

IGNACY TRZEWICZEK

# SETTLERS

## NAISSANCE D'UN EMPIRE

Les colons de quatre grandes puissances mondiales ont découvert de nouvelles terres riches en ressources et opportunités. Les Romains, les Barbares, les Égyptiens et les Japonais s'y rendent aussitôt pour repousser les frontières de leurs empires respectifs. Ils y construisent de nouveaux bâtiments pour renforcer leur économie, creusent des mines et cultivent des champs pour collecter des ressources, et construisent des casernes et autres terrains d'entraînement pour former des soldats. Mais ils s'aperçoivent bientôt que la région est trop petite pour tout ce monde, et la guerre ne tarde pas à éclater...

**SETTLERS : NAISSANCE D'UN EMPIRE** est un jeu de cartes qui permet à chaque joueur de prendre la tête de l'une de ces quatre factions. La partie se déroule en cinq rounds, au cours desquels les joueurs explorent de nouvelles terres, construisent des bâtiments, échangent des ressources et terrassent leurs ennemis pour marquer des points de victoire.

### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points de victoire, que l'on gagne en étendant son empire et en gênant ses adversaires.

Durant la partie, les joueurs auront l'occasion de gagner des points de victoire (PV) de différentes façons : grâce aux affaires qu'ils font, aux actions qu'ils entreprennent, et aux effets spéciaux des lieux. Les lieux ajoutés à l'empire d'un joueur rapportent aussi des points de victoire. À la fin de la partie, les joueurs ajoutent les PV de leurs lieux aux PV déjà accumulés pour calculer leurs PV totaux.

Le joueur qui a le plus de PV a bâti le plus grand empire et gagne la partie.

**EDGE**



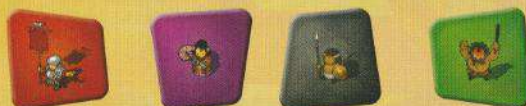
# MATÉRIEL

## 1 PLATEAU DES SCORES



Le plateau des scores contient les pistes des points de victoire et du round en cours.

## 4 MARQUEURS DE FACTION



Chaque joueur possède un marqueur de faction qui lui permet de comptabiliser ses PV.

## 1 MARQUEUR DE ROUND



## 4 PLATEAUX DE FACTION

Chaque faction a son propre plateau, sur lequel figure sa production de marchandises. Les plateaux de faction sont double face : il y a le portrait d'une femme d'un côté, et celui d'un homme de l'autre. Il n'y a aucune différence technique entre les deux, si bien que vous pouvez librement choisir l'un ou l'autre en fonction de vos préférences.



## 220 CARTES (63x88 MM)

### 30 CARTES BARBARE



### 30 CARTES JAPONAIS



### 30 CARTES ROMAIN



### 30 CARTES ÉGYPTIEN



### 84 CARTES COMMUNES



Chaque faction a son propre paquet de cartes, dans lequel elle est la seule à pouvoir piocher. Il existe aussi un paquet de cartes communes, disponible pour tous les joueurs.

### 16 CARTES D'ATTAQUE



Les cartes d'attaque servent uniquement en mode solo (cf. page 13 pour plus de détails).



## MARQUEURS DE MARCHANDISES ET PIONS

MIN. 30  
DE BOIS



MIN. 30  
DE PIERRE



MIN. 30  
DE NOURRITURE



MIN. 30  
OUVRIERS



18 PIONS RAZZIA



10 PIONS DÉFENSE



24 PIONS OR



6 PIONS MULTIPLICATEURS



1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



4 PIONS SPÉCIAUX ÉGYPTIEN



Ces pions ne sont utilisés que lorsque le joueur qui est à la tête de la faction égyptienne bâtit le Temple de Râ.

### MARCHANDISES ILLIMITÉES



Les ressources, ouvriers et pions ne sont pas limités au matériel de cette boîte. Si leur réserve vient à être épuisée, les joueurs peuvent se servir des pions multiplicateurs ci-inclus. Par exemple, s'il n'y a pas assez de marqueurs de pierre et qu'un joueur a besoin de 5 pierres, il peut prendre 1 pierre et la placer sur un pion multiplicateur x5.

## MARCHANDISES ET SYMBOLES

Le terme « marchandises » se réfère à tout ce que les joueurs peuvent gagner au cours de la partie, dont les cartes, ressources, ouvriers et points de victoire.

Les différents types de marchandises sont :

### CARTE

Les cartes représentent les lieux avec lesquels un joueur peut interagir. Les joueurs peuvent faire affaire avec un lieu, l'ajouter à leur empire ou y effectuer une razzia. Les joueurs acquièrent des cartes lors de la phase d'observation, mais aussi en effectuant des razzias sur des lieux et en activant d'autres actions. Sauf indication contraire, à chaque fois qu'un joueur doit piocher une carte, il peut la piocher dans son paquet de faction ou dans le paquet commun. Vous trouverez une description détaillée des cartes à la page 4.

### POINT DE VICTOIRE

Les points de victoire illustrent la gloire et la puissance de l'empire. Les joueurs en gagnent principalement grâce aux actions qu'ils activent, mais également grâce aux affaires et lieux de production. Chaque lieu a aussi sa propre valeur en PV à la fin de la partie.

### OUVRIER

Les ouvriers représentent la population de l'empire. Les joueurs s'en servent pour activer des actions sur les lieux et faire l'acquisition de cartes ou ressources.

### PION RAZZIA

Les pions razzia représentent les unités militaires de l'empire. Ils sont principalement utilisés pour effectuer des razzias sur les cartes de votre main et les lieux de l'empire d'un adversaire.

### PION DÉFENSE

Les pions Défense représentent les fortifications de l'empire. Ils sont utilisés pour protéger un lieu contre une razzia d'un adversaire.

### PION OR

Les pions or représentent la monnaie de l'empire. 1 or peut être utilisé à la place d'1 ressource au choix (bois, pierre, nourriture), mais l'inverse n'est pas possible.

### - RESSOURCES : NOURRITURE, BOIS, PIERRE

En termes de jeu, la nourriture, le bois et la pierre sont des ressources. Les joueurs acquièrent des ressources lors de la phase de production, mais aussi en faisant affaire, en effectuant des razzias sur des lieux et en activant certaines actions. La nourriture est nécessaire pour faire affaire, tandis que le bois et la pierre sont utilisés comme matériaux de construction pour les lieux. Les ressources sont également dépensées pour activer les lieux d'action.

### AUTRES SYMBOLES :

#### LIEU

Une carte construite dans l'empire d'un joueur est un lieu.



# LES CARTES

## DESCRIPTION DES CARTES

Chaque carte peut être utilisée de deux ou trois façons différentes selon qu'il s'agit d'une carte commune ou de faction. Toutes les cartes peuvent être construites en tant que lieux dans l'empire d'un joueur, ce qui confère à ce dernier un usage permanent de la capacité du lieu en question. Les cartes communes et les cartes de faction japonaises peuvent subir des razzias pour obtenir les marchandises indiquées en haut à droite. Les cartes subissant des razzias sont défaussées et remises dans leurs piles de défausse respectives.

Les cartes de faction peuvent devenir des affaires, qui permettent au joueur concerné de recevoir la marchandise indiquée en bas de la carte immédiatement, ainsi que lors des futures phases de production. Les affaires sont glissées sous le plateau de faction, de sorte que seul leur champ affaire reste visible.



## COULEURS (TYPES) DES LIEUX :



## RENSEIGNEMENTS D'AFFILIATION

Il indique le paquet auquel la carte appartient :  
BAR – Barbare, COM – Commune, EGY – Égyptien  
JAP – Japonais, ROM – Romain  
001, 002, etc. – Numéro de la carte

## NOMBRE D'EXEMPLAIRES DE LA CARTE DANS LE JEU :

☹ / ☹ / ☹ - Il n'y a qu'un seul exemplaire de cette carte dans le paquet de faction.  
☹☹ / ☹☹ / ☹☹ - Il y a deux exemplaires de cette carte dans le paquet de faction.  
☹☹☹ / ☹☹☹ / ☹☹☹ - Il y a trois exemplaires de cette carte dans le paquet de faction.

## ORGANISATION DES LIEUX

Pour retrouver facilement tous les lieux d'un type spécifique dans votre zone de jeu et les garder en bon ordre, les cartes devront être posées sur trois rangées, près du plateau de faction. À chaque fois qu'un joueur construit un lieu dans son empire, il devra le placer comme suit :

- ✖ **LES LIEUX DE PRODUCTION** doivent être placés dans la rangée du haut.
- ✖ **LES LIEUX SPÉCIAUX** doivent être placés dans la rangée du milieu.
- ✖ **LES LIEUX D'ACTION** doivent être placés dans la rangée du bas.

