



MEDIEVAL REALMS
RÈGLES

BIENVENUE DANS

MEDIEVAL REALMS



Chaque joueur endossera le rôle d'un roi durant l'époque médiéval. La prospérité de chaque territoire dépendra de la capacité du joueur à vaincre les autres royaumes avec audace et ingéniosité.

MEDIEVAL REALMS est un jeu de société de 2 à 5 JOUEURS. La durée de la partie est approximativement de 60-90 MINUTES.

OBJECTIFS DU JEU

Chaque joueur met en place leurs leaders afin d'obtenir des ressources. Chacun mettra des cartes en jeu et recevra des points de victoire.

Le joueur ayant le plus de point de victoire après la septième ronde sera le gagnant.

CONTENU DU LIVRET DE REGLES

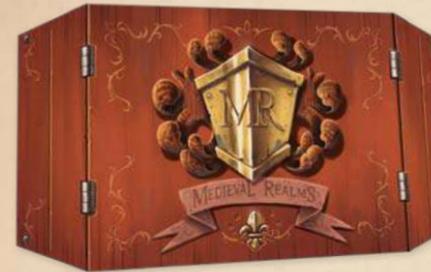
- 3..... MATERIEL
- 4..... DESCRIPTION DES COMPOSANTS DU JEU
- 6..... DESCRIPTION DES CARTES
- 8..... MISE EN PLACE
- 10..... LA MANCHE
- 15..... FIN DE LA PARTIE
- 16..... RÉSUMÉ DU TOUR DU JEU



MATERIEL



5 PLATEAUX INDIVIDUELS (ROYAUME)



5 PANNEAUX SÉPARATEURS (MUR DE DÉFENSE)



1 PLATEAU DE JEU



LIVRET DE RÈGLES



109 CARTES EVENEMENT



5 ROIS ET REINES



5 CARTES AIDE DE JEU

JETONS LEDERS ET RESSOURCES

JETONS SCIENCE: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS PRODUCTION: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS MATIÈRE PREMIERE: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS RELIGION: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS CULTURE: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS OR: 12 PETITS ET 8 GROS

JETONS COMBAT: 12 PETITS ET 8 GROS

26 MAIRES

13 GÉNÉRAUX

11 AMIRAUX

10 JETONS JOUEUR

1 PION MARQUEUR DE RONDE

Un **GRAND JETON** en vaut **TROIS PETITS**

DESCRIPTION DES COMPOSANTS DU JEU

PLATEAU



1 PANNEAU D'ÉVÉNEMENTS À VENIR

Il contient toutes les cartes Événement qui compléteront la zone d'événements en cours à la fin de chaque manche.

2 PANNEAU DES ÉVÉNEMENTS EN COURS

Tous les événements actuellement en vente y sont disposés.

3 PRIX DES CARTES ÉVÉNEMENTS EN COURS

La première ligne coûte **1 JETON PRODUCTION**.
La deuxième ligne coûte **2 JETONS PRODUCTION**.
La troisième ligne coûte **3 JETONS PRODUCTION**.

4 RESERVE

Placez le paquet des cartes Événement à cet endroit.

5 COMPTEUR DE L'ORDRE DE TOURS

6 MARQUEUR DE RONDES

7 DÉFAUSSE

8 COMPTEUR DES POINTS DE VICTOIRE

Espace du plateau où l'on comptabilise les **POINTS DE VICTOIRE**.

A chaque fois qu'un joueur arrive ou passe une case multiple de 5 (5, 10, 15, ...), il obtient une ressource supplémentaire de son choix.

PLATEAU DES JOUEURS (ROYAUME)

1 AIRE DE DÉPLOIEMENT

2 PALAIS

Espace du royaume où l'on garde les ressources.

3 CARTE DU ROYAUME

Espace du royaume où les chefs militaires (**GÉNÉRAUX** et **AMIRAUX**) se battent pour gagner des ressources supplémentaires.

4 ESPACE DE GESTION

Espace de production des ressources.

Les emplacements 9 et 10 sont réservés aux parties à 5 joueurs.



