



# SAINT SEIYA

Les Chevaliers du Zodiaque

DECK BUILDING  
POSEIDON

Les jeux *Saint Seiya Deck Building* et *Saint Seiya Deck Building Asgard* sont nécessaires pour jouer à cette extension.

L'extension *Poséidon* inclut un mode de jeu Coopératif (*page 6*) et du nouveau contenu pour le mode de jeu classique. Il est recommandé d'intégrer le contenu de cette extension après quelques parties avec la boîte de base.

## MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 51 cartes (*40 Personnages, 9 Armures et 2 Reliques*)
- 26 mini-cartes (*19 Épopées et 7 Piliers*)
- 6 jetons *Arme de la Balance*, 4 jetons *Sablier* et 18 jetons *PV*
- 5 pions *Héros* et leurs supports plastiques
- 1 plateau en 2 parties pour le mode coopératif
- 1 pilier central *Main Breadwinner* à monter
- 1 pion *Submersion* et son support plastique



Les cartes de cette extension s'identifient par l'icône ♣ présente en bas des cartes.

# MISE EN PLACE

## JOUEUR

Les nouvelles cartes *Héros* ♦ et la nouvelle carte *Héros* ★ sont mises de côté, à l'écart de l'espace de jeu (avec les 5 cartes *Héros* ▲ de la boîte de base).

Les pions *Héros* sont à fixer sur les socles fournis. Vous utiliserez les pions *Héros* uniquement dans le mode de jeu *Coopératif*.



## ESPACE DE JEU

Outre la mise en place classique avec le matériel de la boîte de base et *Asgard*, le matériel de *Poséidon* est installé de la manière suivante :

- Mélangez les 36 cartes restantes à la Réserve.
- Mélangez les 19 mini-cartes *Épopée* et formez une pioche face cachée près du tapis de jeu.
- Écartez les 7 mini-cartes *Pilier*, elles seront utilisées en cours de partie.
- Placez les jetons *Arme de la Balance*, les jetons *Sablier* et les jetons *Point de Victoire* près du tapis de jeu.

Laissez dans la boîte les pions *Héros*, le pion *Submersion*, le plateau et le *Main Breadwinner*, ils sont utilisés pour le mode *Coopératif*.



Les boîtes de jeu précédentes sont nécessaires pour jouer avec l'extension *Poséidon*.

Cependant, vous pouvez décider de jouer sans les nouveautés d'*Asgard* (Plateau joueur ou Cartes).

# NOUVEAUTÉS

## MINI-CARTE ÉPOPÉE

Les mini-cartes *Épopée* sont compatibles avec tous les modes de jeu. Leur utilisation est toutefois facultative.

Les *Épopées* changent temporairement les règles du jeu. Plusieurs cartes *Épopée* peuvent se succéder en cours de partie.

Chaque *Épopée* présente les informations suivantes :

1. Nom
2. Durée ⌚
3. Effets
4. Symboles



En début de partie, une *Épopée* est révélée.

La durée d'une *Épopée* correspond à sa valeur en ⌚.

Dans le mode de jeu classique, ajoutez 1 jeton *Sablier* sur l'*Épopée* chaque fois qu'une ⬠ est retirée de l'horloge. Une fois le nombre de ⌚ atteint, l'*Épopée* est remplacée par une nouvelle *Épopée* révélée immédiatement.

Dans le mode de jeu 1 Joueur, ajoutez 1 jeton *Sablier* sur l'*Épopée* chaque fois qu'un *Guerrier Divin* quitte le terrain (après l'effet de *Sortie*).

Les *Épopées* impactent les règles du jeu selon les effets indiqués.

