

Christophe Boelinger

Rise & Fall



LUDICALLY



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.

CRÉDITS

Un jeu de : Christophe Boelinger

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

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



SET 1



SET 2

Pour des raisons pratiques, les couleurs représentées sur cette règle sont uniquement celles du Set 1.

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 score



2 cartes aide de jeu recto verso



1 jeton Premier Joueur

Ressources :



20 Bois

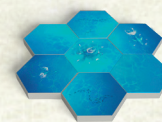


20 Pierres

Éléments de Terrain :



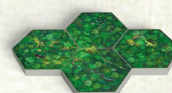
4 tuiles Initiale de 8 cases Mer



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

Monnaie (76 Pièces d'or) :



32 pièces de 1 PO



16 pièces de 5 PO



20 pièces de 10 PO



4 pièces de 50 PO



4 pièces de 100 PO

Matériel pour chaque joueur (x4)

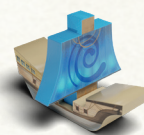
1 set de 6 cartes Civilisation



8 Nomades



8 Villes



5 Navires



3 Montagnards

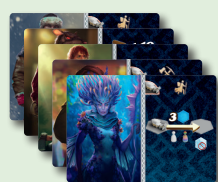


3 Temples



6 Marchands

33 pièces en bois :



24 cartes Guilde (Variante)



23 cartes Récit (variante)



15 pièces Récit (Variante)



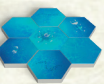
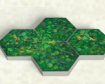
29 tuiles Récit (Variante)

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.

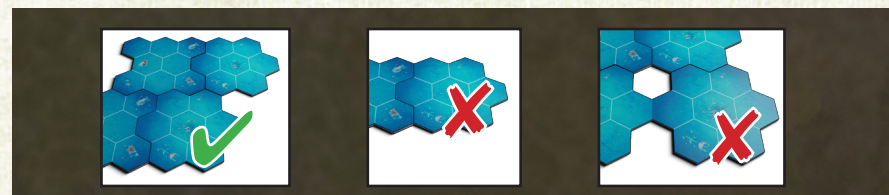


Tirez au sort le Premier Joueur pour la construction du Monde.

Disposition des tuiles de Mer

À 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 :

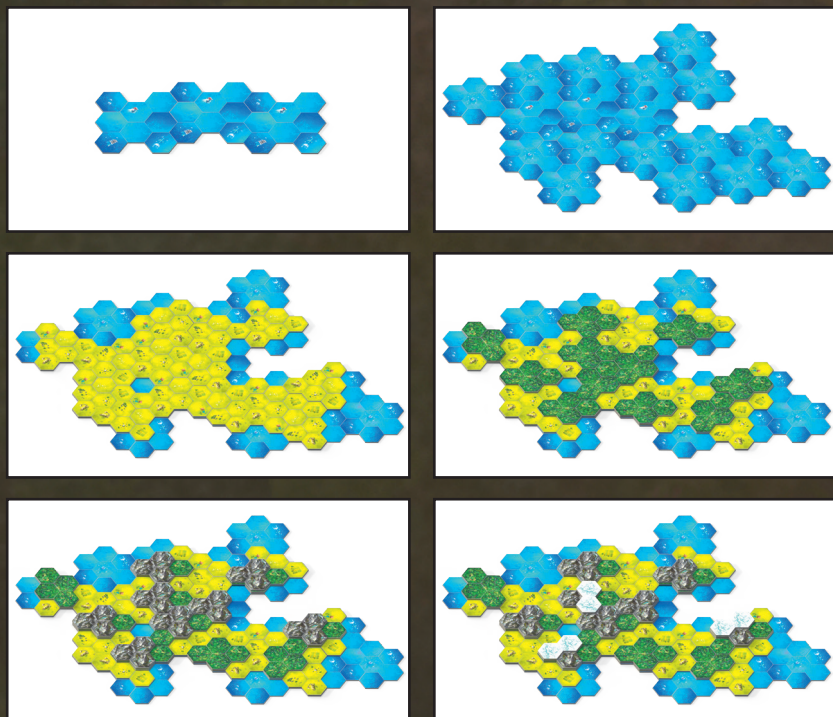
- Chaque case de la tuile de Forêt doit se superposer exclusivement à une case de Plaine.

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 7).

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 8) 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.

À 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 7).



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 – Rachat 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 Nomade. 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 11 à 13.

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 immédiatement 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 quelle que 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 de 5 PO à 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.

DÉCOMPTÉ 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

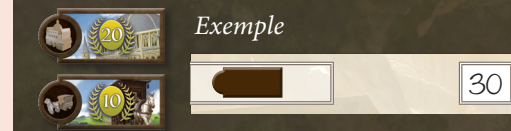


Trophées

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.

Exemple



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

Temple et Montagnard sont en Déclin

7	7
3	15
2	4
4	7

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).

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 de 7 cases, Forêt de 4 cases, Plaine de 3 cases et une autre Plaine de 5 cases).

	1	3-5	8
	2	7	14
	3	4	12
	4		

L'exemple ci-dessous comprend 6 Régions différentes à évaluer (occupées par des pièces) :



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).

