et 5).



Les *Bâtiments de niveau 2* vous apportent des gains à chaque fois que vous réveillez un *Dunaïa* à côté de ce bâtiment (cf. Page 4). Ce gain augmente en fonction du nombre de bâtiments, construits et de même couleur, adjacent à ce bâtiment.

Les *Bâtiments de niveau 3*, pour la plupart, vous apportent des points de victoire pour chaque Bâtiment adjacent construit, d'une couleur précise (cf. Page 7). Certains Bâtiments de niveau 3 sont multicolores et sont considérés comme étant de toutes les couleurs en même temps.

Note : réveiller un *Dunaïa* à côté d'un Bâtiment construit de niveau 1 ou 3 n'a aucun effet.

Premier joueur

Le joueur faisant preuve de plus de sagesse est désigné premier joueur.

TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur consiste à réaliser, dans l'ordre, les 4 phases suivantes :

1

Choix du dé

2

**Réveil
du Dunaïa**

3

**Recyclage
du dé**

4

Prophétie

Facultatif : Appel aux Anciens

avant ou après n'importe quelle phase, le joueur peut faire appel aux Anciens autant de fois qu'il le souhaite pendant son tour.

Une fois que le joueur a terminé son tour, le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif et démarre son tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

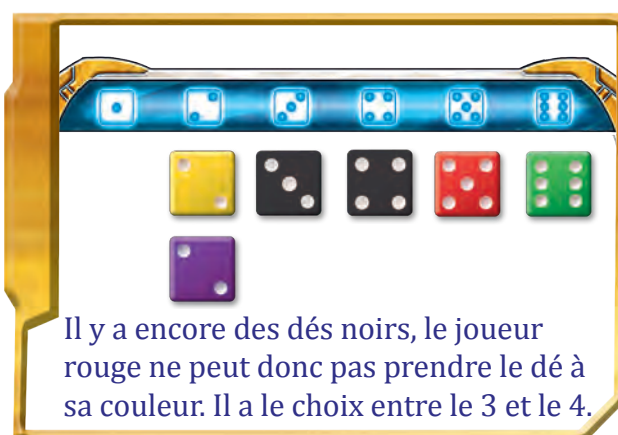
1

Choix du dé

« Tandis que sont érigés les échafaudages brinquebalants, le long des Dunaïas, les ouvriers des tribus leur apportent les pierres permettant de les activer... »

Le joueur actif choisit un dé parmi les dés noirs disponibles. S'il n'y en a plus, le joueur actif doit prendre le dé à sa couleur.

Attention : Il est interdit de prendre le dé à sa couleur tant qu'il reste des dés noirs.

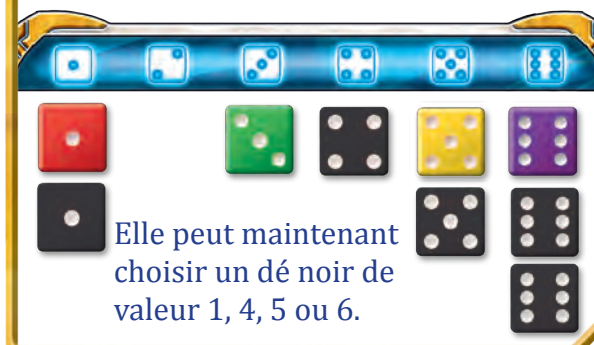


Note : Si au début du tour d'un joueur aucun dé n'est disponible sous le plateau commun, alors il récupère tous les dés, les lance et les place sous le plateau commun.

C'est à Norah de jouer. Cependant, il n'y a plus aucun dé sous le plateau. Elle récupère alors tous les dés placés sur les *Bâtiments* de tous les joueurs ET ceux en haut du plateau commun.



Elle les relance et les positionne sous le plateau commun.