CARTES ÉVÉNEMENTS ET SYMBOLES

1 PRIX ET COULEURS

Cette icône représente le prix que devront payer les joueurs pour obtenir les cartes en jeu, ainsi que la couleur de ces cartes.

2 Effets

Cette icône représente les actions qui se produisent lorsque les cartes sont mises en jeu. Il en existe 4 types différents :

1. EFFET IMMÉDIAT (⚡)
2. EFFET À LA FIN DE LA PARTIE (🚩)
3. EFFET PERMANENT (🔄)
4. EFFET DE PRODUCTION PERMANENT (⚙️)



3 TYPES DE CARTES

Ce symbole représente le type de carte dont il s'agit.

EFFET IMMÉDIAT
Le joueur active cet effet au moment où il joue cette carte.

EFFET DE FIN DE PARTIE
Le joueur active cet effet à la fin de la manche numéro 7.

EFFET PERMANENT
Cet effet s'active à chaque fois que vous jouez une carte de cette couleur.

EFFET DE PRODUCTION PERMANENT
Cet effet est activé à chaque tour, quand tous les joueurs enlèvent leurs murs de défense et génèrent des ressources.

CARTE ROYAUME
Si cette carte est achetée depuis le panneau des événements en cours, le joueur qui l'achète la place dans son aire de déploiement.

CARTES MAJORITE
Si cette carte est activée depuis le panneau des événements en cours, elle revient au joueur qui a plus de ressources indiquées dans les coûts de la carte.

CARTE ENCHERE
Les joueurs doivent acheter ces cartes aux enchères pour les obtenir.

HOMME D'HONNEUR

CARTE
Représente les cartes.

JOUER UNE CARTE
Certains effets spéciaux sont activés si vous jouez une carte de la couleur indiquée.

PRENDRE UNE CARTE
Le joueur choisit une carte des événements en cours et l'ajoute à son aire de déploiement.

CARTES DE COULEURS DIFFÉRENTES
Représente les différents types de couleurs que possède un joueur.

POINTS DE VICTOIRE
Montre combien de **POINTS DE VICTOIRE** gagne le joueur.

POINTS DE VICTOIRE (POINTS DE COMBAT)
Le joueur gagne autant de points de victoire que la somme de points de combat de ses chefs militaires (**AMIRAUX** et **GÉNÉRAUX**).

LYS
Les joueurs peuvent choisir quel type de ressources prendre. Mais devront alors prendre toutes les ressources de même type.

DESCRIPTIFS DES CARTES

MEDIEVAL REALMS contient différents types de cartes que nous allons détailler ici:



CARTES DE CHÂTEAU, SCEAU ORANGE, CARTES DE MAJORITÉ

Elles coûtent **6 JETONS MATIÈRES PRIMAIRES**.

Effet en fin de partie: A la fin de la partie, le joueur gagne autant de **POINT DE VICTOIRE** que la somme des valeurs de combat de ses leaders.

Effet de production permanent: Le joueur gagne **1 POINT DE COMBAT** supplémentaire.



CARTES DE MARCHÉ, SCEAU ROUGE, CARTES DU ROYAUME

Elles coûtent **6 JETONS PRODUCTION**.

Effet en fin de partie: A la fin de la partie, le joueur gagne un **POINT DE VICTOIRE** pour chaque carte de couleurs différentes qu'il possède.



CARTES DES LEADERS, SCEAU JAUNE, CARTES DE MISE AUX ENCHÈRES

Elles sont payées par le nombre de jetons **OR** que le joueur gagnant a placés lors de l'enchère.

Effet immédiat: Le joueur gagne instantanément un leader additionnel (**MAIRE**, **AMIRAL** ou **GÉNÉRAL**, en fonction de la carte).



CARTES DE VILLE, SCEAU VERT, CARTES DU ROYAUME

Elles coûtent **5 JETONS MATIÈRES PRIMAIRES**.

Effet de fin de partie: A la fin de la partie, le joueur gagne **1 PION DE VICTOIRE** pour chaque **MAIRE** que son royaume.

Effet de production permanent: Chaque fois que le joueur joue une autre carte ayant la même couleur de sceau, il gagne un jeton de la ressource indiquée et **1 UN POINT DE VICTOIRE** additionnel.