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

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 dessus). 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.

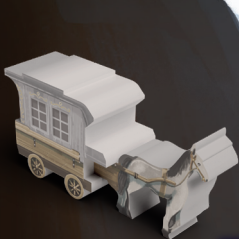
Il n'y a pas de limite au nombre de Pièces d'Or possédées, si ce n'est celle de la Banque.

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 Temples 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.

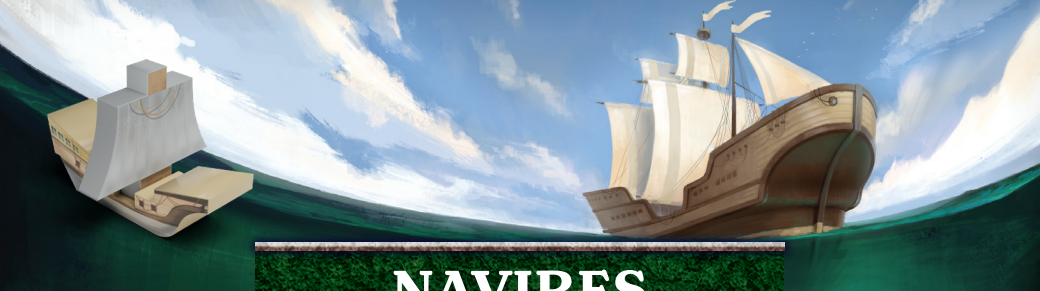
Effet : Remplacez le Nomade par un Marchand ou un Montagnard selon le prix payé.



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 13).

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.

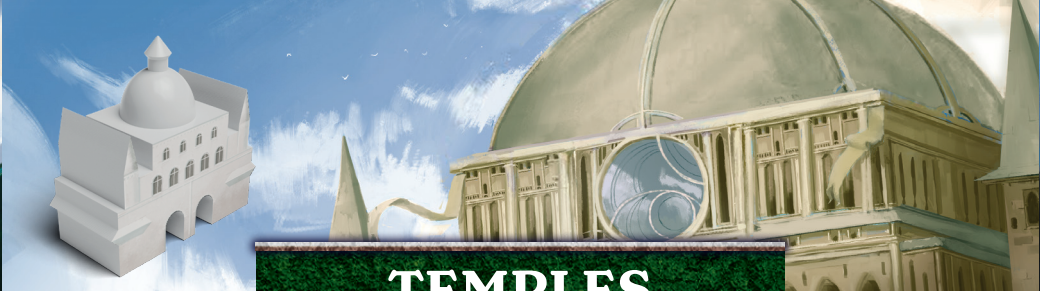


COMMERCE

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 c'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 citoyen.

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

À 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 :

- Évitez de regrouper vos pièces. Étalez 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.
- Évitez la proximité avec les pièces adverses et l'enfermement.

EXPANSION RAPIDE

Les Nomades et les Villes sont les éléments clefs 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 délaisser 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.

Variante LES GUILDES

La variante Guildes permet à chaque civilisation de bénéficier d'une ou plusieurs capacités spéciales uniques.

Chaque carte Guilde présente une illustration et indique en pictogramme une ou plusieurs règles spéciales dont seul le détenteur de la carte bénéficiera lors de la partie. Elles sont décrites ci-dessous.

En début de partie et avant de construire le Monde, distribuez 3 cartes Guilde à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.

Parmi ses cartes reçues, chaque joueur :

- Conserve une carte.
- En place une face cachée devant son voisin de gauche.
- Remet la carte restante dans la boîte.

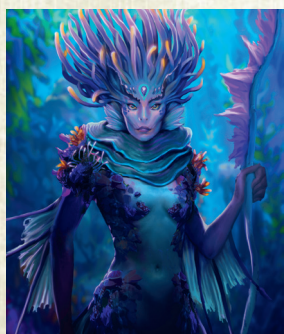
Puis, chaque joueur révèle ses deux cartes Guilde (carte choisie et carte reçue) et annonce à voix haute leurs capacités spéciales.

Les pouvoirs des Guildes



ALCHIMISTES

Nouvelle Action : Vos Nomades peuvent convertir 1 Bois en 1 Pierre et vice-versa.



AQUANAUTES

Action Mouvement : Vos Nomades peuvent entrer et demeurer sur des cases Mer et parcourir jusqu'à 3 cases Mer par action de mouvement. Ils peuvent franchir les falaises pour entrer et sortir d'une case Mer.

Permanent : Les Nomades en Mer ne bloquent pas les mouvements des Navires et vice-versa.



ARCHIVISTES

Permanent : L'Archiviste peut racheter ses cartes en Déclin à moitié prix (arrondi au supérieur).



CAPITALISTES

Permanent : En fin de partie si vous êtes la Civilisation avec la plus forte économie vous gagnez 25 PV supplémentaires.



ACCUMULATEURS

Permanent : Vous pouvez stocker jusqu'à 10 ressources de chaque type.

En fin de partie, chaque ressource stockée vous rapporte 2 Points de Victoire.

