

IMPERIAL SETTLERS™ ROLL & WRITE

UN JEU DE IGNACY TRZEWICZEK

Alors que la guerre fait rage entre les grands empires, quelques colons décident de partir à la recherche de nouvelles terres plus pacifiques. Ils savent que, cette fois, il leur faudra travailler ensemble - ou au moins essayer - pour prospérer dans ces nouvelles régions...

IMPERIAL SETTLERS : ROLL & WRITE est un jeu rapide où vous allez développer votre moteur de points sur 10 tours, en jouant en même temps que les autres joueurs. Chaque joueur devra faire au mieux avec les ressources et ouvriers à sa disposition. Il y a différentes façons de marquer des points de victoire (★); à l'issue de la partie, le joueur qui a le plus de points l'emporte.

MATÉRIEL



4 dés spéciaux
(3 dés Ressource et
1 dé Ouvrier)



5 tuiles Faveur
(actions spéciales à
choisir au début de
chaque tour)



48 feuillets Village
- MODE COMPÉTITION
(2-4 joueurs)
(avec 6 bâtiments,
toujours les mêmes)



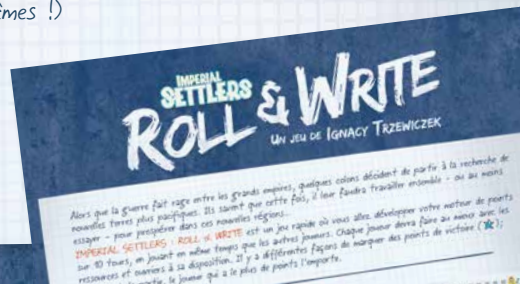
48 feuillets Village
- MODE AVENTURE
(1 joueur)
(avec 6 bâtiments,
jamais les mêmes !)



96 feuillets Empire - Tous
modes de jeu (1-4 joueurs)
(avec des champs et
des constructions)

4 crayons

1 règle du jeu



MISE EN PLACE

Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les règles de base et les feuillets du mode Compétition.

Le mode Aventure est conçu pour jouer en solitaire, et utilise des règles avancées (voir p. 8). Chaque feuillet Village du mode Aventure est différent : vous devez donc ajuster votre stratégie à chaque partie et essayer de battre votre record.

PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur prend un feuillet Empire et le place devant lui.
2. Chaque joueur prend un feuillet Village et le place devant lui.
3. Chaque joueur prend un crayon.
4. Mélangez les tuiles Faveur et piochez-en autant que le nombre de joueurs +1, au hasard. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.
5. Déterminez le premier joueur au hasard.

1.



Feuillet Empire

3.

2.



Feuillet Village

4.



(3 tuiles Faveur, dans une partie à 2 joueurs)

Chaque tour de jeu se divise en 4 phases :

1. LANCER LES DÉS
2. CHOISIR UNE TUILE FAVEUR
3. ÉTENDRE SON EMPIRE
4. FIN DU TOUR



VOUS ÊTES PRÊTS À COMMENCER !



TOUR DE JEU



1. LANCER LES DÉS

Au début de chaque tour, le joueur actif lance tous les dés et les place au milieu de la table afin que chacun puisse les voir.

LES DÉS

Il y a deux types de dés : les dés Ressource et le dé Ouvrier.



DÉS RESSOURCE

Les dés Ressource fournissent la ressource indiquée à tous les joueurs. Chaque joueur gère son propre stock "virtuel" de ressources.

Il existe 3 différentes ressources :



Pierre



Bois



Nourriture



L'or est une ressource joker. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quelle autre ressource (/ /).



DÉ OUVRIER

Ce dé détermine le **nombre d'actions que chaque joueur** peut faire durant ce tour. Le résultat du dé affecte **tous** les joueurs. Chaque joueur gère son propre stock "virtuel" d'ouvriers.



Le dé indique en fait combien de cases vous allez pouvoir cocher dans le tour.

NOS RÈGLES MAISON

Indiquez ici vos règles maison pour que personne ne dise : "C'est pas dans les règles !"

2. CHOISIR UNE TUILE FAVEUR

En commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut prendre une tuile Faveur de son choix (voir p. 6).



