Oleksandr Nevskiy

Settlement

Règles du jeu

Pendant bien longtemps, ces terres furent connues pour leur richesse : d'abondantes forêts, de vertes prairies, et des lacs cristallins. Mais la rumeur se répand : il semble que des monstres y ont élu domicile…

Une ancienne prophétie prétend que celui qui parviendra à y établir la colonie la plus prospère pourra régner sur ces lieux. Réussirez-vous à vous installer, à développer votre village, explorer les environs, et laisser votre marque dans l'histoire ? Êtes-vous celui que la prophétie attend ?

C'est ici que commence votre aventure…

But du jeu

Dans Settlement, vous devez gérer vos villageois et vos ressources pour accumuler le plus de points de victoire en six manches.

Matériel

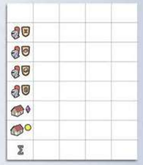
1 plateau de jeu

4 plateaux individuels

48 cartes Héros

14 tuiles Artefact

1 bloc de scores



36 Btuiles Bâtiment
(3 de chaque type)

24 villageois de base

24 villageois bonus

36 monstres
(9 dans chacune des 4 couleurs)

36 tuiles Fortification

36 tuiles Terrain
(12 pour chacune des 3 régions)

48 ressources de base

16x argile

16x pierre

16x bois

32 ressources rares

16x diamant

16x or

1 compte-tours

1 marqueur Premier joueur

Mise en place

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2 Placez le **compte-tours** sur l'emplacement de la manche n°1.

3 Préparez 3 piles de **tuiles Terrain** (une par niveau : I, II et III). Mélangez-les séparément et placez-les face cachée sur les cases correspondantes du plateau.

4 Mélangez les **tuiles Bâtiment** pour créer 3 piles de taille à peu près égale. Placez-les face cachée sur les cases correspondantes du plateau. Piochez 9 tuiles au hasard et posez-les face visible sur le **marché** au milieu.

5 Mélangez les **cartes Héros** pour créer une pioche face cachée à l'emplacement indiqué du plateau. Révélez les 4 premières cartes pour former une rangée face visible sous le plateau.

6 Mélangez les **tuiles Artefact.** Piochez autant de tuiles que de joueurs +3 et placez-les face visible au-dessus du plateau (par ex. à 2 joueurs, il y aura 5 artefacts). Rangez les tuiles Artefact non piochées.

7 Chaque joueur reçoit un **plateau individuel** et place ses **6 villageois de base** sur l'emplacement réservé de son plateau, ainsi que **3 ressources de base** (une de chaque type : bois, argile et pierre) dans sa **réserve**.

8 Toutes les ressources de base restantes, les diamants, l'or, les villageois bonus et les tuiles Fortification sont placées à proximité du plateau pour former la **réserve générale**.

9 Choisissez le premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le **marqueur Premier joueur**.

10 En commençant par le **dernier** joueur, puis dans le sens anti-horaire, chaque joueur choisit une **tuile Artefact** et la place sur l'emplacement réservé de son plateau individuel.

