

Nombre de joueurs : 2 à 5.**Durée d'une partie : 30 à 60 minutes.**

Dans Dectana, les joueurs s'opposent sur un plateau en évolution permanente composé de cartes. Vous devrez constituer une armée de pyramides, utiliser au mieux les cartes de votre main et même invoquer les pouvoirs du plateau lui-même pour occuper et défendre les territoires qui ont le plus de valeur. Pourrez-vous garder vos chances de victoire face à des adversaires qui ont le même objectif que vous ?

Si vous avez déjà joué à Zarcana, Gnostica, Zark City ou Pantopia, ce jeu vous rappellera quelque chose. Cependant, la connaissance de ces jeux n'est pas nécessaire.



Matériel

3 nids Icehouse par joueur

2 Decktets, mélangés ensemble

But du jeu

Dans Dectana, les joueurs s'opposent sur un plateau en évolution permanente composé de cartes. Vous devrez constituer une armée de pyramides, utiliser au mieux les cartes de votre main et invoquer les pouvoirs du plateau lui-même pour occuper et défendre les territoires qui ont le plus de valeur.

Préparation

Chaque joueur aura besoin de trois nids de pyramides (un nid est constitué d'une petite, d'une moyenne et d'une grande pyramides). Un ensemble 3HOUSE (trois ensemble Treehouse) suffit pour une partie à 5 joueurs.

Mélangez deux Decktets ensemble. Utilisez neuf cartes pour construire un plateau de 3x3 cases. Placez les cartes en quinconce pour bien indiquer que les cartes ne sont pas en contact par les coins.

Distribuez trois cartes à chaque joueur. Choisissez le premier joueur selon la méthode que vous préférez.

Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le dernier joueur, chaque joueur pose une petite pyramide sur n'importe quel territoire ou case décharge, même s'il est déjà occupé. Une fois que chaque joueur a posé une pyramide, les joueurs prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Terminologie

Une *case* est tout endroit du plateau où des cartes et des pyramides peuvent être placées. Les cases sont adjacentes si elles se trouvent côte-à-côte orthogonalement. Les cases ne sont jamais adjacentes diagonalement.

Un *territoire* est une case qui contient au moins une carte. Si plusieurs cartes s'y trouvent, seule la carte du dessus est prise en compte. Si la carte du dessus est enlevée, la carte suivante est prise en compte à la place.

Une case *décharge* est une case qui n'est pas un territoire, mais se trouve à côté d'un territoire.

Le *vide* est toute case uniquement adjacente à des cases de décharge au-delà d'une décharge. Il est

impossible d'y placer des pyramides et des cartes, et toute pyramide dans le vide est immédiatement détruite.

Une pyramide *dressée* est posée sur sa base. Elle n'est orientée vers aucune case en particulier.

Une pyramide *couchée* est posée sur son flanc. Elle peut être orientée vers tout point cardinal. Elle pointe vers la case adjacente la plus proche dans ce sens, qu'il s'agisse d'une décharge ou d'un territoire. Elle ne pointe jamais vers des cases au-delà de la première.

Une pyramide sur le plateau peut soit être orientée vers l'un des points cardinaux, soit être dressée. *Orienter* une pyramide signifie changer son orientation dans l'une des cinq directions autorisées.

Déroulement de la partie

À votre tour, choisissez et effectuez l'une de ces cinq actions :

1. Activer le pouvoir d'une carte que vous occupez sur le plateau. Lorsque vous activez une carte du plateau, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ses couleurs.
2. Utiliser, puis défausser, une carte de votre main. Lorsque vous utilisez une carte de votre main, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ses couleurs.
3. Réorienter autant de pyramides que vous le souhaitez.
4. Si vous n'avez pas de pyramide sur le plateau, poser une petite pyramide sur tout territoire ou décharge.
5. Défausser toute votre main, puis piocher le même nombre de cartes plus une.

Si vous effectuez les options 1 ou 2 ci-dessus, vous devez d'abord choisir l'une de vos pyramides en jeu pour utiliser le pouvoir. Certains pouvoirs nécessitent que la pyramide soit dressée ou couchée. Consultez « Pouvoirs des couleurs » pour une description des conditions. Si aucune de vos pyramides en jeu ne satisfait les conditions, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.

Considérez les Couronnes comme des triples, portant trois fois la même couleur. Activer une Couronne en main ou sur le plateau vous permet jusqu'à trois utilisations de cette couleur, pourvu que vous ayez suffisamment de cibles autorisées. Le pouvoir peut être utilisé avec la même pyramide ou avec différentes pyramides. Les Couronnes valent zéro points.