2 Réveil du Dunaïa

« Les vibrations firent trembler la terre et lever les yeux des architectes tandis que se reflétaient dans les yeux de métal des Dunaïas, l'espoir fragile d'une nouvelle ère... »

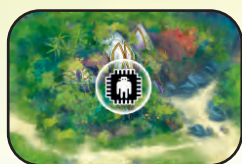


Le joueur actif réveille le Dunaïa désigné par le dé : il effectue l'effet de Réveil (s'il y en a) des deux emplacements adjacents à ce Dunaïa. Le joueur peut choisir l'ordre dans lequel il résout les effets de Réveil.

Effet sur emplacement vide :



Prenez une Fleur de métal



Enfichez sur le côté droit de votre plateau une Puce mémoire de même valeur que le Dunaïa réveillé.

Effet sur bâtiment en construction :

Le marqueur de construction est avancé sur la case suivante de la piste de construction.



Si le marqueur atteint la dernière case de cette piste, le Bâtiment est alors construit : le marqueur de construction est replacé dans la réserve du plateau individuel et la tuile Bâtiment est retournée sur sa face Construit.

Effet sur Bâtiments de niveau 2 :

En plus de l'effet indiqué au centre de la tuile, le joueur bénéficie de l'effet indiqué dans chaque chevron dont le bâtiment adjacent est construit et de même couleur.



Prenez 1 à 5 Fleur(s) de métal.



Enfichez 1 à 3 Puce(s) mémoire de votre choix sur le côté droit de votre plateau et prenez 0 à 2 Fleur(s) de métal.



Déplacez 1 à 3 Dunaïa(s) de votre choix sur des cercles libres et prenez 0 à 2 Fleur(s) de métal.

Note : Si votre premier effet de réveil consiste à déplacer votre Dunaïa réveillé, n'effectuez pas votre second effet de réveil.



3 Recyclage du dé

« Le cycle énergétique des Dunaïas a été canalisé par les brillants esprits des tribus. L'excédant de combustible inexploité par les Golems d'acier est recraché sous forme de vapeur. Lorsque vient la pluie, un recyclage est immédiatement mis en œuvre afin d'utiliser le surplus de cette énergie, puissante et instable. »

Le joueur actif effectue une action en posant son dé sur une case de Recyclage du plateau commun ou d'un Bâtiment construit de niveau 1 :

Sur le plateau commun :

4 actions sont disponibles.

Note : aucune limite au nombre de dés sur chacune des cases.



Démarrez la construction d'un nouveau Bâtiment :

Prenez une des six tuiles Bâtiment disponibles, payez son coût en Fleur(s) de métal. Placez cette tuile sur l'emplacement de votre choix sur votre plateau, face en Construction, et placez un marqueur de construction sur la première case Construction. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez plus de marqueur de construction disponible. Complétez l'espace vacant du plateau commun avec la première tuile de la pile concernée si celle-ci n'est pas épuisée.



Prenez une Fleur de métal.



Déplacez un Dunaïa de votre choix sur un emplacement libre de votre plateau.



Enfichez une Puce mémoire de votre choix, sur le côté droit de votre plateau.

Sur un Bâtiment construit de niveau 1 :

Le *Bâtiment construit* ne doit pas déjà être occupé par un dé.



On peut poser un dé également sur un *Bâtiment* adverse, à la condition de donner à son propriétaire une *Fleur de métal*.



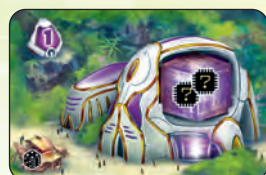
Prenez 3 *Fleurs de métal* depuis la réserve.



Déplacez jusqu'à 3 *Dunaïas* de votre choix.



Avancez d'une case la construction du *Bâtiment* de votre choix.



Enfichez 2 *Puces mémoire* de votre choix sur le côté droit de votre plateau.

Après avoir réveillé son *Dunaïa*, Cécile place son dé sur un *Bâtiment* adverse. Elle donne une *Fleur de métal* à son propriétaire et en prend 3 de la réserve. Ce *Bâtiment* n'est plus utilisable jusqu'au prochain lancer de dés.

