



# UN MONDE OUBLIÉ

RYAN LAUKAT

RÈGLES DU JEU

# MISE EN PLACE

1. Séparez les différents types de cartes (indiqués par un symbole au dos de chaque carte). Vous obtenez ainsi 8 piles de cartes :



3. Placez un jeton Pièce à gauche du A de la piste Tour de Jeu.

4. Mélangez les cartes Province et placez-les en pile face cachée à l'endroit correspondant du plateau. Retournez la première carte de la pile face visible.



6. Placez les deux tuiles caches sur les deux emplacements indiqués afin que ces derniers soient masqués.



8. Mélangez les cartes Empire A. Placez la pile face cachée sur le symbole « bâtiment » situé sur le plateau. Le nombre de cartes que vous devez tirer dépend du nombre de joueurs : à 2 joueurs – 4 cartes, à 3 joueurs – 5 cartes, à 4 joueurs – 6 cartes. Placez ces cartes face visible en ligne à droite de la pile. Mélangez ensuite les cartes Empire B et mettez-les de côté (elles entreront en jeu au tour 4).



10. Le premier joueur est le dernier à avoir gagné à un jeu. Il prend la tuile Premier Joueur. Puis dans l'ordre du tour, le 2<sup>ème</sup> joueur prend 1 Pièce supplémentaire, les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> joueurs prennent chacun 2 Pièces supplémentaires. *Vous pouvez déterminer le Premier Joueur de façon aléatoire si vous le souhaitez.*

9. Distribuez un plateau individuel à chaque joueur (sur lequel figure la Capitale), les 2 cartes Empire de départ : « Port de Pêche » et « Champ de Blé », 6 Pièces et les 2 cartes Militaire de départ « Gardes de la Cité » et « Miliciens ». Chaque joueur choisit une couleur (bleu, gris, marron ou vert) et reçoit les jetons Citoyen de valeur 1, 2 et 3 de la couleur choisie.



11. Remplacez les cartes Empire et Militaire de départ, les jetons Citoyens et les plateaux individuels inutilisés dans la boîte.

2. Placez les jetons Pièce, Savoir et Citoyen à côté du plateau.



5. Mélangez les trois paquets de cartes Titan (1, 2 et 3 étoiles). Placez-les en trois piles face cachée aux endroits correspondants sur le plateau. Retournez la première carte de chaque pile face visible.



7. Mélangez les cartes Militaire et placez la pile face cachée sur le symbole « casque ». Tirez un nombre de cartes Militaire égal au nombre de joueurs et placez-les face visible en ligne, à droite de la pile.



Les cartes Militaire sont placées à gauche.

La Capitale fournit au joueur : 1 Nourriture, 4 en Capacité, 5 pièces par Manche et une limite de 2 Armées.



Placez les cartes Empire réservées ci-dessous.



Les cartes Province, Empire et les Titans vaincus sont placés à droite.

## INTRODUCTION

Dans un monde ancien et délaissé par le temps, de gigantesques Titans terrorisent les populations. D'aussi loin que l'on se souvienne, les Cinq Tribus les ont toujours fuit, mais les choses sont sur le point de changer. Des Cités-États en pleine expansion se sont engagées à mettre fin à ce règne de terreur, déterminées à défier les Titans et à faire de ce monde un endroit plus sûr pour tous ses habitants. Chaque Cité-État aspire à être la plus puissante afin de convaincre les Tribus de se joindre à elle et de pouvoir enfin combiner les forces de ces peuples qui laissent aujourd'hui derrière eux les traditions du passé, dans l'espoir de pouvoir vaincre les Titans une fois pour toute.

## VUE D'ENSEMBLE

Les joueurs se battent pour créer la plus vaste et la plus influente Cité-État, en gérant ses Citoyens, ses richesses, ses Armées et en détruisant les Titans. Tour à tour, les joueurs envoient leurs Citoyens effectuer des Actions spécifiques ou utilisent les cartes Militaire pour attaquer les Titans. Les joueurs peuvent acheter des cartes Empire qui leur octroieront des Citoyens supplémentaires, des richesses et des bonus. Au bout de six Manches, le joueur possédant la Cité-État la plus influente est déclaré vainqueur.

## OBJECTIF

Le but du jeu est d'accumuler des séries de Bannières Tribales. Chaque carte Empire possède au moins une Bannière Tribale. Ces Bannières peuvent également être gagnées en détruisant les Titans. Au bout de six Manches, les joueurs remportent des Points de Victoire (ou PV dans la suite de ces règles) pour les séries de Bannières Tribales qu'ils possèdent. Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie.



## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie d'**Un Monde Oublié** se joue en six Manches. Il y a trois phases dans chaque Manche, elles se déroulent de la façon suivante :

### 1. Préparation

Avancez tout d'abord le jeton sur la piste Tour de Jeu. Lors du premier tour, le jeton est placé sur le cercle situé à l'extrémité gauche de la piste (sur lequel figure la lettre « A »). Au deuxième tour, déplacez-le sur le cercle suivant vers la droite et ainsi de suite.