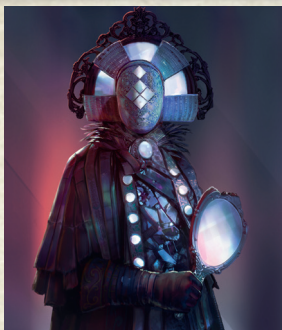


CORSAIRES

Nouvelle Action : Chacun de vos Navires peut effectuer une action de piraterie.

Piraterie : Gagnez 2 Pièces d'Or par Navire adverse présent dans la même Région de Mer que le Navire réalisant l'action de piraterie. Ces sommes vous sont versées par vos adversaires et non par la banque.

Si un joueur ne peut pas vous payer la totalité, dommage pour vous !



DOPPELGÄNGERS

Spécial : Cette carte ne vous fournit pas de pouvoir de guilde en particulier mais vous permet de copier un pouvoir de guilde adverse.

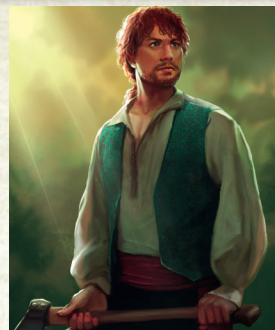
Lors de la phase de Recyclage vous pouvez payer 10 Pièces d'Or à la banque puis échanger cette carte avec une carte Guilde d'un autre joueur.

Le joueur qui reçoit la carte Dopplegängers ne peut pas l'échanger à nouveau durant la même phase de Recyclage.

Défaussez cette carte et piochez-en une autre en mode solitaire ou coopératif.

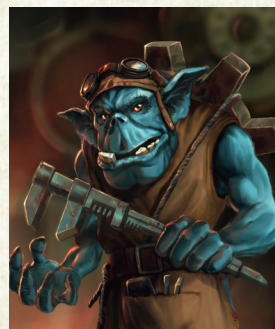
Note : Suite à la perte d'un pouvoir de guilde, si la situation d'un joueur est illégale au niveau de ses pièces ou de son stock de ressources, ce joueur doit immédiatement retirer du Monde toutes ses pièces illégales, ou remettre à la banque l'excédent de ressources.

Exemple: le joueur Aquanaute perd son pouvoir de guilde au profit d'un Dopplegänger. Il doit alors retirer du monde tous ses nomades situés en mer pour les replacer dans sa réserve.



BÛCHERONS

Action Production : Chacun de vos Nomades peut produire 2 Bois quand il se trouve sur une case Forêt.



MACHINISTES

Action Mouvement : Vos Navires sont des dirigeables steampunk géants. Quand vos Navires effectuent une action de mouvement, ils peuvent se rendre sur n'importe quelle case Mer du Monde.



MAÎTRES JOAILLIERS

Nouvelle Action : Vos Nomades et vos Montagnards se trouvant sur une case de Montagne peuvent effectuer une action Prospector : Gagnez 3 Pièces d'Or.



DRUIDES

Action Construction : Vos Nomades peuvent construire des Temples sur une case Forêt.

Permanent : À la fin du jeu, doublez tous les PV gagnés pour les Régions de Forêt que vous dominez.



FERMIERS

Permanent : En fin de partie, les Régions de Plaine dominées vous rapportent 3 Points de Victoire par case au lieu d'un.



MERCENAIRES

Nouvelle Action : Chacun de vos Nomades peut attaquer une unité adverse adjacente moyennant la somme de 5 Pièces d'Or versée à la banque. Retirez l'unité adverse ciblée et remettez-la dans la réserve de son propriétaire.

Unités : Nomades, Montagnards, Marchands, Navires.



MINEURS

Action Production : Vos Nomades peuvent produire 2 Pierres quand ils sont sur une case Montagne.



NORDIQUES

Action Mouvement : Vos Nomades peuvent entrer sur les cases Glacier.

Action Construction : Vos Nomades peuvent construire des Villes sur une case Montagne pour 1 Pierre et 1 Bois.



MOINES-PSY

Action Conversion : Vos Temples ont une portée de 2 cases pour les actions de conversion.



UNIVERSITAIRES

Action Education : La portée de vos Villes pour les actions d'Education est de 2 cases.

Permanent : Doublez les Points de Victoire acquis en fin de partie pour le nombre de Marchands ou de Montagnards que vous contrôlez, au choix.



SENTINELLES

Permanent : Aucune pièce adverse ne peut pénétrer ou traverser une case occupée par une de vos pièces lors des actions de mouvement.

Vos Marchands et Navires peuvent toujours traverser les pièces adverses lors de vos actions de mouvement.



SECTE DE L'OMBRE

Action Conversion : Vos Temples peuvent convertir les Villes adjacentes pour 10 Pièces d'Or lors d'une action de conversion.

Permanent : Aucune de vos pièces ne peut être convertie par vos adversaires.

Défaussez cette carte et piochez en une autre en mode solitaire ou coopératif.



