



Instructions Print and Play

1. Imprimez et découpez les cartes.
2. Imprimez et découpez le plateau. Scotchez les deux parties ensemble.
3. Procurez-vous des éléments pour représenter armées et villes en quatre couleurs. Vous pouvez utiliser des cubes et disques provenant d'autres jeux ou autre. Vous aurez besoin de 4 sets des éléments suivants dans des couleurs différentes : 14 jetons d'armée (des cubes en bois de 8mm sont recommandés) et 3 jetons de ville (petits disques en bois suggérés).
4. Procurez-vous des jetons pièces (d'un autre jeu ou tout autre objet faisant l'affaire). Il vous en faudra 20 par joueur.

Installation

1. Placez le plateau sur la table.
2. Mélangez les cartes et placez-les en tas face cachée à côté du plateau. Piochez six cartes et placez-les face visible en une rangée le long du bord supérieur du plateau.
3. Chaque joueur prend un set d'une des couleurs (armées et cités). Chaque joueur place trois armées sur la région de départ (start) du plateau.
4. Placez la pile de pièces à côté du plateau : ce sera la réserve. Chaque joueur prend 8 pièces pour une partie à quatre joueurs, 10 à trois joueurs et 12 à deux joueurs. Vous êtes maintenant prêts à commencer.

NB Ces pièces de départ sont les seules que vous aurez pour toute la partie.



Jouer

1. Lors du premier tour, les joueurs parient pour déterminer qui sera le premier joueur pour toute la partie (il n'y aura donc qu'un seul pari). Chaque joueur choisit secrètement le nombre de pièces parmi les 8 en sa possession qu'il va parier en en plaçant le nombre choisi dans son poing fermé qu'il gardera au-dessus du plateau. Quand tous les joueurs sont prêts, ils révèlent en même temps leur pari. Le joueur qui a parié le plus haut montant met les pièces qu'il a pariées dans la réserve. Les autres joueurs gardent les pièces qu'ils ont pariées. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune qui remporte le pari et paye ses pièces à la réserve. Si tout le monde a parié 0 pièce, c'est le joueur le plus jeune qui commence.
2. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs vont choisir une carte chacun leur tour parmi celles face visible au-dessus du plateau. Quand un joueur prend une carte, il doit la placer face visible devant lui. Il doit aussi payer le coût en pièces indiqué selon la position de la carte dans la rangée (ce coût est indiqué sur le plateau). De gauche à droite, les coûts des cartes sont 0, 1, 1, 2, 2 et 3. Par exemple, si Bob choisit la troisième carte à partir de la gauche il devra payer une pièce.



Les cartes donnent une marchandise et une action. Les joueurs ne sont pas obligés de jouer l'action indiquée sur la carte, mais s'ils choisissent de la jouer ils doivent le faire immédiatement après l'avoir prise. Les actions permettent aux joueurs de construire leurs empires et de prendre le contrôle du plateau.

Les actions possibles sont les suivantes :



- **Placer de nouvelles armées sur le plateau.** Vous pouvez placer autant d'armées qu'indiqué sur la région de départ ou sur une région où vous possédez une ville. Vous n'êtes pas obligé de toutes les placer dans la même région.



- **Déplacer des armées.** Le nombre d'armées indiqué représente le nombre de mouvement autorisés. Ici par exemple, vous pouvez déplacer 3 armées d'1 case, 1 armée de 3 cases ou 1 armée de 2 cases et 1 autre d'1 case. Vous ne pouvez pas traverser de lignes pointillées sur les océans.



- **Déplacement sur terre ou mer.** Le fonctionnement est identique à celui de « déplacer des armées », mais il est également possible de traverser une ligne pointillée entre deux régions de mer adjacentes.



- **Construire une ville.** Placez une ville sur n'importe quelle région où vous possédez au moins une armée. Une région peut contenir plus d'une ville.



- **Détruisez des armées.** Vous pouvez supprimer jusqu'à deux armées de n'importe quel joueur n'importe où sur le plateau. Les armées peuvent appartenir à des joueurs différents.

Après qu'un joueur ait pris sa carte et éventuellement joué son action, déplacez vers la gauche les cartes à droite de celle qui a été prise pour remplir l'espace vide. Piochez une nouvelle carte et placez là sur l'emplacement vide à droite de la rangée. Passez la main au joueur à votre gauche.



Fin du jeu

Le jeu se termine quand chaque joueur possède un certain nombre de carte qui dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs	12 cartes
3 joueurs	10 cartes
4 joueurs	8 cartes

Les joueurs doivent alors défausser toutes les pièces non utilisées.

Les joueurs peuvent désormais procéder au comptage des points de victoire (en utilisant les pièces, par exemple).

Chaque joueur reçoit 1 point de victoire par région de la carte qu'il contrôle. Un joueur contrôle une région s'il y dispose de plus d'armées que tout autre joueur (les cités comptent chacune comme une armée pour déterminer le contrôle). En cas d'égalité, personne ne contrôle la région.

Chaque joueur reçoit 1 point de victoire par continent qu'il contrôle. Un joueur contrôle un continent s'il y contrôle plus de régions que tout autre joueur. En cas d'égalité, personne ne contrôle le continent.



Chaque joueur reçoit les points correspondant à ses lots de marchandises. Le nombre de points de victoire pour chaque marchandise dépend du nombre de cartes correspondantes qu'il possède, comme indiqué sur la carte. Par exemple, l'or rapporte 1 point pour 1 carte, 2 points pour 2 cartes, 3 points pour 3 cartes et 5 pour 4 cartes. N'oubliez pas d'inclure dans ce compte les marchandises éventuellement apportées par les régions que vous contrôlez.

Le joueur dont le total de points de victoire apportés par les régions, continents et marchandises possède l'empire le plus puissant et remporte la victoire !

Jeu complet

Pour une meilleure expérience de jeu, enchaînez trois parties. Le vainqueur sera celui qui aura cumulé le plus de points de victoire sur les trois.

Game Design : Ryan Laukat Illustration : Ryan Laukat
Copyright 2012 Red Raven Games
Traduction française 11/2012 by Grarduck : grarduck.wordpress.com