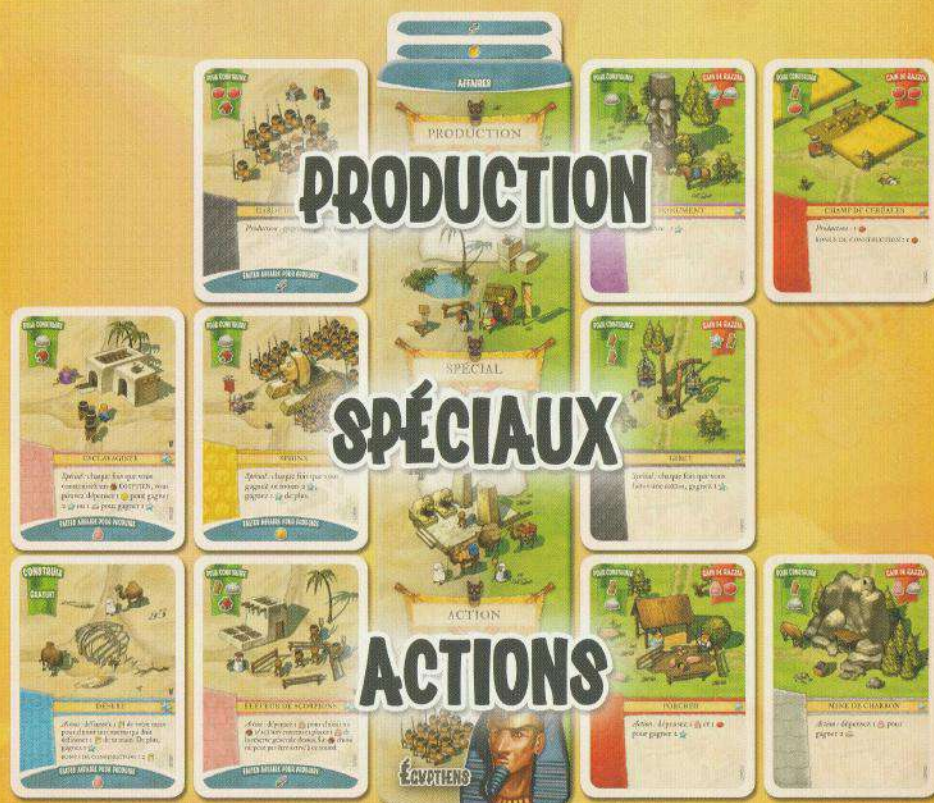
Pour distinguer facilement les lieux de faction des lieux communs de votre empire, il est recommandé de placer les premiers à gauche du plateau et les seconds à droite.

**NOTE :** placer un lieu au mauvais endroit n'est pas une erreur en soi et n'entraîne aucune pénalité. Cependant, il est conseillé de respecter cette organisation pour faciliter la lecture du jeu.

## CÔTÉ GAUCHE : LIEUX DE FACTION

## AFFAIRES

## CÔTÉ DROIT : LIEUX COMMUNS



**NOTE :** les trois types de lieux peuvent aussi être distingués grâce aux routes figurant sur leurs illustrations : les lieux de production n'ont pas de route qui monte, les lieux spéciaux possèdent des routes qui partent dans les quatre directions, et les lieux d'action n'ont pas de route qui descend.



## MISE EN PLACE

**NOTE :** avant la première partie, les cartes doivent être déballées et triées par type. Séparez les cartes communes et les cartes de chaque faction, et faites-en des piles. Une fois la partie terminée, nous vous conseillons de ranger chaque type de carte séparément pour accélérer la mise en place des parties suivantes.

Les règles suivantes s'appliquent pour les parties à 2-4 joueurs. Les règles solos figurent à la page 13.

1. Placez le plateau des scores sur la table, à portée de vue de tous les joueurs. Placez le marqueur de round sur la case « 1 » de la piste de round.
2. Mélangez les cartes communes et placez-les face cachée, à la portée de tous les joueurs.
3. Chaque joueur choisit la faction qu'il souhaite jouer et prend tout le matériel correspondant à cette faction. Chacune des quatre factions dispose du matériel suivant :
  - ✱ Un plateau de faction.
  - ✱ Un paquet de 30 cartes de faction.
  - ✱ Un marqueur de faction.

Chaque joueur place son plateau de faction devant lui, mélange ses cartes de faction et place le paquet près de lui, face cachée. Si la partie compte moins de 4 joueurs, remettez le matériel inutilisé dans la boîte.

**NOTE :** le joueur qui choisit la faction japonaise ne doit pas oublier les règles spéciales qui le concernent (cf. page 11).

- 4.** Chaque joueur place son marqueur de faction sur la case « 0 » de la piste des points de victoire.
- 5.** Placez tous les marqueurs de ressources et d'ouvriers, ainsi que les pions supplémentaires, à la portée de tous les joueurs. Il s'agit de la réserve générale.

**NOTE :** vous aurez juste besoin d'1 pion Défense par joueur. Les autres pions Défense serviront dans le cadre des extensions, à paraître.

- 6.** Choisissez le premier joueur au hasard. Il prend le marqueur Premier joueur.
- 7.** Au début de la partie, chaque joueur – en commençant par le premier joueur – pioche 2 cartes dans le paquet commun et 2 cartes dans son paquet de faction. Ces quatre cartes constituent sa main de départ.

**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER !**

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer à 2 avec les Romains et les Barbares, qui sont les factions les plus faciles à jouer. Les capacités des cartes des Égyptiens et des Japonais étant plus complexes, les jouer est plus difficile pour les débutants.





# DÉROULEMENT DU ROUND

Une partie se déroule en cinq rounds, eux-mêmes découpés en quatre phases :

## 1. PHASE D'OBSERVATION

Les joueurs prennent de nouvelles cartes.

## 2. PHASE DE PRODUCTION

Les joueurs reçoivent des ressources, ouvriers, pions razzia, etc. produits par leur faction.

## 3. PHASE D'ACTION

La phase principale du round. Les joueurs utilisent leurs cartes, ressources, ouvriers, etc. pour activer des actions, étendre leur empire et marquer des points de victoire.

## 4. PHASE D'ENTRETIEN

Les joueurs défaussent leurs ressources, ouvriers, or et pions, qu'ils aient été utilisés ou non.

À chaque round, les phases se déroulent dans le même ordre. Chacune est détaillée ci-après.

## PHASE D'OBSERVATION

Lors de cette phase, chaque joueur obtient trois nouvelles cartes, qu'il ajoute à sa main.

**POUR MENER À BIEN LA PHASE D'OBSERVATION, PROCÉDEZ COMME SUIT :**

1. Chaque joueur pioche la première carte de son paquet de faction et l'ajoute à sa main.

2. Piochez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs + 1 (par exemple, quatre cartes dans une partie à trois joueurs) dans le paquet commun, et placez-les face visible au centre de la zone de jeu. Les joueurs sont maintenant prêts à choisir leurs cartes. En commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur va choisir une carte parmi celles qui ont été révélées. La carte restante est simplement défaussée.

3. Piochez à nouveau un nombre de cartes égal au nombre de joueurs + 1 dans le paquet commun, et placez-les face visible au centre de la zone de jeu. Cette fois, c'est au dernier joueur de commencer et, dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une carte parmi celles qui viennent d'être révélées. Là encore, la carte restante est simplement défaussée.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. La main d'un joueur est secrète et ne doit pas être montrée aux autres joueurs.

## PHASE DE PRODUCTION

Lors de cette phase, les joueurs feront l'acquisition de diverses marchandises (ressources, ouvriers, pions, cartes, PV).

Pendant la phase de production, les joueurs récupèrent des marchandises de trois sources différentes :

✖ **PLATEAU DE FACTION** – c'est la production de base de la faction, qui octroie au joueur le nombre spécifié d'ouvriers, de ressources et de pions.

✖ **AFFAIRES** (pour plus de détails sur la façon de faire affaire, reportez-vous à la page 9) – une affaire conclue octroie au joueur 1 marchandise spécifique.

✖ **LIEUX DE PRODUCTION** (pour plus de détails sur les types de lieux, reportez-vous à la page 8) – chaque lieu de production a sa propre capacité et produit le type et le nombre de marchandises indiqués.

Les joueurs effectuent la phase de production en commençant par le premier joueur, avant de poursuivre dans le sens horaire. Chaque joueur examine son plateau de faction, ses affaires et lieux de production pour déterminer le nombre et le type de marchandises collectées.

Les marchandises sont collectées comme suit :

✖ Les **CARTES** sont piochées dans le paquet commun ou le propre paquet de faction du joueur (à sa guise), sauf indication contraire.

✖ Les **PV** sont enregistrés en ajustant le marqueur de faction sur la piste des points de victoire.