HOMMES DES NEIGES

Action Construction : Vos Montagnards peuvent construire des Villes sur les cases Glacier sans dépenser de ressources (igloos faits uniquement de neige et glace).

Action Taxe : Taxer une Ville sur une case Glacier ne rapporte rien.



GUILDE DES VOLEURS

Nouvelle Action : Chacun de vos Nomades adjacent à une Ville adverse et non séparé par une falaise peut voler une ressource de votre choix au propriétaire de la Ville.

Chaque Ville adverse ne peut-être volée qu'une fois par carte Nomade jouée.



VOYAGEURS

Action Mouvement : Vos Nomades peuvent se déplacer de 2 cases lors d'une action de mouvement, sans pour autant pouvoir traverser une pièce adverse.

Nouvelle Action : Abandonner un Temple ou une Ville : Quand vous jouez une carte Temple ou Ville, vous pouvez transformer tout Temple ou Ville que vous contrôlez en Nomade, sans compensation.

Remplacez le Temple ou la Ville par un Nomade de votre réserve et remettez la pièce ainsi remplacée dans votre réserve.



CHASSEURS DE TROPHÉES

Permanent : En fin de partie, doublez les Points de Victoire d'un Trophée au choix que vous avez obtenu.

Défaussez cette carte et piochez en une autre en mode solitaire ou coopératif.



AILÉS

Action Mouvement : Vos Nomades peuvent se déplacer de 2 cases et traverser les falaises, les cases Mer et Glacier ainsi que les pièces adverses. Ils doivent terminer leur mouvement seul sur une case de Plaine, Forêt ou Montagne.

Ils peuvent également traverser les pièces des Sentinelles (Guilde).

Jouer avec le système de handicap

S'il y a de grosses disparités de niveaux entre les joueurs, il est conseillé de jouer avec le système de handicap.

- Joueur très expérimenté : Il joue sans aucun pouvoir de Guilde. Il reçoit 3 cartes Guilde comme les autres joueurs, mais uniquement pour en donner une au joueur à sa gauche (sauf si celui-ci n'est pas non plus censé en recevoir). Ses autres cartes Guilde sont défaussées ainsi que celle qu'un autre joueur aurait dû lui donner.
- Joueur expérimenté : il ne choisit pas de carte pour lui mais en reçoit une de son voisin de droite.
- Joueur habitué : il choisit une carte et en reçoit une (règle normale).
- Joueur novice : il choisit 2 cartes pour lui et en reçoit une.

Cas spécial : les Temples

Un Temple ne peut pas convertir une pièce avec une capacité spéciale qui se retrouverait dans une situation illégale après la conversion.

Exemple : Convertir un Nomade Aquanaute adverse sur un case de Mer n'est pas possible car le joueur qui le convertirait contrôlerait alors un Nomade en Mer alors qu'il ne dispose pas du pouvoir des Aquanautes.

Variante LES RÉCITS

Les Récits sont des éléments spéciaux (tuiles Récit ou pièces Récit) qui apportent une énorme variété et une grande rejouabilité à Rise & Fall. Il est préférable de ne pas les introduire dans vos premières parties.

À chaque élément correspond une carte. En tout début de partie, avant même la construction du Monde, mélangez ces cartes et piochez-en une par joueur. Elles vous indiquent les Récits qui s'appliqueront pour la partie.

Les Récits sont de 3 types :

- Les créatures
- Les éléments à construire pendant la partie
- Les lieux spéciaux du Monde (présents dès le début de la partie)

Numéro : Chaque Récit est numéroté. Ce numéro se retrouve sur la carte et sur le dos des éléments imprimés du Récit. Quand plusieurs cartes s'appliquent en même temps (que ce soit pour la mise en place ou pour l'effet), celle avec le numéro le plus bas s'applique en premier.



Événement Fantastique

Certains Récits ont un effet spécial, nommé Événement Fantastique.

Lors de la phase de Recyclage, si deux joueurs ou plus doivent recycler leur main : l'Événement Fantastique s'enclenche pour tous les Récits concernés.

L'Événement Fantastique est résolu par le joueur ayant encore le jeton Premier Joueur (avant le recyclage). S'il y a des choix à effectuer (déplacement d'une pièce ou autre), c'est lui qui décide. Passez le marqueur Premier Joueur après avoir résolu tous les Événements Fantastiques.

Trophées supplémentaires

Certains Récits permettent de gagner des Trophées spéciaux. Ils sont matérialisés par des tuiles Trophée de la même forme que celles du jeu de base.

En début de partie, si vous piochez des Récits avec des Trophées, placez les jetons Trophée correspondants à côté du plateau des Trophées.

Lorsqu'un joueur remporte l'un de ces Trophées, il doit prendre un des Trophées "normaux" non obtenus, et le placer à côté du plateau. Ce Trophée est toujours disponible, mais cela permet de décaler les Trophées pour vérifier le nombre total de Trophées obtenus et indiquer le prix de rachat des cartes.

Quel que soit le nombre de Trophées ajoutés par les Récits, la durée de partie reste la même que celle du jeu de base, donc entre 4 et 6 Trophées selon la durée de partie souhaitée par les joueurs.

