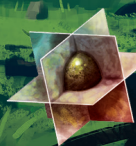


Christophe Boelinger

Rise & Fall



LUDICALLY

Rise & Fall

Christophe Boelinger

Il existe un monde où les sommets enneigés flirtent avec les forêts tropicales, où les fjords côtoient les archipels d'azur et où les glaciers caressent les plaines ensoleillées. Un monde en pleine évolution sous l'influence des clans qui l'habitent.

En tant que chef de l'un de ces clans, tirez profit des compétences de votre peuple pour contrôler et exploiter les riches terres fantastiques de Rise & Fall, saisissez les opportunités commerciales les plus lucratives pour votre civilisation et conduisez la vers la prospérité éternelle.

BUT DU JEU

Une partie normale de Rise & Fall se joue en 4 Trophées. Quand 4 Trophées ou plus ont été obtenus, les joueurs finissent le tour, et le joueur contrôlant la Civilisation la plus étendue et avancée est déclaré vainqueur.

Afin de déterminer la Civilisation dominante, en fin de partie, chaque joueur marquera des Points de Victoire (PV) dans 4 domaines : l'économie, la taille de sa Civilisation, les Trophées obtenus et la domination territoriale.

DURÉE DE LA PARTIE

Rise & Fall vous permet de moduler la durée de vos parties, en décidant collectivement en début de partie combien de Trophées devront être obtenus pour finir la partie.

- 4 Trophées = partie normale
- 5 Trophées = partie avancée
- 6 Trophées = partie épique

MATÉRIEL



1 plateau de Trophées avec 6 tuiles Trophée amovibles et 1 anneau



1 bloc de scores



2 cartes aide de jeu recto verso



1 jeton Premier Joueur

Monnaie (76 Pièces d'or) :



Ressources :



20 Bois

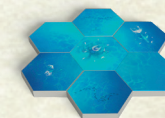


20 Pierres

Éléments de Terrain :



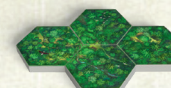
4 tuiles Initiale de 8 cases Mer



19 tuiles de 7 cases Mer



17 tuiles de 6 cases Plaine



15 tuiles de 4 cases Forêt



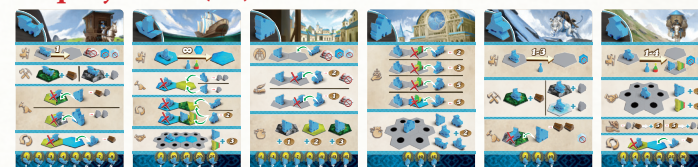
11 tuiles de 3 cases Montagne



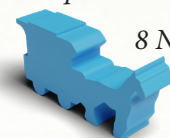
4 tuiles de 2 cases Glacier

Matériel pour chaque joueur (x4)

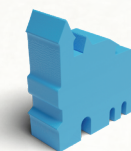
1 set de 6 cartes Civilisation



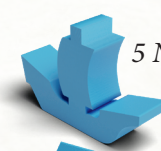
33 pièces en bois :



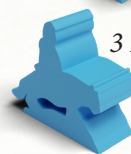
8 Nomades



8 Villes



5 Navires



3 Montagnards



6 Marchands



3 Temples

Selon votre boîte de Rise & Fall, vous avez les couleurs de pièces suivantes :



Les couleurs représentées sur cette règle sont uniquement celles du Set 1.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments correspondants qui constituent sa réserve **1** :
 - 1 set de 6 cartes Civilisation
 - 8 Nomades
 - 8 Villes
 - 5 Navires
 - 3 Montagnards
 - 3 Temples
 - 6 Marchands
- Constituez une banque avec toutes les pièces de monnaie et toutes les ressources **2** :
 - Partie à 2 joueurs : retirez 4 jetons de 100 PO de la banque.
 - Partie à 3 joueurs : retirez 2 jetons de 100 PO de la banque.
- Disposez le plateau de Trophées sur un bord de table. Insérez à sa gauche les 6 tuiles Trophées face visible (l'ordre n'a aucune importance) et placez l'anneau pour indiquer le nombre de Trophées nécessaires pour finir la partie **3**.
- Laissez le bloc de score dans la boîte, il ne servira qu'en fin de partie.

Création du Monde **4**

Prenez les éléments suivants en fonction du nombre de joueurs (la mise en place est rappelée sur les aides de jeu), et triez-les par type :

2	2	12	10	8	6	2
3	3	15	14	11	8	3
4	4	19	17	15	11	4

Ces tuiles terrains seront placées sur différents niveaux, en fonction de leur type, ce qui aura un impact dans le jeu.

Disposition des tuiles de Mer Initiale

Selon le nombre de joueurs, disposez les 2 à 4 tuiles de Mer Initiale au centre de la table comme indiqué ci-dessous. C'est le début du Monde.



Tirez au sort le Premier Joueur pour la construction du Monde.

Disposition des tuiles de Mer

A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur, en commençant par le Premier joueur, place une tuile de Mer, en respectant les deux règles suivantes :

- La tuile de Mer ajoutée doit toucher au moins 2 tuiles de Mer déjà présentes dans le Monde.
- Vous ne pouvez pas fermer une zone contenant des cases vides.



