



2 à 4 joueurs
À partir de 8 ans
45 minutes

ekö

CETTE HISTOIRE PREND PLACE DANS LES TEMPS OBSCURS QUE CONTENT LES LÉGENDES...

Il vécut un puissant Empereur, le respecté Ekö, qui régnait sur un vaste royaume prospère, rempli de magie et de cités grandioses. Les Dieux honoraient l'Empereur en lui donnant quatre enfants qui gouvernèrent ses provinces.

Puis vint le temps où, après une riche existence longue de plusieurs vies d'homme, Ekö mourut. Ses enfants, qui pensaient chacun être le seul héritier, se montrèrent avides. Chacun ordonna à son clan de prendre les armes contre ses propres frères, et le pays sombra dans une guerre tragique et sanglante, dont nul ne put se relever. Les terres, autrefois fertiles, furent ravagées par le feu des combats. L'Empereur Ekö, dont l'esprit millénaire vivait encore au delà de la mort,

lança sur ses enfants une terrible malédiction : il enferma leurs âmes dans le désert de ruines qu'était devenu son empire, et les condamna à se livrer bataille, encore et encore, sans qu'ils puissent jamais trouver le repos.

Siècle après siècle, les quatre descendants poursuivent leurs combats au sein de la geôle qu'est devenu le désert d'Ekö. Sans peuple à gouverner, ils animent les roches, le sable et le vent, afin que ceux-ci portent les bannières de leurs armées disparues, rebâtissent un empire défunt, et revivent les batailles qu'ils ont déjà perdues.

Vous êtes un de ces quatre généraux maudits. Un seul d'entre vous, à la fin de cette histoire, deviendra l'unique Empereur du désert d'Ekö... avant que tout ne recommence à nouveau, sans fin, jamais.

MATÉRIEL

- 🎲 64 disques (16 par joueur, dont 1 Empereur) ;
- 🏰 36 bâtiments (1 château, 3 tours et 5 campements par joueur) ;
- 🧱 13 grandes tuiles hexagonales pour constituer le plateau modulable + 11 petites tuiles permettant des variantes de jeu (voir page 6) ;
- 🏠 4 plateaux individuels ;
- 📖 les règles du jeu.

BUT DU JEU

Obtenir 12 points de victoire (🌟) grâce à ses constructions et posséder une capitale, **ou** éradiquer tous les disques adverses.

MISE EN PLACE

Écartez les 11 petites tuiles. Elles ne serviront que pour des variantes du jeu (voir page 6).

Selon le nombre de joueurs, on met en place le plateau comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Le verso des tuiles indique lesquelles utiliser en fonction du nombre de joueurs :

- 🎲 **2 joueurs** : mélangez et disposez les tuiles adéquates comme les tuiles grises sur le schéma ci-dessous.
- 🎲 **3 joueurs** : ajoutez les tuiles adéquates, mélangez le tout et disposez les comme les tuiles grises et bleues sur le schéma ci-dessous.
- 🎲 **4 joueurs** : utilisez toutes les tuiles et disposez les comme le schéma ci-dessous (tuiles grises, bleues et rouges comprises).



Orientez les tuiles comme vous le souhaitez, tout en veillant à ce que les cases de déplacement soient connectées d'une tuile à l'autre.

Tous les disques (y compris les Empereurs) sont bien mélangés, puis placés au hasard sur les cases de déplacement du plateau qui doivent toutes être remplies à la fin de l'installation. Chaque joueur tire ensuite au sort sa couleur, prend le plateau individuel correspondant et y pose ses pions de construction. Le premier joueur est alors désigné au hasard.

Avant de commencer la partie, chaque joueur (en débutant par le premier joueur, puis en sens horaire) peut intervertir son disque Empereur avec un autre de ses disques.



LE JEU EN UN COUP D'ŒIL

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

On joue chacun son tour en sens horaire.

À son tour, un joueur **doit** jouer deux phases: la phase d'Action, puis la phase de Renforts.