CARTES DE TERRITOIRE, SCEAU GRIS, CARTES DE MISE AUX ENCHÈRES

Elles sont payées par le nombre de **JETONS BATAILLE** que le joueur gagnant a placés lors de l'enchère.

Effet immédiat: Le joueur gagne instantanément **5 JETONS DE LA RESSOURCE INDIQUÉE**.



CARTES D'ÎLES, SCEAU TURQUOISE, CARTE DU ROYAUME

Elle coûtent un **JETON AMIRAL**.

Effet immédiat: Le joueur gagne instantanément **2 POINTS DE VICTOIRE**.

Effet de fin de partie: A la fin de la partie, le joueur gagne **3 POINTS DE VICTOIRE** s'il remplit les conditions requises.

Si un joueur veut obtenir une deuxième carte, il doit avoir au moins **2 AMIRAUX** dans son Royaume. Pour une troisième carte additionnelle le joueur a besoin d'au moins **3 AMIRAUX** et ainsi de suite.



CARTES DE GUERRE, SCEAU NOIRES, CARTES DE MAJORITÉ

Elles coutent un nombre de **POINTS DE COMBAT** selon le nombre de joueurs...

Pour les parties à **5 JOUEURS**, elles coutent **5 POINTS DE COMBAT**.

Pour les parties à **4 JOUEURS**, elles coutent **6 POINTS DE COMBAT**.

Pour les parties à **2 ET 3 JOUEURS**, elles coutent **7 POINTS DE COMBAT**.

Effet immédiat: Le jour gagne instantanément **6 POINTS DE VICTOIRE**.



CARTES DE PERSONNES D'HONNEUR, CARTES DE MAJORITÉ

Elles se divisent en 3 classes...

Artistes (sceau violet): elles coûtent **5 JETONS CULTURE**.

Missionnaires (sceau blanc): elles coûtent **5 JETONS RELIGION**.

Scientifiques (sceau bleu): elles coûtent **5 JETONS SCIENCE**.

Effet immédiat: le joueur gagne instantanément **2 POINTS DE VICTOIRE**.

Effet de fin de partie: A la fin de la partie, le joueur gagne **1 POINT DE VICTOIRE** pour chaque carte de la couleur indiquée en votre possession, celle-ci comprise.



CARTES DE DÉVELOPPEMENT SCIENTIFIQUE, SCEAU BLEU, CARTES DU ROYAUME

Elles coûtent **5 JETONS SCIENCE**.

Effet immédiat: Le jouer gagne instantanément **2 POINTS DE VICTOIRE**.

Effet de production permanent: Le joueur gagne **1 RESSOURCE ADDITIONNELLE (spécifié selon la carte)** pour chaque **MAIRE** qu'il possède.



CARTES DE GALERIE D'ART ET CATHÉDRALE, CARTE DU ROYAUME

Elles coûtent **5 PIONS DE RESSOURCE** indiquée sur la carte.

Effet immédiat: Le joueur gagne instantanément **5 POINTS DE VICTOIRE**.



CARTES DE DÎME, SCEAU BLANC, CARTES DU ROYAUME

Elles coûtent **5 PIONS DE RELIGION**.

Effet immédiat: le joueur gagne immédiatement **2 POINTS DE VICTOIRE**.

De plus, le joueur choisi un type de ressource et en gagne **4 JETONS** (sauf des **JETONS RELIGION**).



CARTES D'INQUISITION, SCEAU BLANC, CARTE DU ROYAUME

Elles coûtent **4 PIONS DE RELIGION**.

Effet immédiat: Le joueur gagne instantanément un **GÉNÉRAL**.



CARTES DE POUDRE, D'UNIVERSITÉ ET DE PORT, SCEAU BLEU, CARTE DU ROYAUME

Elles coûtent **4 PIONS DE SCIENCE**.

Effet immédiat: le joueur gagne instantanément un **LEADER ADDITIONNEL (MAIRE, AMIRAL ou GÉNÉRAL, en fonction de la carte)**.