Si vous jouez avec des Decktets étendus (avec Pions et Excuses) : Les Pions ont trois couleurs et fonctionnent comme les cartes à deux couleurs, avec l'avantage supplémentaire d'un plus grand choix d'actions. Cependant, les Pions valent zéro points. L'Excuse n'a pas de couleur, pas de valeur, et sert juste à gêner quiconque la pioche. Toute carte, même une carte valant zéro point, est plus forte que l'Excuse (*les éventuelles Courts sont équivalentes à des Pions*).

Un joueur ne peut pas avoir plus de six cartes en main. Vous pouvez ignorer cette règle pendant que vous piochez des cartes, mais vous devrez défausser les éventuelles cartes excédentaires après avoir fini de piocher.

En règle générale, vous ne pouvez rien faire à une carte territoire si des pyramides s'y trouvent.

Pouvoirs des couleurs

Chaque couleur vous permet de bénéficier de l'un de ses pouvoirs à chaque utilisation.

Les Soleils ont le pouvoir de <i>Création</i>	Choisissez l'une de vos pyramides dressées. Ajoutez l'une de vos petites pyramides dressée à ce territoire. Si vous n'avez pas de pyramide disponible, cette action est impossible.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers une case décharge adjacente vide. Posez la carte du dessus de la pioche sur cette case.

Les Feuilles ont le pouvoir de <i>Croissance</i>	Choisissez l'une de vos pyramides dressées. Remplacez-la par l'une de vos pyramides de la taille directement supérieure. Si vous n'avez pas de pyramide de cette taille disponible, cette action est impossible.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers un territoire adjacent vide. Prenez une carte de votre main et posez-la dessus. La nouvelle carte du dessus doit avoir une valeur supérieure à la carte précédente (<i>les Couronnes et les Pions valent zéro point. Les As valent un.</i>).
Les Vagues ont le pouvoir de <i>Déplacement</i>	Choisissez l'une de vos pyramides couchées. Déplacez-la selon son orientation, d'un nombre de cases inférieur ou égal à son nombre d'encoches. Elle finit son mouvement dressée.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers un territoire adjacent sans pyramide. Déplacez la carte de ce territoire dans le sens visé, sur la case décharge la plus proche. Toute pyramide se trouvant dans la décharge occupe désormais cette carte.
Les Lunes ont le pouvoir de <i>Vol</i>	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers une case occupée. Utilisez X points de mouvement, où X est le nombre d'encoches de la pyramide activée. Chaque point déplace une encoche d'une case (trois points sont par exemple nécessaires pour déplacer une grande pyramide d'une case). Les pyramides poussées gardent la même orientation. Les pyramides poussées dans le vide sont détruites.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers un territoire adjacent vide. Prenez la carte du dessus de ce territoire en main, puis assurez-vous de respecter la limite de six cartes.
Les Wyvernes ont le pouvoir de <i>Destruction</i>	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers une case occupée. Réduisez X points de pyramides adverses de la case visée, où X est le nombre d'encoches de votre pyramide. Si aucune pyramide de la taille nécessaire n'est disponible, utilisez la plus petite taille disponible de la valeur la plus proche.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers un territoire adjacent sans pyramide. Détruisez (défaussez) la carte du dessus de ce territoire.
Les Nœuds ont le pouvoir de <i>Pioche</i>	Choisissez l'une de vos pyramides dressées. Piochez X cartes, où X est le nombre d'encoches de la pyramide. Après avoir pioché, assurez-vous de respecter la limite de six cartes.
	Choisissez l'une de vos pyramides couchées orientée vers un territoire adjacent sans pyramide. Piochez X cartes, où X est la valeur du territoire visé, puis détruisez la pyramide et le territoire. Après avoir pioché, assurez-vous de respecter la limite de six cartes.

Fin de la partie

À tout moment, après que la défausse a été mélangée au moins une fois, tout joueur peut défausser trois As pour mettre fin à la partie.

Vous marquez des points pour chaque carte que vos pyramides occupent seules. Les Couronnes, les Pions et les Excuses valent zéro point. Les As valent un point. Toutes les autres cartes rapportent autant de points que leur valeur faciale. Si vous partagez un territoire avec d'autres joueurs, aucun joueur ne reçoit de point pour les pyramides concernées.

Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur impliqué qui a le plus de pyramides sur le plateau est le vainqueur.