



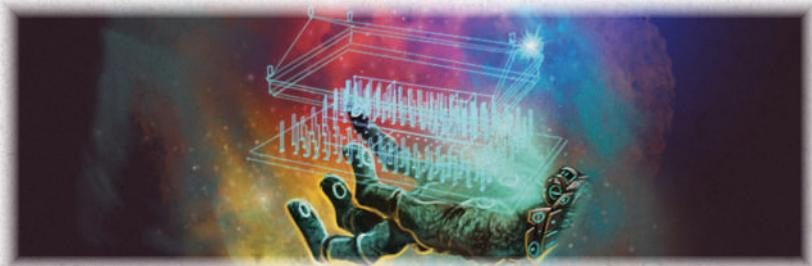
ORIGINS

ANCIENT WONDERS

LIVRET DE RÈGLES



Ils sont venus sur cette planète et ils vous ont choisi. Leur sagesse et leurs ressources vous ont élevés et vous ont permis de prospérer. Après avoir maîtrisé leur culture, leur science et leur art de la guerre, vous êtes désormais prêts à relever un nouveau défi. Sous l'œil attentif des bâtisseurs, vos capacités seront évaluées et vos efforts récompensés. Une fois de plus, vous mènerez votre cité à la victoire, et peut-être construirez-vous une merveille : un témoignage durable de votre grandeur et de ces bienfaiteurs qui vous observent depuis les cieux.



Origins: Ancient Wonders est une extension composée de deux modules distincts qui peuvent être ajoutés à vos parties, ensemble ou séparément.

Le module **Merveilles Antiques** permet aux joueurs de construire un nouveau type de bâtiments dans leur cité, apportant ainsi plus de variété à vos parties.

Le module **Défis des Bâtisseurs** offre un ensemble d'objectifs que les joueurs s'efforcent d'atteindre pour gagner des points supplémentaires à la fin de chaque manche. Ce module détermine également la durée de la partie, en se substituant à toutes les autres conditions de déclenchement de fin de partie.



MATÉRIEL DE L'EXTENSION



8 tuiles Merveille Antique



24 tuiles Défi des Bâtisseurs



24 jetons Ressources

(24 x 1 Or)





MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT

Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton.

Mélangez les jetons Or supplémentaires de cette extension à ceux du jeu de base. Bien qu'ils aient un fond différent, ils sont, à toutes fins utiles, identiques à ceux du jeu de base. Ce fond différent permet simplement de les distinguer facilement de ceux du jeu base, sans impact sur le déroulement du jeu.

Effectuez la mise en place du jeu de base, étape par étape, et interrompez-vous juste avant que les joueurs ne choisissent leurs dés de départ (étape 21 de la mise en place). Choisissez alors les modules d'extension que vous souhaitez inclure dans votre partie. Vous pouvez choisir l'un des modules ou les deux. Une fois les modules choisis ajoutés, poursuivez avec les étapes de base jusqu'à la fin de la mise en place.

La mise en place et le déroulement de chaque module sont détaillés dans les chapitres respectifs de ce livret.



MODULE 1 : MERVEILLES ANTIQUES

MISE EN PLACE

Mélangez les 8 tuiles Merveille. Assignez-en aléatoirement 1 à chaque Lieu de Rencontre en les plaçant au-dessus d'eux, à l'extérieur du plateau. Veillez à placer les tuiles Merveille face Verrouillée visible (voir page 6 pour plus d'informations sur les tuiles Merveille Verrouillées et Déverrouillées).



Rangez les 3 tuiles Merveille restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans la partie.





DÉROULEMENT

Les Merveilles Antiques sont des Bâtiments spéciaux que les joueurs peuvent construire dans leur Cité pendant la partie. Une fois construite, une tuile Merveille occupe l'emplacement de 2 Bâtiments ordinaires dans votre Cité et vous fait bénéficier de sa capacité spéciale.

REVENDIQUER UNE MERVEILLE ANTIQUE

Chaque tuile Merveille commence la partie face Verrouillée visible et est liée à un Lieu de Rencontre.



Chaque tuile Merveille dispose d'une face Verrouillée et d'une Déverrouillée. À l'exception du symbole Verrouillée, les deux faces sont identiques. Ainsi, la capacité de chaque Merveille Antique peut être examinée librement sans avoir à retourner la tuile.





