
NIYAMA
Aurélien Guiot - Mathéo Leblond - Romain Micheli
Dés 13 ans
3 joueurs
30-45 min

NIYAMA

Niyama est un jeu de stratégie sur plateau inspiré de la riche histoire et de la culture du Mali dans un futur lointain, où la bonne gestion de vos ressources et de vos unités est la clé de la victoire. Dominez les lieux de production, développez des technologies et des connaissances, et obtenez la victoire face à votre faction némésis.

Ce scénario de jeu est prévu pour 3 joueurs. Bien qu'une expérience préalable en jeux de stratégie soit évidemment un avantage, aucune compétence particulière n'est prérequise pour profiter d'une partie de Niyama.

LE COMMENCEMENT

Au début du XIVe siècle, au pied de la falaise de Bandiagara, s'élève un petit village de pierre, sanctuaire de la tribu des Arou, premiers membres du peuple Dogon à s'être établi dans la région. Fuyant les changements culturels s'abattant sur l'empire du Mali suite aux nombreuses guerres religieuses avec les royaumes voisins, la falaise de Bandiagara est un point topologique stratégique permettant aux Arou de vivre à l'abri des regards tout en conservant leurs anciennes croyances.

Leur foi repose sur la cosmogonie dogon, une vision de notre univers comme étant la déclinaison d'une infinité d'autres univers. Chaque univers abriterait sa propre terre et ses propres Hommes, certains semblables à nous, Hommes de cet univers, et d'autres dotés de queues, de cornes ou encore d'ailes. Un témoignage des multiples formes que peut prendre la création.

La nature tenant une place centrale, au cœur de ces croyances, les membres du peuple Dogon voyaient celle-ci sous la forme d'un fluide, une énergie vitale omniprésente et pure qu'ils appelèrent le Niyama. Le Hogon des Arou, figure spirituelle semblable à un prêtre devin, chargé de transmettre et faire perdurer les rites et prières du culte dogon, parvint à extraire, canaliser et manipuler le Niyama afin de guérir et protéger sa tribu des ravages de la guerre.

De nombreuses histoires sur un prêtre guérisseur pratiquant la magie se mirent alors à circuler dans la région. Certaines finirent même par arriver à la cour impériale sous la forme de bruits de couloir. Les rumeurs prenant de l'ampleur, le Mansa Aboubakari II, ne pouvant contenir sa curiosité face aux histoires racontées sur cet étrange village, se résolut à entreprendre lui-même le voyage afin de percer le mystère de ces étranges récits.

De retour de son voyage, et ayant découvert le Niyama et ses propriétés, l'empereur vit un monde de possibilités s'ouvrir devant lui et proposa alors un accord au peuple Dogon. S'ils acceptaient de lui fournir du Niyama, l'empereur et toute sa lignée s'engageait à protéger et préserver l'héritage dogon. Contre toute attente, le peuple des Dogons, plutôt pauvre en comparaison au reste du peuple malien, accepta la proposition du Mansa.

S'ensuit alors une époque de larges avancées technologiques, permettant ainsi à l'empire du Mali d'étendre son territoire et son influence. Après quelques années, avec le début des exportations de Niyama, l'économie mondiale se voit renversée, permettant ainsi au Mali de s'enrichir jusqu'à devenir la première puissance économique et militaire mondiale. Deux millénaires plus tard, là où se situe l'histoire actuelle, Aboubakari VII a entrepris le même voyage que son ancêtre, en quête de spiritualité dans les étoiles. Malheureusement, ceci fut le déclencheur d'une sombre période pour le Mali du troisième millénaire…

MATERIEL DE JEU

Vous trouverez ici une liste complète détaillant de l'ensemble du matériel de jeu contenu dans Niyama. Il s'agit de l'ensemble des objets dont vous aurez besoin durant vos batailles.