Disposition des tuiles de Plaine

Quand toutes les tuiles de Mer ont été posées, en continuant le tour de table, les joueurs placent les tuiles de Plaine, selon la seule règle suivante :

- Chaque case de la tuile de Plaine doit se superposer à une case de Mer (elle ne peut pas couvrir du vide ou une Plaine).

Note : la tuile de Plaine ajoutée ne doit pas nécessairement être adjacente à une autre tuile de Plaine, vous pouvez créer des îles.

TOUTES les tuiles de Plaine doivent être posées. Si un joueur ne dispose pas de l'espace nécessaire pour poser une tuile de Plaine, il DOIT déplacer un nombre minimum de tuile de Plaine de son choix afin de pouvoir positionner sa tuile.



Disposition des tuiles de Forêt, Montagne et Glacier

Quand toutes les tuiles de Plaine ont été posées, en continuant le tour de table, les joueurs placent les tuiles de Forêt, selon la règle suivante :

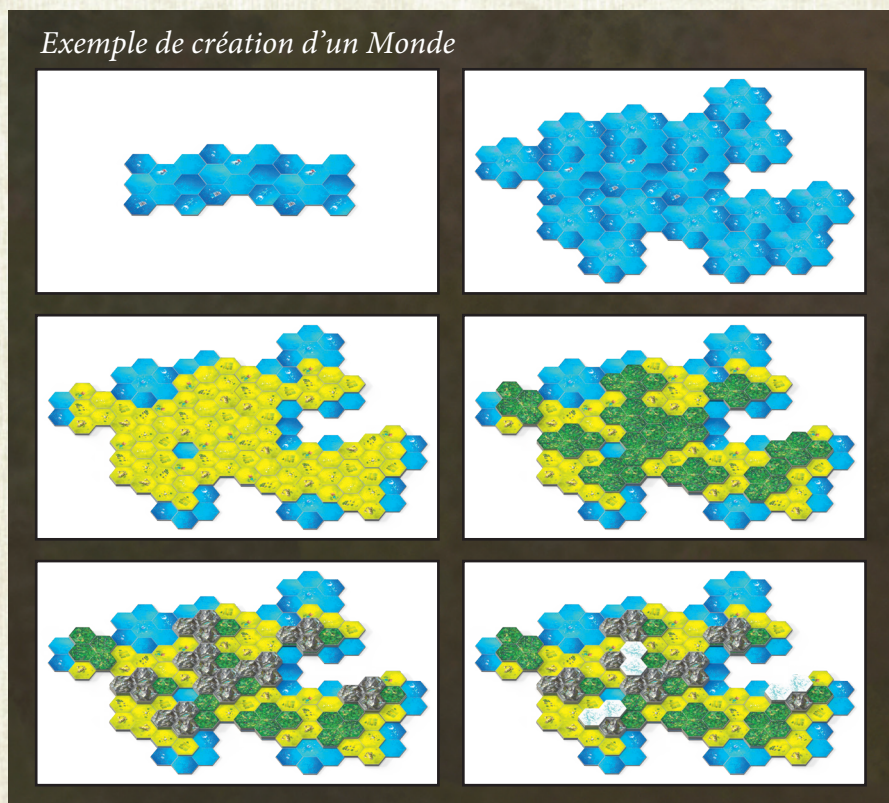
- Chaque case de la tuile de Forêt doit se superposer exclusivement à une case de Plaine.

Toujours avec le même principe les joueurs placent les tuiles Montagne qui doivent couvrir uniquement des cases de Forêt.

Quand la dernière tuile Montagne a été posée, chaque joueur pose son unique Glacier exclusivement sur les cases de Montagne.

Le Monde est créé. Chaque joueur peut poser les bases de sa Civilisation.

Exemple de création d'un Monde



Déploiement initial

Chaque joueur prend 1 Nomade, 1 Ville et 1 Navire ainsi que les trois cartes Civilisation correspondantes (Nomade, Ville, Navire). Ce sont les pièces qui constituent sa Civilisation en début de partie.

Les 3 autres cartes ainsi que toutes les autres pièces de sa couleur demeurent dans sa réserve.