Une tuile Merveille avec un symbole Verrouillée est considérée comme Verrouillée. Dès que la valeur du Lieu de Rencontre atteint 5 pour la première fois, retournez la tuile Merveille correspondante face sans symbole visible : la tuile Merveille est maintenant considérée comme Déverrouillée.

EXEMPLE:

La Grande Pyramide de Gizeh reste Verrouillée jusqu'à ce que la valeur de son Lieu de Rencontre atteigne 5 pour la première fois (1). Elle est alors retournée face Déverrouillée visible (2).

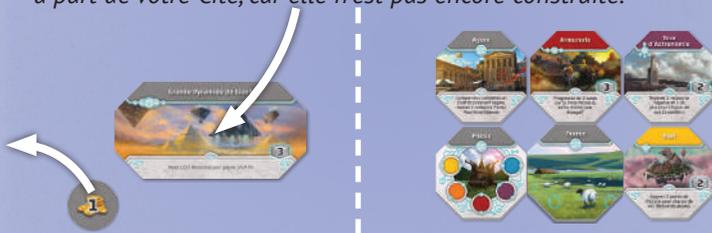




À tout moment, lors d'une visite sur un Lieu de Rencontre avec une tuile Merveille Déverrouillée, vous pouvez payer 1 Or pour revendiquer cette Merveille Antique et placer la tuile Merveille dans votre zone de jeu. Cette Merveille Antique n'est pas encore construite, placez-la donc près de votre Aide de Jeu, à côté de votre Cité.

EXEMPLE:

Lorsque vous visitez un Lieu de Rencontre avec la Merveille Antique Grande Pyramide de Gizeh récemment Déverrouillée, dépensez 1 Or pour revendiquer la tuile Merveille. Vous devez la placer clairement à part de votre Cité, car elle n'est pas encore construite.



Important ! Vous ne pouvez revendiquer qu'une seule Merveille Antique. Une fois que vous avez une tuile Merveille (qu'elle soit simplement revendiquée ou déjà construite), vous ne pouvez **plus jamais** en revendiquer ou en construire une autre de toute la partie.



CONSTRUIRE UNE MERVEILLE ANTIQUE

Une fois que vous avez revendiqué une tuile Merveille, vous pouvez la construire.

1. Effectuez une action d'un Lieu de Rencontre vous permettant de construire un Bâtiment.
2. **Au lieu de choisir une tuile Bâtiment** sur le Marché des Bâtiments, payez 3 Pierres (le coût est indiqué sur chaque tuile Merveille, comme sur les Bâtiments ordinaires).
3. Placez votre tuile Merveille dans votre Cité (voir ci-dessous).
4. Si vous le souhaitez, activez immédiatement sa capacité.
5. Si vous le souhaitez, activez la capacité de chaque Bâtiment adjacent à la tuile Merveille (à l'exception de tout Bâtiment qui n'est activé que lorsqu'un District est complété, comme l'Agora).

Pour ajouter une tuile Merveille dans votre Cité, placez-la de la même manière que n'importe quelle tuile Bâtiment. Une tuile Merveille occupe l'emplacement de 2 tuiles Bâtiment adjacentes. Vous **pouvez** faire pivoter la tuile Merveille de 90 degrés, mais vous **devez** respecter toutes les autres règles de placement des tuiles Bâtiment.





EXEMPLE:

Placements autorisés d'une tuile Merveille.





EXEMPLE:

Placements interdits d'une tuile Merveille.





COMPLÉTER UN DISTRICT

Lorsqu'il s'agit de Compléter un District, les tuiles Merveilles sont considérées comme n'ayant aucune couleur (tout comme les Fermes, le Palais et l'Agora). Ainsi, la capacité d'une Merveille Antique n'est jamais activée lorsqu'un Stratège est ajouté à un Siège de Pouvoir adjacent à celle-ci. Dans le but de faire correspondre les cartes District présentes, les tuiles Merveilles agissent également de la même manière que les tuiles Bâtiment sans couleur.



Attention, deux emplacements spécifiques de Siège de Pouvoir autour d'une tuile Merveille sont indisponibles. Vous ne pouvez pas y placer vos Stratèges ni compléter de Districts autour de ces emplacements.



