Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

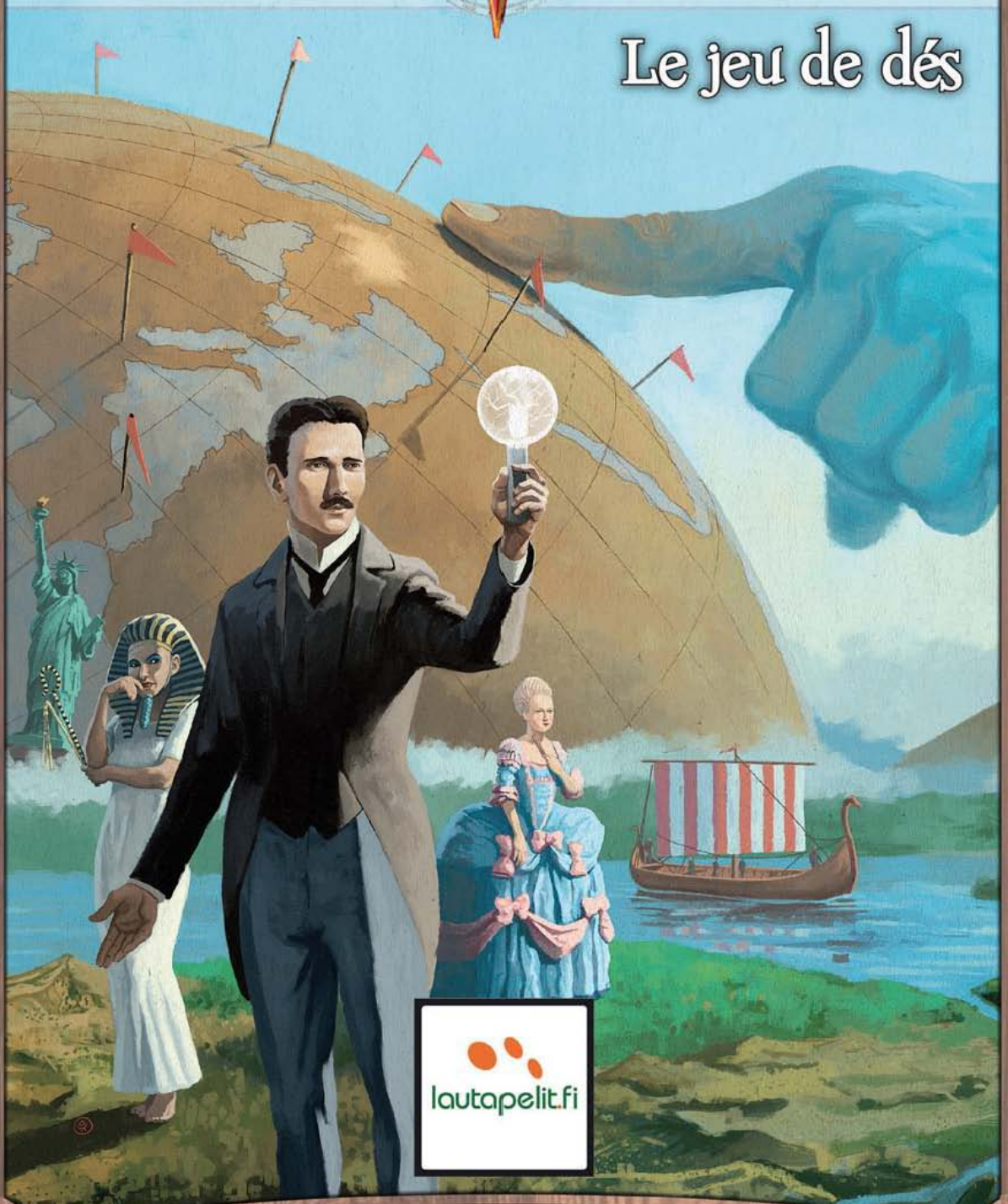
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Rustan Håkansson

NATIONS

Le jeu de dés



lautapelit.fi

Introduction

Depuis les balbutiements de la civilisation, l'humanité a toujours innové.
Les hommes ont vécu, se sont combattus et ont prospéré en fondant des Nations puissantes.
Une grande Nation protège ses citoyens tout en subvenant à leurs besoins. Elle combat ses voisines et plie la nature à sa volonté.
Le rôle de toute Nation est à la fois de nourrir sa population à mesure qu'elle augmente, de bâtir une économie viable et de s'imposer aux yeux du monde à travers de grandes réalisations, afin de laisser une marque indélébile dans les livres d'histoire!

