

- Les 2 **cartes « colonies »** de départ **rapportent déjà 1 PV chacune** (= un drapeau sur la carte)
 - Elles **donnent 2 espaces de construction** : 1 au dessus et 1 en dessous, pour des **cartes « développement »** qui pourront venir s'insérer (en payant le cout de construction de la carte en question)
 - Chaque colonie **pourra se transformer en ville**, en cours de jeu, en payant le cout de construction de la carte « ville ». **qui elle, rapportera 2 PV** (2 drapeaux). (En déposant 1 carte « ville » sur la carte « colonie »)

(P.S. le terme « Agglomération » dans la règle = terme utilisé pour colonie et /ou ville)
- La **carte « route »** de départ se trouve entre les 2 colonies et elle est **obligatoire entre 2 colonies**. Pour pouvoir construire **des nouvelles colonies**, il faudra d'abord construire des routes, en payant le cout de construction de la carte « route »

Déroulement de la partie : **Chaque tour de jeu se déroule en 4 PHASES :**

- 1) jet des 2 DES.
- 2) phase d'ACTION : dans l'ordre et au nombre de son choix, jouer des cartes de sa main et du centre, échanger des ressources.
- 3) vérification de sa MAIN : remettre ou piocher des cartes pour avoir le nombre de cartes requis.
- 4) ECHANGER 1 carte de sa main contre 1 d'1 des pioches.

1. Jet de DES

► **le dé « production » d'abord** > donne **1 ressource en plus** pour la carte « ressource » avec le numéro de dé obtenu > **tourner la carte d'1/4 de tour vers la droite.**

S'il n'y a plus de place sur la carte « terrain », la ressource est perdue !

► **le dé « événement » ensuite** (Page 8) : **en noir** : commerce (balance), célébration (harpe), récolte (blé), « ? » (Carte événement à piocher) **et en rouge** : attaque des voleurs

- **massue** (en rouge) : chaque joueur possédant **PLUS de 7 RESSOURCES** perd toute sa réserve d'OR et de LAINE **!! Le seul cas à faire avant le dé production !!**

- **balance** : celui qui possède l'**AVANTAGE COMMERCIAL** (=balance en jaune sur les cartes) reçoit **1 ressource de son choix de son adversaire**. Chaque balance représente un point de commerce.

- **harpe** : chaque joueur reçoit **1 RESSOURCE de SON CHOIX**. Si un joueur a la **majorité des points de COMPÉTENCE** (= les harpes en vert sur les cartes), il est **LE SEUL à recevoir 1 ressource de son choix**. (NB 1 seul autre avantage des harpes=quelques personnages profitent des points de compétence)

- **blé** : chaque joueur reçoit une **RESSOURCE AU CHOIX**.

- **?** : Le joueur **pioche une CARTE « EVENEMENT » « ? » et la résout**. Puis il la remet sous la pioche. Quand la carte « yule » est piochée, on remélange les cartes événements comme expliqué sur la carte.

Images du dé



Attaque des voleurs : Chaque joueur possédant plus de 7 ressources perd toutes ses réserves d'Or et de Laine.



Commerce : Celui qui possède l'avantage commercial reçoit 1 ressource de son choix de son adversaire.



Célébration : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix. Si un joueur a la majorité des points de compétence, il est le seul à recevoir 1 ressource de son choix.



Récolte : Chaque joueur reçoit 1 ressource.



Carte Événement : Le joueur qui a lancé les dés pioche et lit la première carte Événement. Tous les joueurs concernés (aucun, un seul ou les deux) subissent l'événement.

compétence, commerce, célébration, progrès



► **Les jetons** : Chaque jeton = 1PV

-Le jeton « **HACHE** » = L'AVANTAGE DE **FORCE** (= harpe en bleu sur les cartes) > au joueur qui possède **3 points de force** (3 haches) dans sa principauté **ET** qu'il a **plus de points de force que son adversaire**.