Exemple : Pour une partie en 5 Trophées (durée moyenne), 2 Récits avec Trophée ont été piochés au hasard en début de partie. Le jeu se terminera donc lorsque 5 Trophées seront réalisés par les joueurs, sur les 8 disponibles (les 6 de base et les 2 Récits).

Phase de Déclin : Comme avec les Trophées de base, lorsqu'un Trophée issu d'un Récit est obtenu, tous les joueurs doivent placer une carte dans la zone de Déclin (y compris le joueur qui a obtenu le Trophée).

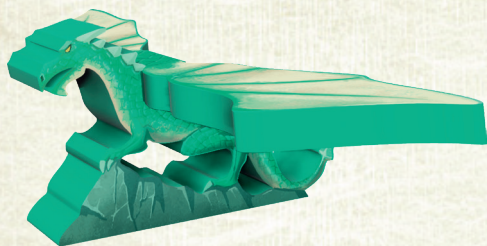
Les Créatures

Les Créatures sont des pièces uniques particulièrement redoutables.

Elles sont immobiles, sauf pendant un Événement Fantastique où elles attaquent puis se déplacent.

Il est possible de traverser une case occupée par une Créature. En revanche, il est interdit de s'y arrêter, d'y faire apparaître un Nomade, ou d'y construire un Navire.

1 • LE DRAGON



Matériel : 1 pièce et 1 Trophée.

Mise en place : Le dernier joueur à placer sa troisième pièce lors de l'étape de déploiement place également le Dragon sur une case Glacier vide de son choix.

Événement Fantastique :

Le Dragon détruit toutes les pièces dans les cases

qui lui sont adjacentes (chaque pièce revient dans la réserve de son propriétaire).

Puis le premier joueur déplace le Dragon sur une case de Glacier vide d'une autre tuile de son choix. S'il n'y en a pas, le Dragon ne bouge pas.



Condition : Contrôler trois unités de même type adjacentes au Dragon (y compris à travers une falaise) et jouer la carte Civilisation correspondant à celles-ci.

Effet : Les trois unités ne font aucune autre action durant ce tour. Le joueur retire le Dragon du Monde et prend le Trophée Dragon, qui vaut 20 PV.

2 • LÉVIATHAN



Matériel : 1 pièce.

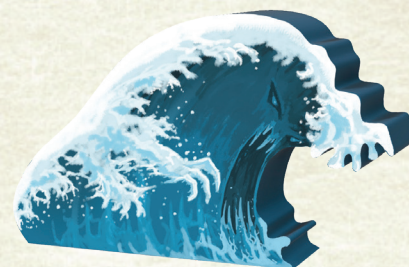
Mise en place : Le dernier joueur à placer sa troisième pièce lors de l'étape de déploiement place également le Léviathan sur une case vide de son choix dans la plus grande Région de Mer (en cas d'égalité, il choisit la Région).

Événement Fantastique :

- **S'il y a au moins un Navire dans la même Région de Mer que le Léviathan :** Le Premier Joueur déplace le Léviathan sur la case d'un de ces Navires qui est détruit. Le propriétaire du Navire le reprend dans sa réserve et peut placer, en compensation, un Nomade de sa réserve sur n'importe quelle case vide de Plaine adjacente au Léviathan (s'il n'en a plus en stock, ou s'il n'y a pas de case de plaine libre, cette action est perdue).
- **S'il n'y a pas de Navire dans la même Région que le Léviathan :** le Premier Joueur déplace le Léviathan sur une case vide de son choix dans la Région de Mer contenant le plus grand nombre

de Navires (en cas d'égalité, il choisit la Région). S'il n'y a pas de Navire dans le monde, le Léviathan ne bouge pas.

3 • ÉLÉMENTAIRE D'EAU



Matériel : 1 pièce.

Mise en place : Le dernier joueur à placer sa troisième pièce lors de l'étape de déploiement place également l'Élémentaire d'Eau sur une case libre de son choix dans la Région de Mer bordant le plus de Villes côtières (en cas d'égalité il choisit la Région).

Événement Fantastique :

L'Élémentaire d'Eau crée un raz-de-marée détruisant toutes les pièces situées sur les cases de Plaine adjacentes à la Mer qu'il occupe. Placez l'Élémentaire d'Eau sur l'une des cases ravagées : tant qu'il y reste, cette case est considérée comme faisant partie de la Région de Mer.

Parfois, cette situation peut réunir plusieurs Régions de Mer en une seule, ce qui a de nombreux impacts : déplacement des Navires, revenus des Ports et des Navires... et, bien sûr, décompte final.

Lors du prochain Événement Fantastique, l'Élémentaire d'Eau ravage de nouveau les Plaines côtières de la Région de Mer qu'il occupe, mais pas les cases adjacentes uniquement à la case de plaine occupée par l'Élémentaire (il ne s'enfonce pas plus loin dans les terres).

Si l'Élémentaire d'Eau ne peut rien détruire sur toutes les cases de Plaine côtière de la Région de Mer qu'il occupe, il DOIT être déplacé vers la Région de Mer avec le plus grand nombre de pièces sur des Plaines côtières adjacentes.