1

PHASE D'ACTION OBLIGATOIRE

DÉPLACEMENT
UNIQUEMENT EMPÊCHÉ PAR UN OBSTACLE

SE DÉPLACER

OU

SE DÉPLACER
POUR S'EMPILER

MAXIMUM
4 DISQUES

OU

SE DÉPLACER
POUR ATTAQUER
UNE PILE
PLUS PETITE
EXCEPTIONS:
KAMIKAZE & EMPEREUR
SI NÉCESSAIRE,
ÉCHANGE IMMÉDIAT
D'EMPEREURS
CAPTURÉS

OU

CONSTRUCTION

CAMPMENT, PUIS TOUR, PUIS CHÂTEAU. LES TERRAINS SONT RESTRICTIFS

CONSTRUIRE
SUR UN
TERRAIN
VIERGE

OU

AMÉLIORER
UN DE SES
BÂTIMENTS

OU

REPLACER
UN BÂTIMENT ADVERSE
= + 1 DISQUE

PAR UN BÂTIMENT ÉQUIVALENT
OU
PAR UN BÂTIMENT SUPÉRIEUR

MARCHE FORCÉE = DÉTRUIRE 3 DISQUES & JOUER UNE NOUVELLE ACTION FACULTATIF, UNE FOIS PAR TOUR MAXIMUM

2

PHASE DE RENFORTS OBLIGATOIRE

RÉINTRODUIRE EN JEU UN PION MINIMUM (EN PRIORITÉ L'EMPEREUR)

PAS SUR UNE CASE VIDE



PAS ADJACENT
À UN BÂTIMENT ADVERSE



TOUJOURS SUR UNE SEULE CASE

C'EST ALORS AU SUIVANT DE JOUER

FIN DE PARTIE & VICTOIRE

POSSÉDER 12 
& OCCUPER UNE CAPITALE

OU




ÊTRE LE DERNIER À AVOIR DES DISQUES
SUR LE PLATEAU

Précision: dans le jeu, les disques peuvent être empilés.
Par souci de simplicité, dans les explications ci-dessous, le terme « pile » englobe tant les piles de deux, trois ou quatre disques que les disques seuls.

ACTION DE DÉPLACEMENT

Une pile peut se déplacer librement sur le plateau, de n'importe quel nombre de cases et en changeant même de direction plusieurs fois, tant qu'il n'y a aucun obstacle entre elle et sa case d'arrivée. Sont considérés comme des obstacles: les piles adverses et alliées, ainsi que toute case **autre** que celles de déplacement.

Trois types de déplacement sont possibles :

-  **se déplacer** sur une case vide.
-  **se déplacer pour s'empiler**: se déplacer sur une case qui contient une de ses propres piles. Dans ce cas, on empile les disques déplacés sur ceux de la case d'arrivée. **Attention**: une pile ne peut jamais être composée de plus de 4 disques. Si la pile formée par un regroupement excède ce nombre, ce déplacement ne peut pas être effectué.
-  **se déplacer pour attaquer**: se déplacer sur une case qui contient une pile appartenant à un autre joueur pour la détruire et prendre sa place. On ne peut attaquer une pile adverse que si celle-ci contient **strictement moins** de disques que la pile attaquante. Les disques détruits sont déplacés dans la réserve de leur propriétaire qui pourra les utiliser lors de sa prochaine phase de Renforts.

Les kamikazes: une pile de 4 disques (et uniquement de 4!) peut être attaquée et détruite par un disque unique (une pile d'un seul disque). On dit alors qu'il s'agit d'un kamikaze. La pile de 4 disques **et** le disque Kamikaze rejoignent les réserves respectives de leurs propriétaires. Les piles de 4 sont donc les plus fortes mais elles doivent faire très attention aux kamikazes!





On ne peut jamais scinder une pile pour n'en déplacer qu'une partie, et on ne peut jamais attaquer ses propres piles.