Lors de certaines Manches, une nouvelle Action ou un nouvel effet sera ajouté au jeu (indiqués sur la piste Tour de Jeu). Les effets à appliquer à chaque Manche sont les suivants :



**Manche 1** : Utilisez la pile de cartes Empire A.

**Manche 2** : Révélez l'Action Exploration.

**Manche 3** : Révélez l'Action Repeuplement.

**Manche 4** : Utilisez la pile de cartes Empire B.

*(Ne tenez pas compte du paragraphe qui suit lors de la première Manche)* Défaussez les cartes Empire restées sur le plateau et placez-les en pile à côté du plateau. Piochez de nouvelles cartes de la pile Empire et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau (le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs : à 2 joueurs – 4 cartes, à 3 joueurs – 5 cartes, à 4 joueurs – 6 cartes). Lorsque la pile de cartes Empire est vide, mélangez les cartes Empire de la défausse afin de constituer une nouvelle pile.



*(Ne tenez pas compte du paragraphe qui suit lors de la première Manche)* Ne défaussez pas les cartes Militaire restées sur le plateau. Piochez de nouvelles cartes de la pile Militaire et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau jusqu'à ce que le nombre total de cartes Militaire présentes sur le plateau soit égal au nombre de joueurs.

## 2. Actions des joueurs

Dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur (celui ayant la tuile Premier Joueur), les joueurs vont, chacun à leur tour, effectuer une Action. Quand tous les joueurs ont passé, la Manche se termine. Les Actions possibles sont :

- Placer un Citoyen
- Attaquer un Titan
- Passer

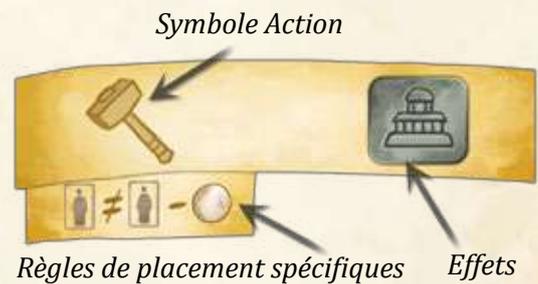
### a. Placer un Citoyen

Les joueurs peuvent placer l'un de leurs Citoyens sur une case Action du plateau de jeu. Les joueurs placent leur Citoyen tel qu'indiqué sur l'exemple à droite, juste au-dessus du parchemin, en ligne, de façon à ce qu'aucun symbole ne soit recouvert. Lorsqu'un joueur place un Citoyen sur une Action, il effectue l'Action immédiatement. Un joueur ne peut placer un Citoyen sur une Action que si cette case Action n'est occupée par aucun autre Citoyen ou si la valeur de son Citoyen est supérieure à celle des autres Citoyens déjà présents sur l'Action (y compris ceux qu'il a lui-même précédemment placés sur cette Action).

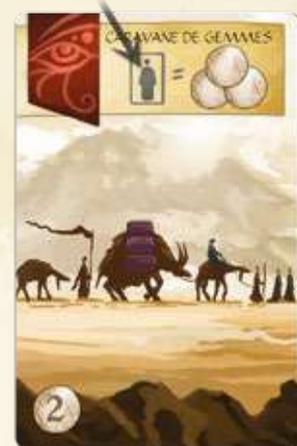
**Note :** Certaines Actions ont des règles de placement spécifiques, elles sont décrites en détail dans la section « Actions des Citoyens » à la page 10 de ce livret de règles.

Les joueurs peuvent également placer un Citoyen sur les cartes Empire qu'ils possèdent et qui octroient des Actions. Contrairement aux Actions du plateau, les Actions des cartes Empire ne peuvent être effectuées qu'une fois par Tour de Jeu et uniquement par le joueur qui possède la carte, à moins qu'il en soit précisé autrement.

Les Actions des Citoyens sont décrites en détail dans la section « Actions des Citoyens » à la page 10 de ce livret de règles.



Action carte Empire



## b. Attaquer un Titan

Les joueurs peuvent choisir d'attaquer une carte Titan. Ils peuvent attaquer la carte située sur le dessus de la pile 1, 2 ou 3 étoiles, au choix. Pour effectuer une Attaque, **le joueur doit payer le coût d'au moins une carte Militaire en sa possession**. Pour pouvoir être utilisée, la carte Militaire ne doit pas avoir été utilisée durant la Manche en cours (aucune Pièce ne doit être présente sur le nom de la carte). **Le coût d'utilisation d'une carte Militaire est égal au nombre de Pièces déjà présentes sur la carte + 1**.

Par exemple, s'il y avait 3 Pièces sur la carte, son coût d'utilisation serait de 4 Pièces.

Le joueur place ses Pièces à l'endroit où figure le nom de la carte. Les Pièces sont placées sur le nom de la carte afin de rappeler au joueur que la carte a déjà été utilisée et ne peut plus être utilisée durant cette Manche. Payer le coût d'une carte Militaire permet au joueur d'avoir temporairement accès à la valeur d'Attaque et aux autres effets de la carte y compris les **bonus Héritage** des cartes Militaire démobilisées (les bonus Héritage sont expliqués en détail dans la section « Recrutement » à la page 11 de ces règles).