LEXIQUE

GAGNER - Les ressources que vous gagnez à chaque tour s'ajoutent à votre stock "virtuel". Les effets que vous gagnez peuvent être utilisés. Si vous gagnez des ★, notez-les sur votre feuillet Empire.

DÉPENSER - Utilisez la marchandise requise pour appliquer l'effet indiqué.

ÉCHANGER - Échangez une marchandise contre une autre, selon le ratio indiqué.

3. ÉTENDRE SON EMPIRE



À chaque fois que vous cochez une case, vous utilisez 1 action.

Lors de cette phase, tous les joueurs jouent simultanément. Ils dépensent les ressources que les dés leur ont fait gagner et celles qu'ils ont obtenues via leurs champs et/ou bâtiments. **Toute ressource** (fournie par un dé, un bâtiment ou une action Récolter) **ne peut être utilisée qu'une seule fois**. Toute ressource restante sera perdue lors de la phase Fin du tour.

Un joueur peut faire **deux** types d'actions lors de cette phase : **Récolter** et **Construire**. Certains bâtiments et faveurs offrent des actions supplémentaires.

>>> A. RÉCOLTER

Dépensez une action pour cocher une case Récolter (○) dans un champ et gagner les ressources indiquées dans cette case.

Vous devez pouvoir accéder à ce champ sur votre feuillet Empire pour cocher la case. Au début de la partie, tous les champs sont verrouillés.



Un champ de 3 cases



Vous devez construire des ponts pour accéder à vos champs.



>>> B. CONSTRUIRE

Dépensez une action pour cocher une case Construire (□) de votre feuillet Empire ou de votre feuillet Village.



COÛT DE CONSTRUCTION

Une case Construire peut être vide ou contenir des ressources. Pour cocher une case Construire, vous devez dépenser les ressources de votre stock en plus de votre action.



Vous devez dépenser une pierre pour cocher cette case.



Vous devez dépenser deux bois pour cocher cette case.



Vous devez dépenser une pierre et un bois pour cocher cette case.



Cette case ne coûte pas de ressources, mais vous devez tout de même dépenser une action pour la cocher.



VILLAGE ET BÂTIMENTS

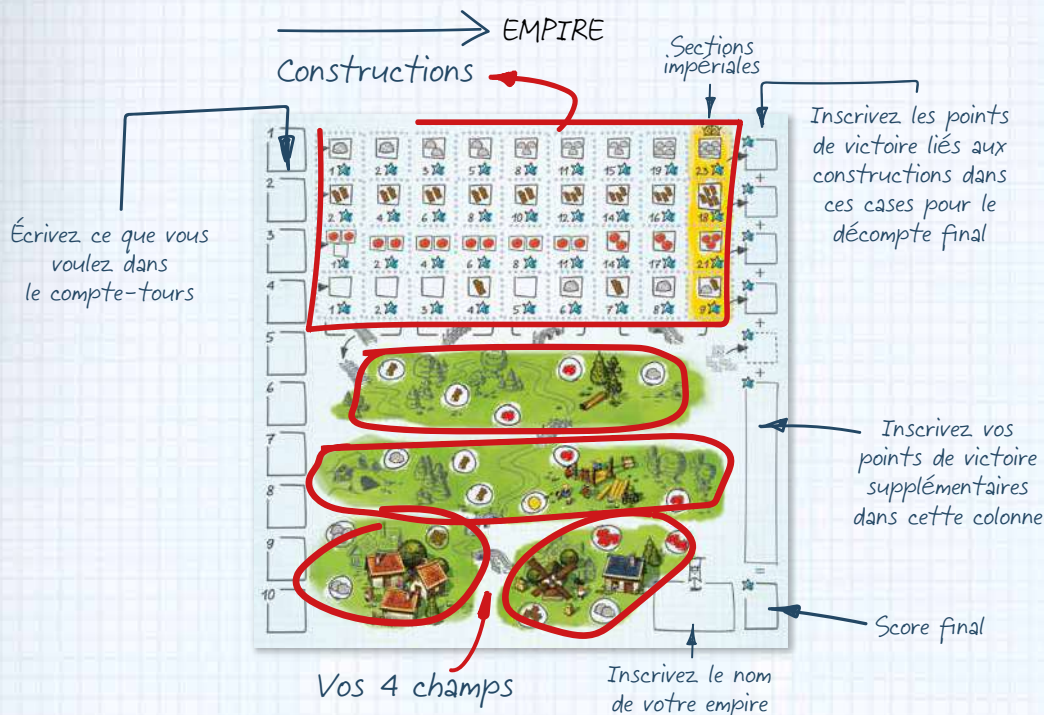
Chaque village comporte 6 **bâtiments** différents. Chaque bâtiment offre une **capacité** à son propriétaire une fois qu'il a été construit (donc quand toutes ses cases Construire ont été cochées).