Comment jouer

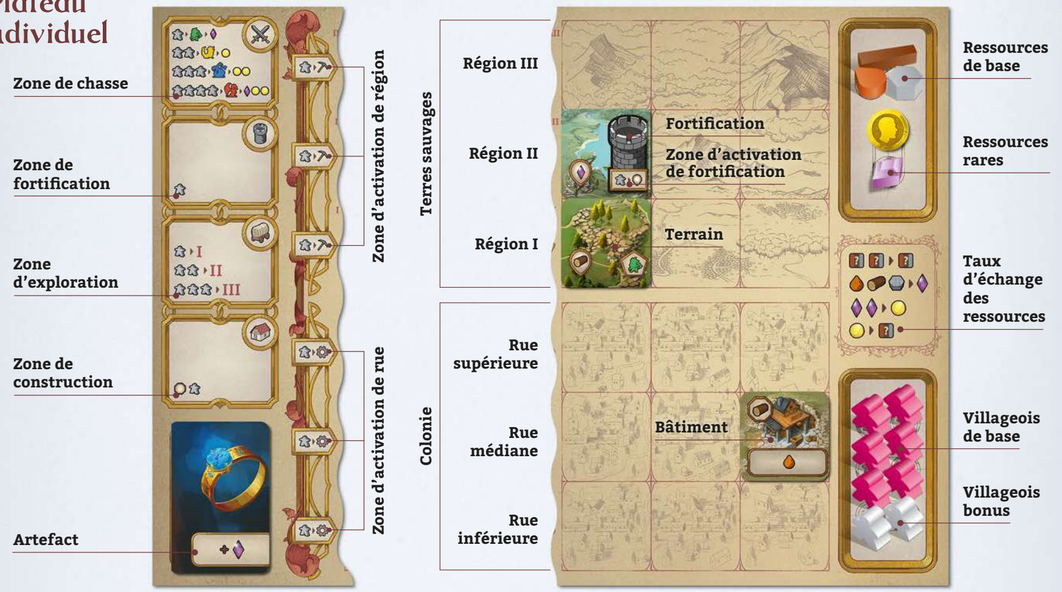
La partie dure **6 manches**. À chaque manche, chaque joueur joue un tour. On tourne dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À votre tour, vous pouvez **faire une action** et/ou **inviter un héros**. Très souvent, vous ferez d'abord l'action, mais l'ordre n'a pas d'importance : vous pouvez tout à fait inviter un héros d'abord puis faire votre action.

Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas faire d'action, ni inviter de héros, alors vous devez passer. Vous pouvez aussi passer juste après avoir terminé votre tour. Une fois que vous avez passé, la manche est terminée pour vous.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche est terminée (voir Passer).

Plateau individuel



1. Faire une action

À votre tour, vous pouvez choisir une action parmi les 7 suivantes, à l'aide de vos villageois :

1. Construire un bâtiment
2. Explorer un terrain
3. Chasser un monstre
4. Construire une fortification
5. Activer une région
6. Activer une rue
7. Activer une fortification

Utiliser vos villageois

Pour faire une action, vous devez utiliser un certain nombre de villageois. Lorsque vous utilisez des villageois, vous les placer dans la zone correspondante de votre plateau individuel. En fonction de l'action choisie, vous utiliserez un ou plusieurs villageois.

***Note** : s'il y a déjà un villageois dans une zone d'activation de région, de rue ou de fortification, vous ne pouvez plus activer cette même zone lors de cette manche.*

Lorsque vous faites des actions, vous pouvez utiliser vos villageois de base, vos villageois bonus, ou les deux à la fois.

1. Construire un bâtiment

Les bâtiments vous fournissent des ressources, des villageois bonus et des points de victoire.

La partie inférieure de votre plateau individuel est votre colonie. Elle se divise en trois rangées, appelées rues. Chaque rue dispose de trois emplacements de construction. C'est là que vous placerez vos bâtiments.

Placez 1 villageois dans la zone de construction.

Choisissez un bâtiment du marché. Payez le coût indiqué en haut à gauche de la tuile voulue en défaussant les ressources exigées depuis votre réserve vers la réserve générale, puis placez le bâtiment sur **n'importe quelle case vide** d'une rue de votre colonie. Si vous n'avez plus aucune case vide, vous ne pouvez pas construire.

Si votre achat a vidé une case du marché, piochez une nouvelle tuile Bâtiment depuis n'importe quelle pile pour remplacer le bâtiment que vous venez d'acheter au marché.

***Exemple** : Jenny utilise un villageois [1] pour acheter une scierie, qui lui coûte 1 pierre [2]. Elle place le bâtiment dans sa colonie [3], puis elle pioche une nouvelle tuile Bâtiment pour combler la case du marché qu'elle vient de vider [4].*

2. Explorer un terrain (risque de rencontre)

Plus vous explorez de terrains, plus vous pourrez collecter de ressources.

La partie supérieure de votre plateau individuel représente les **terres sauvages**. Elle se divise en trois rangées, appelées régions. Chaque région se divise elle-même en trois cases où vous placerez les terrains que vous allez explorer.

Placez le nombre de villageois requis dans la zone d'exploration. Ce nombre dépend du niveau de la région que vous souhaitez explorer :

Region I – 1 villageois , Region II – 2 villageois, Region III – 3 villageois.