Lorsqu'un joueur paie le coût d'une carte Militaire, il **n'a accès aux différentes caractéristiques de la carte que le temps d'une Attaque** et non pour toute la durée de la Manche. Les joueurs peuvent payer plusieurs cartes Militaires lors de la même Attaque.

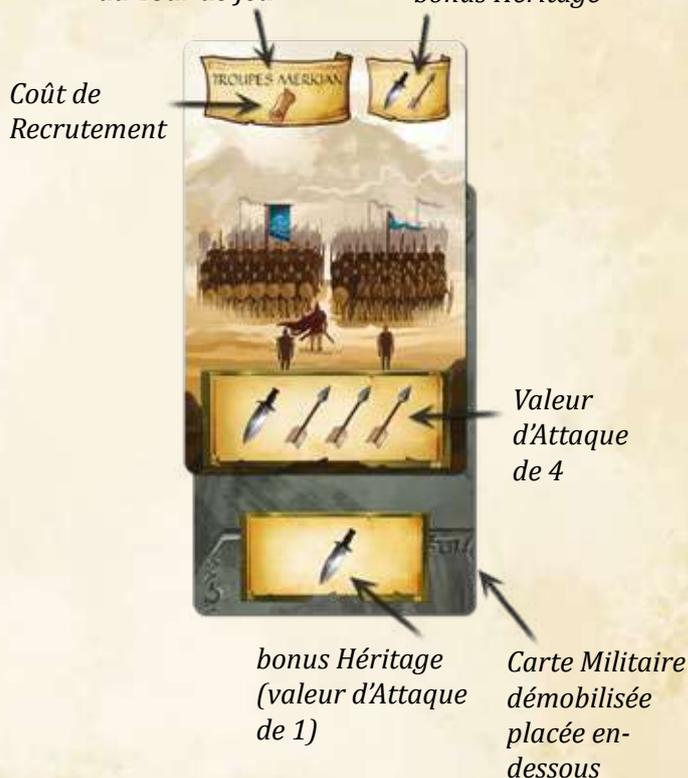
Pour vaincre un Titan, **la valeur d'Attaque du joueur doit être supérieure ou égale à la valeur de Défense** du Titan indiquée sur sa carte. La valeur d'une Attaque est calculée en cumulant les valeurs indiquées sur toutes les cartes Militaires utilisées durant cette Attaque ainsi que les éventuelles valeurs d'Attaque présentes sur les cartes Empire et Province du joueur.

Il y a deux types de valeur d'Attaque : les Épées et les Flèches. Si seules des Épées sont présentes sur la carte Titan, le joueur ne comptera que les symboles Épée de ses propres cartes. Si des Flèches et des Épées sont présentes sur la carte Titan, le joueur cumulera les symboles Flèche et Épée de ses cartes.

Lorsqu'un joueur parvient à vaincre le Titan, il prend la carte et la place sur le côté droit de son plateau individuel à l'emplacement prévu pour les Titans. Il retourne ensuite face visible la prochaine carte de la pile Titan.

Placez la Pièce ici lorsque vous utilisez la carte puis décalez-la sur l'illustration à la fin du Tour de Jeu

Aperçu du bonus Héritage



### Carte Titan



**Le joueur doit enfin lancer les Dés de Dégâts** afin de déterminer les dégâts causés par le Titan à sa Cité-État durant l'Attaque. Le joueur lance autant de dés qu'il y a de Bannières Tribales sur la carte Titan. Les effets en sont décrits ci-dessous :

**Titan :** À chaque symbole Titan, une carte Empire est endommagée. Le joueur choisit la carte Empire parmi celles qui sont en sa possession et la retourne face cachée. Les effets de cette carte ne sont plus actifs jusqu'à ce qu'elle ait été réparée. Si le joueur ne possède aucune carte Empire, rien ne se produit.

**Pièce :** Le joueur perd une Pièce pour chaque symbole Pièce obtenu sur un dé. Si le joueur ne possède pas de Pièces, rien ne se produit.

**Blanc :** Aucun effet.

### À son tour, un joueur ne peut attaquer qu'un seul Titan.

Les joueurs peuvent attaquer plusieurs Titans durant la Manche à condition d'avoir au moins une carte Militaire inutilisée (aucune Pièce présente sur le nom de la carte). Les joueurs ne peuvent pas attaquer s'ils ne paient pas au minimum une carte Militaire.

Les cartes Titans octroient des Bannières Tribales, différents types d'effets et peuvent accorder un bonus de Capacité. Lorsqu'une Cité-État détruit un Titan, de nouvelles Tribus rejoignent sa Capitale et de nouveaux territoires s'ouvrent au développement.

## c. Passer

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas attaquer un Titan ou placer un Citoyen, il doit Passer. Lorsqu'un joueur a Passé, il ne peut plus effectuer d'Action durant le reste de la Manche. **Une Manche s'achève lorsque tous les joueurs ont Passé.**

### Dégâts des Titans :

Lorsqu'un joueur lance les Dés de Dégâts, il endommage une carte Empire pour chaque symbole Titan obtenu sur un dé.