- 1 plateau de jeu
- 10 dés à 6 faces
- 24 figurines (8 pièces par factions)

  La faction **KA NIMA** reconnaissable à leur base rouge:
  - 1 figurine d'Aboubakari VII
  - 1 figurine de Cybermancien
  - 2 figurines de Farari
  - 4 figurines de Molosses

  La faction **NANGILI** reconnaissable à leur base mauve:
  - 1 figurine d'Aboubakari IV
  - 1 figurine de Cybermancien
  - 2 figurines de Farari
  - 4 figurines de Molosses

  La faction **MANSAMARA** reconnaissable à leur base jaune:
  - 1 figurine d'Aboubakari IV
  - 1 figurine de Cybermancien
  - 2 figurines de Farari
  - 4 figurines de Molosses
- 3 cartes joueur récapitulatives de chaque faction
- 12 jetons traces d'or
- 15 jetons de lieux de production inactifs
  - 5 jetons mine d'or inactive
  - 5 jetons mine de sel inactive
  - 5 jetons réserve de niyama inactive
- 150 jetons de ressources
  - 50 jetons Or
  - 50 jetons Sel
  - 50 jetons Niyama
- 83 cartes
  - 31 cartes action (bords rouge)
  - 27 cartes technologie (bords gris)
  - 24 cartes culture (bords mauve)
  - 1 carte récapitulative





MISE EN PLACE

Au début de la partie, chaque joueur choisi une faction et récupère l'ensemble des figurines qui la composent. Ils prennent ensuite leur chef de faction et deux unités classique qu'ils vont pouvoir déployer sur le plateau de jeu aux emplacements prédéfinis.

Les emplacements de départ de chaque joueur sont déterminés par le scénario qu'ils auront sélectionner. Il leur suffit de se référer à l'image présente sur celui-ci pour placer leurs figurines.

Point de départ de la faction **MANSAMARA**

Point de départ de la faction **KA NIMA**

Point de départ de la faction **NANGILI**

Chaque joueur est libre de disposer ses unités comme il le souhaites sur et autour de la case marquée par la crois représentant sa faction.

Une fois les figurines placées, distribuez à chaque joueur un minerai d'or, un de sel et un de niyama.



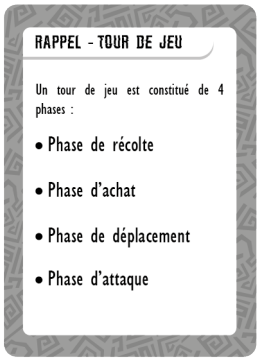
Ensuite vient la mise en place du marché. Pour ce faire, prennez l'ensemble des cartes action, technologie et culture (82 cartes) et mélangez les bien. Tirez ensuite les 4 premières cartes du paquet et disposez les à côté du plateau faces découvertes.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases. Vous pouvez vous référer à la carte Rappel - Tour de jeu afin de vous souvenir de l'ordre des phases.

Afin de déterminer quel joueur va débuter la partie, lancez chacun un dés. Le premier à jouer sera le joueur qui obtient le résultat le plus élevé. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre pour que chacun fasse son tour de jeu.



PREMIERE PHASE RÉCOLTE

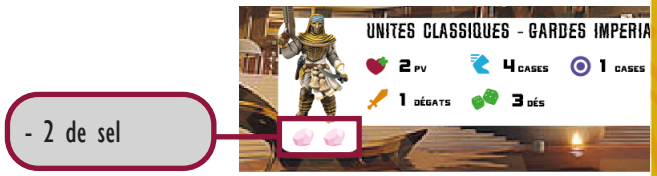
Au début de chaque phase de jeu, si le joueur possède une figurine placée sur un point de production de ressources de type mine d'or, mine de sel ou réserve de niyama, il récupère 2 de la ressource correspondante.

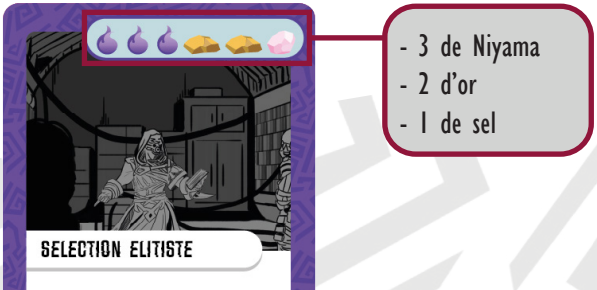
Exemple: Une de mes unité se trouve sur une mine d'or et une autre sur une mine de sel. Je récupère donc 2 d'or et 2 de sel.

Si une figurine se trouve sur un point d'intérêt particulier comme Bamako par exemple, l'effet de se point d'intérêt se déclenche.

SECONDE PHASE ACHAT

Durant la phase d'achat, le joueur peut décider de dépenser ses ressources au marché afin d'acheter une des cartes disponibles (Action, Cultures ou Technologie) ou de recruter de nouvelles unité. Il n'y a de limite à l'achat que la quantité de ressource que vous avez à votre disposition. Pour connaitre le prix d'achat d'une carte il vous suffit de vous référez au prix inscrite sur celle-ci. En ce qui concerne le recrutement d'une unité, le prix de celui-ci est inscrit sous l'image de l'unité sur la carte joueur de votre faction.