1 Tous les joueurs placent leur **MARQUEUR DE POINTS DE VICTOIRE** sur la case 0 de la piste de score.

2 Placez le **MARQUEUR DE MANCHE** sur la case 1 du compteur de manches.

3 Mélangez le paquet des cartes Événement, piochez 12 d'entre elles et placez-les sur les emplacements des événements en cours.

4 Ensuite, choisissez 6 autres cartes du paquet et placez-les sur l'espace réservé aux événements à venir du plateau.

5 Laissez le reste du paquet des cartes Événement dans la réserve.

6 Chaque joueur choisit une carte Roi ou Reine (représentant sa couleur). Chaque joueur choisit un Royaume (plateau individuel), un mur de défense (écran de jeu) et une aide de jeu. Distribuez ensuite les ressources initiales à chaque joueur (voir le récapitulatif ciaprès).

7 Tirez au sort l'ordre du tour. Le premier joueur place son marqueur sur la première case de la piste Ordre du tour.

8 Regroupez les ressources par types: **PRODUCTION** (🔨), **SCIENCE** (🧪), **CULTURE** (📖), **RELIGION** (✝️), **OR** (🟡), **MATIÈRE PREMIÈRE** (🌿) et **COMBAT** (⚔️).

9 Chaque joueur ajoutera 2 ressources supplémentaires au Palais de son Royaume dans l'ordre inverse de l'ordre du tour de la façon suivante :

Le dernier joueur sur la piste Ordre du tour choisit 2 ressources DIFFÉRENTES et les place dans son Palais. L'avant-dernier joueur sur la piste Ordre du tour choisit 2 ressources DIFFÉRENTES et les place dans son Palais. Procédez ainsi jusqu'au 1^{er} joueur.

Chaque paire de ressources choisie par un joueur doit être unique, mais l'une des ressources peut coïncider avec celle prise par l'un de ses adversaires.

Capital de base de chaque joueur

Les **RESSOURCES** suivantes sont distribuées à chaque joueur:

5 🟡	2 🔨	3 🟢	3 ⚔️
3 🟦	3 🟪	3 🟤	

Les **LEADERS** suivants sont distribués à chaque joueur:

Pour une partie à 3,4 ET 5 JOUEURS:

4 🟡	1 🔨	1 🟢
-----	-----	-----

Pour une partie à 2 JOUEURS:

6 🟡	1 🔨	1 🟢
-----	-----	-----

Les 4 **MATRES** (dans une partie à 3-5 joueurs) seront utilisés pour produire des ressources tout au long de la partie, les 2 autres prendront part aux guerres (voir la section : Placer les jetons LEADER page 10).

Exemple: Pour une partie a 4 joueurs

MIGUEL est désigné premier joueur et place son marqueur sur la case 1 de la piste Ordre du tour. VALERIA place son marqueur sur la case 2 de la piste Ordre du tour. CLARA place son marqueur sur la case 3 de la piste Ordre du tour. JAIME place son marqueur sur la case 4 de la piste Ordre du tour.

Les ressources additionnelles de chaque palais sont réparties de la manière suivante:

JAIME choisit en premier, et prend 1 **JETON CULTURE** et 1 **JETON COMBAT**. CLARA suit, en choisissant un 1 **JETON PRODUCTION** et 1 **JETON MATIÈRES PREMIÈRES**. VALERIA choisit ensuite, et prend 1 **JETON RELIGION** et 1 **JETON CULTURE**. MIGUEL choisit en dernier et prend 1 **JETON SCIENCE** et 1 **JETON OR**.

Chaque ronde comprend les étapes suivantes:

1 Mise en place du mur de défense

Tous les joueurs doivent utiliser leurs murs de défense pour cacher leur Royaume. Rappelez-vous que les ressources de votre Royaume doivent rester devant le mur, visibles de tous les joueurs



2 Positionnement des Leaders

Tous les joueurs positionnent simultanément leurs Leaders dans leur Royaume:

Pour une partie à 3,4 et 5 joueurs ...

Les **MAIRES** seront placés dans l'espace de gestion, c'est-à-dire sur les emplacements de la moitié gauche du Royaume.