Exemple de déplacements autorisés (en vert) et interdits (en rouge)...

Le joueur cyan désire déplacer la pile A.

Il peut:

-  se déplacer sur une des cases B,
-  l'empiler sur la pile C et ainsi former une pile de trois pions,
-  l'empiler sur la pile D et ainsi former une pile de quatre pions,
-  attaquer une des piles E et prendre sa place.

Il ne peut pas:

-  attaquer les piles F, car elles sont égales ou supérieures en nombre de pions,
-  s'empiler sur la pile G, car les piles supérieures à 4 pions sont interdites.
-  se déplacer sur les cases H, car ce ne sont pas des cases de déplacement.



HENRI KERMARREC, AUTEUR

Henri Kermarrec est un auteur de jeux élevé aux jeux de rôles, à Magic the Gathering, Talisman et La vallée des Mammouths. Avec le temps, il a développé un appétit pour les mécaniques épurées et les jeux simplement astucieux, que ce soit des jeux familiaux ou plus «gamers». Depuis, il assume donc une production plutôt éclectique, entre Wiraqocha et Sushi Dice, sans s'imposer de limite, de public ou de thème. **Henri Kermarrec** remercie Fayçal Lalmi, pour avoir cru au jeu alors qu'il s'agissait de poulpes roses; les Anti de Mordelles, et les velus Atemporels pour leurs tests productifs; Erwan Berthou, ainsi que toute l'équipe du CNJ et le jury du concours de Boulogne, pour avoir jugé qu'il était digne d'être primé.

LUKY, ILLUSTRATRICE

Luky est illustratrice et auteure de BD freelance. En parallèle de son travail dans le milieu de l'édition, elle réalise également des travaux de commande, notamment pour la Nucleus Gallery de Los Angeles, ainsi que pour des particuliers, des magazines et des agences de communication. Quelques-uns de ses travaux: *Poèmes Érotiques* (Petit à Petit), *La Danseuse Papillon* avec Alwett (Soleil), *Le Petit Prince, tome 3* avec Elyum (Glénat), *Les Dieux de l'Olympe* avec Béatrice Bottet (Casterman), *Communardes!*, tome 1 avec Wilfrid Lupano (Glénat/Vents d'Ouest). **Luky** tient à remercier Zed pour sa patience infinie.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

ACTION OBLIGATOIRE

SEULE ACTION. DE DÉPLACEMENT OU DE CONSTRUCTION.

ACTION DE CONSTRUCTION

Les bâtiments doivent être construits sur les cases de construction – regs*, canyons, montagnes et capitales – pour rapporter des 🌞 à la fin de la partie. Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment par case; les constructions ultérieures sur la même case viendront donc **remplacer** le bâtiment existant, qui sera rendu à son propriétaire.

Si un joueur ne possède plus dans sa réserve de pions d'un type de bâtiment, il ne peut plus construire ce type de bâtiment tant qu'il n'en a pas récupéré.

Chaque type de case a ses spécificités de construction :

- les **gouffres** sont infranchissables et **non-constructibles**,
- les **regs** ne peuvent accueillir qu'un **campement**,
- les **canyons** et les **capitales** peuvent accueillir un **campement**, puis une **tour**,
- les **montagnes** peuvent accueillir un **campement**, puis une **tour**, puis un **château**.



Pour construire un bâtiment (sur une case vide ou sur une case contenant déjà un bâtiment) un joueur doit **dépenser un ou plusieurs disques d'une seule et même pile adjacente** à cette case de construction. Un joueur doit dépenser

- 1 disque pour construire un **campement**,
- 2 disques pour construire une **tour**,
- 3 disques pour construire le **château**.

Les disques dépensés pour la construction retournent dans la réserve de leur propriétaire, et pourront être utilisés lors de la phase de Renforts.