✖ Toutes les autres **MARCHANDISES** sont prises dans la réserve générale et placées dans la réserve des joueurs.

**NOTE 1 :** au premier round, les joueurs collectent uniquement les marchandises de leur plateau de faction puisque leur empire n'abrite pas encore d'affaires ni lieux de production.

**NOTE 2 :** les ressources, ouvriers et pions que les joueurs obtiennent lors de la phase de production ne peuvent être utilisés que pendant le round en cours. Toutes les marchandises inutilisées (exception faite des points de victoire et des cartes) sont défaussées à la fin du round (pour plus de détails sur la phase d'entretien, reportez-vous à la page suivante).



## EXEMPLE DE PHASE DE PRODUCTION

Thomas joue la faction japonaise. Son plateau de faction lui octroie 4 ouvriers, 1 bois, 1 pion razzia et 1 pion Défense. Il possède deux affaires – une pour 1 ouvrier, et l'autre pour 1 or. Il possède également deux lieux de production : les Champs seigneuriaux et l'Armurier. L'Armurier produit 1 pion razzia, tandis que les Champs seigneuriaux lui octroient 1 nourriture pour chaque lieu rouge de son empire, soit 1 nourriture. Au total, Thomas reçoit donc 5 ouvriers, 1 bois, 2 pions razzia, 1 pion Défense, 1 or et 1 nourriture.



# DÉROULEMENT DU ROUND

## PHASE D'ACTION

C'est la phase principale du jeu durant laquelle les joueurs entreprennent leurs actions pour construire et/ou effectuer des razzias sur des lieux, faire des affaires, utiliser des lieux d'action et échanger des ouvriers contre des ressources.

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur effectue une action à la fois. Un joueur peut entreprendre n'importe quelle action possible, ou passer.

### ACTIONS POSSIBLES :

- ✖ **CONSTRUIRE UN LIEU**
- ✖ **FAIRE AFFAIRE**
- ✖ **EFFECTUER UNE RAZZIA**
- ✖ **ACTIVER UN LIEU D'ACTION**
- ✖ **DÉPENSER 2 OUVRIERS POUR GAGNER 1 RESSOURCE OU 1 CARTE (DANS LE PAQUET COMMUN OU DE FACTION)**

Toutes les actions sont détaillées dans un autre chapitre (cf. pages 8 à 10).

Une fois qu'un joueur passe lors de cette phase, il ne peut plus effectuer d'action supplémentaire durant le round en cours. Tout comme il ne peut plus être ciblé par les actions d'autres joueurs. Ainsi, les lieux d'un joueur qui a passé ne peuvent pas être la cible de razzias.

Il n'y a aucune limite au nombre, type ou ordre des actions qu'un joueur peut entreprendre durant cette phase, tant qu'il n'en entreprend qu'une seule à la fois.

La phase d'action se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

### PIONS DÉFENSE

Pendant la phase de production, chaque faction gagne 1 pion Défense. Pendant une phase d'action, à tout moment de son tour, un joueur peut placer le pion Défense sur un des lieux communs de son empire pour le protéger.

Le pion Défense protège la carte sur laquelle il est placé, en augmentant d'1 le nombre de pions razzia nécessaires pour qu'un ennemi effectue une razzia sur ce lieu. Une fois placé, le pion Défense ne peut pas être déplacé vers un autre lieu. Une fois que le lieu protégé a subi une razzia, le pion Défense est remis dans la réserve générale. Les pions Défense (inutilisés ou placés sur des lieux) sont défaussés avec tous les autres pions et marqueurs à la fin du round, lors de la phase d'entretien.

## PHASE D'ENTRETIEN

**NOTE :** sautez cette phase au dernier round. Les marchandises sont utilisées pour départager les joueurs en cas d'égalité.

Lors de cette phase :

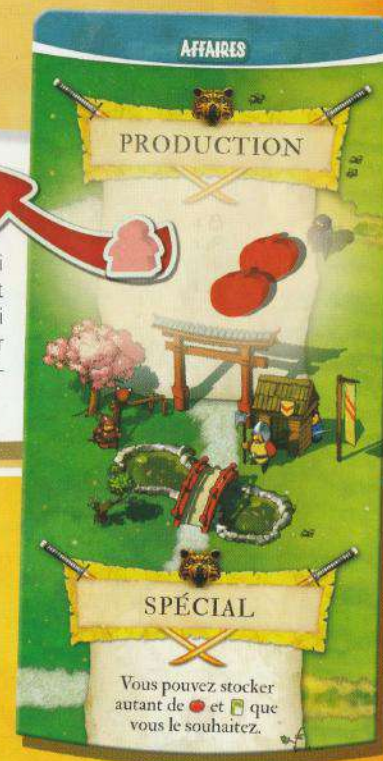
1. Les joueurs peuvent se servir de capacités de stockage (de cartes qui en offrent ou de leur plateau de faction) pour sauver le type de marchandises indiqué.
2. Les joueurs défaussent les ressources, ouvriers et pions non-stockés (pions Défense, marchandises utilisées pour activer des lieux d'action, et toutes les marchandises restantes).

**NOTE :** les cartes en main ne sont jamais défaussées à la fin du round.

3. Passez le marqueur Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
4. Déplacez le marqueur de round sur la case suivante de la piste de round.
5. Commencez un nouveau round.

### EXEMPLE DE PHASE D'ENTRETIEN

Thomas joue la faction japonaise. Pendant le round, il a activé deux de ses lieux d'action : les Étals (en utilisant 1 nourriture) et le Casino (en utilisant 1 ouvrier). Après avoir passé, il lui reste 2 nourritures et 1 ouvrier. Le Japonais peut stocker autant de nourriture qu'il le souhaite sur son plateau de faction, aussi Thomas y stocke 2 nourritures et défausse le dernier ouvrier avec les marchandises qu'il a placées sur les cartes pour activer leurs actions.



## FIN DE LA PARTIE

La partie dure cinq rounds. À la fin du cinquième round, chaque joueur calcule son score final.

Les joueurs gagnent des points de victoire tout au long de la partie. Pour calculer leur score final, chacun ajoute les points de victoire des lieux de son empire à son score actuel.

- ✖ Chaque **LIEU COMMUN** vaut **1 PV**.
- ✖ Chaque **LIEU DE FACTION** vaut **2 PV**.

**NOTE :** certains lieux spéciaux japonais (Oratoire, Porte) confèrent des PV supplémentaires à la fin de la partie.

Le joueur qui a le plus de PV a gagné.

### ÉGALITÉS

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus d'ouvriers et de ressources qui l'emporte. S'il y a encore égalité, le vainqueur est celui parmi les intéressés qui a le plus de cartes en main. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.



# ACTIONS

## CONSTRUIRE UN LIEU

Cette action permet à un joueur de placer des cartes communes ou de faction de sa main dans la zone de jeu pour améliorer son empire.

### POUR CONSTRUIRE UN LIEU, UN JOUEUR DOIT :

1. Choisir dans sa main la carte qu'il veut construire.
2. Payer le coût de construction indiqué en haut à gauche de la carte en utilisant les marchandises indiquées dans sa réserve personnelle.
3. Placer la carte dans son empire en respectant l'organisation des lieux.

**NOTE 1 :** quand vous construisez un lieu de production, vous bénéficiez immédiatement de sa production.

**NOTE 2 :** certains lieux s'accompagnent d'un bonus de construction qui octroie au joueur des marchandises uniquement quand le lieu est construit.

**NOTE 3 :** si un lieu de production s'accompagne également d'un bonus de construction, vous bénéficiez de la production et du bonus quand vous le construisez.

## COÛTS DE CONSTRUCTION

Pour construire un lieu commun, un joueur a juste besoin de défausser certaines ressources, comme du bois et/ou de la pierre. Par exemple, pour construire un Entrepôt de bois, le joueur doit défausser 2 bois et 1 pierre.

Pour construire un lieu de faction, un joueur peut avoir besoin d'un autre lieu préalablement construit dans son empire. Certains lieux de faction demandent au joueur constructeur qu'il défausse un lieu (commun ou de faction) de son empire. Cela s'ajoute au coût qui apparaît sur le lieu de faction. Ce n'est qu'après avoir payé ce coût qu'il a le droit de placer la carte dans son empire en respectant le système de placement des lieux. Par exemple, pour construire une Chapelle impie barbare, le joueur doit défausser 1 carte lieu de sa zone de jeu, ainsi que 1 bois et 2 pierres.

**NOTE 1 :** pour construire un lieu de faction, un joueur peut aussi défausser des fondations (cf. page 9 pour plus de détails sur l'action qui consiste à effectuer une razzia sur un lieu) à la place d'un lieu.