Si vous décidez de recruter une unité, celle-ci apparait aux côtés de votre chef de faction, soit sur une case adjacente à celui-ci. Si il n'y a pas de place autour de ce dernier, il vous sera impossible de recruter une unité complémentaire.

Lors de cette phase, si le contenu du marché ne vous convient pas ,il vous est possible de le changer. En dépenssant des ressources il vous est possible d'échanger une ou plusieurs cartes. Le joueur est libre de choisir quelle ressource utiliser pour effectuer cet échange.

Lorsqu'une carte est retirée du magasin, cette dernière va dans la défausse avant d'être remplacée par la nouvelle carte.

Le coût de l'échange dépend du nombre de cartes que le joueur souhaite remplacer. Le nombre de reroll est limité à un par tour par joueur.

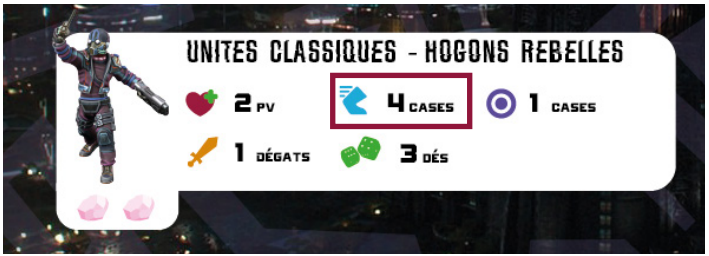
Ainsi:

- Pour une carte : 1 ressource au choix (Niyama, or ou sel)
- Pour deux cartes : 3 ressources au choix
- Pour trois cartes : 6 ressources au choix
- Pour quatre cartes : 10 ressources au choix

TROISIÈME PHASE DÉPLACEMENT

A partir de la phase de déplacement et pour la phase de combat, vous êtes invités à vous référer à la carte joueur de votre faction pour prendre connaissance des différentes statistiques de vos différentes unités.

Durant la phase de déplacement, vous pouvez décider de déplacer ou non toutes les figurines de votre faction que vous avez déployées sur le plateau. Chacune d'entre elles possède une capacité de déplacement qui correspond au nombre de case qu'elle peut parcourir durant un tour de jeu. Ce nombre est référencé dans la carte joueur par le symbole suivant



Exemple: Le Hogon rebelle peut se déplacer de 4 cases, le joueur à le choix de le déplacer de 1 à 4 cases ou de ne pas le déplacer.

QUATRIÈME PHASE COMBAT

Dès l'entrée en phase de combat aucune unité ne peut plus se déplacer exception faites des **KA NIMA.**

ATTENTION: Compétence passive des Ka Nima (voir carte joueur)

Pour chacune de ses figurines déployées sur le plateau, le joueur sélectionne une unité ennemie si celle-ci est à portée de la zone d'action de sa figurine attaquante. Il engage ainsi le combat et lance le nombre de dés correspondant à son unité attaquante (en prenant en compte les éventuels bonus et technologie qu'il possède).

ATTENTION: Vous ne pouvez cibler qu'un seul ennemi par figurine

Résumé des statistique de chaque unité:

- **POINT DE VIE**
- **DÉGATS**
- **CAPACITÉ DE DÉPLACEMENT**
- **ZONE D'ACTION**
- **DÉS D'ATTAQUE**

Après avoir lancer les dés, le joueur multiplie les dégâts par le nombre de 5 et de 6 qu'il a obtenu lors du lancer.

Si après une attaque un chef de faction neutralisé, il est mis sur le côté et doit attendre deux tours de table avant de pouvoir apparaître de nouveau sur sa case de spawn, privant ainsi le joueur de sa capacité à déployer de nouvelles unités



Exemple: J'attaque avec mon Farari qui fait 2 de dégâts, je lance 3 dés et fait les résultat suivant: 2-2-4, je n'ai pas fait de 6 ni 5 donc je ne fais pas de dégâts

Même cas de figure mais je fais 2-6-3, je fais 2 de dégâts car j'ai fait un 6. Au même titre, si je fais 1-5-6, je fais 4 de dégâts car j'ai fait un 6 et un 5.

FIN DU TOUR

Après la phase de combat, le joueur passe son tour au joueur suivant et applique les différents bonus ou technologie qui s'applique en fin de tour.