Vous pouvez cocher les **cases Construire** d'un bâtiment dans n'importe quel ordre. Une fois que vous avez construit un bâtiment, sa capacité s'applique **dès le prochain tour**. La capacité des bâtiments marqués d'une ★ ne s'applique qu'à la fin de la partie et vous rapporte des ★ supplémentaires.

Certains bâtiments ont une valeur soulignée (comme 1, ou 4) et une forme spécifique (comme ☒) en haut à droite. **Dans le jeu de base**, ignorez ces formes et utilisez normalement les chiffres soulignés. Ignorez également le bâtiment Architectes en jaune. Vous utiliserez ces éléments avec les règles avancées (voir p. 7).



Chaque capacité de bâtiment est facultative et ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, sauf indication contraire. Certaines capacités permettent de marquer des points supplémentaires. Si une capacité impose une condition (par ex., "Cocher au moins 3 sections de Construction pour gagner 2 ★"), cette condition doit être remplie en un tour pour fonctionner. Si un bâtiment contredit les règles du livret, le bâtiment a priorité.



Les **CONSTRUCTIONS** sont votre source principale de points de victoire. Elles se divisent en 4 pistes horizontales, chacune représentant la progression des constructions de votre empire. De haut en bas :

- /// Murs
- /// Maisons
- /// Greniers
- /// Ponts

Chaque piste se divise en 9 **sections**. Lorsque vous décidez de dépenser une action pour cocher une case Construire sur une piste de votre feuillet Empire, vous **érigez une construction** : choisissez une piste et cochez la première case disponible en partant de la gauche.

Certaines sections sont composées de plusieurs cases (les greniers) ou d'une case qui nécessite plus d'une ressource à dépenser en plus de votre action.

À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire en fonction de votre progression sur chacune de ces pistes. Dans chaque piste, vous marquez les points correspondant à la section **la plus à droite** que vous ayez complètement cochée.

La dernière section de chaque piste est la **SECTION IMPÉRIALE**, qui rapporte un maximum de points de victoire. Certains effets de jeu s'y réfèrent expressément.

Les **CHAMPS** vous fournissent des ressources que vous pourrez récolter ; mais il vous faudra construire des ponts pour y accéder. Les **PONTS** rapportent peu de points de victoire, mais ils vous permettent d'accéder aux champs où vous pourrez récolter des ressources.

Une fois qu'un pont est construit (lorsque toutes ses sections ont été cochées), entourez-le d'un cercle. Vous pouvez récolter des ressources **immédiatement**, même lors du tour où vous avez terminé le pont.



TUILES FAVEUR

Il existe 5 tuiles Faveur ;
chacune vous offre une capacité
spéciale. Vous pouvez utiliser une tuile
Faveur à n'importe quel moment de
la phase *Étendre son empire*. Cela ne
coûte aucune action.

ALLIÉ

Gagnez une action
supplémentaire à ce tour.

AUBAINE

Choisissez un dé Ressource
et gagnez une ressource
supplémentaire du type
indiqué.

PRODUCTION

Choisissez un dé Ressource.
Vous pouvez récolter le type
de ressource indiqué, dans
vos champs accessibles, sans
dépenser d'action.

VENTE

Vous pouvez échanger une
ressource de chaque type
contre un point de victoire
chacune. Donc 3 points
max. si vous échangez les
trois différentes ressources
disponibles (, et).

SOU FÉTICHE

Gagnez un or supplémentaire
à ce tour.