Ensuite, piochez une tuile Terrain depuis la pile correspondante et placez-la sur une case libre de la région explorée.

Votre premier terrain doit être un terrain de niveau I. Tout nouveau terrain devra ensuite être placé de manière à être orthogonalement adjacent à un terrain déjà exploré.

Risque de rencontre

Explorer est une activité dangereuse. Il se peut qu'un monstre surgisse ! Lorsque vous révélez la tuile Terrain explorée, comparez son icône de monstre (en bas à droite) avec les cartes Héros actuellement disponibles dans la rangée des héros visibles. Si vous retrouvez la même icône sur au moins une carte Héros, alors un monstre du type indiqué surgit sur la tuile que vous venez d'explorer (et ce quel que soit le nombre d'icônes présentes sur les héros). Sinon, rien ne se passe.

Exemple : *Jenney explore son premier terrain. Elle utilise un villageois pour piocher un terrain de niveau I de la pile et le place sur une case libre de cette région. Par la suite, toute nouvelle tuile terrain devra lui être placée de manière adjacente : ici, Jenny pourra ensuite placer un deuxième terrain de niveau I, ou un terrain de niveau II.*

Exemple : *Jenny a pioché un terrain avec une icône de monstre vert. Il y a deux cartes Héros avec cette icône parmi les héros disponibles : cependant, un seul monstre apparaît.*

3. Chasser un monstre

Chasser les monstres permet d'obtenir des ressources rares et sécurise la collecte des ressources du terrain qu'il occupe.

Placez le nombre de villageois requis dans la zone de chasse et remettez le monstre chassé à la réserve. Le nombre de villageois requis dépend de la couleur du monstre que vous souhaitez chasser :

Monstre vert : 1 villageois, **Monstre jaune** : 2 villageois, **Monstre bleu** : 3 villageois, **Monstre rouge :** 4 villageois.

Vous recevez **immédiatement** la récompense correspondante :

Monstre vert : 1 diamant, **Monstre jaune** : 1 or, **Monstre bleu** : 2 or, **Monstre rouge** : 1 diamant et 2 or.

Exemple : *Jenny utilise 1 villageois pour chasser un monstre vert. Elle le remet à la réserve et obtient immédiatement 1 diamant de la réserve en récompense.*

*Les **gnolls des forêts** sont des humanoïdes à tête de hyène qui dérobent tout ce qu'ils peuvent et s'en prennent aux villageois qui s'éloignent un peu trop de leur demeure dès que l'occasion se présente.*

*Les **manticores des steppes** sont des monstres avec un corps de lion et une queue de scorpion. Elles attaquent les voyageurs isolés et les traînent jusqu'au fin fond de leur repaire.*

*Les **hydres des lacs** vivent tapies au fond de l'eau d'où elles attendent patiemment leurs proies. Elles sont capables de couler un bateau de pêche d'un battement de cil.*

*Les **dragons des cavernes** ne s'aventurent que rarement dehors, mais s'ils le font, tous aux abris ! Leur souffle ardent peut réduire une colonie en cendres. Ne vous avisez pas de toucher à leur or.*

4. Construire une fortification

Construire des fortifications vous permet de tenir les monstres à distance, de gagner des ressources depuis le terrain, et de stocker davantage de ressources.

Placez 1 villageois dans la zone de fortification.

Placez une tuile Fortification sur n'importe quelle tuile Terrain vide (donc une tuile sans fortification, ni monstre).

Une tuile Fortification vous permet d'éviter de rencontrer un monstre lorsque vous collectez des ressources depuis sa région (voir Activer une région ci-dessous). Une fois que vous avez construit une fortification quelque part, vous pouvez y faire l'action Activer une fortification pour récolter des ressources. Enfin, toute fortification vous permet de conserver une ressource lorsque vous Passez.

Exemple : Jenny utilise un villageois pour placer une fortification sur cette tuile Terrain.

5. Activer une région (risque de rencontre)

Activer une région vous permet de collecter les ressources des terrains que vous y avez explorés.