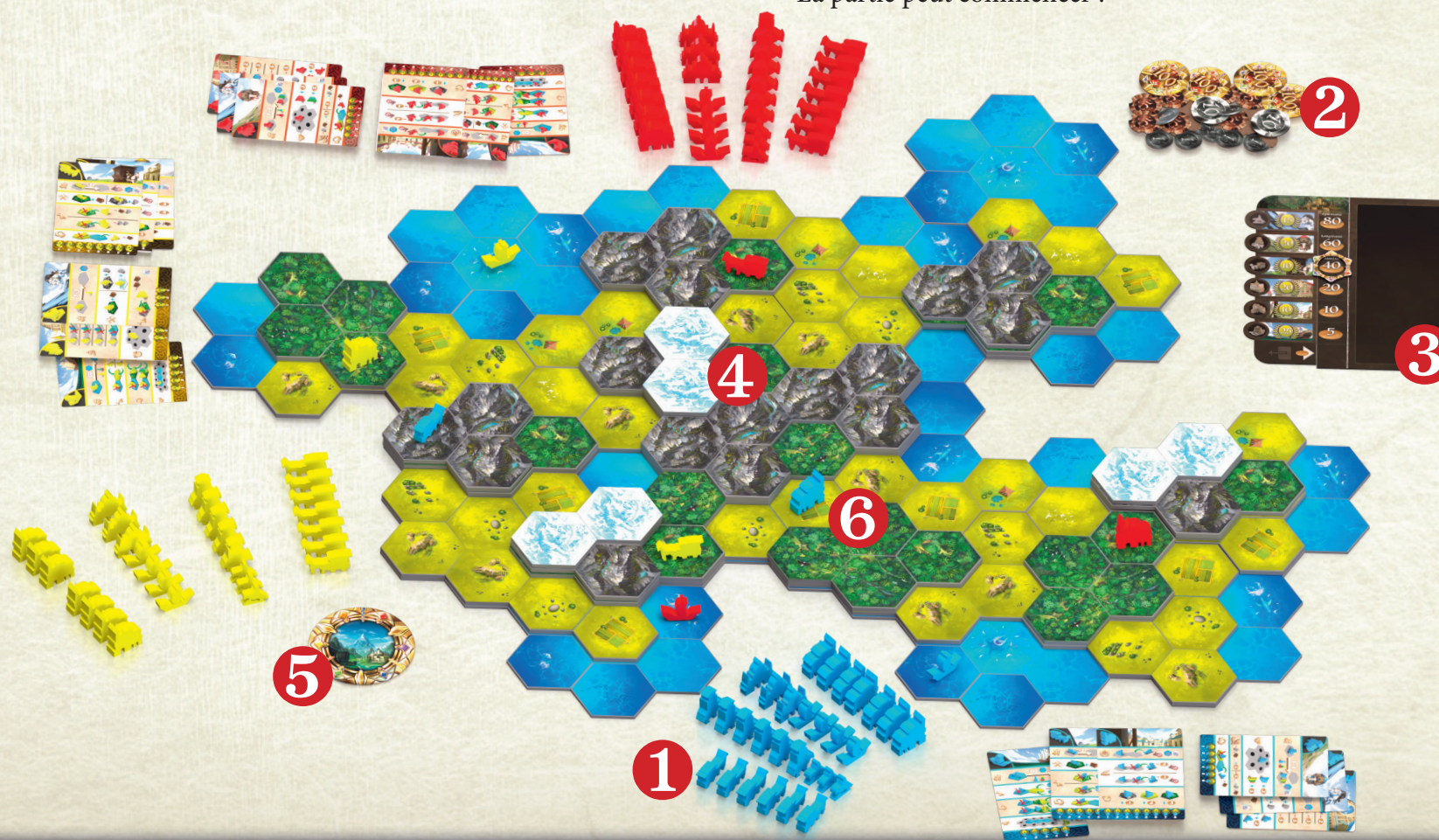
Déterminez aléatoirement qui sera le Premier joueur pour la phase de placement. Il reçoit le jeton Premier Joueur **5**.

Le Premier Joueur choisi et place l'une de ses trois pièces de départ, en respectant les règles suivantes :

- une seule pièce par case,
- les Navires se posent obligatoirement en Mer,
- les Villes et les Nomades ne peuvent pas être posés en Mer ou sur les Glaciers.

Puis, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur procède de même, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses trois pièces **6**.

La partie peut commencer !



CARTES CIVILISATION

Chaque carte Civilisation correspond à l'un des types de pièces du jeu ① et permet de les faire agir (voir B - Actions, page 5).

Chaque carte indique :

- Les actions possibles pour ces pièces et leurs effets ②.
- La quantité de pièces disponibles et les Points de Victoire (PV) qu'elles rapportent en fin de partie en fonction de leur nombre présent dans le Monde (voir Décompte des Points de Victoire - Développement - page 6) ③.



Les cartes Civilisation se répartissent entre les trois états suivants :

Cartes actives : Les cartes dans la Main et dans la Défausse du joueur sont ses cartes actives. Il doit impérativement y avoir au minimum 1 pièce correspondant au type de la carte présente sur le Monde.

A noter : chaque joueur empile les cartes de sa défausse, face visible, de sorte que seule la dernière carte jouée soit visible des adversaires. Un joueur peut consulter sa propre défausse à tout moment.

Cartes en réserve : Les cartes en réserve correspondent à tous les types de pièces du joueur absents du Monde.

Cartes en Déclin : Quand une carte est placée dans la zone de Déclin, elle y reste bloquée, que le joueur possède ou non des pièces du même type sur le Monde (voir C - Déclin, page 5).



CHANGEMENT D'ÉTAT

Carte active qui passe en réserve : Si un joueur perd sa dernière pièce d'un type, la carte correspondante est immédiatement placée dans sa réserve.

Exemple : Grâce à son seul Navire, Eric construit une Ville. Le Navire est retiré du Monde. Il n'a donc plus de Navire dans le Monde. Il doit placer sa carte Navire dans sa réserve.

Carte en réserve qui devient active : Dès qu'un joueur contrôle dans le Monde une pièce dont la carte est en réserve, il prend immédiatement cette carte en main.

Exemple : Cathy construit son premier Temple. Elle prend en main la carte Temple se trouvant dans sa réserve.

Exemple : Eric a abandonné la navigation. Après quelques tours il construit de nouveau un Navire. Il récupère donc sa carte Navire depuis sa réserve et la place dans sa main.

TOUR DE JEU

La partie dure un nombre variable de tours jusqu'à ce que le nombre de Trophées décidé en début de partie soit atteint. Chaque tour se décompose en une séquence de phases à respecter.