Si une carte Empire octroyant de la Nourriture est endommagée, le joueur ne place pas de Citoyen sur la case Famine immédiatement. Les effets de la Famine ne sont appliqués qu'à la fin du Tour de Jeu.

Si une carte Empire octroyant un emplacement Armée supplémentaire est endommagée, le joueur doit alors défausser les cartes Militaire qui excèdent son nombre



Carte Empire endommagée

maximum d'Armées autorisé (indiqué par le nombre de symboles « casque » présents sur son plateau individuel et/ou ses autres cartes Empire). Il peut défausser des cartes Militaires retirées du service.

### Exemple de combat contre un Titan :

Tim décide d'attaquer le Titan « Créature de Pierre ». La valeur de Défense de ce Titan est de 8 et Tim peut utiliser les symboles Flèches et Épées pour le combattre. Tim décide d'utiliser sa carte « Troupes Merkian » qui lui donne 3 Flèches et 1 Épée et il possède également 1 Épée octroyée par le bonus Héritage d'une carte Militaire démobilisée. Il y a à ce moment-là 1 Pièce sur l'illustration de la carte « Troupes Merkian » car Tim l'a déjà utilisée lors du précédent Tour de Jeu, ce qui signifie qu'il doit payer 2 Pièces pour l'utiliser à nouveau. Il place les 2 nouvelles Pièces sur le nom de la carte (il y a maintenant un total de 3 Pièces sur cette carte). Tim obtient donc une valeur d'Attaque de 5, qu'il va pouvoir utiliser pour combattre le Titan. Tim possède également différentes cartes Empire qui lui offrent un total de 3 Épées supplémentaires (il n'est pas nécessaire de payer pour utiliser ces symboles lorsqu'ils figurent sur des cartes Empire). Au total, la valeur d'Attaque de Tim est donc de 8, il détruit le Titan. Tim récupère la carte Titan et la place à l'emplacement prévu de son plateau individuel. Il lance ensuite 2 Dés de Dégâts (1 pour chaque Bannière Tribale visible sur la carte Titan). Le résultat de son jet de dés montre une face vierge et une Pièce, il doit donc perdre une Pièce. Pour terminer, Tim retourne face visible la carte Titan suivante de la pile.

### 3. Fin d'une Manche

Lorsque tous les joueurs ont Passé, chacun d'eux récupère des jetons Pièces et Savoir pour chaque symbole Pièce et Savoir qu'il possède et auquel est accolé une flèche verte. **Important** : à la fin de la 6<sup>ème</sup> Manche, la partie s'arrête et les joueurs ne récupèrent pas de jetons Pièces ou Savoir.

Les joueurs déplacent ensuite toutes les Pièces situées sur le nom de leurs cartes Militaire et les placent sur l'illustration de ces cartes (ce qui leur permettra d'utiliser à nouveau ces cartes lors de la prochaine Manche). Les joueurs reprennent également les Citoyens qu'ils ont utilisés (sur le plateau ou sur les cartes Empire) et les placent sur leur plateau individuel.

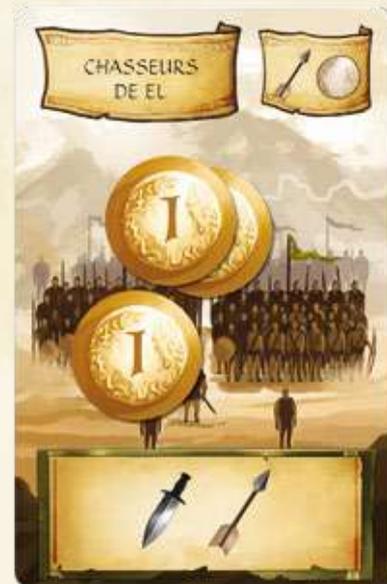
Le joueur qui détient la tuile Premier Joueur la retourne de façon à ce que la face sur laquelle figure le symbole « main » soit face cachée.



Pour terminer, les joueurs vérifient qu'ils ont accès à suffisamment de Nourriture pour nourrir tous leurs Citoyens. Si un joueur ne possède pas autant de symboles Nourriture que de Citoyens, il doit alors placer tous les Citoyens qu'il n'a pas pu nourrir sur la case Famine de son plateau individuel. **Les Citoyens placés sur la case Famine** ne pourront pas être utilisés pendant toute la durée de la prochaine Manche. Au début de la partie, les joueurs ont accès à 1 symbole Nourriture grâce à leur Capitale et 1 autre sur chacune des deux cartes Empire de départ – ce qui suffit à nourrir les 3 Citoyens avec lesquels ils démarrent le jeu.



La prochaine Manche peut commencer, en reprenant à la phase 1. Lorsque 6 Manches se sont ainsi écoulées, la partie se termine.



## FIN DU JEU

La partie prend fin après 6 Manches. Les joueurs peuvent alors compter leurs Points de Victoire.