Une *Épopée* peut avoir 1 ou 2 effets. Ces effets sont de différents types :

**Effet de jeu pris en compte** tant que l'*Épopée* est révélée. Celui-ci prend fin quand l'*Épopée* est remplacée.

**Effet de jeu évoluant** suivant le nombre de ⌚ présents sur l'*Épopée*.

**Effet de fin d'*Épopée*** se déclenchant immédiatement lorsque l'*Épopée* prend fin (atteint le nombre de ⌚).

**Effet de fin de partie** se déclenchant lorsque la partie prend fin.

Certaines *Épopées* possèdent des symboles qui déterminent si elles doivent être incluses ou écartées de la partie lors de la mise en place :

⬇ nécessite l'extension *Poséidon*

\* également jouable en mode 1 Joueur

⬇ nécessite l'extension *Asgard*

\*\* également jouable en mode *Coopératif*

⬇⬇ nécessite l'extension *Asgard* ou *Poséidon*

# MINI-CARTE PILIER

Détruire des *Piliers* permet de gagner des *Points de Victoire* supplémentaires.

Chaque *Pilier* présente les informations suivantes :

1. Nom
2. Coût en **Force** (face A)
3. Effet (face A)
4. Points de Victoire (face B)
5. PV supplémentaires (face B)

En début de partie, les mini-cartes *Pilier* sont écartées du jeu.

Lorsqu'un *Général Marina* est acquis, le *Pilier* qu'il protège est révélé. Dans ce cas, le *Pilier* correspondant aux initiales du *Général Marina* est placé face A près de la zone de jeu, sauf si ce *Pilier* a déjà été détruit.

Lorsqu'un *Pilier* est révélé, les joueurs peuvent l'affronter pendant leur tour et le détruire avec un coût de **10 Force**.

Quand un joueur détruit un *Pilier*, il récupère la mini-carte et la retourne (face B) près de sa zone de jeu. Chaque *Pilier* rapporte des *Points de Victoire* au joueur l'ayant détruit (4 et 5).

Exemple :

1. *Isaak du Kraken* est vaincu pour **7 Force**.
2. Le *Pilier de l'Océan Arctique* est révélé.
3. En détruisant le *Pilier* avec **10 Force**, le joueur gagne en fin de partie : **2 PV +1 PV** par joueur, s'il est le joueur possédant le plus de cartes marquées.



Face A



Face B



## JETON ARME DE LA BALANCE

Lorsqu'un joueur acquiert un *Général Marina*, il obtient immédiatement un jeton *Arme de la Balance*, s'il en reste de disponible.

Les jetons *Arme de la Balance* sont utilisés par les *Héros* pour détruire plus facilement les *Piliers*.

Défausser un jeton *Arme de la Balance* ajoute **+4 Force** à un de vos *Héros* joué face à un *Pilier* (un seul jeton *Arme de la Balance* par carte *Héros*).



# NOUVEAU HÉROS TRANSCENDÉ

Les nouvelles cartes Héros ★ (écartées lors de la mise en place) représentent les Héros transcendés.

Un Héros transcendé s'obtient principalement en marquant un nouveau Héros ◆.



## JETON POINT DE VICTOIRE

Les jetons *Point de Victoire* sont utilisés par certains effets de cartes ainsi que dans le mode *Coopératif*.

Un joueur récupère immédiatement les jetons *Point de Victoire* présents sur une carte lorsqu'elle rejoint sa défausse ou sa main.

Tous les jetons *Point de Victoire* acquis par un joueur sont conservés (sans changer la face), ils lui font gagner ou perdre des Points de Victoire en fin de partie.



## MODE COOPÉRATIF

Ce mode de jeu vous propose de coopérer pour affronter *Poséidon*. Détruisez tous les *Piliers* avant qu'*Athéna* et le monde se retrouvent submergés. *Nous vous recommandons de jouer plusieurs parties en mode de jeu classique avant d'entamer votre première partie en coopération. Il est conseillé de jouer avec les plateaux joueurs, d'autant plus si vous jouez avec les cartes Asgard et la statue d'Odin.*

## MISE EN PLACE

### JOUEURS

La mise en place de départ pour les joueurs est identique à celle du mode classique. Récupérez également votre pion *Héros* préalablement fixé à un socle.



## ZONE DE JEU

1. Assemblez le plateau et le *Main Breadwinner* au centre de l'espace de jeu (vous n'utiliserez pas le tapis de jeu pour ce mode).
2. Réglez le niveau de l'eau de la roulette suivant le tableau ci-dessous.