Le premier bâtiment posé sur une case de construction vide doit **toujours être un campement**. Par la suite, lorsqu'un joueur souhaite remplacer **un bâtiment de sa couleur par un autre**, il ne peut construire qu'un bâtiment de **valeur directement supérieure**. S'il souhaite remplacer **un bâtiment adverse** par un de sa couleur, il ne peut construire qu'un bâtiment de **valeur égale ou directement supérieure**.

Un joueur peut décider d'utiliser tout ou partie des disques d'une pile afin de construire un bâtiment.

Pour remplacer un bâtiment adverse par un bâtiment de sa couleur, un joueur doit dépenser **1 disque de plus** que le nombre de disques normalement nécessaire à sa construction, toujours depuis une seule et même pile adjacente à la case où se trouve le bâtiment adverse.



Exemples...

- Dans le premier cas**, le joueur cyan peut dépenser un pion de la pile A pour construire un campement sur une des cases B, C ou D. En aucun cas il ne peut directement construire de tour sur les cases C ou D, ni de château sur la case D.
- Dans le deuxième cas**, le joueur cyan peut dépenser deux pions de la pile A pour remplacer un des campements des cases C ou D par une tour. Il ne peut pas remplacer le campement B car le terrain ne le permet pas. Il ne peut pas non plus directement remplacer le campement D par un château.
- Dans le troisième cas**:
 - le joueur cyan peut remplacer le campement brun C par un campement cyan en dépensant deux pions de la pile A. Il ne peut pas remplacer ce campement brun par une tour car le terrain ne le permet pas.
 - le joueur cyan peut remplacer le campement bleu D par un campement cyan en dépensant deux pions de la pile A, ou par une tour cyan en dépensant la totalité des trois pions de la pile A.
 - le joueur cyan peut remplacer la tour cyan E par un château cyan en dépensant la totalité des trois pions de la pile A. Il ne peut pas faire de même en dépensant le pion B et deux pions de la pile A, car on doit toujours dépenser les pions d'une seule et même pile.
 - le joueur cyan pourrait remplacer la tour blanche de la case F par une tour cyan en dépensant les 3 pions de la pile A. Même si le terrain de la tour F lui permettrait de remplacer cette tour par un château, cela n'est pas possible car il lui faudrait une pile unique adjacente de 4 pions pour ce faire (la pile B ne lui est d'aucune aide).

MARCHE FORCÉE FACULTATIVE

Une fois par tour, avant la phase de Renforts, un joueur peut décider d'effectuer une action de déplacement ou de construction supplémentaire, mais pour cela il doit détruire 3 disques (autres que l'Empereur) présents dans sa réserve. Ces disques sont rangés dans la boîte, et ne pourront plus être utilisés pour le reste de la partie.

* Déserts de pierres



L'EMPEREUR

Chaque joueur dispose d'un disque Empereur. Dans l'ensemble, ce disque suit les mêmes règles que tous les autres à quelques différences près...

- On le place toujours visible au sommet de sa pile.
- Une pile qui contient l'Empereur peut **attaquer une pile adverse même si celle-ci contient un nombre égal de disques**, et même si celle-ci contient un autre Empereur. Un Empereur seul peut donc battre un disque seul (que ce soit un disque standard ou un autre Empereur).
- Lorsqu'une pile contenant un Empereur est attaquée par une autre pile, les disques de la pile sont normalement rendus à leur propriétaire, **à l'exception de l'Empereur**, qui est considéré comme étant «capturé» et conservé par le joueur attaquant. **Détenir un Empereur adverse rapporte 3 supplémentaires.** On peut en détenir plusieurs. La pile d'un Empereur peut donc être attaquée par :

- n'importe quelle autre pile possédant strictement plus de disques,
- une pile du même nombre de disques, si elle comporte un Empereur,
- un kamikaze, si l'Empereur attaqué est sur une pile de 4 disques.