REGLES COMPLEMENTAIRES

BAMAKO

Bamako est le point d'intérêt au centre de la carte. Cette dernière est une grande ville qui permet à celui qui la contrôle de prendre gratuitement une des cartes disponibles marché tous les deux tours.

Une fois que l'effet de Bamako a été déclenché, les joueurs doivent attendre 2 tour de table avant que l'effet soit à nouveau disponible.

Pour prendre le contrôle de Bamako, un joueur doit placer une de ses figurines sur la capitale. Après une prise de contrôle, il devra attendre son prochain tour avant de pouvoir bénéficier des effets de celle-ci.



COMPÉTENCES

Chaque faction possède un total de trois compétences :

- celle du chef de faction
- celle de l'unité spéciale
- celle de faction

Ces trois compétences sont chacune indiquées sur la carte joueur à différents endroits.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans Niyama, les conditions de victoire se distinguent en fonction du type de partie auquel vous souhaitez jouer. En effet, il y a deux types de parties: Les parties rapides et les parties longues

PARTIE RAPIDE

On distingue trois dénouements possible à la partie pouvant mener une des factions à la victoire.

Victoire technologique

Dominez le champ de bataille par vos avancées technologiques et prennez le contrôle du Mali. Le premier joueur qui récupère 5 cartes technologie gagne la partie.

Victoire culturelle

Prennez le contrôle de la population en imposant vôtre culture et vos croyances. Le premier joueur qui récupère 4 cartes culture gagne la partie.

Victoire militaire

Chaque faction à un opposant direct. Dés lors qu'une faction est radiée du plateau son opposant direct gagne la partie.

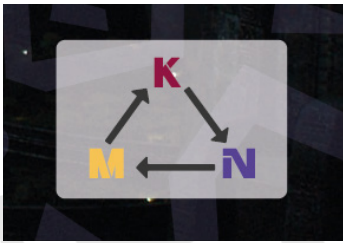
RAPPEL: Référez-vous au triangle des nemesis en bas à droite de chaque carte joueur pour connaitre l'opposant de votre faction.

Ainsi,

- Les **MANSAMARA** doivent battre les **KA NIMA**
- Les **KA NIMA** doivent battre les **NANGILI**
- Les **NANGILI** doivent battre les **MANSAMARA**

Si une faction tue toutes les unités d'une faction qui n'est pas son némésis, c'est la faction némésis de la faction battue qui gagne la partie. Pour qu'une faction soit considérée comme battue, plus aucun pion ne doit être déployé sur le plateau.

Exemple: La faction Mansamara élimine le dernier pion de la faction Nangili, c'est la faction Ka Nima qui gagne car elle a rempli son objectif de faction



Victoire neutre

Si aucune des conditions de victoire énumérées précédemment n'est remplie au bou de 12 tours de table, la partie prend fin. Le joueur qui possède le plus de ressources, de cartes et de figurines en jeu gagne la partie

Pour chaque ressource que vous possédez, comptez le nombre de point le joueur avec le plus de point gagne la partie.

- Chef de faction = 4pts
- Unité spéciale = 3pts
- Unités d'élite = 2pts par figurine en jeu
- Unités classiques = 1pt par figurine en jeu
- Cartes technologie = 1pt par carte
- Cartes culture = 1pt par carte
- Ressources = 1pt par ressource
- Lieu de production = 1pt par lieu contrôlé
- Bamako = 2pts si contrôlé

PARTIE LONGUE

Pour une partie longue, les conditions de victoire reste les mêmes, elles sont cependant adaptée pour une partie de plus d'une heure de jeu.

Victoire technologique

Dominez le champ de bataille par vos avancées technologiques et prennez le contrôle du Mali. Le premier joueur qui récupère 10 cartes technologie gagne la partie.

Victoire culturelle

Prennez le contrôle de la population en imposant vôtre culture et vos croyances. Le premier joueur qui récupère 8 cartes culture gagne la partie.

Victoire militaire

Chaque faction à un opposant direct. Dés lors qu'une faction est radiée du plateau son opposant direct gagne la partie.

Victoire neutre

Si les joueurs ne trouvent pas de dénouements lors de la partie, ils peuvent décider d'arrêter cette dernière quand ils veulent. Le gagnant sera déterminé grâce à un système de points évoqué précédemment. Les joueurs comptent leurs différentes ressources, les cartes possédés et les lieux de productions possédés.