Placez 1 villageois dans la zone d'activation de la région choisie (I, II ou III). Chaque région ne peut être activée **qu'une seule fois par manche**. S'il y a déjà un villageois dans une zone d'activation de région, vous ne pouvez plus activer cette même zone lors de cette manche.

Lorsque vous activez une région, vous collectez les ressources de **chaque** tuile Terrain qui s'y trouve (jusqu'à trois) à condition qu'elle ne soit pas occupée par un monstre.

Vous pouvez collecter une ressource depuis une tuile Terrain même si vous avez déjà activé la fortification qui s'y trouve lors de la même manche. En revanche, vous ne pouvez pas collecter une ressource depuis une tuile Terrain occupée par un monstre.

Risque de rencontre

Après avoir collecté la ressource d'une tuile Terrain **sans fortification**, comparez son icône de monstre (en bas à droite) avec les cartes Héros actuellement disponibles dans la rangée des héros visibles. Si vous retrouvez la même icône sur au moins une carte Héros, alors un monstre du type indiqué surgit sur la tuile où vous collectez les ressources (et ce quel que soit le nombre d'icônes présentes sur les héros). Sinon, rien ne se passe. Procédez ainsi pour chaque tuile.

Aucun monstre ne peut apparaître sur une tuile Terrain qui dispose d'une fortification.

Exemple : Jenny utilise un villageois pour placer une fortification sur cette tuile Terrain.

6. Activer une rue

Activer une rue vous permet de profiter des effets de vos bâtiments.

Placez 1 villageois dans la zone d'activation de la rue choisie (supérieure, médiane ou inférieure). Chaque rue ne peut être activée **qu'une seule fois par manche**. S'il y a déjà un villageois dans une zone d'activation de rue, vous ne pouvez plus activer cette même zone lors de cette manche.

Lorsque vous activez une rue, vous pouvez utiliser les effets des bâtiments qui s'y trouvent dans l'ordre de votre choix. Utiliser un effet de bâtiment n'est jamais obligatoire.

Voyez l'Annexe **en dernière page pour une liste détaillée des bâtiments.**

Exemple : Georges active la rue supérieure de sa colonie. Il utilise sa carrière pour gagner 1 pierre. Puis il utilise son bazar pour échanger 1 pierre contre 1 or. Il décide de ne pas utiliser la tour de l'alchimiste et termine donc son action.

7. Activer une fortification

Activer une fortification vous permet de gagner la ressource de sa tuile Terrain sans risquer l'apparition inopinée d'un monstre.

Placez 1 villageois dans la zone d'activation de la fortification choisie.

Chaque fortification ne peut être activée **qu'une seule fois par manche**. S'il y a déjà un villageois dans une zone d'activation de fortification, vous ne pouvez plus activer cette même zone lors de cette manche.

Lorsque vous activez une fortification, vous collectez la ressource de sa tuile Terrain.

Vous pouvez activer une fortification même si vous avez déjà activé la région où elle se trouve lors de la même manche.

Exemple : Georges active une fortification et gagne 1 argile.

Échanger des ressources

Vous pouvez échanger des ressources avec la réserve à n'importe quel moment de votre tour aux taux suivants :

- **2 ressources de base** contre **1 ressource de base** (2:1)
- **1 argile**, **1 bois** et **1 pierre** contre **1 diamant** (3:1)
- **2 diamants** contre **1 or** (2:1)
- **1 or** contre **1 ressource de base** (1:1)

(Puisque vous pouvez échanger 2 diamants contre 1 or et 1 or contre 1 ressource de base, vous pouvez aussi directement échanger 2 diamants contre 1 ressource de base).

II. Inviter un héros

À votre tour, avant ou après votre action, vous pouvez défausser les ressources requises (de votre réserve vers la réserve générale) pour inviter un **héros** dans votre colonie. Les héros vous rapportent des points de victoire; certains vous en rapporteront davantage selon le nombre de bâtiments, terrains ou fortifications dont vous disposez. Enfin, certains héros rapportent des villageois bonus que vous pouvez utiliser immédiatement.