**NOTE 2 :** pour construire un lieu de faction, un joueur peut défausser un lieu d'Action qui a déjà été activé durant le round en cours. Les marchandises utilisées pour activer l'action sont également défaussées.

**NOTE 3 :** s'il y a des pions ou marqueurs placés sur la carte que vous défaussez (par exemple, des pions Défense, des samouraïs ou des marchandises dépensées pour activer l'action), ils sont défaussés également.

## CAPACITÉS DES LIEUX

Selon leurs capacités, les lieux communs et de faction sont répartis en trois groupes :

- ✖ **LIEUX DE PRODUCTION** – ces cartes octroient au joueur des marchandises spécifiques (ressources, ouvriers, cartes, pions, PV) qui apparaissent dans le champ réservé à la capacité de la carte. Vous bénéficiez de sa production au moment même où un tel lieu est construit, puis durant chaque phase de production des rounds suivants.
- ✖ **LIEUX SPÉCIAUX** – ces cartes peuvent s'accompagner de différentes capacités spéciales. Elles sont actives pendant le tour complet de leur propriétaire, ou lui octroient des marchandises après qu'il a activé certaines actions.
- ✖ **LIEUX D'ACTION** – pour utiliser la capacité du lieu, un joueur doit placer son ouvrier, une ressource spécifique, ou les deux sur la carte de lieu.

**NOTE :** certains lieux s'accompagnent également d'un bonus de construction, qui est juste une capacité ponctuelle supplémentaire sans influence sur le placement du lieu.

## EXEMPLE DE CONSTRUCTION D'UN LIEU

Marc joue les Barbares et souhaite construire une de ses cartes de faction, la Tour de guet. Il défausse 2 bois et le Moulin, un des lieux de son empire. La Tour de guet est un lieu de production, aussi place-t-il la carte sur la première rangée de cartes de son empire. Il gagne également 1 pion razzia et 1 ouvrier immédiatement, car les lieux de production octroient également leurs marchandises quand ils sont construits.





# ACTIONS

## FAIRE AFFAIRE

Cette action permet à un joueur de faire affaire avec une carte de faction de sa main.

**NOTE :** un joueur ne peut pas faire affaire avec une carte commune.

Chaque carte de faction comporte un champ affaire qui indique le genre de marchandises octroyées (ressources, ouvriers, cartes, etc.). Les affaires octroient divers avantages au joueur juste après avoir effectué l'action et lors de la phase de production à chaque round suivant.

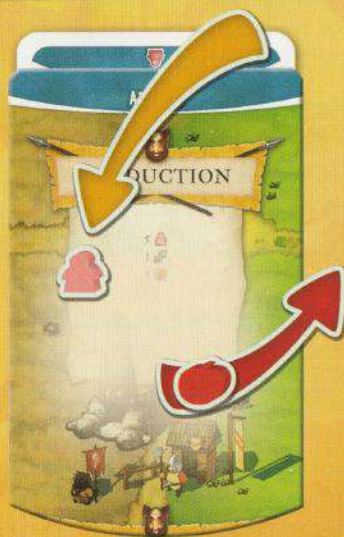
### POUR FAIRE AFFAIRE, UN JOUEUR DOIT :

1. Choisir une carte de faction de sa main.
2. Défausser 1 nourriture.
3. Glisser la carte sous le haut de son plateau de faction. La carte doit être glissée à l'envers, de sorte à ce que seul son champ affaire reste visible.
4. Gagner immédiatement la marchandise que l'affaire octroie.

Il n'y a pas de limite au nombre d'affaires qu'un joueur peut posséder.

### EXEMPLE D'AFFAIRE

Marc joue les Barbares et veut faire affaire en utilisant sa Tour de guet. Il défausse 1 nourriture et glisse la carte sous son plateau de faction, de sorte que seul le champ affaire – avec l'ouvrier dans ce cas – reste visible. Il prend immédiatement 1 ouvrier de la réserve générale, car faire affaire octroie à ce joueur la marchandise.



### TRANSFORMER UN LIEU EN FONDATIONS

Quand un lieu d'un joueur a subi une razzia et est transformé en fondations, sa carte est retournée et le joueur reçoit 1 bois de la réserve générale qu'il ajoute à sa propre réserve. Une carte de fondations ne peut être utilisée que pour construire un nouveau lieu (cf. action construire un lieu, page 8). Quand un joueur décide de construire un lieu de faction sur des fondations, il défausse tout simplement la carte de fondations. Le nouveau lieu est placé conformément à la règle régissant l'organisation des lieux.



## EFFECTUER UNE RAZZIA

Cette action permet à un joueur d'effectuer une razzia sur une carte commune de sa main ou un lieu commun d'un adversaire pour gagner immédiatement des marchandises.

Un joueur ne peut utiliser cette action que s'il a des pions razzia.

### POUR EFFECTUER UNE RAZZIA SUR UNE CARTE COMMUNE DE SA MAIN, UN JOUEUR DOIT :

1. Choisir une carte commune de sa main.
2. Défausser 1 pion razzia.
3. Prendre dans la réserve générale les marchandises apparaissant dans le champ razzia de la carte.
4. Défausser la carte.

**NOTE :** le joueur japonais peut aussi effectuer une razzia sur un lieu de faction de sa main, car les cartes de faction japonaises ont un champ razzia.

### EXEMPLE DE RAZZIA SUR UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Marc effectue une razzia sur une des cartes de sa main. Il a besoin de bois, aussi choisit-il l'Entrepôt de bois et défausse la carte avec 1 pion razzia. Ainsi, Marc reçoit 2 bois de la réserve générale.



### POUR EFFECTUER UNE RAZZIA SUR UN LIEU ADVERSE, UN JOUEUR DOIT :

1. Choisir un ennemi et un des lieux communs de son empire.  
**NOTE :** vous ne pouvez pas effectuer de razzia sur une carte de votre empire, sauf mention contraire.
2. Défausser 2 pions razzia.
3. Prendre dans la réserve générale les marchandises apparaissant dans le champ razzia de la carte.
4. Transformer le lieu ayant subi la razzia en fondations.

**NOTE :** les lieux de faction ne peuvent pas subir de razzia, à l'exception des cartes de faction japonaises. Ces dernières ont un champ razzia, aussi peuvent-elles subir des razzias d'un autre joueur. Les lieux de faction japonais ayant subi une razzia ne sont pas transformés en fondations, ils sont défaussés à la place.

### EXEMPLE DE RAZZIA D'UN LIEU ADVERSE

Marc tente une razzia sur un des lieux de Thomas. Il choisit d'attaquer l'Armurier, aussi défausse-t-il 2 pions razzia. Ainsi, Marc reçoit 1 pierre de la réserve générale et ajuste son score en ajoutant 1 PV. Thomas retourne alors la carte Armurier (qui est transformée en fondations) et gagne 1 bois de la réserve générale.



# ACTIONS

## ACTIVER UN LIEU D'ACTION

Cette action vous permet d'utiliser la capacité d'un lieu d'Action de votre empire.

Un joueur ne peut utiliser cette action que si son empire comporte au moins un lieu d'Action. De tels lieux permettent au joueur d'échanger des ouvriers et/ou des ressources contre des cartes, d'autres ressources, des points de victoire, etc.

### POUR ACTIVER UN LIEU D'ACTION, UN JOUEUR DOIT :

1. Choisir le lieu Action de son empire et donc l'action qu'il souhaite activer.
2. Payer le type et le nombre de marchandises requises, en les plaçant sur le lieu. Elles y restent jusqu'à la fin du round pour indiquer que l'action de ce lieu a déjà été activée pour le round.
3. Utiliser l'action de la carte.  
Un lieu d'Action ne peut être activé qu'une fois par round, sauf indication contraire de la carte.

**NOTE :** placez les marchandises utilisées pour activer l'action en bas de la carte, sur la section consacrée à la capacité, alors que tous les autres pions (pions Défense, pions Égyptien, etc.) doivent être placés sur l'illustration du lieu.

Si un joueur possède un lieu d'Action qui peut être activé deux fois, il a le choix de soit l'activer une seule fois durant son tour, soit de l'activer deux fois en une même action en dépensant le double des marchandises.

**NOTE :** les points de victoire octroyés par une capacité de carte sont immédiatement comptabilisés sur la piste des points de victoire, et toutes les autres marchandises sont prises dans la réserve générale.

### EXEMPLES D'UTILISATION D'UN LIEU D'ACTION

Marc a trois lieux d'action dans son Empire : deux communs (la Guilde des maçons et le Château) et un barbare (les Saboteurs). En premier, Marc utilise les Saboteurs ; il place 1 de ses ouvriers sur la carte et prend 1 pierre à Thomas, son adversaire. Plus tard, quand c'est à nouveau son tour de jouer, il utilise la Guilde des maçons, paye 1 ouvrier et 2 pierres, et les place sur la carte. En échange, il gagne 3 PV, aussi modifie-t-il son score sur la piste des points de victoire. Durant son action suivante, Marc utilise le Château ; il place 1 ouvrier sur la carte et pioche une carte, qu'il décide de piocher dans son paquet de faction.