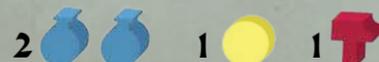
Chaque **MAIRE** génère 1 ressource.

Les joueurs peuvent placer autant de **MAIRES** qu'ils veulent dans la même case de ressource, ils génèrent alors autant de ressource que de nombre de **MAIRE**.



Exemple:

En mettant **2 MAIRES** sur l'**EMPLACEMENT SCIENCE**, **1** sur la **EMPLACEMENT OR** et **1** sur la **EMPLACEMENT**, on obtient:



Les **GÉNÉRAUX** et les **AMIRAUX** se placent sur les terrains de la Carte du Royaume, c'est-à-dire, sur les emplacements de la moitié droite du Royaume.



Pour une partie à deux joueurs ...

4 MAIRES seront placés sur l'espace de Gestion, c'est-à-dire sur les emplacements de la moitié gauche du Royaume. Chaque **MAIRE** génère une ressource. Les joueurs peuvent placer autant de **MAIRES** qu'ils le souhaitent sur le même emplacement, ils génèrent alors autant de ressources que de nombre de **MAIRES**.

2 MAIRES seront placés sur les terrains de la Carte du Royaume comme leurres, c'est-à-dire sur les emplacements de la moitié droite du Royaume.

Leurs caractéristiques distinctives sont les suivantes:

Chacun a pour **VALEUR DE COMBAT +2**.

Un joueur peut **SEULEMENT** les placer sur les terrains qui ne sont pas occupés par ses leaders militaires.

Contrairement aux **AMIRAUX** et aux **GÉNÉRAUX**, ils ne reçoivent pas les récompenses liées aux terrains sur lesquels ils sont placés.

Leur mission est de servir de leurre militaire, pour empêcher le joueur adverse de contrôler ces terrains et recevoir ses récompenses (ressources additionnelles).

Valeur de Combat

La **VALEUR DE COMBAT DES AMIRAUX** est de +1.

La **VALEUR DE COMBAT DES GÉNÉRAUX** est de +2.

3 Acquérir des ressources

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs Leaders dans l'espace de la gestion et la carte du royaume, ils retirent leurs murs de défense. Ils vont gagner autant de ressources que produisent les Leaders de leur Royaume (**MAIRES**, **AMIRAUX** et **GÉNÉRAUX**) et leurs cartes actives.

De plus, dès que les murs de défense sont supprimés, les joueurs vont s'affronter pour le contrôle des terres avec leurs Leaders militaires (**AMIRAUX** et **GÉNÉRAUX**).

Les joueurs vont comparer leurs cartes de royaumes. Le joueur qui a la force militaire la plus forte prendra le contrôle du terrain et gagnera ainsi les ressources correspondantes. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, aucun d'entre eux n'obtiendra la récompense.



Exemple dans une partie à 2 joueurs:

RACHEL: Son **GÉNÉRAL** est sur le terrain 5, son **AMIRAL** sur le 3 et ses **2 MAIRES** „Leurre“ sur le terrain 6.

WYATT: Son **GÉNÉRAL** est sur le terrain 2, son **AMIRAL** sur le 1 et ses **MAIRES** „leurre“ sont respectivement sur les terrains 5 et 4.

Le résultat de ce défi militaire est le suivant:

RACHEL gagne le contrôle du terrain 3 et récupère la récompense.

Sachant que la valeur de combat de son **GÉNÉRAL** au terrain 5 est de +2 et celui du maire „leurre“ de **WYATT** est également de +2, il ne gagne pas la récompense de ce terrain.

Ses **MAIRES** „leurre“ sur le terrain 6 n'ont pas d'effet, étant donné que **WYATT** n'a placé aucun chef militaire sur ce terrain.

WYATT prend le contrôle des terrains 1 et 2 et obtient une récompense pour chacun.

D'autre part, il empêche **RACHEL** de prendre le contrôle du terrain 5 en mettant „un leurre“ avec l'un de ses **MAIRES** sur ce terrain.

Son **MAIRE** „leurre“ du terrain 4 n'a finalement aucun effet, étant donné que **Rachel** n'a pas placé de chef militaire sur ce terrain.