Tous les joueurs ayant des Citoyens sur la case Famine de leur plateau individuel perdent 2 PV pour chacun d'eux.

Toutes les cartes Empire endommagées sont considérées comme réparées (retournées face visible) afin de procéder au décompte final.

Les joueurs marquent des PV pour chaque tribu dont ils possèdent des Bannières, jusqu'à un maximum de 6 Bannières par Tribu : au-delà de 6 Bannières de la même Tribu, les joueurs ne marqueront pas plus de PV supplémentaires.

Nombre de Bannières	Points de Victoire
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8
6+	11

Les joueurs marquent ensuite les PV accordés par les cartes Empire en leur possession, tel qu'indiqué dans le texte de chacune des cartes.

**Exemple :** Chris possède la carte Empire « Citadelle » qui lui permet d'obtenir des PV supplémentaires pour les Bannières rouges. En comptant la « Citadelle », il possède 5 Bannières Tribales rouges, cela signifie que cette carte lui octroie 3 PV supplémentaires.

Le joueur ayant le plus grand nombre de Points de Victoire est donc à la tête de la Cité-État la plus puissante et remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Pièces est déclaré vainqueur.

Si une égalité persiste, le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes Empire, Province et Titan cumulées est déclaré vainqueur.

S'il y a malgré tout encore une égalité, le joueur qui possède le plus grand nombre de jetons Savoir est déclaré vainqueur.

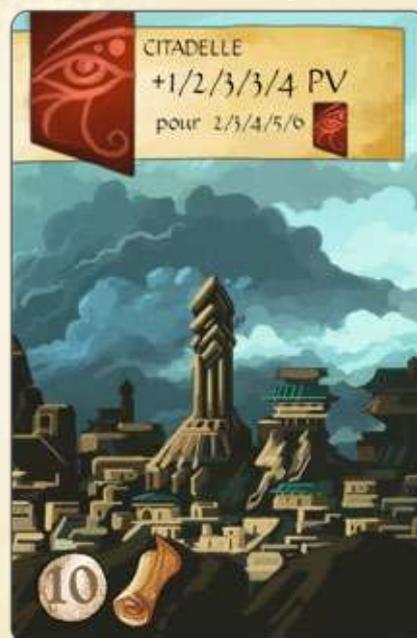
Sinon, les joueurs sont déclarés vainqueurs ex-æquo.



2 Bannières de la même Tribu



Cette carte Empire octroie des Points de Victoire supplémentaires pour les Bannières rouges



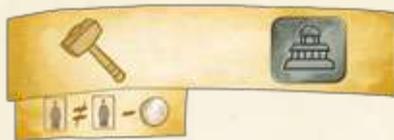
## ACTIONS DES CITOYENS

Les joueurs peuvent utiliser leurs Citoyens afin d'effectuer les Actions suivantes.

**a. ACTIONS DU PLATEAU.** Les joueurs peuvent placer leurs Citoyens sur les cases Action du plateau. Un joueur ne peut placer un Citoyen sur une Action que si cette case Action n'est occupée par aucun autre Citoyen ou si la valeur de son Citoyen est supérieure à celle des autres Citoyens déjà présents sur la case Action. Toutes les Actions décrites ci-dessous ont un effet immédiat, certaines d'entre elles suivent des règles spécifiques.



**Labeur :** Le joueur prend 2 Pièces dans la réserve.



**Construction :** Le joueur peut acheter l'une des cartes Empire présentes sur le plateau ou construire (en payant le coût indiqué) une des cartes Empire qu'il a placées dans sa réserve individuelle.

**Règle spécifique :** Un joueur peut placer un Citoyen sur cette Action même si la valeur de ce Citoyen est inférieure ou égale à celles des Citoyens déjà placés sur cette Action (par lui-même ou par les autres joueurs). Si la valeur du citoyen posée est différente des ouvriers déjà posés, il doit payer une Pièce.



Si la valeur est égale à au moins un citoyen déjà posé, le joueur n'a rien à payer. De même s'il n'y a aucun Citoyen sur l'Action avant que le joueur ne s'y place, il n'a pas besoin de payer. Le joueur doit également disposer d'une Capacité suffisante pour pouvoir poser la carte Empire.



La Capacité est octroyée par les cartes Province et les cartes Titan (présentes sur le plateau individuel du joueur). Chaque carte Empire occupe 1 en Capacité, si la Capacité totale du joueur n'est pas suffisante pour placer une nouvelle carte Empire, il ne peut pas l'acquérir.

### Carte Empire



**Les joueurs ne peuvent pas posséder plusieurs exemplaires de la même carte Empire.**

Le joueur paie le coût de la carte Empire en Pièces et/ou en Savoir à la réserve et la place sur la droite de son plateau individuel à l'emplacement prévu. Les différents bonus octroyés par les cartes Empire sont détaillés dans la section « Effets des Cartes » à la page 13 de ce livret de règles.

**Important :** Les cartes Empire du plateau ne sont renouvelées qu'au début de la Manche suivante.



**Enrôlement :** Le joueur gagne 1 en valeur d'Attaque pour chaque Citoyen placé sur cette Action. Cette valeur d'Attaque est acquise pour toute la durée de la Manche et peut être utilisée pour attaquer plusieurs Titans.