## DÉPENSER DES OUVRIERS POUR CAGNER DES RESSOURCES OU PIOCHER DES CARTES

Cette action permet à un joueur d'échanger 2 ouvriers contre 1 ressource de son choix, ou contre une carte commune ou de faction.

### POUR EFFECTUER CETTE ACTION, UN JOUEUR DOIT :

1. Défausser 2 de ses ouvriers.
2. Prendre 1 ressource du type choisi (bois, pierre ou nourriture) dans la réserve générale, ou piocher une carte dans son paquet de faction ou dans le paquet commun.

En une même action, un joueur peut défausser plusieurs paires d'ouvriers pour prendre 1 ressource ou piocher une carte pour chaque paire d'ouvriers.

### EXEMPLE DE DÉPENSE DES OUVRIERS

Marc défausse 8 ouvriers et prend 1 bois, pioche 2 cartes communes et 1 carte de faction.



**NOTE :** un rappel de cette action figure sur la partie inférieure du plateau de faction.

## RÈGLES GÉNÉRALES

- ✖ Chaque fois qu'un lieu vous donne des PV, ajustez immédiatement votre score sur la piste des points de victoire.
- ✖ Des pions or peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle ressource (bois, pierre, nourriture), mais l'inverse n'est pas possible. Il n'est pas possible d'échanger des marqueurs de ressource contre de l'or.
- ✖ Chaque fois que vous recevez des ressources, ouvriers ou pions, prenez-les dans la réserve générale, sauf indication contraire.
- ✖ À chaque fois que vous défaussez des ressources, ouvriers ou pions, ils sont remis dans la réserve générale.
- ✖ Les ressources, ouvriers et pions de la réserve d'un joueur doivent rester visibles pour tous les joueurs.
- ✖ À chaque fois que vous êtes autorisé à piocher une carte, vous pouvez la prendre dans le paquet commun ou dans le paquet de faction, sauf indication contraire.
- ✖ Chaque type de carte doit être défaussé dans sa pile de défausse respective.
- ✖ Si le paquet de cartes communes vient à être épuisé, mélangez la pile de défausse correspondante pour créer un nouveau paquet. Les cartes de factions défaussées ne sont jamais re-mélangées.
- ✖ Une fois qu'un joueur a passé sa phase d'action, il ne peut plus être la cible des actions d'autres joueurs.
- ✖ Le texte des cartes est toujours prioritaire sur les règles.



# DÉTAIL DES CARTES ET FACTIONS

## PRÉCISIONS

### SPÉCIAL : CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ...

À chaque fois qu'un joueur construit un lieu spécial qui lui octroie des marchandises en fonction d'une certaine couleur, le lieu tout juste construit est également pris en compte par cet effet spécial.

### PRODUCTION/BONUS DE CONSTRUCTION : 1 MARCHANDISE POUR UNE COULEUR DE

À chaque fois qu'un lieu vous octroie des marchandises en fonction du nombre de lieux d'une certaine couleur, ce lieu est également pris en compte (si sa couleur correspond, bien évidemment).

## LES JAPONAIS

La faction japonaise diffère des autres factions dans le jeu de base. Les cartes de cette faction sont uniques en ce sens qu'elles ont un champ razzia, qui peut être la cible d'une action *Effectuer une razzia*. Les lieux de faction japonais ayant subi une razzia ne sont pas transformés en fondations, mais défaussés à la place. Le joueur japonais peut aussi utiliser ses ouvriers comme samourais pour protéger ses lieux de faction.

### DÉPLOYER DES SAMOURAIS

À tout moment de son tour, le joueur japonais peut déployer des ouvriers devant les lieux de faction de son empire pour les protéger. De tels ouvriers sont qualifiés de samourais au regard des capacités de carte. Aucun lieu de faction japonais ne peut avoir plus d'1 samourai assigné.

**NOTE :** un samourai peut protéger un lieu de faction qui ne peut normalement pas subir de razzia (Oratoire, Porte).

Chaque samourai protège la carte sur laquelle il est assigné et ne peut pas être déplacé ou utilisé pour autre chose. Les samourais ne sont pas défaussés lors de la phase d'entretien. Chaque samourai augmente d'1 le nombre de pions razzia nécessaire pour qu'un

### POUR EFFECTUER UNE RAZZIA :



### EXEMPLE D'UTILISATION D'UN SAMOURAI

Le joueur japonais déploie un de ses ouvriers comme samourai pour protéger un lieu ; l'ennemi a donc besoin de 3 pions razzia pour ce lieu. Il décide d'effectuer une razzia sur le lieu protégé par le samourai, et paye pour cela 3 pions razzia ; le lieu est défaussé et le samourai est remis dans la réserve générale.

ennemi effectue une razzia sur le lieu protégé. Si le lieu subit une razzia, le samourai est remis dans la réserve générale.

## PRÉCISIONS DE CARTES

**Garnison** – L'action de cette carte vous permet de défausser un lieu, de le retirer de l'empire d'un autre joueur. Ce n'est pas la même chose qu'effectuer une razzia sur un lieu.

**Porte** – Si vous décidez de glisser des cartes sous la Porte, vous ne pouvez pas les remettre dans votre main. Ne retirez pas les cartes glissées sous ce lieu lors de la phase d'entretien ; elles y restent jusqu'à la fin de la partie. La Porte ne peut pas subir de razzia.

**Négociateur** – Quand vous activez l'action de cette carte, vous prenez immédiatement une de vos affaires (glissée sous votre plateau de faction) et la construisez en tant que lieu. Vous devez payer le coût de construction du lieu, à ceci près que vous ne défaussez pas un lieu de votre empire si cela vous est demandé. Vous pouvez aussi construire un lieu de faction dont le coût de construction n'inclut pas de lieu. Si vous avez fait affaire avec des lieux ennemis (grâce à la carte Route commerciale), vous ne pouvez pas choisir une telle affaire quand vous activez l'action de ce lieu.

**Ninjas** – Le bonus de construction de cette carte vous octroie 2 samourais. Si vous n'avez qu'un lieu de faction sur lequel vous pouvez déployer un samourai, l'autre est perdu.

**Oratoire** – Ne retirez pas les ressources placées sur ce lieu lors de la phase d'entretien. Ces ressources y restent jusqu'à la fin de la partie. L'Oratoire ne peut pas subir de razzia.

**Route commerciale** – Si vous perdez ce lieu (par exemple, s'il a subi une razzia d'un ennemi), les affaires qu'il vous permettait de faire restent en jeu.



## LES ÉGYPTIENS

### PRÉCISIONS DE CARTES

**Désert** – Ce lieu n'a pas de coût de construction. Vous pouvez le construire gratuitement, mais vous devez tout de même entreprendre l'action construire un lieu.

**NOTE :** selon les règles, quand vous activez un lieu d'Action, vous placez dessus les marchandises dépensées, mais il ne serait pas très pratique de recouvrir ce lieu avec un autre, aussi nous vous recommandons de défausser la carte et vous servir d'un ouvrier pris dans la réserve générale pour indiquer que l'action a été exécutée.

**Constructeur de chars** – L'action de cette carte vous permet d'effectuer une razzia sur un lieu ennemi sans dépenser davantage de pions razzia (celui que vous utilisez pour activer l'action est donc suffisant). Vous pouvez même effectuer une razzia sur un lieu protégé par un samourai ou un pion Défense.

**Oasis** – Si un adversaire dépense plusieurs paires d'ouvriers d'un coup, vous recevez 1 ouvrier par paire ainsi dépensée.

**Sanctuaire** – L'action de cette carte vous permet de placer immédiatement une carte de votre main en tant que fondations dans votre empire. Ce n'est pas la même chose qu'effectuer une razzia sur un lieu. Vous recevez également 1 pierre (au lieu d'un bois) pour avoir transformé un lieu en fondations.

**Sphinx** – Son effet spécial est aussi actif pendant la phase de production.

**Temple de Râ** – Si vous prenez le contrôle d'un lieu de production, il ne produit pas de marchandises au moment de la prise de contrôle.

Aucun joueur ne peut défausser un lieu ainsi contrôlé pour construire un autre lieu. Si vous prenez le contrôle d'un lieu ennemi qui été activé par son propriétaire le nombre maximum de fois autorisé, vous ne pouvez pas l'activer à votre tour. Le Temple de Râ utilise un pion spécial Égyptien pour identifier le lieu contrôlé. Servez-vous d'un ouvrier de la réserve générale pour indiquer que l'action a été exécutée.