4. FIN DU TOUR

Une fois que vous avez tous utilisé vos ouvriers et êtes prêts à continuer, cochez la case du compte-tours correspondante sur votre feuillet Empire. Remettez les tuiles Faveur au milieu de la zone de jeu. Le joueur assis à gauche du joueur actif de ce tour devient le nouveau joueur actif. Un nouveau tour s'engage.

> > > FIN DE LA PARTIE < < <

À l'issue du 10^e tour, passez au décompte final. Faites la somme de vos points de victoire sur votre feuillet Empire comme suit :

1. Pour chaque piste, marquez les points de la section **la plus à droite** complètement cochée. Indiquez ces points dans les 4 cases en haut à droite.
2. (Règles avancées uniquement : utilisez la case en pointillé pour inscrire les points des bâtiments qui vous rapportent des points en fonction de vos colonies.)
3. Utilisez la grande case pour noter tous les points gagnés grâce à la tuile Faveur Vente ou à d'autres effets de jeu. Notez-y également les points que rapportent vos bâtiments à la fin de la partie.

Le joueur qui a le score le plus élevé est le vainqueur !

En cas d'**ÉGALITÉ**, le joueur ex aequo qui a construit le plus de ponts, puis celui qui a récolté le plus de cases dans ses champs, remporte l'égalité. Si cela ne suffit pas à vous départager, vous partagez la victoire.

Exemple : À la fin de la partie, Natalie marque 5 points pour les murs, 14 points pour les maisons et 4 points pour les greniers. Si elle avait pu cocher la 2^e case de la 4^e section des greniers, elle aurait marqué 6 points, mais une section incomplète ne compte pas. Elle ne marque aucun point pour les ponts, qu'elle n'a pas construits.

1	2	3	5	8	11	15	19	23	25	5	+	14	+	4	+	0	+	
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	2	+	14	+	4	+	0	+	
1	2	4	6	8	11	14	17	21	24	1	+	14	+	4	+	0	+	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	+	14	+	4	+	0	+	

RÈGLES AVANCÉES

La mise en place et le déroulement du jeu ne changent pas avec les règles avancées.

En revanche, vous allez maintenant pouvoir utiliser le bâtiment *Architectes* ainsi que les formes dessinées sur les bâtiments, que l'on appelle des plans.

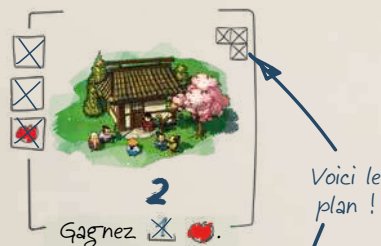
Enfin, une nouvelle phase de jeu survient juste avant la phase *Fin du tour* : c'est la phase

CRÉATION DE COLONIE, où chaque joueur peut créer une colonie dans son empire.

Pour créer une colonie, vous devez cocher des sections adjacentes sur votre feuillet Empire de manière à ce qu'elles forment un schéma correspondant à l'un des **plans** représentés dans le coin supérieur droit des bâtiments de votre feuillet Village. Une fois qu'une section fait partie d'une colonie, elle ne peut **plus servir pour former d'autres colonies**.

Si vous avez effectivement coché des sections qui correspondent à l'un de vos **plans**, vous pouvez créer une colonie en dessinant ce plan sur votre feuillet Empire, autour des sections concernées. La forme doit correspondre **exactement** au plan tel qu'il apparaît : vous ne pouvez pas la faire pivoter.

Toute colonie augmente l'efficacité du bâtiment qui affiche le plan correspondant. Les bâtiments avec plan affichent une valeur soulignée. Lorsque vous créez une colonie, rayez la valeur soulignée et augmentez-la de 1 pour améliorer la capacité de votre bâtiment. Certains bâtiments permettent également de marquer plus de points de victoire à la fin du jeu.



Exemple : Yohann a coché 3 sections qui correspondent au plan de sa Ferme ci-contre. Créer la colonie lui permettrait d'augmenter de 1 la capacité de sa Ferme. Il décide de le faire et entoure les sections concernées selon le plan. À compter du prochain tour, il gagnera 2 au lieu de 1.