Lorsque son Empereur est captif chez un autre joueur, le seul moyen de le récupérer est de l'échanger contre un autre Empereur que l'on a capturé (celui de n'importe quel joueur). Le joueur adverse ne peut pas refuser cet échange, et doit vous rendre votre Empereur immédiatement, dès que la situation se présente. On ne peut pas choisir de laisser son Empereur en captivité chez un autre joueur. L'échange d'Empereurs n'est pas considéré comme étant une action.

Un Empereur peut être dépensé pour construire un bâtiment. Il est alors considéré comme n'importe quel autre disque (le coût de construction est le même qu'indiqué plus haut, cf «Action de Construction»). Le fait qu'un Empereur soit au sommet de sa pile n'implique pas qu'il doive être dépensé en priorité.

Un Empereur tout seul peut être utilisé comme kamikaze.

PHASE DE RENFORTS OBLIGATOIRE

Cette phase a lieu à chaque tour, directement après la phase d'Action. Toutefois, si un joueur n'a aucun disque dans sa réserve, il ne joue pas de phase de Renforts. S'il possède un ou plusieurs disques dans sa réserve, il **doit** au minimum en poser 1 en renfort, selon les règles suivantes :

- tous les disques doivent être posés sur une seule pile** de sa couleur présente sur le plateau, mais **jamais sur une case vide**.
- on ne peut pas poser de renforts sur une pile si elle est adjacente à un bâtiment adverse.** Cette contrainte est toujours valable, même si la pile se trouve également adjacente à un de ses propres bâtiments. **Exception : seul**

*l'Empereur peut s'affranchir de cette règle de pose. S'il n'existe aucun autre emplacement qu'une case adjacente à un bâtiment adverse, **alors seulement** il peut être placé à côté d'un bâtiment adverse, **mais toujours sur une pile existante.***

N'oubliez pas qu'une pile ne peut contenir que 4 disques au maximum !

Si ces règles ne peuvent être respectées, il n'est alors pas possible pour le joueur de replacer son ou ses disques en jeu. Il passe dès lors sa phase de Renforts.

Si son Empereur se trouve dans sa réserve (suite à un échange de prisonniers, ou à une construction), le joueur devra **en priorité** utiliser son Empereur lors de la phase de Renforts.

FIN DE PARTIE

IL EXISTE DEUX FAÇONS DE REMPORTE LA PARTIE :

- Chaque campement rapporte 1
- Chaque tour rapporte 2
- Le château rapporte 3
- Chaque Empereur capturé rapporte 3

La partie s'arrête **immédiatement** lorsqu'un joueur parvient à totaliser 12 en additionnant la valeur de ses constructions sur le plateau ainsi que les éventuels Empereurs capturés, **et qu'il a au moins construit un bâtiment sur une capitale.** Il est alors déclaré vainqueur.

OU

Si un joueur est le dernier à posséder des disques sur le plateau, il remporte la partie.

VARIANTES

La boîte d'Ekö inclut 11 petites tuiles ajoutant de nouvelles fonctionnalités au jeu. Libre à vous de décider d'intégrer celles de votre choix. À noter que d'autres tuiles existent et sont rendues disponibles à diverses occasions. Visitez www.sitdown-games.com pour en savoir plus.

Commencez par prendre les grandes tuiles de 7 cases autorisées en fonction du nombre de joueurs (voir « Mise en

place » page 1). Ajoutez y les tuiles nécessaires aux variantes (de votre choix) décrites ci-après, puis composez simplement votre plateau comme vous le souhaitez, avec pour seul impératif qu'aucune case ou groupe de cases de déplacement ne se retrouve isolé(e) des autres cases de déplacement. Puis continuez la mise en place comme d'habitude.

LES PORTAILS

Deux tuiles spéciales introduisent un nouveau type de case: le portail. Il permet de téléporter une pile sur un portail présent ailleurs dans le jeu.