Phases d'un tour de jeu

- A - Jouer une carte Civilisation
- B - Actions
- C - Déclin
- D - Achat d'une carte en Déclin
- E - Recyclage de cartes et passage du jeton Premier Joueur
- F - Fin de tour

A - Jouer une carte Civilisation

Les joueurs choisissent simultanément une carte Civilisation de leur main et la posent, face cachée, devant eux au dessus de leur pile de défausse.

Quand tous les joueurs ont posé une carte face cachée devant eux, toutes les cartes sont révélées simultanément.

Optionnel : chaque joueur annonce la carte qu'il a joué au moment où il retourne sa carte.

Quand tous les joueurs ont posé leur carte face cachée sauf un, et que ce dernier prend trop de temps à réfléchir, les joueurs en attente comptent jusqu'à 3 secondes à voix haute. Si le retardataire n'a pas posé de carte au terme de ces 3 secondes, un autre joueur pioche au hasard dans sa main la carte qu'il joue ce tour-ci (en général, arrivé à 3, le joueur en retard pose rapidement lui-même une carte !)

D'un commun accord en début de partie, les joueurs peuvent décider d'ignorer cette règle.

B - Actions

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur peut activer tout ou partie de ses pièces correspondant au type de la carte qu'il vient de jouer.

Chaque pièce est activée indépendamment des autres et peut effectuer une action différente ou identique aux autres pièces. Le joueur choisit l'ordre d'activation de ses pièces.

Exemple : Yves a joué sa carte Nomades. Il contrôle 6 Nomades dans le Monde. Deux d'entre eux effectuent un mouvement, le 3ème produit du Bois, le 4ème produit de la Pierre, le 5ème construit une Ville avec les deux ressources qui viennent d'être produites, le 6ème ne fait rien.

Les descriptifs détaillés de chaque type de carte sont disponibles pages 9 à 11.

ACTIVATION DES PIÈCES

Quand un joueur possède peu de pièces d'un type donné, il est aisé de se rappeler lesquelles ont déjà été activées. Mais quand il contrôle beaucoup de pièces d'un même type (par exemple 4 Villes ou 5 Nomades ou plus), il doit coucher sur le côté chaque pièce qu'il active, pour être sûr de ne pas l'activer deux fois. Il redressera ensuite ces pièces pendant que le joueur suivant effectuera ses actions.

OBTENIR UN TROPHÉE

Le premier joueur à placer dans le Monde sa dernière pièce d'un type donné, gagne le Trophée correspondant. Il prend la tuile correspondante du plateau de Trophées et la place devant lui. Décalez ensuite toutes les autres tuiles vers le haut de la piste de trophées.

Plusieurs Trophées peuvent être obtenus dans le même tour par différents joueurs ou par le même joueur.



Une fois remporté, un Trophée ne peut jamais être perdu, même si le joueur perd les pièces qui lui ont permis de l'obtenir.

L'obtention d'un Trophée provoque une phase de Déclin.

C - Déclin

Après que tous les joueurs aient effectué leurs actions, si aucun Trophée n'a été réalisé ce tour-ci, passez directement à la phase D - Rachat d'une carte en Déclin.

Dans le cas contraire, chaque joueur doit placer face cachée une carte de sa main ou de sa défausse dans la zone de Déclin commune pour chaque Trophée réalisé ce tour-ci (y compris le ou les joueurs qui ont réalisé ces Trophées).



Quand tous les joueurs ont placé leurs cartes, celles-ci sont retournées et étalées face visible dans la zone de Déclin du plateau de Trophées de manière à ce que la partie supérieure de la carte Civilisation soit visible de tous.

Une carte dans la zone de Déclin est désormais hors-jeu et reste dans la zone de Déclin quelque soit la situation des pièces dans le Monde. Le seul moyen de reprendre une carte de la zone de Déclin est de la racheter.

Exemple : Cathy a placé sa carte Navire dans la zone de Déclin lors de l'obtention d'un Trophée alors qu'elle dispose toujours d'un Navire dans le Monde. Lors d'un tour ultérieur elle perd son dernier Navire (Joanna le convertit grâce à son Temple). Sa carte Navire reste dans la zone de Déclin et ne rejoint pas sa réserve.

Exemple : Joanna construit son deuxième Temple, mais sa carte Temple est en Déclin. Elle ne récupère pas sa carte malgré le fait qu'elle contrôle désormais 2 Temples.

D - Rachat d'une carte en Déclin

Durant cette phase chaque joueur a l'opportunité de racheter une de ses cartes Civilisation en Déclin. Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule carte durant cette phase même s'il possède plusieurs cartes en Déclin.

Le prix de rachat d'une carte en Déclin est variable et dépend du nombre des Trophées déjà obtenus par l'ensemble des joueurs. Les prix de rachat sont indiqués sur le plateau des Trophées et varient entre 5 PO et 80 PO.

Note : Cette phase peut être réalisée simultanément par l'ensemble des joueurs. Toutefois si un seul joueur estime que l'ordre de décision est

important stratégiquement alors le joueur avec le jeton Premier Joueur effectue son éventuel rachat en premier, puis chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



Premier Déclin : Le prix de rachat d'une carte est de 5 PO.

Deuxième Déclin : Le prix de rachat d'une carte est de 10 PO.