**Expansion :** Le joueur prend la première carte de la pile Province, ce qui lui permet d'augmenter sa Capacité et peut lui octroyer d'autres bonus. Pour cela, le joueur doit payer 1 en Savoir ou 3 Pièces à la réserve. Le joueur retourne ensuite la carte Province suivante face visible.

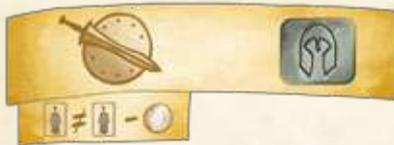


**Découverte :** Le joueur paie 3 Pièces à la réserve et prend 1 Savoir.



**Reconstruction :** Le joueur peut réparer jusqu'à 2 cartes Empire endommagées. Il les retourne alors face visible. Le joueur prend également la tuile Premier Joueur et la retourne de façon à ce que la face sur laquelle figure le symbole « main » soit visible. Cette tuile ne peut alors plus être prise par un autre joueur pendant le reste de la Manche. Le joueur prend également 1 Pièce dans la réserve.

**Règle spécifique :** Les joueurs ignorent la valeur des autres Citoyens présents sur cette Action lorsqu'ils souhaitent y placer leur Citoyen.



**Recrutement :** Le joueur peut acheter une des cartes Militaire présentes sur le plateau. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent posséder que 2 Armées au maximum (indiqué par le nombre de symboles « casque » présents sur la Capitale de chaque joueur). Cette limite du nombre d'Armées peut être augmentée grâce à certaines cartes Provinces et Empire.

**Règle spécifique :** Un joueur peut placer un Citoyen sur cette Action même si la valeur de ce Citoyen est inférieure ou égale à celles des Citoyens déjà placés sur cette Action (par lui-même ou par les autres joueurs). Si la valeur du citoyen posée est différente des ouvriers déjà posés, il doit payer une Pièce. La plupart des cartes Militaire sont gratuites, mais



*Règle spécifique*



*Sur le plateau individuel du joueur, la Capitale octroie un nombre maximum de 2 Armées*

certaines ont un coût, indiqué juste en-dessous du nom de la carte. Une fois que le joueur a choisi une

carte et en a, le cas échéant, payé le coût, il doit la placer dans une de ses Armées. Si le joueur a déjà le nombre maximum d'Armées autorisé (indiqué par le nombre total de symboles « casque » qu'il possède sur son plateau individuel et sur ses cartes), il doit **démobiliser** l'une de ses cartes Militaires actives avant de placer la carte Militaire nouvellement acquise au sein de cette Armée.

**Important :** Un joueur ne peut démobiliser une carte Militaire que si elle n'a pas été utilisée pour une Attaque durant le Tour de Jeu en cours (il n'y a aucune Pièce sur le nom de la carte).

Le joueur retire alors toutes les Pièces situées sur l'illustration de la carte et les remet dans la réserve, il retourne ensuite cette carte de façon à ce que seul son bonus Héritage (indiqué au dos) soit visible. Les bonus Héritage représentent les techniques que vos anciens soldats ont appris à maîtriser et qu'ils ont ensuite enseignées aux nouveaux soldats. Si l'Armée bénéficie déjà d'autres bonus Héritage, ils se cumulent et doivent tous être visibles. Le joueur place ensuite sa nouvelle carte Militaire face visible par-dessus les autres cartes composant son Armée de façon à ce que l'on distingue tous les bonus Héritages.

Les bonus Héritage sont également indiqués dans le coin supérieur droit des cartes Militaire mais n'ont aucun effet tant que la carte est active.

**Important :** Les cartes Militaire ne sont renouvelées sur le plateau qu'au début du Tour de Jeu suivant.



*nouvelle carte Militaire*



*cartes Militaire démobilisées*

*une Armée*



**Exploration** : Le joueur peut piocher les 5 premières cartes de la pile Empire et en placer une dans sa réserve individuelle (les autres cartes sont placées dans la défausse) OU il peut choisir une carte Empire parmi celles présentes sur le plateau et la placer dans sa réserve.

Lorsqu'un joueur place une carte Empire dans sa réserve individuelle, il la place face cachée sous l'emplacement indiqué de son plateau individuel. Les cartes Empire de la réserve du joueur n'octroient aucun bonus mais elles peuvent être achetées plus tard lorsque le joueur utilisera l'Action Construction (la réserve n'a pas de limite de cartes).



**Repeuplement** : Le joueur obtient un Citoyen supplémentaire en payant 3 Pièces à la réserve. Parmi les jetons de sa couleur restants, il prend celui ayant la plus petite valeur. Par exemple, si le joueur possède des Citoyens de valeur 1, 2 et 3, il prend son jeton Citoyen de valeur 4 lorsqu'il choisit cette Action.

Les nouveaux Citoyens sont placés face cachée sur la case « Famine » du plateau individuel et ne pourront être utilisés qu'à partir du Tour de Jeu suivant (à condition que le joueur ait pu tous les nourrir).