Lors de la mise en place, ajoutez les tuiles Portail aux tuiles qui composent le plateau, et placez-les là où vous le souhaitez. Un portail n'a qu'une seule case valide d'entrée/sortie; l'accès par « l'arrière » de la case Portail est bloqué par un gouffre

La case d'entrée/sortie d'un portail doit toujours être une case de déplacement.

Durant la partie, si une pile entre sur un portail durant son déplacement, elle ressort immédiatement par un autre portail, sur la case adjacente à ce portail, et peut même continuer son déplacement pour terminer sur une case vide, pour s'empiler ou pour attaquer.

Une pile n'est jamais autorisée à stationner sur une case Portail. Si la case de sortie, adjacente à un portail est occupée par une pile adverse, on ne peut alors emprunter ce portail pour attaquer cette pile. Si la case de sortie, adjacente à un portail est occupée par une pile amie, on ne peut alors emprunter ce portail que pour s'empiler avec elle. Si la case de sortie d'un portail vous bloque (impossible d'y attaquer ou de s'y empiler), alors vous ne pouvez pas emprunter le portail.

Une case Portail n'est pas une case de construction.



LE TEMPLE DU VENT

Lors de la mise en place, ajoutez la tuile du Temple du Vent aux tuiles qui composent le plateau, et placez-les où vous le souhaitez.

La case Temple du Vent est une case de construction, suivant les mêmes contraintes qu'un Reg.

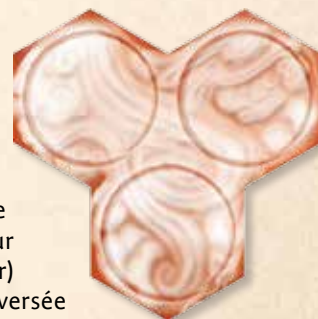
Le joueur qui possède un bâtiment sur le Temple du Vent peut, lors de ses phases de Renforts, s'il rentre plusieurs disques, les répartir sur plusieurs de ses piles au lieu d'une seule. Les autres règles de la phase de Renforts restent toutes d'application.



LE LABYRINTHE DES TEMPÊTES



Aucun disque ne doit être positionné sur les cases de tempête lors de l'installation. Les cases de tempête sont des cases de déplacement particulières; elles sont accessibles pendant le jeu en respectant les règles suivantes:

- Lors de son déplacement, une pile perd un disque (au choix du joueur actif – il peut s'agir d'un Empereur) pour chaque zone de tempête traversée (plusieurs cases de tempête adjacentes constituent une seule zone de tempête), qu'on n'ait fait qu'y passer ou que l'on s'y soit arrêté. Durant un même tour, si une même zone de tempête est traversée plusieurs fois, on ne perd qu'un seul disque au total. Le ou les disques ainsi perdus sont remis dans la réserve de leur propriétaire.
- Si on déplace une pile qui était stationnée sur une case de tempête, elle perd à nouveau un disque.
- Si on se déplace dans une zone de tempête dans le but d'y attaquer une pile adverse, on perd le disque dû à la tempête **avant** que l'attaque ait lieu.
- On ne peut pas placer de renforts sur une pile posée sur une case de tempête.



LES PYRAMIDES

Les cases des tuiles Pyramides sont des cases de tempête (voir « Le Labyrinthe des Tempêtes »). La pyramide représentée au centre n'a aucune incidence sur les déplacements.

Chaque pyramide rapporte 2  au joueur qui occupe le plus de cases parmi les trois qui l'entourent. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne ces .

Il est conseillé d'utiliser une seule pyramide à 2 joueurs, et les deux pyramides à 3 ou 4 joueurs.



**SIT
DOWN!**
welcome on board

rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique
info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com
© 2015 Sit Down!

Auteur **Henri Kermarrec**
Illustratrice **Luky**
Infographiste **Marie Ooms**



Sit Down! appartient à la société Megalopole ^{sprl}. Tous droits réservés sous licence exclusive de Megalopole ^{sprl}. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

ATTENTION: ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole ^{sprl}. Fabriqué en Espagne.