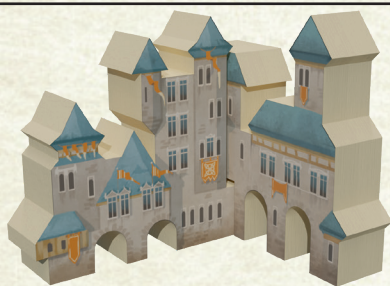
Après le déplacement de l'Élémentaire d'Eau, la case où il se trouvait retrouve sa nature initiale.

Les éléments à construire pendant la partie

Ces Récits sont des pièces en bois spéciales (à part les Villes Flottantes qui sont des tuiles) qui peuvent être construites pendant la partie sous certaines conditions.

Cela implique parfois des actions spéciales pour les construire (à chaque fois le type de pièce qui peut les construire est indiqué), et/ou des actions spéciales disponibles une fois qu'elles sont construites.

4 • CAPITALE



Matériel : 1 pièce et 1 Trophée.



ACTION VILLE CONSTRUIRE LA CAPITALE

Condition : Contrôler 4 Villes adjacentes.

Effet : Les 4 Villes ne font aucune autre action durant ce tour. Retirez-les Villes et placez la Capitale sur l'une des cases précédemment occupées.

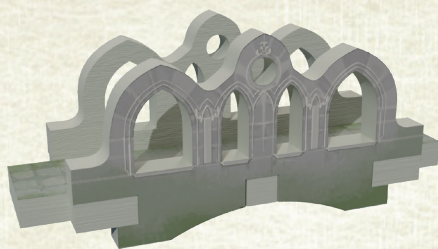
Il n'y a qu'une seule Capitale dans le jeu, donc le premier joueur qui la construit est le seul à la contrôler.

Chaque fois que ce joueur joue sa carte Civilisation Ville, il active sa Capitale : la Capitale peut effectuer 2 actions de la carte Ville (identiques ou différentes). La Capitale ne peut pas être activée le tour où elle est construite.

La Capitale ne peut pas être convertie ou détruite. Pour les actions de commerce et de taxes des Navires, Marchands et Temple, la Capitale compte comme une Ville normale.

Trophée : La construction de la Capitale fait gagner le Trophée correspondant, qui vaut 20 PV en fin de partie.

5 • LE PONT MAJESTUEUX



Matériel : 1 pièce et 1 Trophée.



ACTION NOMADE CONSTRUIRE LE PONT

Condition : Avoir 2 Nomades sur deux cases du même type de terrain (2 Plaines, 2 Forêts ou 2 Montagnes) et séparées par une case de Mer vide, ce qui signifie que les 3 cases (par exemple : Plaine, Mer, Plaine) doivent être alignées en ligne droite.

Coût (il dépend de l'altitude à laquelle le pont est construit) :

- **Construction entre deux Plaines :** 4 Pierres.
- **Construction entre deux Forêts :** 4 Bois.
- **Construction entre deux Montagnes :** 5 Bois.

Effet : Le joueur reprend les deux Nomades dans sa Réserve et place le pont au-dessus de la case de Mer reliant les deux cases où se trouvaient les Nomades.

Trophée : La construction du pont fait gagner le Trophée correspondant, qui vaut 20 PV en fin de partie.

Effet du pont : Une unité terrestre peut passer ou rester sur le pont

Un Navire peut passer sous le pont mais ne peut pas s'arrêter dans la case occupée par le pont.

Le pont n'appartient pas à un joueur en particulier. Il est indestructible.

Le pont n'est pas considéré comme une case de Plaine, de Forêt ou de Montagne. La case sous le pont est toujours considérée comme une case de Mer.



6 • LES BANQUES



Lorsque vous jouez avec cet Événement, il est fortement suggéré de jouer la partie en 6 Trophées, quel que soit le nombre de joueurs impliqués.

Matériel : 1 pièce par couleur de joueur.

Mise en place : Au début de la partie, chaque joueur dispose dans sa réserve d'une banque de sa couleur.



ACTION NOMADE CONSTRUIRE UNE BANQUE

Condition : Le Nomade doit être sur une case de Plaine ou de Forêt, et adjacent à au moins une Ville amie.

Coût : 2 Pierres, 1 Bois, 5 PO, ainsi que 5 PO supplémentaires par Banque déjà présente dans le Monde. Ainsi la première Banque coûte (en plus des 2 Pierres et du Bois) 5 PO, la deuxième 10 PO, la troisième 15 PO, etc.

Effet : Remplacez le Nomade par la Banque.



ACTION VILLE TAXES AUGMENTÉES

Condition : Contrôler une Banque.

Effet : Si la Ville est en Montagne, gagnez 1 PO + 1 PO pour chaque Banque dans le Monde.

Si la Ville est en Plaine, gagnez 2 PO + 2 PO pour chaque Banque dans le Monde.

Si la Ville est en Forêt, gagnez 3 PO + 3 PO pour chaque Banque dans le Monde.