## b. ACTIONS DES CARTES EMPIRE.

Les joueurs peuvent placer un de leurs Citoyens sur une carte Empire afin d'en effectuer l'Action. Ils ne peuvent placer qu'un seul Citoyen par carte Empire.

Les joueurs ne peuvent placer leurs Citoyens que sur leurs propres cartes Empire.

Les Actions de certaines cartes Empires sont détaillées dans la section « Précisions Sur Certaines Cartes » en page 14 de ces règles.

### Action d'une carte Empire



## BONUS DES CARTES

### Cartes Empire/Titan/ Province



**Action d'une carte** – Le joueur peut placer un Citoyen sur la carte pour déclencher les effets indiqués à droite du signe « égal ».



**Nombre maximum d'Armées** – Le joueur peut posséder autant d'Armées qu'il possède de ces symboles.



**Attaque (Flèche)** – Le joueur gagne +1 à sa valeur d'Attaque, ce bonus reste actif pendant toute la durée de la Manche et peut servir à effectuer plusieurs Attaques.



**Attaque (Épée)** – Le joueur gagne +1 à sa valeur d'Attaque, ce bonus reste actif pendant toute la durée de la Manche et peut servir à effectuer plusieurs Attaques.



**Citoyen** – Le joueur gagne 1 jeton Citoyen lorsqu'il obtient cette carte (utilisable une seule fois), qu'il place comme indiqué dans l'action « Peuplement ».



**Revenu** – Le joueur gagne 1 Pièce à la fin de chaque Manche, lors de la phase « Fin de la Manche ».



**Nourriture** – Le joueur doit en posséder suffisamment pour nourrir tous ses Citoyens. Chaque Citoyen nécessite 1 Nourriture.



**Acquisition du Savoir** – Le joueur gagne 1 jeton Savoir à la fin de chaque Manche, lors de la phase « Fin de la Manche ».



**Réparations** – Le joueur répare l'une de ses cartes Empire.



**Bonus d'Exploration** – Lorsque le joueur effectue l'Action Exploration, il pioche autant de cartes Empire supplémentaires qu'indiqué dans le symbole « œil ».

### Cartes Militaires



**Butin** – Lorsque le joueur utilise cette Armée, il prend 1 Pièce dans la réserve (après avoir détruit le Titan et lancé les dés).



**Espionnage** – Lorsque le joueur utilise cette Armée, il prend 1 Savoir dans la réserve.



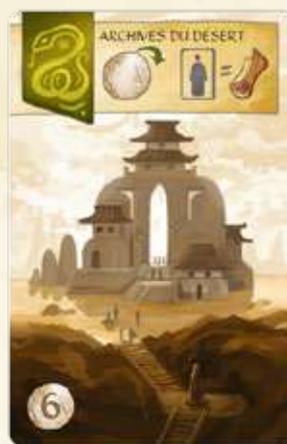
**Attaque (Flèche)** – Le joueur ajoute 1 à sa valeur d'Attaque lorsque cette Armée est utilisée.



**Attaque (Épée)** – Le joueur ajoute 1 à sa valeur d'Attaque lorsque cette Armée est utilisée.



**Réparations** – Le joueur répare une de ses cartes Empire endommagées juste avant de lancer le Dé de Dégâts.



*Beaucoup de cartes Empire donnent accès à de multiples bonus. Cette carte octroie à la fois un bonus et une Action : Lorsque le joueur place un Citoyen sur cette carte, il gagne 1 Savoir.*

## PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES

**Aqueduc** : Lorsque vous obtenez un nouveau Citoyen, gagnez 1 Pièce pour chaque symbole Nourriture présent sur votre plateau individuel ou sur vos cartes.

**Avant-Poste Isolé** : Lorsque le joueur situé à votre droite effectue l'Action Découverte, vous pouvez retirer 1 Pièce de l'une de vos cartes Militaire actives (que la Pièce soit placée sur le nom ou sur l'illustration de la carte). Une carte Militaire peut donc potentiellement être utilisée 2 fois durant la même Manche grâce à cet effet.

**Cachette Forestière** : Lorsque vous placez un Citoyen sur cette carte, piochez les 4 premières cartes d'une des piles Titan et remettez-les dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez ensuite attaquer la première carte de cette pile.

**Cité Marchande** : Lorsque vous placez un Citoyen sur cette carte, vous pouvez utiliser l'Action d'une carte Empire d'un autre joueur qu'il ait ou non lui-même placé un Citoyen sur cette carte.

**Dramaturges Zori** : Si vous êtes le premier à Passer, vous pouvez prendre une carte Empire (parmi celles présentes face visible sur le plateau) et la placer dans votre réserve individuelle OU piocher la première carte de la pile Empire et la placer dans votre réserve individuelle.

**Fête de la Lune** : À la fin de la partie, gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque série de 5 Bannières Tribales différentes que vous possédez.

**Grue** : Lorsque vous effectuez l'Action Construction, vous pouvez défausser cette carte afin de construire une carte Empire sans en payer le coût (en Pièces ou en Savoir).