Une fois que vous avez invité un héros et exercé son effet spécial, placez-le face cachée près de votre plateau individuel. Ensuite, faites glisser les cartes Héros restantes d'un cran vers la droite (si possible) pour combler l'espace vacant. Enfin, piochez un nouveau héros au sommet de la pile et placez-le sur l'espace libre le plus à gauche de la rangée des héros.

Note : les deux cartes Héros les plus à gauche ont systématiquement un surcoût de 1 et 2 diamants. Vous devez payer le coût de la carte + ce surcoût pour inviter ces héros dans votre colonie.

Voyez l'Annexe p.11 pour plus de détails sur les **effets des héros.**

Structure d'une carte Héros

Exemple : Georges paye 2 bois et 2 or à la réserve générale pour inviter ce héros dans sa colonie. Il gagne immédiatement son effet spécial : un villageois bonus. De plus, ce héros lui fera marquer 1 PV pour chaque tuile Terrain explorée à la fin de la partie.

Passer

Après avoir terminé votre tour, vous pouvez immédiatement passer si vous êtes prêt à terminer la manche en cours. La plupart du temps, vous allez passer après avoir utilisé votre dernier villageois, ou après avoir dépensé vos ressources pour inviter un héros.

Si vous ne pouvez ni faire une action, ni inviter un héros, alors vous devez passer.

Lorsque vous passez, votre tour se termine et vous sortez de la manche. Si vous êtes le premier joueur à passer, vous serez le premier joueur de la manche suivante.

Lorsque vous passez, résolvez les étapes suivantes.

1. Défaussez vos ressources de base

Défaussez toutes vos **ressources de base** inutilisées (bois, argile et pierre) en les remettant à la réserve générale. Vous pouvez conserver une **ressource de base** pour chacune de vos fortifications. Vous n'avez pas à défausser vos **ressources rares** (diamants et or).

Rappel : *n'oubliez pas que vous pouvez échanger vos ressources de base contre des diamants ou de l'or (par exemple 3 ressources de base contre 1 diamant).*

Note : *vous ne pouvez pas échanger des ressources entre joueurs !*

2. Videz les zones d'activation

Déplacez vos villageois de base depuis les zones d'activation vers votre réserve. Les villageois bonus utilisés regagnent la réserve générale. Si vous n'avez pas utilisé un ou plusieurs villageois bonus, vous pouvez les garder pour la manche suivante.

Note : *vous commencez chaque manche avec 6 villageois de base, plus vos villageois bonus inutilisés de la manche précédente, le cas échéant. Les villageois bonus sont à usage unique. Tout villageois bonus utilisé doit être remis à la réserve générale à la fin de la manche, une fois que tous les joueurs ont passé.*

3. Prenez un nouvel artefact

Choisissez une nouvelle tuile Artefact parmi celles qui sont disponibles et placez-la face visible sur votre plateau individuel. Remettez votre artefact précédent parmi les tuiles disponibles. Vous n'avez pas le droit de garder le même artefact d'un tour sur l'autre.

Note : *lorsque vous passez à la sixième et dernière manche, la partie se termine pour vous ; toutefois vous pouvez encore procéder à des échanges de ressources au besoin.*

Exemple : *Jenny est la deuxième joueuse à passer. Elle doit rendre toutes ses ressources de base inutilisées (2 bois et 1 argile) à la réserve générale. Cependant, elle choisit de conserver 1 argile grâce à sa fortification (1.). Ensuite, elle vide les cases d'activation : elle récupère tous ses villageois de base et rend à la réserve tous ses villageois bonus, sauf un qu'elle n'a pas utilisé à cette manche (2.). Enfin, elle choisit un nouvel artefact et rend celui qu'elle possédait à cette manche (3.).*

Fin de la manche

Une fois que tous les joueurs ont passé, la manche est terminée.

1. Défaussez un héros

Défaussez le héros le plus à droite de la rangée des héros. Ensuite, faites glisser les héros restants d'un cran vers la droite pour combler l'espace vacant. Enfin, piochez un nouveau héros au sommet de la pile et placez-le sur l'espace libre le plus à gauche de la rangée des héros.

2. Renouvelez le marché

S'il y a plusieurs bâtiments identiques au marché, regroupez-les par type. Par exemple, s'il y a deux tavernes et deux cathédrales, formez une pile de tavernes et une pile de cathédrales. Cela peut vider certains emplacements.