Troisième Déclin : Le prix de rachat d'une carte est de 20 PO.

Quand un joueur rachète une carte en Déclin, il paye son prix à la banque, puis il récupère la carte dans sa main s'il contrôle au moins une pièce du type de la carte. Sinon il la met dans sa réserve.

Note : Il est tout à fait possible de racheter une carte en Déclin durant le dernier tour, avant le décompte des Points de Victoire.

Si vous n'avez plus de carte active, vous DEVEZ racheter une carte en Déclin. Si vous n'avez pas assez de trésorerie pour le faire, votre Civilisation s'éteint et disparaît du Monde (Voir le paragraphe Extinction d'une civilisation dans le chapitre Cas Rares).

E - Recyclage de cartes et passage du jeton Premier Joueur

Cette phase est jouée en simultané.

Chaque joueur qui n'a plus de carte en main reprend en main toutes les cartes de sa défausse. On appelle cela « Recycler ».

Si au moins un joueur Recycle, le jeton Premier Joueur passe au joueur à gauche de l'actuel Premier Joueur.

Note : le jeton Premier Joueur passe au joueur à gauche de l'actuel Premier Joueur même si plusieurs joueurs Recyclent.

F – Fin de tour

Si le nombre de Trophées obtenus par l'ensemble des joueurs (tuiles Trophée posées devant les joueurs) est strictement inférieur au nombre de Trophées à atteindre pour finir la partie, entamez un nouveau tour de jeu en reprenant à la phase A - Jouer une carte Civilisation.

Si le nombre de Trophées obtenus est égal ou supérieur au nombre de Trophées à atteindre, la partie se termine : Prenez le bloc de score et procédez au décompte des Points de Victoire.

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur reporte sur la fiche de score ses performances dans 4 domaines (Economie, Trophées, Développement et Présence territoriale), comme indiqué ci-dessous :

Economie

Chaque joueur gagne 1 PV (Point de Victoire) par tranche de 2 PO dans sa Trésorerie.

Sur la fiche de score : indiquez le nombre de PO dans la case de gauche, et le nombre de PV dans la case de droite.

Exemple



Trophées

Chaque joueur ayant obtenu un ou des Trophées gagne les PV indiqués sur ceux-ci.

Sur la fiche de score : indiquez le total des PV des tuiles Trophées obtenues.



Développement

Chaque joueur prend en main toutes ses cartes Civilisation qui ne sont ni en Déclin ni dans sa réserve. Pour chacune de ces cartes il comptabilise le nombre de pièces du type correspondant qu'il contrôle dans le Monde. La partie inférieure de chaque carte Civilisation indique le nombre de PV gagnés en fonction du nombre de pièces contrôlées.

Sur la fiche de score : barrez les lignes correspondant aux cartes en Déclin ou en réserve, puis pour les autres lignes, indiquez le nombre de pièces contrôlées dans la case de gauche, et le nombre de PV correspondants dans la case de droite.

Exemple			7	7
Temple et Montagnard sont en Déclin			3	15
			2	4
			<hr/>	
			4	7
			<hr/>	

Présence territoriale

C'est probablement le domaine qui rapporte le plus de PV dans la plupart des parties. C'est aussi le domaine le plus long à comptabiliser. Les joueurs vont analyser le Monde Région par Région, afin de déterminer pour chaque Région quel joueur y possède le plus de pièces et donc domine la Région.

Région : un ensemble de cases adjacentes qui partagent le même type de Terrain. Attention : les cases Glacier sont considérées comme de la Montagne pour déterminer les Régions.

Le joueur qui contrôle le plus de pièces dans une Région domine cette Région et marque des PV comme indiqué ci-dessous. Les autres joueurs ne marquent rien pour cette Région.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de pièces dans une Région, aucun ne domine la Région (et donc aucun ne gagne de PV).

La valeur d'une Région en Points de Victoire dépend de sa nature et de sa taille (nombre de cases qu'elle comporte).

L'exemple ci-contre est composé de 6 Régions différentes.



A - Plaine de 4 cases : Rouge est majoritaire et remporte 4 PV (4 x 1 PV).

B - Forêt de 2 cases : occupée par Jaune et Rouge, elle ne rapporte pas de PV car personne n'est majoritaire dans cette Région.

C - Mer de 7 cases : Rouge est majoritaire avec 2 Navires contrôlés. Il remporte 14 PV (7 x 2 PV).

D - Plaine de 1 case : Vert l'occupe et remporte 1 PV.

E - Forêt de 2 cases : Jaune est le seul présent, il remporte 6 PV (2 x 3 PV).

F - Montagne de 6 cases : Jaune est majoritaire et remporte 24 PV (6 x 4 PV).

Chaque case dans la Région rapporte un nombre de PV en fonction de son type de Terrain.

- 1 case de Plaine rapporte 1 PV.
- 1 case de Mer rapporte 2 PV.
- 1 case de Forêt rapporte 3 PV.
- 1 case de Montagne ou Glacier rapporte 4 PV.

Procédez Région par Région dans l'ordre de votre choix. Sur la fiche de score : dès qu'une Région est vérifiée, le joueur qui la domine indique son nombre de cases dans la case de gauche de la ligne Terrain correspondante. Puis retirez toutes les pièces de tous les joueurs de cette Région.