Quand un lieu contrôlé subit une razzia d'un autre joueur et est transformé en fondations, le joueur égyptien reçoit 1 bois et le pion spécial Égyptien lui est rendu. Les fondations appartiennent à leur propriétaire initial.



## LES ROMAINS

### PRÉCISIONS DE CARTES

**Ingénieurs** – L'action de cette carte vous permet de retirer complètement le lieu ennemi en le défaussant de l'empire d'un autre joueur. Ce n'est pas la même chose qu'effectuer une razzia sur un lieu.

**Colonie commerciale** – Quand il est construit, ce lieu est considéré comme brun, gris et rouge.

**Espions** – L'action de cette carte ne revient pas à faire affaire. Quand vous activez son action et souhaitez choisir le joueur japonais qui a des affaires avec vous ou d'autres lieux ennemis (grâce à une carte Route commerciale), vous ne pouvez pas prendre une telle affaire – vous pouvez uniquement choisir une affaire glissée sous un plateau de faction ennemi.

**Entrepôts** – Si vous perdez ce lieu (par exemple, en le défaussant de votre empire pour construire un autre lieu de faction, ou s'il subit une razzia), les ressources qu'il vous permettait de stocker ne sont pas immédiatement perdues, mais ajoutées à votre réserve. Vous pouvez les utiliser jusqu'à la phase d'entretien du round en cours.

## LES BARBARES

### PRÉCISIONS DE CARTES

**Saboteurs** – L'action de cette carte vous permet de prendre 1 ressource dans la réserve d'un joueur (vous ne pouvez pas prendre une ressource que le joueur a dépensée pour activer un lieu) et la placer dans votre réserve.

**Chapelle impie** – Quand le joueur souhaite effectuer une razzia sur un lieu ennemi protégé par un samourai ou un pion Défense, il doit utiliser plus de pions razzia pour activer l'action de cette carte.

**Bande** – Quand vous activez l'action de cette carte, vous n'effectuez pas de razzia sur le lieu ennemi, vous prenez simplement dans la réserve générale une des marchandises (de votre choix) inscrite dans le champ razzia de la carte choisie.

**Canailles** – L'action de cette carte vous permet d'effectuer une razzia sur un des lieux de votre empire (pas de votre main). Vous gagnez toutes les marchandises de son champ razzia, transformez le lieu en fondations et recevez 1 bois comme pour l'action *Effectuer une razzia* habituelle.





**Mission** – Chaque carte que vous piochez grâce à l'action de ce lieu peut être une carte commune ou de faction.

**Brigands** – Quand vous activez l'action de cette carte et choisissez le joueur japonais qui a des affaires avec vous ou d'autres lieux ennemis (grâce à la carte Route commerciale), vous pouvez annuler une telle affaire au lieu de défausser une affaire glissée sous un plateau de faction ennemi.

## COMMUNES

### PRÉCISIONS DE CARTES

**Ruines** – Ce lieu n'a pas de coût de construction. Vous pouvez le construire gratuitement, mais vous devez tout de même entreprendre l'action construire un lieu. La carte Ruines n'a aucun type (couleur) et ne peut pas subir de razzia.

**Colons** – Quand vous activez l'action de cette carte, vous construisez immédiatement un lieu de faction. Vous devez néanmoins payer son coût, si ce n'est que vous ne défaussez pas un lieu de votre empire si cela vous est demandé.

**Taverne** – Selon les règles, quand vous activez un lieu d'Action, vous placez dessus les marchandises dépensées, mais il ne serait pas très pratique de recouvrir ce lieu avec un autre, aussi nous vous recommandons de défausser la carte et de vous servir d'un ouvrier pris dans la réserve générale pour indiquer que l'action a été utilisée.

**Messenger impérial** – Si vous jouez le Japonais et que vous avez des affaires avec des lieux ennemis (grâce à la carte Route commerciale), vous pouvez également choisir une telle affaire quand vous activez l'action de ce lieu.

**Ligue hanséatique** – Si vous jouez le Japonais et que vous avez des affaires avec des lieux ennemis (grâce à la carte Route commerciale), vous pouvez annuler cette affaire au lieu de défausser une affaire glissée sous votre plateau de faction quand vous activez l'action de ce lieu.

**Porteurs** – Vous pouvez choisir un lieu commun ou de faction quand vous activez l'action de ce lieu.



## PHASE D'OBSERVATION ALTERNATIVE

Chaque joueur pioche la première carte de son paquet de faction et l'ajoute à sa main. Puis les joueurs posent leur main face cachée devant eux et chacun pioche trois cartes communes. Chaque joueur choisit une de ces trois cartes et l'ajoute à son tas de cartes face cachée. Après quoi, chacun passe les deux cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur choisit une de ces deux cartes, l'ajoute à son tas de cartes face cachée et défausse la dernière. Ensuite, les joueurs reprennent le tas de cartes posé devant eux, qui constitue leur main.

**NOTE** : vous pouvez consulter les cartes face cachée de votre tas à tout moment.

## PHASE D'OBSERVATION AVANCÉE

Chaque joueur pioche la première carte de son paquet de faction et l'ajoute à sa main. Ensuite, piochez les cinq premières cartes du paquet commun et placez-les face visible au centre de la zone de jeu. Les joueurs sont maintenant prêts à choisir des cartes. En commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une des cartes ainsi révélées jusqu'à ce que tous en aient choisi deux cartes communes, en observant les règles ci-dessous.

**A)** Dans une partie à 2 joueurs, prenez vos cartes comme suit :

- ✖ Dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.
- ✖ La dernière carte est simplement défaussée.

**B)** Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, prenez vos cartes comme suit :

- ✖ Le premier joueur prend une des cinq cartes face visible.
- ✖ Puis chaque autre joueur, dans le sens horaire, prend une carte parmi les quatre restantes.

**NOTE** : piochez et révélez immédiatement une nouvelle carte pour les troisième et quatrième joueurs de sorte qu'ils aient toujours quatre cartes parmi lesquelles faire leur choix. Cela signifie qu'au

moment où le dernier joueur choisit une carte, il ne devrait en rester que trois pour le prochain round de pioche.

- ✖ Une fois que chaque joueur a pioché une carte, le premier joueur en choisit une seconde parmi les trois restantes.
- ✖ Puis tous les autres joueurs, dans le sens horaire, choisissent une carte parmi les trois restantes, de nouveau en révélant une nouvelle carte une fois leur choix effectué de sorte que tous – hormis le dernier joueur – puissent faire leur choix parmi trois cartes.
- ✖ Le dernier joueur choisit alors parmi les deux cartes restantes.
- ✖ La dernière carte est simplement défaussée.

## EXEMPLE DE PHASE D'OBSERVATION DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, le premier joueur choisit sa première carte parmi les cinq cartes visibles, et le second joueur parmi les quatre cartes restantes. Après avoir ajouté une carte du paquet, le troisième joueur fait lui aussi son choix parmi quatre cartes. Ensuite, le premier joueur choisit sa seconde carte parmi les trois cartes restantes, de même que le second joueur après avoir ajouté une carte du paquet. Le troisième joueur (qui est aussi le dernier dans cet exemple) fait son choix entre les deux dernières cartes et défausse la carte restante.

## VARIANTE PACIFIQUE

Pour les joueurs qui n'aiment pas les interactions un peu trop agressives, il existe également une variante pacifique, qui propose les changements suivants :

- ✖ Lors de l'étape 1 de la phase d'observation, chaque joueur pioche non seulement une carte de faction, mais également une carte commune avant de passer au choix des cartes.
- ✖ Durant la partie, les joueurs ne peuvent pas effectuer de razzia sur des lieux ennemis, seulement des cartes de leur main.
- ✖ C'est seulement lorsque la capacité d'une carte permet à un joueur d'effectuer une razzia sur un lieu ennemi qu'il est autorisé d'effectuer une razzia sur une carte.

## RÈGLES DE CRÉATION D'UN PAQUET DE FACTION

Plus tard, quand vous achèterez des extensions du jeu, vous serez en mesure de créer des paquets de faction contenant les cartes de votre choix.

Chaque paquet de faction est constitué de 30 cartes fixes : 3 cartes en trois exemplaires chacune, 6 cartes en deux exemplaires chacune et 9 cartes en un exemplaire. Sur chaque carte est indiqué le nombre d'exemplaires de celle-ci. Vous devez inclure à votre paquet tous les exemplaires d'une carte choisie. Si vous voulez ajouter une nouvelle carte à votre paquet qui, par exemple, figure en 3 exemplaires, vous devrez donc préalablement retirer de votre paquet les 3 exemplaires d'une autre carte.