Le nombre de Banque dans le Monde comptabilise la vôtre ainsi que les Banques des autres joueurs.

Exemple : Un joueur active l'action Taxes augmentées pour une de ses Villes en Plaine. Il contrôle une Banque, tout comme deux autres joueurs. Il gagne donc $2 + 3 \times 2 = 8$ PO.

Une Banque ne peut pas être convertie ou détruite, sauf lors d'un Krach économique.

Événement Fantastique : Krach économique

Lors d'un Événement Fantastique, si CHAQUE joueur contrôle une banque dans le Monde, il y a un effondrement économique. Toutes les

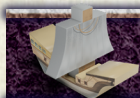
Banques sont retirées du Monde et retournent à la réserve de chaque joueur. L'Action Nomade - Construire une banque, est de nouveau accessible pour chaque joueur avec un coût initial à 5 PO.

7 • LES PORTS



Matériel : 1 par couleur de joueur.

Mise en place : Au début de la partie, chaque joueur dispose dans sa réserve d'un Port de sa couleur.



ACTION NAVIRE CONSTRUIRE UN PORT

Condition : Être adjacent à au moins une case Plaine.

Coût : 2 Pierres et 1 Bois.

Effet : Retirez le Navire, et remplacez-le par le Port.



ACTION NOMADE CONSTRUIRE UN PORT

Condition : Être dans une case Plaine adjacente à au moins une case Mer vide.

Coût : 2 Pierres et 1 Bois.

Effet : Retirez le Nomade, et placez le Port dans une case de Mer vide adjacente.

La case du Port est toujours considérée comme une case de Mer que tout Navire peut traverser.

Le Port peut accueillir sur sa case un et un seul Navire du même joueur.

En revanche, un Navire ne peut jamais stationner dans un Port adverse.

Actions Portuaires

Il n'y a pas de carte Civilisation correspondant au Port, mais chaque fois que le joueur joue sa carte Civilisation Navire, il peut également activer le Port.

Un Port peut effectuer l'une des actions suivantes :



ACTION PORT CONSTRUIRE UN NAVIRE

Condition : La case du port ne doit pas déjà contenir un Navire.

Coût : 1 Bois.

Effet : Placez un Navire dans la case de Mer du Port, ce navire peut également être activé avec la même carte Civilisation (il peut donc être activé le même tour que celui de sa construction).



ACTION PORT COMMERCE AVEC LES NAVIRES ET LES PORTS

Gagnez 4 PO par Navire et par Port dans la même Région de Mer que votre Port.

Exemple : Si 4 Ports sont présents dans la même Région de Mer (y compris le vôtre), vous gagnez 16 PO juste pour les Ports.

Notez que la construction d'un Port ne permet pas à son propriétaire de prendre la carte Civilisation du Navire de sa réserve. De la même manière, si un joueur perd son dernier Navire en jeu, il remet sa carte Civilisation du Navire dans sa réserve, même s'il contrôle toujours un Port.

8 • LA CATHÉDRALE



Matériel : 1 pièce.



ACTION TEMPLE BÂTIR LA CATHÉDRALE

Condition : Avoir ses 3 Temples présents dans le Monde alors que la Cathédrale n'est pas encore construite.

Coût : 5 Pierres et 3 Bois.

Effet : Remplacez un des 3 Temples par la Cathédrale.

Il n'y a qu'une seule Cathédrale dans le jeu, donc le joueur qui la construit sera le seul à la contrôler.

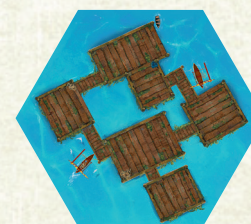
Il place devant lui la carte Récit correspondante.

Il n'y a pas de carte Civilisation correspondant à la Cathédrale, mais chaque fois que le joueur la contrôlant joue sa carte Civilisation Temple, il peut également activer la Cathédrale. La Cathédrale ne peut pas être activée le tour de sa construction.

Une Cathédrale peut faire les mêmes actions que celles indiquées sur la carte Civilisation Temple, mais peut convertir des pièces et collecter des taxes à une distance maximale de 2 cases autour d'elle.

Score de fin de partie : Le joueur contrôlant la Cathédrale à la fin du jeu gagne 15 PV. Si une Cathédrale est détruite, sa carte Récit est remise en jeu et elle peut être reconstruite ailleurs ou au même endroit par un joueur.

9 • VILLES FLOTTANTES



Matériel : 5 tuiles et 1 Trophée.

Configuration : Au début du jeu, placez dans la réserve générale autant de tuiles Villes Flottantes que le nombre de joueurs plus un.



ACTION NOMADE CONSTRUIRE UNE VILLE FLOTTANTE

Conditions :

- Le Nomade doit être sur une case Plaine adjacente à une case Mer vide.
- Il doit vous rester au moins une Ville dans votre réserve.

Coût : 4 Bois.

Effet : Placez une tuile de Ville Flottante sur la case de Mer, retirez le Nomade puis placez une Ville sur la case Ville Flottante.