ACTIVER UNE MERVEILLE ANTIQUE

Chaque fois que vous construisez un autre Bâtiment adjacent à votre Merveille Antique, vous pouvez à nouveau activer la capacité indiquée sur la tuile Merveille. **Un joueur ne peut cependant activer la capacité de sa Merveille Antique qu'une seule fois par tour.**

EXEMPLE:

Vous placez le Bâtiment Armurerie à côté de votre tuile Merveille Jardins Suspendus de Babylone (1). Vous activez la capacité de la Merveille Antique, vous permettant de placer une Ferme dans votre Cité (2). Comme la capacité d'une tuile Merveille ne peut être activée qu'une seule fois par tour, placer cette ferme adjacente à la Merveille Antique n'active pas à nouveau la capacité de cette dernière.





Remarque : Bien que la capacité d'une Merveille ne puisse être activée qu'une seule fois par tour, si vous utilisez un jeton Supériorité pour effectuer une action supplémentaire, cela est considéré comme un tour séparé.

Remarque : Une tuile Merveille **ne s'active pas** si une tuile Bâtiment à côté d'elle est construite par-dessus une autre tuile Bâtiment (par exemple lors de l'utilisation de la capacité de la carte Zodiaque Vierge).





MODULE 2 : DÉFIS DES BÂTISSEURS

MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Défi des Bâtisseurs et révélez-en un certain nombre :

- Si vous avez une expérience limitée du jeu de base (quelques parties), révélez 6 tuiles Défi des Bâtisseurs (partie allongée) ;
- Si vous avez une assez bonne expérience du jeu de base, révélez 5 tuiles Défi des Bâtisseurs (partie normale) ;
- Si vous avez une grande expérience du jeu de base et appréciez une partie plus courte, révélez 4 tuiles Défi des Bâtisseurs (partie courte).

Placez ces tuiles Défi des Bâtisseurs, face visible, en une rangée sous le bord inférieur du plateau. Rangez les tuiles Épreuve des Bâtisseurs restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.





EXEMPLE:

Pour une partie normale, révélez 5 tuiles Défi des Bâtisseurs et placez-les sous le bord inférieur du plateau.



FIN DE MANCHE

À la fin de chaque manche, lorsque tous les joueurs ont passé, résolvez une étape de fin de manche supplémentaire (immédiatement avant l'étape 1) : vérifiez les exigences et les avantages de la tuile Défi des Bâtisseurs la plus à gauche de la rangée et attribuez en conséquence des points de victoire à tous les joueurs. Rangez ensuite la tuile Défi des Bâtisseurs décomptée dans la boîte (ou retournez-la face cachée).



FIN DE PARTIE

La partie se termine une fois la dernière tuile Défi des Bâisseurs décomptée. Cette condition remplace toutes les autres conditions de fin de partie du jeu de base. Procédez au décompte final en suivant les règles de base.

MANQUER DE CITOYENS

Le fait de manquer de Citoyens d'une couleur n'étant plus un critère déclenchant la fin de la partie, il est possible que cela se produise avant celle-ci. Dans ce cas, il suffit de laisser vide la case Recrutement du Citoyen le plus cher.

EXEMPLE:

Après avoir épuisé la réserve de Citoyens mauves, la case la plus chère (la plus à droite) de la zone Recrutement Citoyen n'est plus remplie pour le reste de la partie.





MODE SOLO

Avec le module **Merveilles Antiques**, placez 2 tuiles Merveilles au-dessus du plateau (au lieu de 5), en les assignant aléatoirement aux Lieux de Rencontre. Votre choix sera limité à l'une de ces 2 tuiles Merveille. Ce module n'apporte aucun autre changement au mode entraînement solo.

Avec le module **Défis des Bâtisseurs**, utilisez toujours 5 tuiles Défi des Bâtisseurs. La condition de victoire change : vous l'emportez si, à la fin de la partie, vous obtenez plus de 230 points de victoire.