Exemple : Le joueur domine 4 Régions (Mer 7 cases, Forêt de 4 cases, Plaine de 3 cases et une autre Plaine de 5 cases).

		3-5	8
		7	14
		4	12

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

Christophe	
	87 43
	30
	7 7
	3 15
	2 4
	4 7
	3-5 8
	7 14
	4 12
Σ	140

Exemple

Récapitulatif :

Economie : 43 PV

Trophées : 30 PV

Développement : 33 PV

Présence territoriale : 34 PV

Total final : 140 PV

VARIANTE : DÉCOMPTE RAPIDE

Economie : chaque joueur remet dans la boîte la moitié de ses PO (arrondi au dessous). Désormais, les PO représentent des points de victoire (donc 1PO = 1PV).

Développement : Chaque joueur prend des PO plutôt que de noter les points pour chaque type de pièce.

Présence territoriale : chaque Région est vérifiée, peu importe l'ordre. Les points revenant au joueur dominant la Région lui sont remis sous forme de PO, et toutes les pièces sont enlevées de la Région.

Quand toutes les pièces ont été retirées du monde, chaque joueur compte les PO qu'il possède et ajoute les PV de ses Trophées. Il obtient donc son score final.

Explication détaillée des CARTES CIVILISATION

QUELQUES RÈGLES IMPORTANTES

Les pièces retirées du Monde reviennent toujours dans la réserve du joueur.

Les ressources (Bois et Pierre) produites et les Pièces d'Or gagnées sont prises de la banque et placées dans la Trésorerie du joueur. À l'inverse, elles retournent à la banque quand elles sont dépensées.

Une action ne peut être choisie que si elle peut être entièrement réalisée. Par exemple il n'est pas possible de convertir un Marchand si le joueur effectuant la conversion n'a plus de Marchands disponibles dans sa réserve.

TRÉSORERIE DE CHAQUE JOUEUR

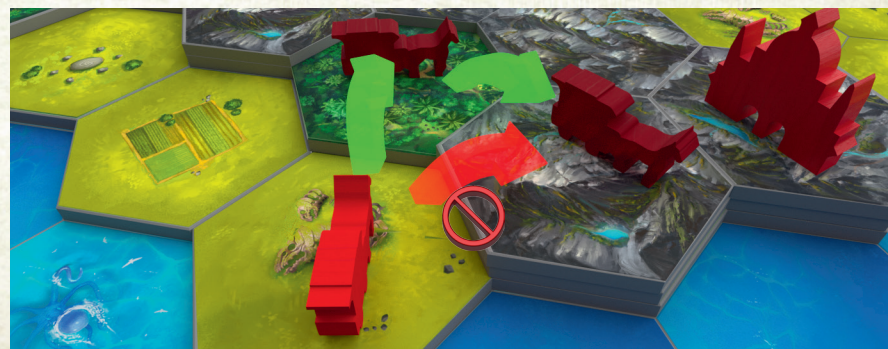
À tout moment de la partie, un joueur ne peut posséder plus de 5 Bois et 5 Pierres.

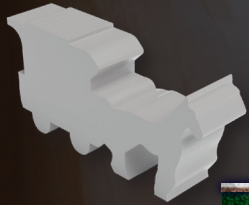
Il n'y a pas de limites au nombre de Pièces d'Or possédées, si ce n'est celle de la Banque.

FALAISE

Les différents éléments géographiques du jeu constituent des niveaux, des plus bas, les Mers, aux plus hauts, les Glaciers.

Quand deux cases adjacentes ont une différence de 2 niveaux ou plus (par exemple une Plaine et une Montagne), elles sont séparées par une falaise. Quand une action est impossible à travers une falaise, cela veut donc dire qu'elle est possible uniquement si les deux cases concernées sont du même niveau, ou avec une différence de niveau de 1 seulement.





NOMADES



MOUVEMENT

Effet : Le Nomade se déplace sur une case vide adjacente de Plaine, de Forêt ou de Montagne. Il ne peut pas franchir de falaise.



PRODUCTION

Condition : Être dans une Forêt ou une Montagne.

Effet : Si le Nomade est en Forêt, prenez un Bois.
Si le Nomade est en Montagne, prenez une Pierre.



CONSTRUCTION D'UNE VILLE

Le Nomade devient sédentaire et fonde une Ville.

Condition : Être dans une Plaine ou une Forêt.

Coût : 1 Bois et 1 Pierre.

Effet : Remplacez le Nomade par une Ville.



CONSTRUCTION D'UN TEMPLE

Le Nomade construit un Temple et devient moine.

Condition : Être dans une Plaine ou une Montagne (pas en Forêt).
Les Temple veulent être visibles de loin, ce qui est impossible en Forêt !

Coût : 2 Pierres.

Effet : Remplacez le Nomade par un Temple.



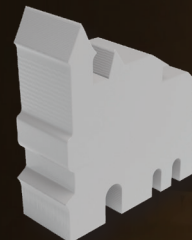
CONSTRUCTION D'UN NAVIRE

Le Nomade construit un Navire et devient marin.

Condition : Être dans une Plaine et adjacent à une case de Mer vide.

Coût : 1 Bois.

Effet : Retirez le Nomade, et ajoutez un Navire sur une case de Mer vide adjacente.



VILLES



CROISSANCE

La croissance de la population citadine est telle qu'une partie de cette population décide de quitter la Ville pour reprendre le flambeau du nomadisme.