En plaçant son dé sur l'espace commun de construction, Norah peut acheter un *Bâtiment*.

Elle choisit le *Bâtiment* de niveau 3, elle paie 3 *Fleurs* et le place où elle le souhaite sur son plateau face en Construction.

Elle positionne son marqueur de construction sur la première case.



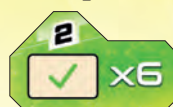
4

Prophétie

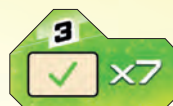
«L'hologramme s'estompa dans le silence pesant de la hutte du Grand Conseil. Seuls les crépitements des brûlots, libérant des fragrances d'encens, se faisaient entendre. Les chefs se toisèrent du coin de l'oeil sans oser remettre en cause la parole du passé...»

Si le joueur réunit les conditions d'une ou plusieurs tuiles *Prophétie*, il la(les) récupère et la(les) place devant lui.

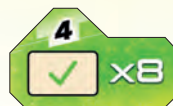
Dès que la dernière tuile *Prophétie* est récupérée, la fin de partie est déclenchée.



Avoir 6 *Bâtiments* construits sur son plateau.



Avoir 7 *Bâtiments* construits sur son plateau.



Avoir 8 *Bâtiments* construits sur son plateau.



Posséder 12 *Fleurs de métal*.



Posséder 2 *Artefacts* complets.



Posséder 7 *Fleurs* et 1 *Artefact* complet.



Avoir 1 *Bâtiment* construit dans chaque coin de son plateau.



Avoir 3 *Bâtiments* construits alignés de façon verticale ou horizontale.



Avoir 1 *Bâtiment* de chaque niveau construit.

*Note : Il n'y a pas besoin de défausser les *Fleurs* ou les *Artefacts* pour prendre le jeton *Prophétie*.*

APPEL AUX ANCIENS

« Les messages holographiques, laissés par les têtes pensantes du peuple déchu, prétendent que nombre d'artefacts ont été disséminés à travers le monde. Une fois ré-assemblés, ces reliques octroieraient un avantage certain à la tribu qui les posséderait... »

En défaussant des *Puces mémoire* requises, enfichées sur le côté de son plateau, le joueur peut faire *Appel aux Anciens*, avant ou après n'importe quelle phase de son tour.

Note : cette action peut être réalisée plusieurs fois par tour.



Après avoir défaussé les *Puces mémoire* :

- 1 - Le joueur effectue le pouvoir associé à l'Ancien.

- 2 - Puis, il récupère le *Fragment d'Artefact* à coté de cet Ancien.

Important : un joueur ne peut avoir qu'un seul *Artefact* en construction en même temps. (Il n'est donc pas possible de prendre un *Fragment d'Artefact* qui est déjà présent dans un *Artefact* incomplet qu'il possède.)



Cécile défausse les *Puces mémoire* 5 et 6 **1**, ainsi qu'une autre *Puce* **2** de son choix : en faisant appel à cet Ancien, elle peut avancer la construction d'un de ses *Bâtiments* **3**. Son *Artefact* incomplet devant elle ne contient pas le *Fragment d'Artefact* associé à cet Ancien : elle peut donc le récupérer **4** et terminer son *Artefact*.



Une fois que les 3 *Fragments* sont assemblés, l'*Artefact* est complet et rapportera des points en fin de partie. On peut ensuite en commencer un nouveau.

Note : Un joueur peut faire appel à un Ancien même s'il ne peut pas prendre le *Fragment d'Artefact*. Inversement, il peut seulement prendre le fragment sans faire l'effet de l'Ancien.



Prenez 2 *Fleurs de métal*.



Déplacez 2 *Dunaïas* de votre choix.



Avancez la construction du *Bâtiment* de votre choix.