Matériel

1. **33 jetons (12 , 9 , 3 , 3 , 3 , 3)**
2. **44 dés à six faces (20 blancs, 8 bleus, 8 orange, 8 rouges)**
3. **1 dé à 4 faces (pour le mode solo)**
4. **8 pions en bois (2 pions colorés par joueur)**
5. **12 tuiles Événement (3 pour chacun des 4 âges)**
6. **60 tuiles Progrès (15 pour chacun des 4 âges)**
7. **4 cartes de résumé du tour de jeu / ordre du tour**
8. **4 plateaux individuels**
9. **1 plateau Score**
10. **1 plateau Progrès**

1 règle de jeu

Anatomie d'une carte

Titre 1
Coût (en ou en) 2
Points de victoire 3
Gains (dés ou jetons) 4
Coût de construction 5
Âge 6

Mise en place

Mélangez les tuiles Progrès, puis formez 4 piles (15 tuiles par âge). Mélangez les tuiles Événement, puis formez 4 piles (3 tuiles par âge).

Mélangez et répartissez les tuiles en 8 piles

Distribuez au hasard à chaque joueur une carte « résumé du tour de jeu / ordre du tour ». Ces cartes détermineront l'ordre dans lequel les joueurs joueront, chacun leur tour. Distribuez à chaque joueur 1 plateau individuel, 5 dés blancs. Chacun reçoit également 1 jeton et 1 jeton qu'il place près de son plateau. Chaque joueur place 1 marqueur à sa couleur sur la case « zéro » du plateau de (voir illustration).

Déterminez l'ordre du tour et distribuez le matériel.

On dispose ensuite le second pion de chaque joueur sur le plateau de , en fonction de sa place dans le tour de jeu : le joueur 1 commence avec 1 , le joueur 2 avec 2, etc (voir illustration). Dans le mode 2 joueurs, le deuxième joueur commence avec 3 au lieu de 2. Reportez-vous à la fin du livret de règles pour les règles en solitaire.

Placez les marqueurs sur le plateau de et sur le plateau de

Le reste du matériel est placé près de l'aire de jeu.

Principe du jeu

La partie se déroule en 4 cycles historiques durant lesquels vous allez développer votre Nation, en compétition avec les autres joueurs. La partie dure environ 10 à 15 minutes par joueur. Durant la partie, vous allez renforcer votre main de dés en améliorant vos infrastructures militaires et en achetant des bâtiments.

Vous allez également ériger des Merveilles et conquérir des Colonies pour acquérir des ressources et des . Vous recruterez des Conseillers qui vous octroieront des Relances et vous bataillerez pour le gain de précieux Savoirs, afin d'éviter la Famine et la Guerre. Les dés et les jetons placés en-dehors de votre plateau individuel sont dit « inutilisés », ceux placés dans les grandes zones colorées de votre plateau sont dits « utilisés ».

Déroulement du jeu

A chaque cycle, de nouvelles tuiles sont révélées et les joueurs jouent chacun une action à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait passé. On fait alors le point sur l'avancée de la Famine et sur les points de Savoirs. Un nouvel ordre du tour est déterminé et les points de Guerre sont comptabilisés. A l'issue du quatrième cycle, le joueur possédant le plus de remporte la partie.

Mise en place pour le jeu à deux joueurs

Vous trouverez un exemple de partie en cours dans le livre de règles anglais de de jeu

Nouvelles tuiles et Événements

Défaussez les tuiles et placez-en de nouvelles. Videz la zone « utilisés » de votre plateau et pivotez votre carte d'ordre du tour.

Au début de chaque cycle, défaussez toutes les tuiles Progrès du plateau correspondant et remplacez-les par de nouvelles tuiles correspondant à l'âge en cours. (cycle 1 = âge 1, cycle 2 = âge 2, cycle 3 = âge 3, cycle 4 = âge 4. Remplissez les 4 colonnes dans une partie à 4 joueurs, 3 colonnes dans tous les autres cas. Défaussez également la tuile Événement et remplacez-la sur la piste de score par une tuile de l'âge en cours. Les tuiles restantes sont placées dans la boîte de jeu.

Tous les dés et tous les jetons utilisés placés sur votre plateau sont déplacés à côté du plateau pour redevenir inutilisés. Pivotez votre carte indiquant votre ordre dans le tour, afin que la mention JE PASSE soit orientée sur le côté.