Joueurs	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs	5 Joueurs
Niveaux	Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1	Niveau 0

3. Placez les **7 cartes Pilier** (face A) face à chacun des 7 côtés du plateau.
4. Retirez de la réserve **7 Généraux Marins** différents et placez-en **1**, face cachée, par-dessus chaque *Pilier*.
5. Retirez *Pope*, *Hilda*, *Poséidon* et toutes les *Reliques* de la Réserve. Mélangez la Réserve et **formez 7 piles de 11 cartes\*** faces cachées que vous placez par-dessus chaque *Général Marina*.
6. Laissez la Réserve, face cachée, près de l'espace de jeu.
7. Placez le pion *Submersion* préalablement fixé à un socle sur l'intervalle de départ, indiqué par le ⌚ sur le plateau. *L'espace entre chaque pile de carte est appelé intervalle*.
8. Pour finir, chaque joueur place son pion *Héros* face à la pile de son choix (une pile différente par joueur), puis révèle la première carte de chaque pile à laquelle un pion *Héros* fait face.

Exemple pour une partie à 2 joueurs



\* Pour des parties plus difficiles, réduisez le nombre de cartes de chaque pile.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en une succession de phases.

Vous jouez alternativement une phase des joueurs et une phase de *Poséidon*.

## PHASE DES JOUEURS

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans l'ordre de leur choix. À son tour, un joueur peut faire autant de fois qu'il le souhaite chacune de ces actions :

- Affronter la carte sur la pile face à laquelle se trouve son pion *Héros*.
- Défausser une carte de sa main pour déplacer son pion *Héros* vers une pile adjacente à sa position actuelle (même si la pile est vide). La carte du dessus d'une pile à laquelle un pion *Héros* fait face est révélée.
- Donner autant de cartes\* de sa main qu'il le souhaite à un joueur dont le pion *Héros* se trouve face à la même pile que le sien.
- Donner une carte\* de sa main à un joueur à qui il n'a pas déjà donné de carte ce tour-ci et dont le pion *Héros* se trouve face à une pile adjacente au sien.

\* **Important** : les cartes de rang ★, ◆, les Héros et les Armures ▲, ne peuvent pas être donnés. Le joueur qui reçoit les cartes les ajoute à sa main, elles font maintenant partie de son jeu. Un joueur ne peut pas recevoir de cartes s'il en possède déjà 10 ou plus en main.

Si le pion *Héros* est déplacé, une carte précédemment jouée peut encore être utilisée jusqu'à être défaussée en fin du tour.

Lorsque le joueur actif met fin à son tour, il reconstitue sa main comme lors des étapes 1 et 2 de la phase d'entretien du mode classique.



Lors de son tour, le joueur incarnant Seiya avec 7 cartes en main décide de faire les actions suivantes :

1. Acquérir le Soldat Marina, révélant ainsi la carte suivante de la pile.
2. Donner 1 carte à Shun.
3. Défausser 1 carte de sa main pour se déplacer face à Krishna de Chrysaor.
4. Donner 2 cartes à Hyoga.
5. Donner sa dernière carte à Shiryu.

## PHASE DE POSÉIDON

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, la phase des joueurs se termine et celle de *Poséidon* commence. *Poséidon* déplace le pion *Submersion* pour récupérer des cartes et augmenter le niveau de l'eau dans le *Main Breadwinner*.

Au début de cette phase, déplacez le pion *Submersion* dans le sens horaire, d'autant d'intervalles que le nombre de joueurs. À chaque pile franchie et avant de passer à la suivante, *Poséidon* applique la règle qui convient :

- Si la carte sur la pile est face cachée, placez-la face visible dans le *Main Breadwinner*.
- Si la carte sur la pile est face visible, *Poséidon* applique si possible et de haut en bas ses effets **Défausser**, **Blesser**, **Geler**, **Détruire**, **Marqué**, **Vaincu** et **Sortie**. La carte rejoint, face visible, le *Main Breadwinner* au lieu d'être défaussée, marquée ou détruite.
- Si la carte est la dernière de sa pile (forcément le *Général Marina* protégeant le *Pilier*), celle-ci est immédiatement retournée face visible. Si celle-ci était déjà face visible, ajoutez un jeton **+1PV** sur elle. Chaque jeton ainsi posé augmente son coût de **+1 Force** et **+1 Cosmos**. Les jetons **+1PV** seront récupérés par le joueur qui vaincra ce *Général Marina*.
- Si la pile est vide ou occupée par un *Pilier*, il ne se passe rien. Cependant, dans le cas où *Poséidon* n'acquiert pas de carte et n'ajoute pas de jeton **+1PV** sur un *Général Marina* pendant cette phase, le pion *Submersion* continue d'avancer jusqu'à ce que *Poséidon* fasse l'un ou l'autre ou que le pion *Submersion* fasse un tour complet du plateau.