Allez chercher la tuile *Bâtiment* de votre choix dans la pile de votre choix, payez-la et placez-la sur un emplacement de votre plateau individuel. Placez-y un *marqueur de construction*. Remélangez ensuite la pile fouillée.

Note : vous n'avez pas besoin de poser votre dé sur l'action de construction.



Récupérez un *marqueur de couleur* de votre choix et placez-le immédiatement sur un *Bâtiment* (construit ou encore en construction).

Note : Ce *Bâtiment* est désormais considéré comme étant de sa couleur initiale, ainsi que de celle de chaque *marqueurs* placés sur lui.

FIN DE LA PARTIE

« Au fil du temps, de nombreux bâtiments seront érigés, certains connectés entre eux, preuve de la grandeur des meilleurs bâtisseurs ! Des fragments d'artefacts seront retrouvés, des fleurs de métal récoltées et à l'issue de cette résurgence technologique, seule une tribu deviendra la garante de la prophétie, la gardienne de cette nouvelle ère de paix... »

La fin de partie est déclenchée :

- Lorsque le dernier jeton *Prophétie* est pris **ou**
- Lorsqu'un joueur finit la construction de son neuvième *Bâtiment*.

Terminez le tour de table en cours, puis chaque joueur effectue un dernier tour (au besoin relancez les dés).

1 - Thomas



3 - Norah



2 - Cécile



Cécile, 2^{ème} dans le tour, déclenche la fin de partie en prenant le dernier jeton *Prophétie*. **Norah** 3^{ème} et dernière du tour, joue. Ensuite, **Thomas** puis **Cécile** et enfin **Norah** effectuent un dernier tour.

DÉCOMPTE

Chaque joueur retire de son plateau tous ses *Bâtiments non terminés* et additionne :

- les points des *Bâtiments* construits (leur niveau).
- Les points pour chaque chevron (sur un *Bâtiment* de niveau 3) dont le bâtiment adjacent est de même couleur.



Ces 3 bâtiments accordent les points de victoire suivants :

- 1 point pour le **Bâtiment mauve**
- 1 point pour le **Bâtiment vert**
- 3 points pour le **Bâtiment rouge** + 2 points pour le **Chevron gauche**, de même couleur que le bâtiment qui lui est adjacent.



Si le Bâtiment vert avait été mauve, le Bâtiment rouge aurait rapporté 2 points de plus.



- 2 à 4 points par tuile *Prophétie* obtenue.
- Les points selon le nombre d'*Artefacts* complets réalisés :

ARTEFACTS	1	2	3	4	5	...
POINTS	1	3	6	10	14	+4

- 1 point par lot de trois *Fleurs de métal*.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de jetons *Prophétie* gagne.

En cas de nouvelle égalité, le joueur qui possède le plus de *Fleurs de métal* gagne.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE

Mise en place :

Piochez autant de tuiles *Personnage* que le nombre de joueurs plus un et dévoilez-les au centre de la table.

En sens inverse du tour de jeu, en commençant par le dernier joueur, chacun choisit une tuile.

Ranger la tuile restante.

Il existe 6 tuiles *Personnage d'élite* :



- Les *Bâtiments* vous coûtent une *Fleur de métal* de moins.

- Lorsque vous choisissez un dé, vous pouvez le retourner sur sa face opposée.



- Une fois par tour, vous pouvez dépenser deux *Fleurs de métal* pour avancer la construction d'un de vos *Bâtiments*.

- Une fois par tour, vous pouvez défausser deux *Puces mémoire* de votre choix pour déplacer un *Dunaïa* de votre choix et gagner deux *Fleurs de métal*.



- À la fin de votre tour, vous pouvez déplacer gratuitement le *Dunaïa* que vous avez réveillé ce tour-ci.

- À la fin de votre tour, vous pouvez réserver un des six *Bâtiments* disponibles à l'achat : placez-le près de votre tuile *Personnage*. Lorsque vous effectuez l'action de démarrage d'une construction, vous pouvez acheter le *Bâtiment* que vous avez réservé en payant le coût le moins cher des *Bâtiments* de ce niveau. Vous ne pouvez avoir qu'un *Bâtiment* en réserve à la fois.