Effet : Ajoutez un Nomade sur une case vide adjacente à la Ville, en Plaine, Forêt ou Montagne, sans franchir de falaise.



EDUCATION

Votre Ville dispose d'un système d'éducation permettant de former des Marchands et des Montagnards.

Condition : Avoir un Nomade dans une case adjacente à la Ville et non séparée par une falaise.

Coût : 2 PO pour un Marchand
1 PO pour un Montagnard

Effet : Remplacez le Nomade par un Marchand ou un Montagnard selon le prix payé.



TAXES

Votre Ville peut prélever des taxes auprès de sa population. Le montant perçu dépend du type de Terrain plus ou moins fertile sur lequel la Ville est construite.

Effet : Si la Ville est en Montagne, gagnez 1 PO.
Si la Ville est en Plaine, gagnez 2 PO.
Si la Ville est en Forêt, gagnez 3 PO.



NAVIRES



MOUVEMENT

Effet : Déplacer un Navire sur n'importe quelle case de Mer vide dans la même Région de Mer. Pour y arriver, le Navire peut traverser des cases de Mer déjà occupées.



CONSTRUCTION

L'unité abandonne la navigation pour construire un Temple et devenir moine, ou construire une Ville et devenir citadin.

Condition : Être adjacent à une case de Plaine vide.

Coût : 2 Pierres pour un Temple, 1 Pierre pour une Ville.

Effet : Retirez le Navire du Monde et ajoutez, en fonction du prix payé, un Temple ou une Ville sur une case de Plaine vide adjacente.



TRANSFORMATION

L'unité abandonne la navigation pour reprendre une vie de Nomade ou devenir Marchand.

Condition : Pour se transformer en Nomade, être adjacent à une case de Plaine ou de Forêt vide.

Pour se transformer en Marchand, être adjacent à une case de Plaine ou de Forêt, vide ou occupée par une Ville seule (voir Marchands page 11).

Coût : Gratuit pour se transformer en Nomade, 2 PO en Marchand.

Effet : Retirez le Navire. Ajoutez un Nomade sur une case adjacente vide de Plaine ou de Forêt. Ou ajoutez un Marchand sur une case adjacente de Plaine ou de Forêt, vide ou occupée par une Ville, alliée ou adverse.



COMMERCER

Le Navire est utilisé comme Navire marchand pour approvisionner les Villes côtières.

Effet : Gagnez 3 PO par Ville côtière (alliée ou adverse) adjacente à la Région de Mer où se trouve le Navire.

Note : Une même Ville peut être côtière avec plusieurs Régions de Mer.



TEMPLES



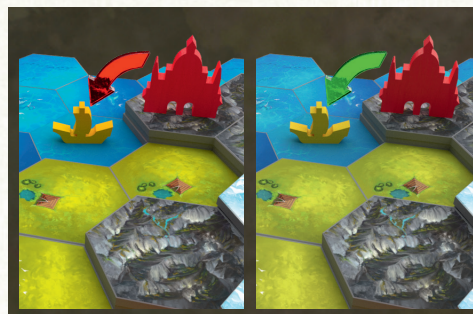
CONVERSION

Votre Temple peut convertir une unité adverse.

Condition : L'unité (Nomade, Montagnard, Marchand, Navire) doit être sur une case adjacente au Temple.

Coût : 2 PO pour un Nomade,
3 PO pour un Montagnard,
5 PO pour un Marchand,
5 PO pour un Navire.

Effet : Rendez l'unité convertie à son propriétaire et remplacez-la par une unité du même type prise de votre réserve. Un même Temple ne peut convertir qu'une seule unité par tour.



Exemple : le joueur rouge convertit un Navire jaune adjacent à son Temple. Pour cela, il doit payer 5 PO à la banque.



TAXES

Votre Temple peut prélever des taxes (la Dîme) auprès de ses fidèles.

Effet : Gagnez 2 PO pour chaque pièce de votre couleur adjacente au Temple, sauf s'il s'agit d'un autre Temple (les Temples ne se versent pas la Dîme entre eux).



Exemple : le Navire rouge occupe une mer bordée de 4 Villes côtières. Ce Navire gagnera donc 12 PO chaque fois qu'il effectuera une action « Commercer ».



MONTAGNARDS

MOUVEMENT

Effet : Le Montagnard peut se déplacer jusqu'à 3 cases, sur les cases de Plaine, Forêt, Montagne et est la seule unité à pouvoir se déplacer sur les cases Glacier.

Il peut franchir les falaises.

Il peut traverser des cases occupées par une pièce de sa couleur, mais doit terminer son déplacement sur une case vide.

PRODUCTION

Condition : Être dans une Forêt, une Montagne ou sur un Glacier.

Effet : Si le Montagnard est en Forêt, prenez un Bois.

Si le Montagnard est en Montagne ou sur un Glacier, prenez une Pierre.

CONSTRUCTION D'UNE VILLE

Un Montagnard peut construire une Ville et devenir citadin.

Condition : Être dans une Forêt ou une Montagne (pas en Plaine).

Coût : 2 Bois.

Effet : Remplacez le Montagnard par une Ville.



MARCHANDS

MOUVEMENT

Effet : Le Marchand peut se déplacer jusqu'à 4 cases sur des cases de Plaine, Forêt et Montagne.