Exemple dans une partie à 2 joueurs:

JAMES: Son **GÉNÉRAL** se trouve sur le terrain 3 et son **AMIRAL** sur le terrain 1.

CLAIRE: Son **GÉNÉRAL** et son amiral sont les deux sur le terrain 3.

MICKAEL: Son **GÉNÉRAL** se trouve sur le terrain 3 et son **AMIRAL** sur le terrain 8.

VALERIE: Son **GÉNÉRAL** se trouve sur le terrain 4 et son **AMIRAL** sur le terrain 8.

Le résultat de ce défi militaire est le suivant:

JAMES est vaincu par **CLAIRE** au terrain 3, il ne reçoit donc pas sa récompense. De plus, il prend le contrôle du terrain 1 et obtient la récompense.

CLAIRE: Contrôle le terrain 3 et récupère la récompense.

MICKAEL: Il est également vaincu par **CLAIRE** sur le terrain 3 et n'obtient pas de récompense.

D'un autre côté il égalise avec **VALERIE** sur le terrain 8.

Ainsi, il ne touche pas non plus de récompense pour ce terrain-là.

VALERIE prend le contrôle du terrain 4 et obtient sa récompense. Puis elle égalise avec **MICKAEL** sur le terrain 8 et ne gagne pas de récompense.

4 Jetons de Production Additionnels
Tous les joueurs gagnent **2 JETONS DE PRODUCTION** additionnels.

5 Déterminer le joueur initial
La place de joueur initiale, sera attribué au joueur ayant le plus de **JETONS DE PRODUCTION**; il placera son marqueur sur la case 1 de la piste ordre du tour. En cas d'égalité, les joueurs concernés maintiennent l'ordre du tour précédent.

Ses adversaires placent ensuite leur marqueur en fonction des jetons production stockés dans leur Palais. Ils placeront alors leur marqueur sur la case de la piste ordre du tour correspondante.



Exemple:
A la fin de la quatrième étape pour une partie à 4 joueurs ...

JAIME a **5 JETONS PRODUCTION**.
CLARA a **2 JETONS PRODUCTION**.
MIGUEL a **5 JETONS PRODUCTION**.
VALÉRIA a **6 JETONS PRODUCTION**.

Ainsi VALERIE sera 1^{er} joueur et place son marqueur sur la case 1 de la piste ordre du tour.

Ensuite...
JAMES place son pion sur la case 2 de la piste ordre du tour car il était avant MICHEL selon l'ordre du tour précédent.
MICHEL place son marqueur sur la case 3 de la piste ordre du tour.
CLAIRE place son marqueur sur la case 4 de la piste ordre du tour.

6 Actions
Tous les joueurs, en commençant par le 1^{er} joueur puis dans l'ordre du tour, pourront réaliser l'une des actions suivantes:

1. Activer les cartes du panneau des événements en cours.
2. Jouer une carte de son aire de déploiement.
3. Passer son tour.

Lorsqu'un joueur a réalisé une des actions mentionnées ci-dessus, le joueur suivant selon l'ordre de tours fera une action et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

ACTIONS 1- ACTIVER LES CARTES DU PANNEAU D'ÉVÈNEMENTS EN COURS
Il y a 3 types de cartes dans **MEDIVAL REALMS** :

LES CARTES ROYAUME
Pour qu'un joueur active une carte Royaume, il doit l'acheter en utilisant des **JETONS PRODUCTION**. Son prix est indiqué sur les cases du panneau des événements en cours:



- 1 JETON PRODUCTION** pour les cartes des cases 1 à 4.
- 2 JETONS PRODUCTION** pour les cartes des cases 5 à 8.
- 3 JETONS PRODUCTION** pour les cartes allant des cases 9 à 12.

Les cartes Royaume peuvent être activées même si un joueur n'a pas suffisamment de ressources dans le Palais de son Royaume pour la mettre en jeu.



Ensuite, le joueur doit placer cette carte dans son aire de déploiement. L'aire de déploiement d'un joueur doit être entièrement visible pour ses adversaires : il dispose les cartes devant son Royaume.