Note : Vous pouvez créer une colonie même si le bâtiment associé n'est pas terminé. Dans ce cas, vous augmentez tout de même sa capacité, mais elle ne sera disponible que lorsque le bâtiment sera construit.

Note : Vous pouvez créer plusieurs colonies du même type à partir du même plan. À chaque fois que vous le faites, ajustez la valeur de la capacité du bâtiment concerné. Par exemple, si vous faites 3 colonies à partir du plan de la Ferme, vous allez augmenter sa capacité de 3, et elle vous rapportera 4 par tour.

MODE AVENTURE

(mode solo)

Le mode Aventure utilise les règles avancées. Pour préparer la partie, prenez un feuillet Empire et un des 48 feuillets Village d'Aventure, conçus pour le mode solo. Tirez au sort 3 tuiles Faveur : à chaque tour, vous pourrez utiliser l'une d'entre elles. Rangez les autres dans la boîte. Dans ce mode, certains bâtiments permettent de relancer un dé. Au début de la phase *Étendre son empire*, vous devez d'abord décider si vous voulez utiliser vos capacités de relance. Ensuite, vous résolvez le reste (actions, capacités de bâtiments ou tuile Faveur). Vous ne pouvez alors plus relancer les dés.

Votre objectif est de battre votre propre record, mais aussi d'inscrire votre nom dans la légende en atteignant le score le plus élevé du tableau ci-dessous.

TABLEAU D'HONNEUR

0-39	★	Paysan
40-44	★	Domestique
45-49	★	Écuyer
50-54	★	Chevalier
55-59	★	Baron
60-69	★	Duc
70-79	★	Roi
80+	★	Empereur

CRÉDITS

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek
 DÉVELOPPEMENT : Asia Kijanka, Matt Dembek
 CONCEPTION GRAPHIQUE : Rafał Szyma, Aga Jakimiec
 ILLUSTRATIONS : Roman Kucharski, Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Maria Pekina
 RESPONSABLE DE PRODUCTION : Grzegorz Polewka
 CHEF DE PROJET : Rafał Szyma
 RÈGLES : Matt Dembek
 ÉDITION ANGLAISE : Luke & Zara Otfinowski
 TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)
 ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
 RELECTEURS : Robin Houpiet, Pierre-François Llorente, Alain Wernert
 GRAPHISTE VF : Lenaig Bourgoïn



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
 ul. św. Urbana 15
 44-100 Gliwice, Poland

Tous droits réservés. La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.



Édition française distribuée en exclusivité par IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 54180 Heillecourt - FRANCE

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.

Cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément était manquant, nous nous en excusons. Merci de nous le signaler : sav@iello.fr

Merci à tous nos testeurs : Marek, Multi, Greg, Limooona, Merry, Nina et tous ceux qui ont joué lors de la Portalcon 2019 et donné leur avis. Remerciements spéciaux aux relecteurs : Tony, Kirdy, Ben, Ken et Rodney. Mateusz, Iwona - merci de votre soutien pour la conception graphique ! L'équipe IELLO remercie également Jérôme Vessière.

ENVOYEZ VOS IDÉES !



N'hésitez pas à créer vos propres feuillets d'Aventure ! Si vous voulez proposer un feuillet que vous jugez à la fois original, intéressant et stimulant, vous pouvez nous l'envoyer à portal@portalgames.pl (en anglais). Nous ferons des tests et choisirons les meilleures propositions, que nous publierons sous forme de PDF à télécharger et imprimer depuis notre site. Ce n'est pas tout ! Les meilleurs auteurs gagneront un bon d'achat de 50 \$ sur la boutique en ligne de Portal ! Rejoignez la communauté et créez vos propres villages !

L'ALMANACH EST DISPONIBLE EN LIGNE !

Vous pouvez télécharger l'Almanach qui recense tous les Bâtiments du jeu par ordre alphabétique sur la fiche du jeu sur notre site internet : www.iello.com.

VOUS N'AVEZ PLUS DE FEUILLETS VILLAGE OU EMPIRE ?

Vous êtes à court de feuillets ? Téléchargez-en de nouveaux depuis notre site et imprimez-en autant que vous le voulez !

www.iello.com