**Guilde des Scribes** : Lorsque le joueur situé à votre gauche effectue l'Action Découverte, vous pouvez acheter 1 Savoir en payant 1 Pièce.

**Maison Municipale** : Lorsque vous placez un Citoyen sur cette carte, gagnez 1 Savoir et prenez la tuile Premier Joueur (si elle n'est pas déjà placée du côté sur lequel figure le symbole « main »).

**Moines Archivistes de Bol** : Gagnez 1 Pièce à la fin de chaque Manche. Lorsque vous effectuez l'Action Exploration, piochez 2 cartes supplémentaires.

**Navire Cryptan** : Lorsque vous placez un Citoyen sur cette carte, effectuez l'Action Exploration et gagnez 2 Pièces.

**Pont** : Lorsque vous placez un Citoyen sur cette carte, vous pouvez utiliser l'Action d'une carte Empire appartenant à autre joueur qu'il ait ou non lui-même placé un Citoyen sur cette carte.

## VARIANTE DE L'ACTION « EXPANSION »

Si les joueurs désirent avoir plus de choix lorsqu'ils effectuent l'Action Expansion, utilisez la règle suivante :

**Expansion +** : Lorsqu'un joueur effectue l'Action Expansion, il peut piocher les 3 premières cartes de la pile Province (en comptant la première carte de la pile placée face visible) et choisir entre ces 3 cartes. Une fois que le joueur a fait son choix, il place les cartes Province restantes face cachée sous la pile de cartes Province et retourne la première carte de la pile face visible.

# MATÉRIEL



1 Tuile Premier Joueur



68 Jetons Pièce



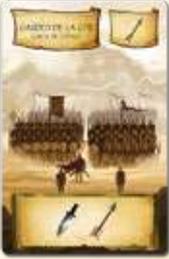
16 Jetons Savoir



2 Tuiles Cache Action



Plateau de Jeu



8 Cartes Militaire de Départ



10 Cartes Province



45 Cartes Empire A



47 Cartes Empire B



25 Cartes Militaire



20 Cartes Titan



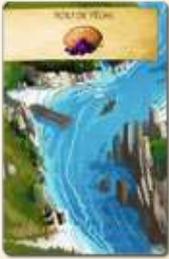
4 Plateaux de Jeu Individuels



20 Jetons Citoyen



3 Dés de Dégâts



8 Cartes Empire de Départ

## INDEX

Actions	5
Actions des cartes Empire	10
Actions des Citoyens	12
Attaquer un Titan	6
Bannières Tribales	9
Bonus Héritage	11
Cartes Empire	10
Cartes Militaire	6
Cartes Titan	6
Démobiliser	11
Dés de Dégâts	7
Enrôlement	10
Exploration	12
Famine	8
Fin du Jeu	9
Fin d'une Manche	8
Jetons Citoyen	5, 10-12
Matériel	15
Mise en place	2-3
Nombre maximum d'Armées	11
Passer	7
Pièces	8
Points de Victoire	9
Précisions sur certaines cartes	14
Provinces	10
Reconstruction	11
Repeuplement	12
Réserve	12
Savoir	8, 10-11
Tour de Jeu	16
Valeur d'Attaque	6

## PHASES DU TOUR DE JEU

### 1. Préparation

Avancez le jeton sur la piste Tour de Jeu.  
Défaussez les cartes Empire restantes.  
Placez de nouvelles cartes Empire.  
Placez de nouvelles cartes Militaire.

### 2. Actions des Joueurs

Effectuez une Action chacun à votre tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient Passé.

- Placez un Citoyen.
- Attaquez un Titan.
- Passez.

### 3. Fin du Tour

Récupérez les Pièces et le Savoir.  
Déplacez les Pièces sur les cartes Militaire.  
Récupérez les Citoyens.  
Nourrissez les Citoyens ou placez-les sur la case Famine.

## Crédits

**Auteur :** Ryan Laukat

**Illustrateur :** Ryan Laukat

**Développement :** Malorie Laukat

**Testeurs :** Malorie Laukat, Andrew Brooks, Brandon Laukat, Jonathan Gano, Bryan Doughty, Alex Davis, Jakob Nelson, Tevis Laukat, Ben & Amy Garbe, Brian Bezeredi, Peter Schott, Drew Sonnenberg, Jill Sonnenberg, Aaron Kristopeit, Kenny Rodrigue, Emily Lai, Erik Isch, Jennifer Isch, Jessica Wright et SB.

**Traduction :** Judith Brustlein

**Édition française, adaptation et relecture :** IELLO

Merci à tous ceux qui ont participé au développement et aux souscripteurs de Kickstarter qui ont permis à ce jeu d'exister.  
Merci à Gabriel Gendron et Dustin Schwartz.

SUIVEZ-NOUS SUR



© 2014 Red Raven Games  
© 2014 IELLO pour la version française  
IELLO, 9 AV. des Érables, lot 341, 54180  
Heillecourt.

[www.iello.info](http://www.iello.info)