À la fin de cette phase, les cartes du dessus des piles auxquelles font face des pions *Héros* sont révélées dans le sens horaire à partir du pion *Submersion*.



Lors d'une partie à 4 joueurs, le pion *Submersion* avance de 4 intervalles :

- La 1<sup>ère</sup> carte est retournée face visible puis placée dans le *Main Breadwinner*.
- Poséidon* place *Kanon* dans le *Main Breadwinner* et applique son effet **Blesser** puis son effet **Sortie** :  
► Un jeton **-1PV** est donc placé sur le pilier en jeu.
- Poséidon* place un jeton **+1PV** sur le *Général Marina*.
- Poséidon* place *Moses* dans le *Main Breadwinner* et applique son effet **Vaincu** :  
► *Thétis* et le *Soldat Marina* sont donc défaussés dans les *Abysses* et une carte de la réserve est placée sur la pile où se trouve *Seiya* (cf. page 10).

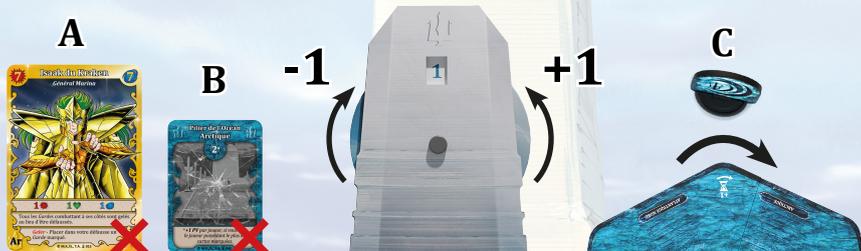
# PILIER ET MAIN BREADWINNER

Lorsque le dernier *Général Marina* d'une pile est vaincu (A), il rejoint les *Abysses* et le *Pilier* qu'il protégeait est révélé.

Le *Pilier* doit à son tour être détruit (B), comme en mode classique.

En plus de gagner des bonus de **PV**, la destruction d'un *Pilier* fait baisser de 1 le niveau de l'eau du *Main Breadwinner*.

Lorsque le pion *Submersion* passe ou s'arrête sur l'intervalle de départ (C), le niveau de l'eau augmente de 1 et l'*Épopée* reçoit un jeton *Sablier*.



## SPÉCIFICITÉS

### ESPACE DE JEU

- **Le terrain** est composé de toutes les cartes face visible au sommet des 7 piles. Si la carte au sommet d'une pile est face cachée, on considère que l'emplacement du terrain est vide.
- **Compléter le terrain** revient à piocher des cartes depuis la Réserve et à les placer, face visible, sur chaque emplacement vide du terrain (dont la carte est face cachée) face auquel se trouve un pion *Héros*.
- **La Réserve** fait aussi office de pioche pour *Poséidon*.
- **Les cartes du Main Breadwinner** sont empilées dans l'ordre dans lequel elles y sont placées. Ces cartes rapportent leurs *Points de Victoire* à *Poséidon* en fin de partie.
- **La défausse du terrain, la défausse de Poséidon et les cartes détruites de Poséidon** sont réunies en une seule défausse nommée les *Abysses*.
- **Lorsqu'une carte du terrain rejoint les Abysses**, celle-ci applique son effet de **Sortie**.
- **Le premier emplacement du terrain** change au cours de la partie, c'est la pile à gauche du pion *Submersion* (dans le sens antihoraire).
- **Le dernier emplacement du terrain** change au cours de la partie, c'est la pile à droite du pion *Submersion* (dans le sens antihoraire).