Pour une mise à jour d'Ufobot, rendez-vous sur :
www.pixiegames.fr





ANNEXES

Tuiles Merveille Antique

Nom	Capacité	Notes
Colosse de Rhodes	Progressez de 1 case sur la piste Militaire. Gagnez ensuite 2 PV ou 1 Pierre.	
Grande Pyramide de Gizeh	Payez 1/2/3 Ressources pour gagner 2/5/9 PV.	Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison de ressources (différentes ou identiques).
Jardins Suspendus de Babylone	Construisez gratuitement 1 Ferme dans votre Cité. Gagnez ensuite 1 Nourriture pour chaque Ferme dans votre Cité.	N'oubliez pas : placez la Ferme gratuite octroyée par cette tuile Merveille ne vous permet pas de placer immédiatement une autre Ferme gratuite.
Porte d'Ishtar	Ajoutez 1 à la valeur du dé d'un de vos Stratèges (utilisé ou non) ou d'un Siège de Pouvoir.	Vous n'êtes pas autorisé à utiliser cette capacité sur un Orateur ni sur un dé de valeur 6.



Tuiles Merveille Antique

Phare d'Alexandrie	Gagnez un dé Citoyen de la zone Recrutement Citoyen en payant son coût.	Équivaut à une action Recruter un Citoyen (règle du jeu de base, page 17). Suivez toutes les règles relatives à cette action.
Mausolée d'Halicarnasse	Gagnez 2 PV pour chaque Conseiller possédé.	
Statue de Zeus	Gagnez 1 Or.	
Temple d'Artémis à Éphèse	Gagnez 1 Sagesse pour chaque piste de Temple sur laquelle vous avez avancé d'au moins 1 marche.	Vous gagnez les points pour chaque piste de Temple où votre disque sur situe sur 1 PV ou plus.

Tuiles Défi des Bâtitisseurs

Nombre	Texte	Notes
A01	Gagnez 3 PV pour chaque couleur différente parmi les Bâtiments de votre Cité.	Les Bâtiments considérés sans couleur (Palais, Agora, Ferme), ainsi que les tuiles Merveille, ne comptent pas.
A08	Gagnez 3 PV pour chacun de vos Stratèges.	Inclut les Stratèges utilisés et non utilisés, mais pas les dés dans les Sièges de Pouvoir ni les Conseillers.



Tuiles Défi des Bâtisseurs

A09	Gagnez 2 PV pour chaque Bâtiment adjacent à votre Agora OU à votre Palais.	Lors du décompte, comptabilisez tous les Bâtiments adjacents à votre Agora OU tous les Bâtiments adjacents à votre Palais.
A15	Gagnez 3 PV pour chaque Ferme dans votre Cité.	Vous gagnez des PV uniquement pour les Fermes visibles, et non pour celles recouvertes.
A16	Gagnez 1 PV pour chaque Pierre indiquée dans les coûts imprimés de tous les Bâtiments et de la tuile Merveille dans votre Cité.	Égal au coût total en Pierre de tous les Bâtiments de votre Cité. Une Merveille revendiquée, mais non construite, n'est pas comptabilisée.
A17	Gagnez 4 PV pour chaque Bâtiment de votre Cité dont le coût est d'au moins 3 Pierres.	Inclut la tuile Merveille, si elle est construite dans votre Cité.





CRÉDITS

Auteur : Adam Kwapiński

Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

Mode Solo : Dávid Turczy

Illustrations : Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelter

Conception graphique et PAO : Zbigniew Umgelter

Livret de règles : Andrei Novac, Błażej Kubacki

Traduction française : MeepleRules.fr

Version française : PixieGames

Testeurs de l'extension :

Damian Adamczak, Dave Haenze, Dominik “Vykk” Pańczyk, Julia Gauza, Klaudyna Mikołajczyk, Łukasz Stadnik, Patryk “Treblo Kyrta” Olbert, Paweł “Wppxis” Gajda, Przemysław Kapica, Sebastian Borowczyk, Yuriy Ivanov.



Board&Dice

Directeur Général : Andrei Novac

Responsable des Opérations : Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Głowacz

Directeur des Ventes : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Responsable du Développement : Błażej Kubacki

Matériel manquant ou endommagé :

Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément manque ou soit endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement cet élément.

© 2021-2022 Board&Dice et PixieGames. Tous droits réservés.

Pour plus d'information sur Origins : Ancient Wonders, rendez-vous sur WWW.PIXIEGAMES.FR