Échanger des dés

Exemple:

À n'importe quel moment durant la partie, si vous souhaitez utiliser 1 , 1 ou 1 , vous pouvez utiliser à la place, 2 dés inutilisés (toutes les couleurs, toutes les ressources, toutes les combinaisons sont acceptées). Déplacez dans ce cas les dés vers votre zone « utilisés ». Cette opération peut être répétée plusieurs fois ; elle ne constitue pas une action.

Il est impossible d'obtenir des ou de la de cette manière. Les jetons ne peuvent pas non plus être utilisés à cette fin.

Actions

Jouez chacun une action à votre tour. Répétez la ronde plusieurs fois jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Chaque joueur joue une action, dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur 1. Lorsqu'un joueur passe, il doit pivoter sa carte afin que la mention JE PASSE soit bien visible en haut de la carte ; il/elle ne peut plus accomplir d'action durant ce tour. Chaque joueur fait de même jusqu'à ce que tout le monde ait passé son tour.

Les actions disponibles sont:

» **Relancer**

» **Acheter une tuile**

» **Construire une Merveille**

Lancez les dés juste avant votre première action du tour.

Au début de chaque tour, le joueur actif doit commencer par jeter tous ses dés. Cela ne constitue pas une action. Immédiatement après, il joue une seule action. C'est alors le tour du joueur suivant. Lorsque chaque joueur a accompli une action, c'est de nouveau au premier joueur d'agir. En cours de jeu, les joueurs ne comptabiliseront leurs que pour les , la FAMINE et la GUERRE. Les symboles de victoire des tuiles ne sont comptabilisés qu'en fin de partie.

Relancer

Pour relancer un dé, vous devez prendre un jeton inutilisé et le placer sur la zone colorée de votre plateau. Vous pouvez alors prendre un ou plusieurs dés inutilisés et les lancer. Il est interdit d'acheter une tuile, de construire une merveille ou de bénéficier d'autres relances dans la même action. Il faudra pour cela attendre que votre tour revienne.

Acheter une tuile

Exemple:
La colonie coûte 3
Le bâtiment coûte 2

Pour acheter une tuile, vous devez en payer le coût en ou en , selon le symbole présent sur le côté gauche de la tuile. Le montant précis dépend de la position de la tuile

» **Ligne 3: payez 3 / **

» **Ligne 2: payez 2 / **

» **Ligne 1: payez 1 / **

Pour payer, vous déplacez simplement un ou plusieurs dés/jetons inutilisés (près de votre plateau) sur la zone « utilisés » de celui-ci, afin d'atteindre ou de dépasser le

montant nécessaire. Un dé ne peut pas être fractionné : vous ne recevez pas la 'monnaie' si vous utilisez un dé à 3 pour payer 2 .

Un Bâtiment acheté vient immédiatement recouvrir le Bâtiment précédent sur votre plateau. Vous devez alors remettre dans la réserve de matériel le(s) dé(s) affiché(s) sur le Bâtiment précédent. Vous êtes libre de prendre ces dés où vous le souhaitez (dans la zone « utilisés », « inutilisés » ou un mélange des deux) mais ils doivent être de la couleur indiquée. Vous devez alors prendre dans la réserve de matériel le ou les dés indiqués par le nouveau Bâtiment acquis (un dé rouge pour un symbole dé rouge sur la tuile, etc.) et les lancer immédiatement. Ces dés pourront être utilisés pour votre prochaine action.

Exemple: *Vous possédez un bâtiment qui vous octroie un dé orange ❶. Le dé affiche 2 ❷, avec ce dé, vous achetez un bâtiment qui vous octroie deux dés orange ❸ Vous déplacez donc le dé dépensé dans la zone « utilisés » ❹. Le nouveau Bâtiment vient s'empiler sur l'ancien ❺, Le dé que vous venez d'utiliser est défaussé ❻, et vous lancez les deux nouveaux dés ❼.*

Les *Conseillers* sont placés dans le coin supérieur gauche de votre plateau individuel. Si vous possédiez déjà un Conseiller il/elle est remplacé(e) et les Relances offertes par ce dernier sont défaussées. A vous de décider si vous défaussez des Relances utilisées, inutilisées, ou un mélange des deux.

Les nouvelles Relances acquises par le biais du nouveau Conseiller pourront être utilisées plus tard dans le même cycle.

