



# GENTES

Game Design : **Stefan Risthaus** (SPIELWORXX)  
Aide de jeu : frederic.meurrens@gmail.com / 20170825v1

## PHASES DE JEU

Dans l'ordre du jour chaque joueur réalise une action tant que sa piste de temps lui permet :

Paye l'action ⇒ Place la tuile action et les tuiles sablier sur sa piste de temps ⇒ Réalise l'action

### PERCEPTEUR



Gagner 4 pièces pour OU 8 pièces pour

⚠ On ne prend pas de tuile action

### 1<sup>er</sup> JOUEUR



Gagner 2 pièces et prendre la tuile action

⚠ On ne prend pas de

### HEYDAY



### PHILOSOPHE



Former 1 ou 2 personnes selon le coût de la tuile action.

On décale ensuite les tuiles sur l'extrémité droite en commençant par la tuile la plus chère.  
La population est limitée à 18 (les cubes ne peuvent jamais être sur la même case)

### NAVIGATEUR



Construire une cité ou une ville natale (hometown) sur un emplacement vide.

On gagne les récompenses de la région (couleur) concernée.

### SCRIBE



Prendre 1 à 3 cartes civilisation selon le coût de la tuile action.

II/III : le joueur peut aussi choisir les cartes dans la défausse (1 ou 2)

### CHRONIQUEUR



Poser 1 carte civilisation en vérifiant les pré-requis.

### DECLINE



- Déterminer le nouveau 1<sup>er</sup> joueur
- Nettoyer la piste de temps (les doubles sabliers sont transformés en simple)
- Tours 2 & 4 : Enlever un cube de la piste de temps ET changer les cartes civilisation
- Chaque joueur peut activer 1 cité / région (récupérer la récompense associée)
- Activer les cartes civilisation avec le symbole
- Vérifier la taille des mains des joueurs (1 / cartes au dessus de 3)

## ACTIONS SUPPLEMENTAIRES (réalisable à tout moment même au décompte final)

Prendre une tuile Bonus (6 villes / 18 personnes / 8 cartes)



Renvoyer 1 cube pour obtenir 1 personne temporaire pour le tour (pré-requis de carte)



Renvoyer 1 cube pour échanger 2 fois 2 personnes

Renvoyer 3 cubes pour former 1 personne au choix

## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend

11 cubes



20 pièces



1 tuile sablier placée sur une case disponible de sa piste de temps



On place 3 cartes I par joueur. (ordre inverse du tour) Chaque joueur choisit 1 carte. On réalise 2 tours. Chaque joueur augmente sa population de 4 selon son choix.



On enlève les tuiles



On enlève les tuiles



On conserve toutes les tuiles

## POUVOIRS DES VILLES NATALES (HOMETOWNS)



Action Scribe qui coûte 6 pièces et 1 sablier

⚠ On ne prend pas de tuile action



A utiliser lorsqu'on réalise une action Scribe : on paye le coût exact



A utiliser lorsqu'on réalise une action Philosophe : on forme 1 personne de plus



A utiliser lorsqu'on réalise une action Philosophe : on paye le coût exact



Action Philosophe qui coûte 4 pièces et 1 sablier

⚠ On ne prend pas de tuile action



A utiliser lorsqu'on réalise l'action Percepteur, on double le gain.

## SYMBOLES DES CARTES CIVILISATION



Construire une cité ou ville natale sans obtenir les récompenses



Doubler les gains de l'action Percepteur



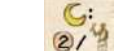
Gagner ou Perdre 1 personne du type précisé



Pré-requis : avoir une cité du type précisé



Action Scribe à réaliser 1 fois/tour  
⚠ sans tuile action



Se déclenche à la phase Decline



Une personne « virtuelle » ne compte que pour les pré-requis



Retirer un cube sur la piste de temps



Gagner des PV immédiat

## DECOMTE FINAL APRES 6 ROUNDS

- Gagner la moitié des points (arr. sup.) des cartes civilisation en main avec pré-requis OK
- Perdre la moitié des points (arr. sup.) des cartes civilisation en main avec pré-requis KO
- Gagner 1 PV / 10 pièces
- Gagner 1 PV / 2 cubes restant sur l'oracle et le temple
- Perdre la pénalité pour les sabliers restant sur la ligne de temps

Nombre de tuiles

1

2

3

4+

PV négatifs

- 2 PV

- 4 PV

- 8 PV

- 16 PV