Il peut franchir les falaises.

Il peut traverser ses pièces ainsi que les pièces adverses et s'arrêter sur une Ville alliée ou adverse. La limite d'empilage sur une même case est alors d'une Ville plus un Marchand.

COMMERCER

Un Marchand peut faire du commerce avec toutes les Villes adjacentes ainsi qu'avec la Ville qu'éventuellement il occupe.

Effet : Le joueur gagne 5 PO par Ville adverse, et 3 PO par Ville alliée éligible.

COMMERCER AVEC LA BANQUE

Effet : Un Marchand peut vendre ou acheter une ressource à la banque pour 5 PO.



Le Marchand Rouge commerce avec 4 Villes. Il gagne 5 PO par Ville adverse, et 3 PO par Ville de sa couleur. Ici, il gagne donc un total de 16 PO.

CONSTRUCTION D'UN NAVIRE

Un Marchand peut construire un Navire et devenir marin.

Condition : Être dans une Plaine et adjacent à une case de Mer vide.

Coût : 1 Bois.

Effet : Retirez le Marchand et ajoutez un Navire sur une case de Mer vide adjacente.

CAS RARES

LES COFFRES DE LA BANQUE SONT VIDES

Si un joueur doit recevoir de l'argent de la banque et que celle-ci n'en dispose plus ou n'en a pas assez pour payer le montant dû, alors la banque paye le maximum qu'elle peut payer, la différence étant définitivement perdue. La banque n'a jamais de dettes.

EXTINCTION D'UNE CIVILISATION

Si lors d'une phase A (Jouer une carte Civilisation), un joueur n'a pas de carte en main, sa Civilisation s'éteint. Retirez immédiatement du Monde toutes les pièces de cette Civilisation. Remettez ses ressources et sa trésorerie à la banque. Ce joueur a perdu la partie. Les Trophées qu'il a éventuellement remportés ne sont pas remis sur le plateau des Trophées et comptent dans le nombre de Trophées à réaliser pour finir la partie.

CAS MALHEUREUX

Lorsqu'un joueur doit effectuer une action sur la carte qu'il a sélectionnée pour cette manche et qu'il ne contrôle plus aucune pièce de ce type quand vient son tour, il doit placer sa carte Civilisation dans sa réserve et passer son tour. Cette situation peut survenir si un autre joueur a converti ou éliminé la dernière pièce de ce joueur précédemment dans le même tour.

CONSEILS STRATÉGIQUES

CONSTRUCTION DU MONDE

Il est difficile d'avoir une stratégie lors de la création collective du Monde. Contentez-vous donc de construire un joli paysage tous ensemble, tout au moins lors de vos premières parties. Vous verrez bien si par la suite vous découvrez des stratégies à la création.

DÉPLOIEMENT INITIAL

A l'inverse, le déploiement de vos trois pièces initiales est vital. N'hésitez pas à réfléchir le temps nécessaire durant cette phase pour analyser la topologie du Monde ainsi que les positions des pièces adverses. Les points suivants sont importants à prendre en considération lors du déploiement initial :

- Evitez de regrouper vos pièces. Etalez vous plutôt sur le Monde afin de vous développer à différents endroits et contrôler plus de terrain.
- Visez l'accès rapide aux deux ressources que sont la pierre et le bois. Donc placez vous sur ou proche de cases de Forêt et de Montagne.
- Evitez la proximité avec les pièces adverses et l'enfermement.

EXPANSION RAPIDE

Les Nomades et les Villes sont les éléments clés pour une expansion rapide : les Villes produisent des Nomades qui s'en vont construire des Villes sur d'autres terres, qui à leur tour créent d'autres Nomades. Si vous ne tournez qu'avec ces deux cartes actives, le processus s'accélère d'autant plus.

Mais attention, qui dit expansion rapide demande de délaissier tout le reste. Cette stratégie ne génère pas ou peu de trésorerie. Si un adversaire réalise un trophée vous devrez défausser l'une de vos deux cartes et vous n'aurez probablement pas assez d'argent pour la racheter. Votre machine expansionniste sera brisée.

Plus grave, si vos adversaires réalisent des trophées différents durant le même tour, vous devrez défausser vos deux cartes. Le prix de rachat sera encore plus élevé. Vous ne pourrez certainement pas racheter de carte. Vous n'aurez plus de carte à jouer. Ce sera alors le déclin de votre civilisation qui s'éteindra aussi vite qu'elle s'est étendue. En clair, vous perdrez la partie.

RACHAT D'UNE CARTE EN DÉCLIN

Le prix d'une carte en Déclin varie de 5 PO à 80 PO. Plus de Trophées auront été remportés, plus le rachat d'une carte sera onéreux. Il est donc plus économique de racheter vos cartes en Déclin en début de partie.

Parfois il est plus intéressant de tourner avec un deck contenant peu de cartes, surtout quand les cartes conservées sont vitales à votre plan stratégique. Dans ce cas, il est préférable de ne pas racheter une ou plusieurs cartes en Déclin, ou du moins, pas tout de suite.

CRÉDITS

Un jeu de : Christophe Boelinger

Illustrations : Dogan Oztel, Sabrina Tobal, Guillaume Tavernier, Anaïs Ferreira, Emile Denis, Dave Youkovich, Guillaume Beauchêne