Ainsi, le joueur ne pourra pas activer de carte du Royaume si:

1. Il a déjà 4 cartes dans son espace personnel.
2. Il n'a pas suffisamment de **JETON PRODUCTION**.
3. Il a déjà une carte de la même couleur dans son aire de déploiement.

LES CARTES MAJORITÉ
Pour activer une carte majorité, le joueur doit l'acheter en utilisant des **JETONS PRODUCTION**. Son prix est indiqué sur le panneau des événements en cours. Le joueur ayant le plus de jetons de la ressource indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte (peu importe qui l'avait activée) ajoute la carte à son aire de déploiement.



Exemple:
Cette carte reviendra au joueur possédant le plus de **JETONS RELIGION** dans son Palais.

Rappelez-vous que les cartes majorité ne pourront pas être acquises par le joueur s'il a déjà 4 cartes dans son aire de déploiement ou s'il a déjà une carte de la même couleur de sceau.

Donc, même les joueurs ayant moins de ressources que leurs adversaires (qui devraient normalement gagner les cartes) peuvent obtenir des cartes majorité.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant activé la carte majorité qui en fera l'acquisition. Néanmoins, si ce dernier a déjà 4 cartes dans son aire de déploiement, c'est le joueur avec qui il était à égalité et qui est le plus proche du 1^{er} joueur (selon l'ordre du tour) qui gagne la carte.

Si aucun joueur ne peut acquérir la carte majorité, elle doit être défaussée.



LES CARTES ENCHÈRE

Ce sont les seules cartes qui ne nécessitent pas de **JETON PRODUCTION** pour être activées.

Le joueur qui active ce type de carte fera la première enchère en respectant les ressources indiquées sur la carte.



Dans le sens horaire, le reste des joueurs pourront augmenter la mise ou passer. L'augmentation de la mise continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un, aient passé.

Ce joueur gagnera l'enchère et paiera autant de ressources qu'il a mises en rendant les ressources à la réserve commune.

Il place ensuite la carte enchère sur le côté droit de son Royaume et en active immédiatement les effets.

Rappelez-vous que:

Le joueur peut miser seulement s'il a les ressources nécessaires dans les réserves de son Palais. Quand un joueur a passé lors de la mise aux enchères, il ne pourra pas recommencer à miser sur cette carte. Seul le joueur qui remporte l'enchère devra payer les ressources mises en jeu.

Les ressources sont illimitées; si, durant une partie les jetons d'une ressource viennent à manquer, il est possible d'utiliser n'importe quel autre jeton pour la remplacer.

Rappelez-vous qu'une carte de l'aire de déploiement ne peut pas être défaussée.

LA RONDE

ACTIONS 2 – JOUER UNE CARTE DES ON AIRE DE DEPLOIEMENT

Les joueurs peuvent jouer une carte de leur aire de déploiement en payant le nombre de ressources indiqué sur la carte choisie. Cette carte sera ensuite mise sur le côté droit de leur Royaume et ses effets s'activeront immédiatement.

Rappelez-vous que lorsqu'une carte fait partie de l'espace personnel d'un joueur, elle ne peut être défaussée.



ACTIONS 3 – PASSER

Les joueurs peuvent passer à n'importe quel moment s'il ne veut pas réaliser d'autre action durant la ronde en cours.

Ainsi, lorsqu'un joueur passe, il doit attendre la ronde suivante pour pouvoir recommencer à faire des actions. Néanmoins il peut toujours participer à une mise aux enchères et gagner une carte de majorité activée par un autre joueur.

Lorsqu'un joueur a réalisé l'une des actions mentionnées ci-dessus, le prochain joueur selon l'ordre de tour effectuera une action, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

7 Fin de la Ronde

Une fois que tous les joueurs ont passé, ils doivent:

Retirer les cartes du panneau des événements en cours du plateau. Selon le nombre de joueur, ils devront défausser...