-Le jeton « **BALANCE** », L'AVANTAGE **COMMERCIAL** (= balance en jaune sur les cartes) > au joueur qui possède **3 points de commerce** (3 balances) dans sa principauté **ET** qu'il en a **plus que son adversaire**.

! Dès qu'un joueur n'a plus la majorité, il doit remettre le jeton au centre ou à son adversaire si celui-ci a la majorité des points de force ou de commerce !

2. ACTIONS

► **A. jouer autant de CARTES DE SA MAIN** que l'on veut.

-le coin gauche sur les cartes indique le cout à payer pour pouvoir jouer la carte.

⇒ Les **cartes à encadré vert = « développement-agglomération »** dont les **avantages durent toute la partie**, sont mises dans un espace libre, au dessus ou en dessous d'une colonie ou ville.

Ce sont : -soit des **bâtiments**.

-soit des **unités qui sont :**

-soit des **héros**.

-soit des **navires marchands**.

! Si le signe « 1x » est indiqué sur la carte = un seul exemplaire de cette carte est permis !

⇒ Les **cartes à encadré jaune = « actions »** sont **à effet immédiat**, et à lire tout haut : **appliquer les effets, puis défausser** dans la défausse commune.

Cout de construction des cartes « développement » à encadré vert



Exemple de paiement d'un cout de construction



Carte « action » à encadré jaune ne coute rien

► **B. acheter autant de CARTES CENTRALES** que l'on veut : = **construire une route, une ville ou une colonie**.

⇒ **1 route** : = nécessaire **pour étendre sa colonie** car il faut toujours une route entre 2 colonies.



⇒ **1 colonie** : qui donne 1 PV (1 drapeau) et permet de **piocher 2 cartes « terrain » en plus** : à orienter coté vide vers soi (=zéro ressource), et à **placer au coin** de la nouvelle colonie. (Page 6)



⇒ **1 ville** : = 1 colonie peut être transformée en ville > **placer la carte « ville » SUR la carte « colonie »** (Jusqu'à la fin de la partie)

- elle donne **2PV** au lieu d'1 PV (2 drapeaux)

- et elle donne **2 ESPACES SUPPLEMENTAIRES de construction pour des cartes « développement »** : **1 au dessus et 1 en dessous** des cartes « développement » (déjà ou pas encore placées, au dessus et/ou en dessous des cartes « colonies ») (Page 7)

!! Bien que les cartes « terrains » soient en diagonales par rapport aux nouveaux espaces de constructions des cartes « développement », elles sont considérées comme adjacentes aux éventuelles nouvelles cartes « développement » qu'on y mettrait !! (Page 7)

Construction d'une ville et gain de 2 espaces de construction additionnel



► C. ECHANGER des RESSOURCES :

-Échange régulier : **3 ressources d'un même type** contre **1 autre ressource au choix**.

-Echange amélioré : **2 ressources** contre **1 autre ressource grâce à la possession d'un navire marchand**. Les ressources échangées **dépendent du navire en question** (voir sur la carte)

3. VERIFICATION DE SA MAIN

► = au **MAX 3 CARTES EN MAINS** > compléter ou retirer des cartes de sa main.

! Le symbole « LIVRE » qui représente des POINTS DE PROGRES, augmente la limite autorisée des cartes dans sa main : 1 carte en plus par symbole « livre » !

4. ECHANGE D'1 et 1 seule CARTE EN MAINS

!! Elles servent au PROCHAIN tour !!

► - **soit** placer 1 de ses cartes en mains sous la **PIOCHE DE SON CHOIX** et reprendre une carte de la **PIOCHE DE SON CHOIX**.

► - **soit** **ECHANGE de carte au choix en PAYANT 2 ressources** : placer 1 et de ses cartes en mains, sous la pioche de son choix et ensuite choisir une autre pioche, regarder **TOUTES les cartes de cette pioche** et prendre la carte que l'on veut, en prenant **garde de ne pas modifier l'ordre des cartes de la pioche !**

Fin de la partie : La partie se termine quand un joueur **ATTEINT OU DEPASSE 7 PV**.