Piochez alors autant de nouvelles tuiles Bâtiment que nécessaire pour les combler.

Si vous piochez un exemplaire d'un bâtiment qui existe déjà sur le marché lors de cette étape, ne le mettez pas avec les autres bâtiments du même type (vous le ferez à la fin du prochain tour si nécessaire). Vous devez simplement combler les trous du marché en piochant autant de bâtiments que nécessaire.

Déplacez ensuite le compte-tours d'un cran. Le premier joueur de la manche suivante est celui qui a passé le premier.

Exception : lors de la dernière manche, n'appliquez aucune de ces étapes. La partie s'arrête dès que tous les joueurs ont passé (voir **Fin de la partie**).

Fin de la partie

À la fin de la sixième manche, la partie est terminée. Faites le total de tous les points accordés par vos **héros** et vos **bâtiments** (cathédrales et banques). Le joueur qui marque le plus de points a réussi à établir la colonie la plus prospère, et est couronné vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'or, puis de diamants, remporte l'égalité. Si ni l'or ni les diamants ne peuvent départager les joueurs, ils partagent la victoire.

*Exemple : c'est la fin de la partie. Georges dispose de 9 héros. Les quatre premiers marquent respectivement 6, 6, 8 et 7 PV. Les trois suivants lui rapportent autant de PV que de terrains explorés. Les deux derniers lui rapportent autant de PV que de bâtiments dans sa colonie. À cela il faut ajouter les points de la banque (5 PV par or stocké) et de la cathédrale (4 PV par diamant stocké). Le total est de 6 + 6 + 8 + 7+ 3x7 + 2x6 + 2x5 + 4x4 soit **86 PV.***

Variante Solo

Lors de la mise en place, mélangez les tuiles Artefact et placez-en 4 (1+3) face visible. Formez une pioche avec le reste des artefacts face cachée à proximité de votre plateau individuel. Choisissez 1 artefact visible pour la première manche.

Lorsque vous passez, à la fin de la manche, choisissez un nouvel artefact parmi les 3 qui sont encore visibles. Au lieu de défausser votre artefact de la manche précédente, retirez-le du jeu. Enfin, révélez le premier artefact de la pioche de manière à avoir 3 artefacts visibles, parmi lesquels vous pourrez choisir à la fin de la prochaine manche.

Votre mission est de marquer autant de points de victoire que possible en six manches. Essayez de battre votre propre score ! Pour gagner, optimisez l'utilisation de vos artefacts. Les autres règles restent inchangées.

PV	Grade
0–50	Villageois
51–75	Maire
76–100	Chevalier
101 ou plus	Seigneur

Artefacts

Horloge Sacrée

À chaque fois que vous construisez un bâtiment, vous pouvez l'activer.

Astrolabe de l'Explorateur

À chaque fois que vous explorez un terrain, gagnez sa ressource, puis résolvez le risque de rencontre.

Masse des Braves

À chaque fois que vous chassez un monstre, gagnez 1 diamant supplémentaire.

Potion de Puissance

À chaque fois que vous construisez une fortification, gagnez la ressource du terrain.

Coffre Serviable

Gagnez **immédiatement** un villageois bonus pour la manche à venir.

Parchemin de Pouvoir

À chaque fois que vous activez une région, gagnez une ressource supplémentaire depuis l'un de ses terrains.

Couronne du Souverain

À chaque fois que vous activez une fortification, gagnez une ressource supplémentaire du terrain.

Tasse de la Bonne Humeur

À chaque fois que vous invitez un héros, gagnez 1 villageois bonus.

Masque du Sorcier

À chaque fois que vous devez résoudre un risque de rencontre, vous pouvez décider si un monstre apparaît ou non, et ce quelles que soient les icônes des cartes Héros.

Anneau de diamant

Gagnez **immédiatement** 1 diamant.

Étoile Filante

Vous pouvez activer une seconde fois une région que vous aviez déjà activée lors de cette manche. Pour cela, placez un second villageois à côté du premier, sur la même zone d'activation de région. Ensuite, résolvez le risque de rencontre.

Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois pendant la manche.

Clé du Savoir

Vous pouvez activer une seconde fois une rue que vous aviez déjà activée lors de cette manche. Pour cela, placez un second villageois à côté du premier, sur la même zone d'activation de rue.

Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois pendant la manche.

Miroir Enchanté

Vous pouvez échanger vos ressources de base contre d'autres ressources de base de la réserve à un taux de 1:1.

Bourse Magique

Gagnez **immédiatement** 1 or.

Héros

Les héros de la **Guilde des Aventuriers** *sont d'intrépides explorateurs prêts à découvrir les merveilles du monde inconnu. Ils préfèrent les grands espaces propices à la découverte aux ruelles étroites de la ville.*

Chaque Aventurier vous rapporte 1 PV pour chacun de vos terrains explorés.

Les héros de la **Guilde des Défenseurs** *sont de farouches combattants qui ne craignent ni la guerre, ni les monstres. Ils se battent à merveille, savent commander, et sont capables de défendre une forteresse à un contre cent.*

Chaque Défenseur vous rapporte 1 PV pour chacune de vos fortifications.

Ce Héros vous donne immédiatement 1 villageois bonus.

Les héros de la **Guilde des Bâtisseurs** *sont de fins architectes versés dans l'art de la construction. Leurs directives donnent naissance à des maisons confortables, des murs solides, et des palais raffinés.*

Chaque Bâtisseur vous rapporte 1 PV pour chacun de vos bâtiments.

Les héros de la **Guilde des Artisans** *savent tout faire. Contre modeste rétribution, ils chassent les rats de vos caves, escortent vos caravanes de marchandises, ou coupent du bois pour la maison. Leur seule présence à la taverne locale est gage de prestige pour la colonie et réchauffe le cœur de ses habitants.*

Chaque Artisan vous rapporte un certain nombre de PV.

Ce Héros vous donne immédiatement 2 villageois bonus.

Bâtiments

Scierie

Coût : 1 pierre.

Activation : gagnez 1 bois.

Mine de diamants

Coût : 1 or.

Activation : gagnez 1 diamant.

Tour de l'alchimiste

Coût : 1 pierre.

Activation : échangez 1 or contre 2 diamants de la réserve.

Fosse d'argile

Coût : 1 bois.

Activation : gagnez 1 argile.

Bazar

Coût : 1 diamant.

Activation : échangez 1 ressource de base (bois, argile ou pierre) contre 1 or de la réserve.

Entrepôt

Coût : 1 diamant.

Activation : gagnez 1 ressource de base (bois, argile ou pierre).

Carrière

Coût : 1 argile.

Activation : gagnez 1 pierre.

Orfèvre

Coût : 1 or.

Activation : échangez 1 diamant contre 1 argile, 1 bois et 1 pierre de la réserve.

Taverne

Coût : 1 or.

Activation : échangez 1 diamant contre 2 villageois bonus de la réserve.

Banque

Coût : 1 argile.

Activation : placez 1 or de votre réserve sur cette tuile. Tout or stocké à la banque ne peut plus être utilisé pour un autre usage. À la fin de la partie, chaque pièce d'or stockée à la banque rapporte 5PV.

Cathédrale

Coût : 1 bois.

Activation : placez 1 diamant de votre réserve sur cette tuile. Tout diamant stocké dans la cathédrale ne peut plus être utilisé pour un autre usage. À la fin de la partie, chaque diamant stocké dans la cathédrale rapporte 4PV.

Comptoir

Coût : 1 diamant.

Activation : choisissez un de vos terrains avec une fortification et gagnez la ressource de ce terrain.

Crédits

Auteur : Oleksandr Nevskiy
Développement : IGAMES Studio
Conception graphique : M81 Studio, couverture par Dmytro Kryvonos
Édition : Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats
Maquette : Andriy Bordun
Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Remerciements spéciaux à Artem Yavorskyi, Vitalii Shved, Anton Haiura, Oleg Sidorenko et tous les testeurs.

© IGAMES. Tous droits réservés. La reproduction et la publication totale ou partielle des règles du jeu, des éléments de jeu et des illustrations sans autorisation est interdite.