# MODE SOLO

En mode solo, vous jouez contre un joueur virtuel.

## LE JOUEUR VIRTUEL :

- ✖ Ne choisit pas de faction.
- ✖ Ne prend pas de plateau de faction.
- ✖ Ne reçoit pas de marchandises.
- ✖ Ne place pas de marqueur de faction sur le plateau des scores.

## BUT

Dans une partie solo, votre objectif est de construire plus de lieux de faction que le joueur virtuel ne collecte de cartes pendant les cinq rounds de jeu. Notez les points de victoire que vous marquez comme dans une partie normale. Si vous surpasser le joueur virtuel en construisant plus de lieux de faction, comptabilisez tous vos points de victoire pour déterminer votre score.

## MISE EN PLACE

Préparez la partie en utilisant les règles de mise en place de la page 5, et en tenant compte des changements suivants :

- ✖ Utilisez une seule faction, celle que vous choisissez pour vous-même.
- ✖ Prenez les seize cartes d'attaque, mélangez-les et faites-en un tas que vous placez face cachée en face de votre empire.
- ✖ Révélez la première carte d'attaque.

## LES CARTES D'ATTAQUE

Les cartes d'attaque sont utilisées pour déterminer le lieu qui subira une razzia du joueur virtuel.

## DÉROULEMENT DU ROUND

La partie dure cinq rounds, découpés en cinq phases. Les quatre premières sont les mêmes que dans une partie multi-joueurs classique ; la cinquième est l'attaque du joueur virtuel.

Utilisez les règles multi-joueurs en tenant compte des changements suivants :

### PHASE D'OBSERVATION

Au lieu d'effectuer la phase d'observation habituelle, appliquez la procédure suivante :

1. Piochez la première carte de votre paquet de faction et ajoutez-la à votre main.
2. Piochez les quatre premières cartes du paquet commun, placez-les face visible au centre de la zone de jeu, et choisissez-en une que vous ajoutez à votre main.
3. Mélangez les trois cartes restantes et piochez une carte au hasard pour le joueur virtuel. Placez-la face visible dans sa zone de jeu, en face de votre empire.
4. Révélez les deux cartes restantes et choisissez-en une que vous ajoutez à votre main.
5. Placez la dernière carte dans la zone de jeu du joueur virtuel, près de la première.

### PHASES DE PRODUCTION, D'ACTION ET DE DÉFAUSSE

Effectuez ces phases uniquement pour vous-même. Le joueur virtuel ne reçoit pas de marchandises et n'entreprend aucune action.

**EN TERMES D' ACTIONS ET DE CERTAINES CAPACITÉS DE CARTE, TRAITEZ LES DEUX CARTES REÇUES PAR LE JOUEUR VIRTUEL LORS DE LA PHASE D'OBSERVATION COMME SES LIEUX ET LES CARTES D'ATTAQUE RÉVÉLÉES COMME SES AFFAIRES.**

**NOTE :** quand vous effectuez une razzia sur un lieu appartenant au joueur virtuel, vous recevez des marchandises tout à fait normalement, mais ne transformez pas ce lieu en fondations. La carte est simplement défaussée.

### PHASE D'ATTAQUE DU JOUEUR VIRTUEL

Après la phase d'entretien vient la phase d'attaque du joueur virtuel :

Prenez les lieux du joueur virtuel et mettez-les de côté dans un tas de réserve. Les cartes du tas de réserve seront comptabilisées à la fin de la partie, et leur nombre comparé au nombre des lieux de faction de votre empire pour déterminer le vainqueur.

Menez l'attaque deux fois, en effectuant les étapes suivantes à chaque fois :

1. Révélez la première carte d'attaque et placez-la sur les cartes d'attaque précédemment révélées, de sorte que le champ cible de chacune reste bien visible. Les marchandises qui apparaissent dans le champ cible permettent de déterminer lequel de vos lieux subira une razzia du joueur virtuel.

**NOTE :** le joueur virtuel peut effectuer la razzia d'un lieu maximum par attaque (et donc deux lieux au pire par phase d'attaque).

2. Vérifiez le type de marchandises figurant dans le premier champ cible (la première carte d'attaque) et parcourez vos lieux communs pour trouver ceux qui correspondent à cette marchandise dans le champ razzia.

**A)** Si vous ne trouvez aucune carte qui correspond, il ne se passe rien et vous pouvez passer à l'attaque suivante (à moins que ce soit la dernière, dans ce cas passez au round suivant).

**B)** Si vous trouvez des lieux avec une marchandise qui correspond, vérifiez si la marchandise du second champ cible (de la carte d'attaque juste en dessous) correspond à l'autre marchandise du champ razzia. Si ce n'est pas le cas, passez à la marchandise du troisième champ, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous trouviez un lieu qui peut subir une razzia. S'il n'y en a pas, il ne se passe rien et vous pouvez passer à l'attaque suivante (à moins que ce soit la dernière, dans ce cas passez au round suivant).

**NOTE :** ne vous intéressez pas aux combinaisons possibles. Vérifiez seulement les paires toujours constituées du premier champ cible et des suivants dans l'ordre.

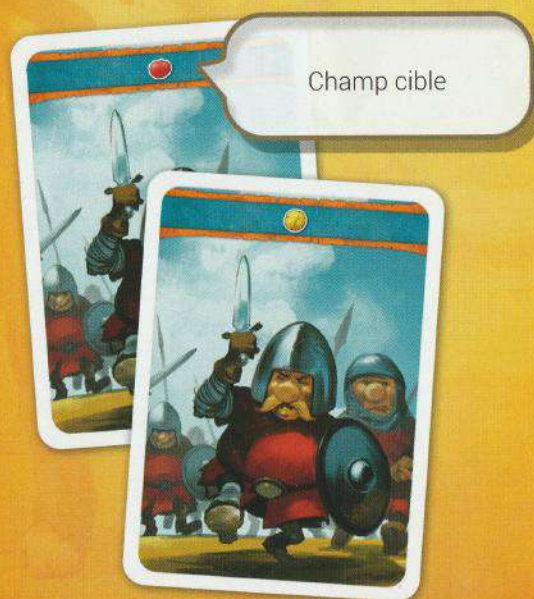
**C)** Quand vous trouvez un lieu commun avec une paire de marchandises qui correspond, ce lieu subit une razzia du joueur virtuel.

**NOTE 1 :** une fois la cible de l'attaque du joueur virtuel déterminée, votre lieu subit une razzia. Le joueur virtuel ne reçoit aucune marchandise et le lieu n'est pas transformé en fondations. À la place, ce lieu est placé sur le tas de réserve du joueur virtuel.

**NOTE 2 :** les pions Défense ne protègent pas votre lieu des attaques du joueur virtuel.

**D)** Si vous avez plusieurs lieux avec des marchandises correspondant aux cibles, la priorité d'attaque dépend de la capacité du lieu. Dans l'ordre, le joueur virtuel effectue une razzia prioritairement sur :

1. Les lieux d'action.
2. Les lieux spéciaux.
3. Les lieux de production.





# MODE SOLO

## LE JAPONAIS EN MODE SOLO

Si plusieurs lieux remplissent toujours ces critères, alors le premier lieu à subir une razzia est celui dont la carte indique le coût de construction le plus élevé (en termes de nombre de ressources). En cas d'égalité, la pierre vaut plus que le bois, et le lieu qui a le coût en pierre le plus élevé subit la razzia. Si l'égalité persiste, il vous revient de choisir la carte subissant la razzia.

**D** Remplacez les deux cartes d'attaque utilisées pour déterminer le lieu qui subit la razzia aux deux dernières positions dans l'ordre des cibles – c'est-à-dire sous les autres cartes d'attaque révélées.

Une fois les deux attaques résolues, passez au round suivant (à moins qu'il ne s'agisse du dernier).

Si vous jouez la faction japonaise, quand la première cible du joueur virtuel est un point de victoire et qu'il y a un autre PV sur n'importe quelle autre carte d'attaque, alors le joueur virtuel attaque un lieu de faction.

Si plusieurs de vos lieux de faction sont ainsi susceptibles de subir une razzia, le joueur virtuel effectue d'abord la razzia sur celui qui octroie une carte dans le champ affaire ou, dans l'ordre décroissant : pion razzia, or, PV, pierre, ouvrier, nourriture, bois. Si plusieurs cartes sont susceptibles d'être attaquées, déterminez le lieu qui subit grâce à sa capacité ou à son coût de construction, comme décrit précédemment.

Remplacez les deux cartes d'attaque utilisées pour déterminer le lieu qui subit la razzia aux dernières positions dans l'ordre des cibles.

**NOTE :** les samourais ne protègent pas vos lieux des attaques du joueur virtuel, mais vous pouvez néanmoins vous en servir pour marquer des points avec la carte Château du daimyo.