Les *Colonies* sont placées près de votre plateau. Vous pouvez avoir autant de colonies que vous le souhaitez. Lors de l'achat d'une Colonie, prenez dans la réserve les jetons indiqués sur la tuile (s'il en reste) et placez-les près de votre plateau. Ils pourront être utilisés plus tard durant ce cycle.

Les *Merveilles* sont placées dans le coin supérieur droit de votre plateau individuel. Si vous possédiez déjà une Merveille à cet endroit, elle est remise dans la boîte. Une Merveille placée sur votre plateau est considérée comme 'en construction'. Ses effets ne sont pas encore actifs et une Merveille qui demeurerait placée à cet endroit jusqu'à la fin de la partie ne rapporterait aucun . Pour en terminer la construction, vous devrez choisir l'action CONSTRUIRE durant ce cycle ou l'un des cycles suivants.

Construire une merveille

Si vous avez une Merveille 'en construction', vous pouvez payer le coût en indiqué sur le côté gauche de la tuile, sous le symbole , pour la construire. Pour payer, vous déplacez un ou plusieurs dés/jetons depuis votre zone « inutilisés » vers votre zone « utilisés », jusqu'à atteindre ou dépasser la somme requise.

La Merveille, une fois construite, vient se placer à côté de votre plateau de jeu. Vous pouvez construire autant de Merveilles que vous le souhaitez. Lors de la construction d'une Merveille, prenez dans la réserve les jetons indiqués sur la tuile (s'il en reste) et placez-les près de votre plateau. Ils pourront être utilisés plus tard durant ce cycle.

Passer

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer d'autres actions, vous pouvez PASSER. Pour ce faire, pivotez votre carte « ordre du tour » afin que la mention JE PASSE soit orientée vers le haut. Vous ne jouerez plus d'autre action durant ce cycle. Tous les joueurs continuent de jouer, jusqu'à ce que tout le monde ait passé. On procède alors au comptage des .

Bâtiment

Conseiller

Colonie

Merveille

Savoirs

Collectez les

Tous les joueurs, dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, peuvent utiliser les dés et jetons arborant un symbole . Pour chaque utilisé, déplacez le pion à votre couleur d'un cran sur la piste de score de . Les jetons et les dés ainsi utilisés sont placés dans la zone « utilisés ».

Marquez des points de

Les sont ensuite comptabilisés. Chaque joueur gagne 1 pour chaque adversaire possédant moins de que lui. (2 dans le mode solo et dans le jeu à deux joueurs). On ne marque aucun point sur une égalité de .

Exemple:
Rouge gagne 3 , Jaune en gagne 2 , et violet et vert n'en gagnent aucun

Famine

Tous les joueurs, dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, peuvent utiliser les dés et jetons arborant un symbole . Si vous dépensez au moins autant de qu'indiqué sur la tuile Événement en cours, vous marquez autant de qu'indiqué sur la tuile Événement (1 pour l'âge 1, 2 pour l'âge 2, 3 pour l'âge 3, 4 pour l'âge 4).

Les dés et jetons ainsi utilisés sont déplacés dans la zone « utilisés ». Dépenser plus de que demandé ne rapporte aucun supplémentaire.

Ordre du tour

Le joueur possédant le plus de joue en premier.
Les jetons et dés indiquant ne sont pas déplacés en zone « utilisés »

Déterminez le nouvel ordre du tour. Le joueur possédant le plus grand nombre de symboles jouera en premier, le second en deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'ordre entre les deux joueurs durant le tour précédent est conservé.

Les joueurs échangent alors leurs cartes « ordre du tour » en fonction de ce nouvel agencement.

Les jetons et les dés pris en compte pour déterminer l'ordre du tour ne sont pas déplacés dans la zone « utilisés »

Guerre

Tous les joueurs, dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, peuvent utiliser les dés et jetons arborant un symbole . Si vous dépensez au moins autant de qu'indiqué sur la tuile Événement en cours, vous marquez autant de qu'indiqué sur la tuile Événement (1 pour l'âge 1, 2 pour l'âge 2, 3 pour l'âge 3, 4 pour l'âge 4).

Les dés et jetons ainsi utilisés sont déplacés dans la zone « utilisés ». Dépenser plus de que demandé ne rapporte aucun supplémentaire.

Fin de partie

A l'issue des 4 cycles, tous les joueurs comptabilisent les conférés par les Merveilles, les Colonies, les Bâtiments et les Conseillers. Ils additionnent ce résultat à leur score sur la piste de . Les Merveilles en cours de construction ne sont pas comptabilisées.