- 5 : la carte de la case 1
- 4 : les cartes de des cases 1 et 2
- 3 : les cartes des cases de 1 à 3
- 2 : les cartes des cases de 1 à 4

Déplacez le reste des cartes du panneau d'événements en cours jusqu'à ce que toutes les cases vides soient plaines. Remplissez les autres cases en utilisant les cartes dupanée au des événements à venir. On peut ensuite remplir les cases vides des événements à venir avec le paquet des cartes événement.



Avancer le marqueur de manche d'une case, la manche suivante peut commencer!

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche 7.

Quand la dernière manche se termine, les joueurs devront suivre les étapes suivantes:

- 1 **Effets de fin de partie**
Activer tous les effets de fin de partie () de vos cartes.
- 2 **Points de Victoire additionnels**
Compter les ressources restantes dans votre Palais : **2 RESSOURCES** sont égales à **1 POINT DE VICTOIRE** additionnel (on arrondie toujours en dessous).

- 3 **Les Cartes Homme d'Honneur**
Ajouter les points de victoire selon le nombre d'Hommes d'honneur:

1 Homme d'honneur – 1 point de victoire additionnel
2 Hommes d'honneur – 3 points de victoire additionnels
3 Hommes d'honneur – 6 points de victoire additionnels
4 Hommes d'honneur – 9 points de victoire additionnels
5+ Hommes d'honneur – 12 points de victoire additionnels

Le joueur qui a le plus de **POINT DE VICTOIRE** gagne la partie.

En cas d'égalité, nous départagerons les joueurs grâce aux critères suivants (par ordre d'importance):

En cas d'égalité:

1. Le royaume ayant le plus de cartes.
2. Le royaume ayant le plus de châteaux.
3. Le royaume ayant le plus de Leaders.
4. Le joueur initial ou celui qui est assis le plus proche de lui selon le sens des aiguilles d'une montre.



Crédits



Un jeu de **LOST GAMES**

Conception du jeu: **CARLOS MICHAN**

Illustration: **DANIEL ROSA, FRAN FERNANDEZ, PHILIPP ACH**

Graphisme: **PHILIPP ACH**

Traduction française: **JAIME NAVAS ET LÉA DALLIER**

Edition: **BOARD GAME CIRCUS**

GAME TESTING AND ADDITIONAL DEVELOPMENT: Bárbara Mata, Alfredo Michán, Adela Amado, Enrique Holguín, Irina Gumeniuk, José Picos, Francisco González, Jaime Navas, Lea Dallier, Daniel Morales, Sergio Morales, Soi Núñez, Javier Benítez, Joni Rua, Daniel Rosa, Fran Fernández

RESUMET RAPIDE D'UNE RONDE

- 1 Chaque joueur place son mur de défense devant son royaume
- 2 Tous les joueurs placent leurs **MAIRES** dans l'espace de gestion et leurs leaders militaires (**GÉNÉRAUX** et **AMIRAUX**) sur la carte du royaume.
- 3 Tous les joueurs retirent simultanément leurs murs de défense. Ils gagnent différentes ressources selon l'emplacement de leurs **MAIRES** et de leurs **LEADERS MILLIAIRES**.
- 4 Tous les joueurs prennent aussi **2 JETONS PRODUCTION** en plus.
- 5 Le joueur qui a le plus de **JETONS PRODUCTION** dans son Palais devient premier joueur.
- 6 Le premier joueur puis les prochains, en respectant l'ordre de tours, réaliseront les actions suivantes:

Activer les cartes du Panneau des événements en cours

Jouer une carte de son aire de déploiement

PASSER

- 7 Terminer la Manche, une fois que tous les joueurs ont passé.

Symbols des cartes

 Effet immédiat	 Carte
 Effet de fin de partie	 Jouer une carte
 Effet permanent	 Prendre une carte
 Effet de production permanent	 Cartes de couleurs distinctes
 Homme d'honneur	 Points de victoire
 Carte Royaume	 Points de victoire (Points de Combat)
 Carte Enchère	 Lys
 Cartes Majorité	

RESSOURCES ET PIONS LEADERS

 Jetons Production	 Jetons Religion	 Maires
 Jetons Science	 Jetons Or	 Generaux
 Jetons Culture	 Jetons Matière Première	 Amiraux
	 Jetons Combat	