### EXEMPLE D'ATTAQUE D'UN JOUEUR VIRTUEL

C'est le deuxième round, et vous jouez les Romains. Une carte d'attaque est révélée et sa cible est un bois. La cible précédente est un ouvrier, et celle d'avant de l'or. En vérifiant le champ razzia de vos lieux communs, vous découvrez que vous possédez quatre lieux correspondant à du bois : l'Atelier de charpentier, la Place du marché, le Menuisier et le Fournisseur de bois. Maintenant, vous vérifiez si un de ces lieux a également des ouvriers dans son champ razzia, mais aucun n'en a. Aussi vous passez à l'or, deux lieux en possèdent : l'Atelier de charpentier et la Place du marché. Pour déterminer celui qui va subir la razzia, vous vérifiez leurs capacités. L'Atelier de charpentier a un effet spécial, tandis que la Place du marché a une action. C'est donc la Place du marché qui sera attaquée.

Prenez la carte Place du marché et placez-la dans le tas de réserve du joueur virtuel. Remplacez les deux cartes d'attaque appliquées sous la carte d'attaque avec le champ cible ouvrier.



## FIN DE LA PARTIE

Après le cinquième round, comptabilisez toutes les cartes du tas de réserve du joueur virtuel. S'il possède un nombre de cartes supérieur ou égal au nombre de lieux de faction construits dans votre empire, vous avez perdu. À l'inverse, si vous possédez plus de lieux de faction, vous avez gagné et devez calculer la valeur en PV de tous vos lieux selon la méthode habituelle. Ajoutez-les aux points de victoire que vous avez marqués pendant la partie afin de connaître votre score final et pour tenter de le battre lors de votre prochaine partie solo. Enfin, vérifiez donc un peu comment vous vous en êtes sorti sur la table des hauts faits.

### TABLE DES HAUTS FAITS

|     |            |
|-----|------------|
| <30 | ROTURIER   |
| 30+ | DOMESTIQUE |
| 40+ | ÉCUYER     |
| 50+ | CHEVALIER  |
| 60+ | GOVERNEUR  |
| 70+ | ROI        |
| 80+ | EMPEREUR   |

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek  
 RÈGLES EN SOLO : Maciej Obszański  
 ILLUSTRATIONS : Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szyma  
 CONCEPTION GRAPHIQUE : Rafał Szyma  
 SOUTIEN GRAPHIQUE : Michał Oracz, Maciej Mutwil  
 MANUEL DE JEU : Łukasz Piechaczek  
 TRADUCTION : Jérôme Vessière  
 RELECTURE VF : Vincent Bouchage  
 RESPONSABLE ÉDITORIAL VF : Stéphane Bogard

Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. S'il manque quelque chose dans votre boîte, veuillez nous en excuser et faites-le-nous savoir : [edgeent.com](http://edgeent.com).

Remerciements particuliers à Maciej Obszański

Un grand merci à :

Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierrí, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi.

Un merci très spécial au premier fan BGG de Imperial Settlers - Jeff Patino.

Plus d'informations sur  
**EDGEENT.COM**

# EDGE



© 2014 PORTAL GAMES. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Attention : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Pologne.



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en cinq rounds découpés en quatre phases comme suit :

- 1. PHASE D'OBSERVATION** – Les joueurs prennent de nouvelles cartes.
- 2. PHASE DE PRODUCTION** – Les joueurs reçoivent des ressources, ouvriers, pions razzia, etc. produits par leur faction.
- 3. PHASE D'ACTION** – La phase principale du round. Les joueurs utilisent leurs cartes, ressources, ouvriers, etc. pour entreprendre des actions dans le but d'agrandir leur empire et marquer des points de victoire.
- 4. PHASE D'ENTRETIEN** – Les joueurs défaussent les ressources, ouvriers, or et pions utilisés ou non.

## PHASE D'OBSERVATION

Chaque joueur prend **TROIS NOUVELLES CARTES** et les ajoute à sa main. Une de ces cartes est piochée dans son paquet de faction et les deux autres sont issues du paquet commun.

## PHASE DE PRODUCTION

**COLLECTEZ LES MARCHANDISES** du plateau de faction, des affaires et des lieux de production.

## PHASE D'ACTION

**ACTIONS POSSIBLES :**

- ✖ **CONSTRUIRE UN LIEU** (défaussez le coût de construction pour construire un lieu).
- ✖ **FAIRE AFFAIRE** (défaussez 1  pour faire affaire avec une carte).
- ✖ **EFFECTUER UNE RAZZIA** (défaussez 1  pour effectuer une razzia sur une carte de votre main, ou défaussez 2  pour effectuer une razzia un lieu commun adverse. Les lieux communs adverses ayant subi une razzia sont transformés en fondations et leurs propriétaires reçoivent 1 bois de la réserve générale).
- ✖ **ACTIVER UN LIEU D'ACTION**
- ✖ **DÉPENSEZ 2 OUVRIERS POUR GAGNER 1 RESSOURCE OU 1 CARTE D'UN PAQUET**

## MARCHANDISES ET SYMBOLES

|                                                                                                            |                                                                                                       |                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>CARTE</b>             |  <b>PION RAZZIA</b>  | <b>RESSOURCES :</b>                                                                                    |
|  <b>POINT DE VICTOIRE</b> |  <b>PION DÉFENSE</b> |  <b>NOURRITURE,</b> |
|  <b>OUVRIER</b>           |  <b>PION OR</b>      |  <b>BOIS,</b>       |
|                                                                                                            |  <b>LIEU</b>         |  <b>PIERRE</b>      |

## CAPACITÉS DES LIEUX

- ✖ **LIEUX DE PRODUCTION** – Une fois qu'un tel lieu est construit, vous profitez **IMMÉDIATEMENT** de sa production, ainsi qu'à chaque **PHASE DE PRODUCTION** des rounds suivants.
- ✖ **LIEUX SPÉCIAUX** – Leurs capacités sont actives le tour complet, ou octroient des marchandises après l'activation de certaines actions.
- ✖ **LIEUX D'ACTION** – Pour utiliser la capacité du lieu, placez votre ouvrier, ou la marchandise indiquée, ou les deux, sur sa carte.

## FIN DE PARTIE

À la fin du cinquième round, chaque joueur calcule son score définitif. Ajoutez les points de victoire des lieux de votre empire à votre score actuel. Chaque **LIEU COMMUN** vaut **1 PV**. Chaque **LIEU DE FACTION** vaut **2 PV**.

Certains lieux spéciaux japonais (Oratoire, Porte) récompensent le joueur avec des PV supplémentaires à la fin de la partie. Le joueur qui totalise **LE PLUS DE PV A GAGNÉ**.

En cas **D'ÉGALITÉ**, le joueur qui a le plus d'ouvriers et de ressources est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le vainqueur est le joueur concerné qui a le plus de cartes en main. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la victoire.

## RAPPELEZ-VOUS !

- ✖ Les pions  peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle ressource (bois, pierre, nourriture), mais l'inverse n'est pas possible. Les pions or ne peuvent pas être échangés contre des marqueurs de ressource.
- ✖ Les ressources, ouvriers et pions d'un joueur doivent rester visibles de tous les joueurs.
- ✖ À chaque fois que vous avez le droit de piocher une carte, vous pouvez la prendre dans le paquet commun ou le paquet de faction, sauf indication contraire.
- ✖ Si le paquet de cartes communes vient à être épuisé, mélangez la pile de défausse correspondante pour créer un nouveau paquet. Les cartes de factions défaussées ne sont jamais re-mélangées.
- ✖ Dès qu'un joueur a passé sa phase d'action, il ne peut plus être la cible d'actions des autres joueurs.
- ✖ Vous ne pouvez faire affaire qu'avec une carte ayant un champ affaire.
- ✖ Vous ne pouvez effectuer de razzia que sur une carte ou un lieu ayant un champ razzia.
- ✖ Spécial : **CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ...** Quand un joueur construit un lieu spécial qui lui octroie des marchandises en fonction d'une certaine couleur, le lieu tout juste construit est également pris en compte par l'effet spécial.
- ✖ Production/bonus de construction : **1 MARCHANDISE POUR CHAQUE  DE TELLE COULEUR**. À chaque fois qu'un lieu vous octroie des marchandises en fonction du nombre de lieux d'une certaine couleur, ce lieu doit être également pris en compte (si sa couleur correspond, bien évidemment).

## À PARAÎTRE !

**CHERCHER LES PAQUETS D'EXTENSION  
POUR OBTENIR DE NOUVELLES CARTES  
COMMUNES ET DE FACTION.**



**AJOUTEZ DE NOUVELLES CARTES ET CRÉEZ  
VOS PROPRES PAQUETS DE FACTION.**