## POSÉIDON

- *Poséidon* n'est pas un joueur.
- **La main de Poséidon** est formée des 5 premières cartes du dessus de la pile du *Main Breadwinner*.
- *Poséidon* n'utilise jamais de **Force** ou de **Cosmos** pour acquérir des cartes. Les effets jouant sur ces valeurs, comme celui de l'*Armure du Lion*, n'ont aucun effet lorsqu'il les déclenche.
- Lorsque l'effet d'une carte permet à *Poséidon* d'ajouter une carte à sa main, il la place sur le *Main Breadwinner* face visible sans activer ses effets.
- Lorsque *Poséidon* doit faire un choix, il donne la priorité aux **PV** (il défausse, marque ou détruit ses cartes ayant le moins de **PV**, et cible les cartes des joueurs ayant le plus de **PV**). Pour toute autre décision, les joueurs choisissent dans l'intérêt de *Poséidon*.
- *Poséidon* peut avoir des cartes marquées, celles-ci sont mises de côté avec le marqueur adéquat en déclenchant, si possible, l'effet **Marqué**. Elles sont considérées comme appartenant à *Poséidon*.
- Si une carte marquée de *Poséidon* est **soignée**, elle rejoint face visible le *Main Breadwinner*, au lieu de rejoindre les **Abysses**.
- *Poséidon* n'est jamais affecté par les effets de **Sortie**.

## MOTS CLEFS

- Lorsqu'un effet cible **le joueur actif** (*Épopée*, *Arrivée...*) durant la phase de *Poséidon*, c'est le dernier joueur à avoir joué qui est ciblé.
- Lorsqu'un effet cible tous **les joueurs dans l'ordre du tour**, ils l'appliquent un par un dans l'ordre de leur choix.
- Lorsqu'un effet cible un **adversaire** :
  - Durant la phase de *Poséidon*, les adversaires sont les joueurs.
  - Durant la phase des joueurs, le seul adversaire est *Poséidon*.

## AUTRES

- Seuls les *Généraux Marins* qui ne sont pas les derniers de leur pile rapportent des jetons *Arme de la Balance* comme dans le mode classique.
- Un effet ne peut jamais déplacer ou retirer le dernier *Général Marina* d'une pile, il doit forcément être vaincu.



# FIN DE PARTIE

La partie se termine si l'une des 2 conditions suivantes est remplie :

- Si les 7 *Piliers* sont détruits. **Les joueurs ont gagné.**
- Si le niveau de l'eau atteint le sommet du *Main Breadwinner* (icône ↓).

Le pilier central est submergé, mais il reste un ultime espoir :

- ▶ *Poséidon* comptabilise les **PV** de toutes les cartes dans le *Main Breadwinner*, ses cartes marquées et celles encore face visible sur chaque *Pilier*. De plus, *Poséidon* gagne **5 PV** pour chaque *Pilier* non détruit.
- ▶ Chaque joueur comptabilise ses **PV** comme dans le mode classique, puis les joueurs additionnent leurs **PV**.
- ▶ Si le total des **PV** des joueurs est supérieur aux **PV** de *Poséidon*, les joueurs ont gagné. Dans le cas contraire, *Poséidon* est le vainqueur.

*Note : N'oubliez pas de compter les jetons PV gagnés durant la partie.*

## INFORMATIONS

Retrouvez les explications en vidéo, la F.A.Q, des variantes et toutes les informations sur le jeu sur notre site et les réseaux sociaux.

[www.yokabytsume.com/nos-jeux/saint-seiya/](http://www.yokabytsume.com/nos-jeux/saint-seiya/)



YokaOfficiel



YokaOfficiel



YokaOfficiel

Auteur : **Maxime Babad**

Remerciements : Aurore Babad, Nicolas Badoux, Vincent Joassin, Cédric Szydowski, Alex, Jacky, Romain, Seb et Thomas, Toei Animation, tous les membres et testeurs de la ProtoZone MAX et en particulier Juliette, Alexis, Guillaume, Julien et Mathieu.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.



TOEI ANIMATION  
Since 1956