RAPPEL

tour de jeu

S'il n'y a plus de dés, relancez-les tous.

- 1 Prenez un dé (noir en priorité, à votre couleur sinon)
- 2 Effectuez les *effets de réveil* autour du *Dunaïa* associé au dé choisi
- 3 Effectuez une action en posant votre dé sur un case Recyclage.
- 4 Récupérez les jetons des *Prophéties* accomplies

Avant ou après n'importe quelle phase, vous pouvez faire appel à un ou plusieurs *Anciens* pour bénéficier de leurs effets et/ou récupérer des fragments d'*Artefact*.

RAPPEL

icones



Gagnez une *Fleur de métal*



Récupérez la *Puce mémoire* associée au *Dunaïa* réveillé



Récupérez la *Puce mémoire* de votre choix



Déplacez le *Dunaïa* de votre choix



Achetez un *Bâtiment*, placez-le où vous voulez sur votre plateau, puis placez un marqueur de construction dessus.



Avancez la construction du *Bâtiment* de votre choix



Placez un marqueur Couleur sur le *Bâtiment* de votre choix.

N'OUBLIEZ PAS

Vous ne pouvez pas avoir plus de trois *Bâtiments* en cours de construction.

Une fois construits, les *Bâtiments* de niveau 1 et 3 n'ont pas d'*effet de réveil*.

Les *Bâtiments* de niveau 2 ont un *effet de réveil* plus important pour chaque *Bâtiment* de même couleur, adjacent et construit.

Trois *Fleurs de métal* vous donnent un point de victoire en fin de partie.

Vous pouvez faire votre action de recyclage en posant votre dé sur un *Bâtiment* de niveau 1 construit chez un adversaire en lui donnant une *Fleur de métal*.

Vous pouvez faire appel aux *Anciens* avant ou après n'importe quelle phase de votre tour, y compris avant le choix de votre dé ou après avoir vérifié les jetons *Prophétie*.

Vous ne pouvez avoir qu'un *Artefact* en cours d'assemblage, mais vous pouvez faire appel à un *Ancien* sans prendre le fragment qui lui est associé.

Un jeu de Thomas Dupont,
illustré par Sébastien Caiveau.

== Remerciements ==

«Je tiens avant tout à remercier Cécile, ma chérie, pour le soutien, l'aide et les nombreux tests.

Je remercie également ma mère ainsi que tous les copains du GRAL et en particulier Tony, Julian, Henri, Antoni, Jean et Laurent pour les très nombreux tests.

Merci aussi à Xavier de l'Heure du Jeu pour l'amitié et les conseils, et à Sébastien Caiveau pour les magnifiques illustrations.

Enfin un grand merci à toute l'équipe de BLAM! et en particulier Simon pour le super travail effectué ensemble, ce fut un plaisir !

Bon jeu !»

Thomas Dupont

BLAM!

FAQ : <http://blam-edition.com/fr/dunaia>

CONSEILS DE JEU

A l'aide des dés noirs, essayez de déplacer sur un meilleur emplacement le *Dunaïa* correspondant au dé à votre couleur, si le tirage de celui-ci ne vous a pas été favorable

Regrouper plusieurs *Dunaïas* à côté d'un même emplacement vous permet d'augmenter la probabilité d'avoir un dé permettant d'avoir l'*effet de réveil* de cet emplacement.

Les *Bâtiments* de niveau 1 et 3 ne donnent pas d'*effet de réveil*.

Une fois construits il ne vous sert donc plus à rien de laisser vos *Dunaïas* à côté.

Chaque joueur va jouer le même nombre de dés durant la partie. Lorsque vous déclenchez la fin de partie en prenant la dernière *Prophétie*, n'oubliez-pas que vous disposerez encore d'une action.