SCENARIO D INITIATION

Des années après le départ d'Aboubakari VII, le Mansa Jafa a pris le contrôle, ayant réussi à renverser le Mansa Moussa à la suite d'une machination inconnue du public. Désormais à la tête de l'Empire du Mali, sa vision du pouvoir diffère de celle de ses prédécesseurs et les inégalités se creusent au sein de la société. D'un côté, le peuple se tourne à nouveau vers les anciennes croyances, en opposition au Mansa. De l'autre, une nouvelle caste aristocratique profite des technologies de pointe et des conditions de vie idéales des hauts-plateaux pour prospérer et s'enrichir au détriment du peuple.

Le grondement de la révolution prend de l'ampleur, et c'est dans ce climat de tension qu'une étoile tombe du ciel, annonciatrice de changement : les vaisseaux d'Aboubakari VII sont de retour de leur voyage. Celui-ci, persuadé que son frère Moussa est toujours au pouvoir, capte une transmission incriminante de la faction rebelle, les Nangili, dirigée par l'insurgé Sakoura, et décide de mater la rébellion avant de monter vers les hauts-plateaux annoncer son retour.

Le Mansa Jafa, lui, apprenant la nouvelle du retour du Mansa légitime, doit agir vite pour éliminer Aboubakari VII et son armée avant qu'ils ne rallient le peuple, inconscient de la révolution qui s'apprête à déferler. Prises dans un triangle vicieux, les trois factions s'engagent dans un conflit où seule une d'entre elles sortira vainqueure… mais à quel prix ?

Emplacement de départ



FRACTURE ET FACTIONS

L'histoire nous enseigne que toute lumière projette son ombre. Chaque bonne nouvelle porte en elle les germes d'un mal à venir, et il en va de même pour les empires. Car même lorsque la prospérité s'étend sur les terres, que les récoltes abondent et que les chants célèbrent la grandeur d'un souverain, l'unité du peuple n'est jamais acquise. Les ambitions s'opposent, les croyances se heurtent, et sous les apparences d'harmonie naissent des fractures silencieuses. C'est dans ce contexte que prirent forme les trois grandes factions de notre empire, chacune guidée par sa propre vision du monde, ses convictions et ses secrets.

KA NIMA

Des siècles après la découverte du Niyama par l'ensemble du Mali et grâce aux dernières avancées technologiques, le Mansa Aboubakari VII, intrigué par la cosmogonie Dogon, décida d'entreprendre un immense voyage spatial dans le but de trouver des réponses à toutes les questions qu'avait soulevées la découverte du Niyama. Il part alors accompagné de plus de 200 vaisseaux en laissant derrière lui son trône et son pouvoir à son frère, lui demandant de surveiller l'empire en son absence.



Aboubakari VII

Fier chef de guerre des Ka Nimas, Aboubakari VII est de retour de son odyssée spatiale pour remettre de l'ordre dans l'empire du Mali. Sage et juste, il n'en reste pas moins impitoyable, et gare à quiconque ose se mettre en travers de son chemin.



Cybermancien

Sans les Cybermanciens, les hommes de l'expédition n'auraient jamais survécu. Manipulant la chair et les circuits électroniques de concert, ils purent créer les soldats ultimes, mais ont laissé derrière eux une grande partie de leur humanité.



Molosses

Rendus fous par l'isolation et les tempêtes solaires, les Molosses n'en restent pas moin fidèles au Mansa légitime. La violence et la rage qu'ils ont canalisé tout ce temps ne demande qu'à être exprimée…

Farari

Gardes d'élite d'Aboubakari VII, les Farari sont le gant de fer qui maintient l'ordre et la discipline dans les rangs des Ka Nimas. Leurs lourdes modifications cybernétiques les rendent aptes à utiliser un matériel de pointe.



NANGILI

Descendants directs du peuple des Dogons, les insurgés sont une faction d'esclaves. Trahis par les Mansa qui se sont succédé au fil des siècles, les Dogons, jusque-là protégés par l'empire et par la promesse d'Aboubakari VII, leur peuple seul capable de maitriser et d'extraire le Niyama, ont été aujourd'hui réduits en esclavage par les puissants et les nobles du Mali. N'étant plus vus que comme des réserves de Niyama et méprisés par la majorité du monde, certains d'entre eux créèrent la faction des insurgés. Rebelles et hors la loi, ils se battent pour récupérer les droits de leur peuple.