Le joueur possédant le plus haut score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus haut dans l'ordre du tour l'emporte (le joueur 1 l'emporte sur le joueur 2 etc.)

Comptabilisez les .
Celui qui en possède le plus l'emporte.

Mode solo

Vous jouez contre un joueur neutre qui accumule les et achète des tuiles. Vous et votre adversaire commencez avec 1 . Vous n'utilisez que 3 colonnes sur le plateau des Progrès. Vous jouez toujours en premier.

Lorsque vous piochez une tuile Événement, lancez également un dé bleu par âge (1 dé bleu à l'âge 1, 2 dés à l'âge 2, puis 3, puis 4). Les symboles obtenus sur ces dés vont à votre adversaire. Ignorez les symboles .

Après chacune de vos actions, jetez le dé à 4 faces : sur un 1,2,3, défaussez la tuile de plus faible valeur sur l'une des colonnes du plateau de Progrès, en commençant par la gauche. Si vous obtenez un 4 ou si la colonne est vide, rien ne se produit.

A la fin de chaque cycle, si vous possédez plus de que votre adversaire, vous marquez 2 .

A la fin de la partie, comparez votre score avec celui du Tableau d'Honneur. Essayez de vous améliorer au fil des parties !

Pour une expérience ludique plus relevée, relancez tous les 4 lorsque vous jetez le dé pour votre adversaire.

Tableau d'honneur

- 50 Trajan
- 40 Ashoka
- 35 Wu Zetian
- 30 Saladin
- 25 Victoria
- 20 Charles V
- 15 Cléopâtre
- 10 Georges W. Bush

Pour aller plus loin

Si vous souhaitez vous investir dans un jeu encore plus profond, nous vous suggérons de vous intéresser au jeu Nations dont ce jeu de dés est issu. Vous y retrouverez de nombreux éléments communs. Nations se joue de 1 à 5. Comptez 40 minutes de temps de jeu par joueur.

Credits

Auteur
Rustan Håkansson

Conception graphique, livret de regles
Jere Kasanen

Couverture de boite, illustration des cartes ‚colonie'
Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Illustration des tuiles
Frida Lögdberg (www.fridalogdberg.se)

Logo
Paul Laane (www.designaqua.com)

Editeur
© Lautapelit.fi 2014 (www.lautapelit.fi)

Traduction francaise
Yohan Lemonnier

Remerciements pour votre aide et vos suggestions
Anna Call, Andrea Novicky, Brent Lloyd, Daniel Hammond, David Stenbeck, Evelina Olsson, Ingalisa Novicky, Jere Kasanen, Johan Falk, Johan Sebring, Johanna Linders, Jonathan Madison, Justin Zera, Lena Viktorsson, Lewis Wagner, Marcus Lagré, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Rafael Hannula, Ronald Novicky, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Torsten Linders, Yann Wenz.

Remerciements particuliers
Nina Håkansson, Robert Rosén, Einar Rosén.

Textures
www.cgtextures.com

NATIONS
Le jeu de dés

Depuis les balbutiements de la civilisation, l'humanité a toujours innové. Les hommes ont vécu, se sont combattus et ont prospéré en fondant des Nations puissantes. Une grande Nation protège ses citoyens tout en subvenant à leurs besoins. Elle combat ses voisines et plie la nature à sa volonté. Le rôle de toute Nation est à la fois de nourrir sa population à mesure qu'elle augmente, de bâtir une économie viable et de s'imposer aux yeux du monde à travers de grandes réalisations, afin de laisser une marque indélébile dans les livres d'histoire!

Nations: Le jeu de dés, est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Comptez environ 10 à 15 minutes par joueur. Nations: Le jeu de dés partage un grand nombre de concept avec son grand-frère Nations, tout en proposant des défis originaux qui lui sont propres.

Ce jeu contient des éléments en anglais.
Règles et aide de jeu en Français.

Matériel

- 33 Jetons
- 44 Dés à 6 faces
- 1 Dé à 4 faces
- 8 Pions en bois
- 12 Tuiles Evénement
- 60 Tuiles Progrès
- 4 Cartes de résumé du tour de jeu / ordre du tour
- 4 Plateaux individuels
- 1 Plateau Score
- 1 Plateau Progrès
- 1 Livret de règles

1-4

14+

20-40 min

© 2014
Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki
Finland
www.lautapelit.fi

Auteur
Rustan Håkansson

Graphismes et Illustration
Jere Kasanen
Ossi Hiekkala
Frida Lögdberg

LPFI042
6 430018 270425

Fabriqué en Chine