



Matériel

5 lots de : 14 cubes en bois (armées) et 3 jetons (cités) en bois, 1 plateau recto-verso, 42 cartes, 44 pièces, 10 jetons marchandise, 1 livret de règle

Mise en place

1.
Placez le plateau sur la table.

2.
Pour des parties de 2 à 4 joueurs, retirez les cinq cartes portant un "5" en haut à droite sous le parchemin. Mélangez les cartes et formez une pioche 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) et **place trois armées sur la région de départ** (start) du plateau. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur place une armée à la fois d'une troisième couleur, pour un joueur neutre, sur n'importe quelle région du plateau jusqu'à ce que dix armées aient été placées.

4.
Placez la pile de pièces à côté du plateau : ce sera la réserve. Chaque joueur prend 8 pièces pour une partie à cinq joueurs, 9 à quatre, 11 à trois et 14 à deux.

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



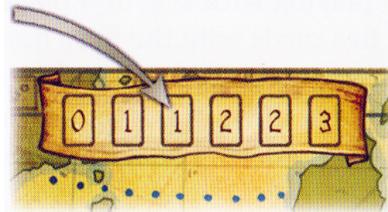
Déroulement

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 celles 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 paie 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. 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 indiquées par la carte 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 indiquée représente le nombre de mouvements 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.

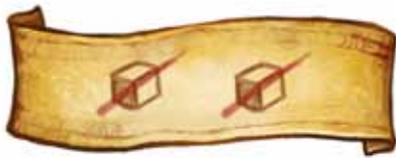


-Déplacement sur terre et/ou sur mer.

Le fonctionnement est identique à celui de « déplacer des armées », mais il est également possible de se déplacer le long d'une ligne pointillée reliant 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



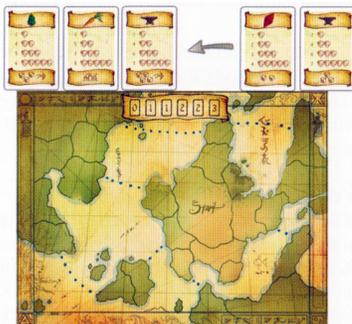
-Détruire des armées. Vous pouvez supprimer jusqu'à deux armées de n'importe quel joueur n'importe où sur le plateau. Les armées peuvent appartenir à des joueurs différents.



-"Et/Ou" ("and/or") actions. S'il y a deux différentes actions sur la carte et qu'entre elles figure un "ou", vous pouvez choisir laquelle réaliser. S'il y a un "et", vous pouvez réaliser les deux actions.

Rappel : les joueurs peuvent prendre une carte sans effectuer d'action.

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 cartes qui dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs 13 cartes 4 joueurs 8 cartes
3 joueurs 10 cartes 5 joueurs 7 cartes

Les joueurs comptabilisent maintenant leurs points de victoire.



Régions : 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.

Continents : 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.

quatre continents



Marchandises : Chaque joueur reçoit les **points correspondant à ses lots de marchandises**. Les joueurs peuvent maintenant décider du placement de leurs cartes "Wild". Celles-ci peuvent être ajoutées à n'importe quelle lot et compter comme une carte supplémentaire. Le nombre de points de victoire pour chaque marchandise dépend du nombre de symboles (Précision de Ryan Laukat par rapport à la règle originale) figurant sur le lot de cartes qu'il possède, comme indiqué sur la carte. Par exemple, la carotte rapporte 1 point pour 3 symboles, 2 points pour 5 symboles, 3 points pour 7 symboles et 5 pour 8 symboles .

Le joueur dont le total de points de victoire apportés par les régions, les continents et les marchandises est le plus élevé possède l'empire le plus puissant et remporte la victoire ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de pièces gagne. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus d'armées sur le plateau gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui contrôle le plus de régions gagne.

Game Design: Ryan Laukat Illustration: Ryan Laukat

Copyright 2012 Red Raven Games

Traduction française 11/2012 by Grarduck : grarduck.wordpress.com
Révision 05/2013 par Zougar

Variantes

- **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.

- **Jetons marchandise** : Durant la mise en place du jeu, placez aléatoirement un jeton marchandise sur chaque région du plateau possédant un triangle. Le joueur qui contrôle une région possédant un jeton l'ajoute à son lot du même type.

- **Résolution alternative de l'égalité lors de l'enchère** : Au lieu que cela soit le plus jeune joueur à remporter l'égalité, résolvez en tirant un dé.

Nombre de cartes de chaque type :

- 1 x 
- 9 x  (dont 1 pour le jeu à 5)
- 1 x  (pour le jeu à 5)
- 8 x 
- 5 x  (dont 1 pour le jeu à 5)
- 8 x  (dont 1 pour le jeu à 5)
- 7 x  (dont 1 pour le jeu à 5)
- 3 x 