Sakoura

Fier chef de guerre des Ka Nimas, Aboubakari VII est de retour de son odyssée spatiale pour remettre de l'ordre dans l'empire du Mali. Sage et juste, il n'en reste pas moins impitoyable, et gare à quiconque ose se mettre en travers de son chemin.



Purificateur

Les disciples les plus proches de Sakoura furent formés depuis leur plus jeune âge à la discrétion et au Laamb, techniques de combat à mains nues ou presque. Devenus de redoutables assassins, les Purificateurs n'attendent qu'une chose, une cible isolée.





Donso

Certains insurgés pérennisent depuis longtemps d'anciennes traditions, comme la chasse rituelle : c'est le cas des Donso, ou Chasseurs. Dotés d'une précision mortelle, et armés de leur foi, ces tireurs d'élite sèment la mort en silence dans les plaines du Mali.

Hogons rebelles

Les maliens qui choisirent de se rebeller aux côtés de Sakoura prirent le nom des anciens protecteurs que craignaient tant la haute société, les Hogons. Même s'ils ne sont ni soldats ni stratèges, leur foi guide leur lame et leur visée, et ils sont prêts à mourir pour la cause.



MANSAMARA

À la disparition d'Aboubakari VII, son jeune frère Moussa accéda au trône et prit la décision de commercialiser le Niyama ainsi que les autres matériaux issus du sol malien au reste du monde. C'est sous son règne que le Mali développa le plus son activité économique. Cependant la prospérité économique du pays ne profita qu'aux puissants qui profitèrent des âges et des époques pour exploiter de plus en plus le peuple dogon. Malheureusement, le Mansa Moussa se fit assassiner par l'usurpateur Jafa.



Mansa Jafa

Certains l'appellent l'Usurpateur, d'autres l'Aurifère, mais peu importe les avis, tous s'accordent pour dire que le Mansa Jafa est extrêmement puissant, riche et entouré de fidèles. Les technologies créées sous son règne lui servent à maintenir l'ordre à tout prix.



Farba

Les Farbas, ou gouverneurs, sont les plus proches conseillers du Mansa. Sous Jafa, le progrès étant le maître mot, ils se sont spécialisés dans la production et le développement de technologies de plus en plus pointue. Leur influence n'a d'égal que leur capital.



Garde impériaux

Les Mansas passent et changent, mais la garde reste pareille. Aveuglément fidèle, aucune question n'est posée quand un ordre est donné. À jamais masqués, leur marche impitoyable ne s'arrête que lorsque le Mansa le désire.



Golems d'or

Les golems sont une des créations les plus terrifiantes sorties de l'imaginaire du Mansa Jafa. Colosses dorés sans émotion, ils défendent impitoyablement les mines des aristocratiques. Personne ne sait comment ils trouvent le Niyama qui les alimente, mais les rumeurs courent que certaines personnes disparues sont piégées à l'intérieur…

LEXIQUE

- Farba : titre de gouverneur de l'empire malien
- Ka-nima : signifie oublié en bambara
- Mansamara : signifie empire en bamabra
- Nangili : déformation d'un terme qui signifie ceux qui se soulèvent
- Hogon : nom des prêtre du culte de Lebé
- Donso : nom donné aux chasseurs
- Farari : Nom des troupe d'élite de guerriers à cheval
- Mansa jafa : Mansa ou Kankan était le titre donner à l'empereur
- Aboubakari : Ancien empereur malien
- Sakoura : Nom d'un esclave malien ayant renversé le trône et devenu roi



CREDITS

LEBLOND Mathéo - Auteur, game designer et coordinateur de playtest
GUIOT Aurélien - Auteur, game designer et narrative designer
MICHELI Romain - Auteur, game designer et graphiste
ILLARDO Timéo - Game artist et Illustrateur des cartes d'actions, technologies et cultures

Assets utilisé

Les différentes figurines du jeu ont été crée sur HeroForge
Nous avons utilisé Inkarnate afin de créer la map du jeu et les couvertures du livret.
Les symboles de déplacement et de zone d'action viennent de League of Legends. Le premier est le symbole de la vitesse de déplacement sur le jeu tandis que le deuxième et la protection magique.
Pour les fond de la carte de joueur nous avons utilisé ceci.

Pour les Nangilis: https://rohitnayak.artstation.com/projects/nzo24
Pour les Mansamara: https://rare-gallery.com/124174-african-city-futuristic-beyond-human-4k.html
Pour les Ka nima: https://www.behance.net/gallery/84745537/Scifi-dark-corridor/modules/563836483