Traitez la pièce de Ville située sur la case de Ville Flottante comme n'importe quelle autre Ville que vous contrôlez.

La case de Ville Flottante est désormais considérée comme une Plaine normale. Les Navires ne peuvent donc pas traverser les Villes Flottantes.

Trophée : Lorsque la dernière tuile Ville Flottante est placée dans le monde, le joueur avec la majorité de Villes Flottantes gagne le Trophée correspondant, qui rapporte 20 PV en fin de partie. En cas d'égalité, personne ne le reçoit.

Lieux spéciaux du Monde

Ces lieux sont présents dès le début de la partie, et placés dans le Monde lors de la Mise en place.

Hormis le dolmen, qui est une pièce en bois, les autres lieux spéciaux sont des tuiles.

Ces lieux se positionnent lors de la création du Monde, et ont les caractéristiques suivantes :

Matériel : Type et nombre d'exemplaires du lieu.

Type de terrain : Chaque bâtiment correspond à un type de terrain, et donc dispose des particularités de ce terrain (ressources, région en fin de partie...).

Mise en place : Cela indique à quel moment il faut placer le lieu et sur quel type de terrain. Le joueur qui place le lieu est le suivant dans l'ordre du tour par rapport à la dernière tuile posée.

Si le lieu est en plusieurs exemplaires, chaque joueur en dispose un, toujours dans l'ordre du tour.

Important:

Un lieu spécial ne peut jamais être recouvert par un autre terrain. Par exemple, un lieu spécial de type Forêt ne peut pas être recouvert par une tuile Montagne.

Sauf précision contraire, il est interdit de construire une Ville, un Temple, ou tout bâtiment spécial, sur un lieu spécial.

10 • DOLMENS



Matériel : 1 pièce.

Type de terrain : La case sous le Dolmen reste du même type et compte comme une case de la Région dont elle fait partie.

Mise en place : Après le placement du dernier Glacier, à placer sur une case de Plaine, de Forêt ou de Montagne.

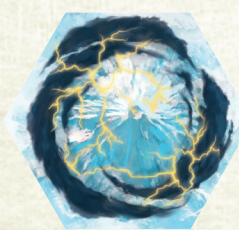
Effet : Les Dolmens protègent de la conversion toutes les pièces de tous les joueurs situées à 1 ou 2 cases des Dolmens (les falaises n'ont pas d'impact).

Aucune pièce ne peut entrer dans la case des Dolmens.

Les Dolmens sont indestructibles.

Fin de partie – Score : Le joueur avec la stricte majorité de pièces adjacentes au Dolmen à la fin de la partie gagne 20 PV.

11 • PIC DES TEMPÊTES



Matériel : 1 tuile.

Type de terrain : Le Pic des Tempêtes est considéré comme une case de Glacier / Montagne lors du décompte final. Pendant la partie cela n'a pas

d'impact car la case est inaccessible.

Mise en place : Après le placement du dernier Glacier, à placer sur une case de Glacier (c'est le seul terrain qui se trouve à cette hauteur).

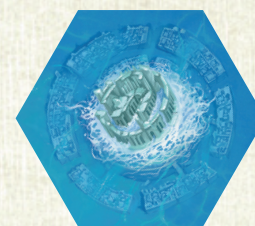
Effet : Tout Nomade, Navire ou Marchand qui entre dans une case adjacente au Pic des Tempêtes arrête son mouvement et est couché sur le côté. Il ne sera pas relevé à la fin du tour du joueur. Pour relever cette pièce, le joueur doit rejouer la carte Civilisation correspondante afin de la relever à la fin de son tour.

Les Montagnards arrêtent leur mouvement lorsqu'ils entrent dans une case adjacente au Pic des Tempêtes, mais ils ne sont pas couchés. Ils

peuvent donc jouer normalement la prochaine fois que la carte Civilisation des Montagnards est jouée.

Aucune unité ne peut entrer dans une case Pic des Tempêtes.

12 • LA CITÉ ENGLOUTIE



Matériel : 1 tuile.

Type de terrain : Case de Mer.

Mise en place :

- Retirez une tuile Plaine de la quantité normalement utilisée.
- Lors du placement des tuiles de Mer, les joueurs doivent créer un trou (c'est-à-dire une et une seule case sans tuile) entouré de 6 cases de Mer. Placez la tuile Cité Engloutie à l'intérieur de ce trou.



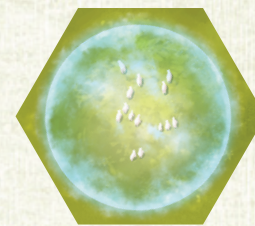
ACTION NAVIRE CHERCHER DES TRÉSORS

Condition : Être adjacent ou sur la case de la Cité engloutie

Effet : Gagnez 5 PO ou 1 Bois ou 1 Pierre.

Fin du jeu : À la fin du jeu, le joueur avec la stricte majorité des pièces sur ou adjacentes à la Cité Engloutie gagne 20 PV.

13 • L'ORBE D'ACCÉLÉRATION



Matériel : 1 tuile par joueur.

Type : Case de Plaine.

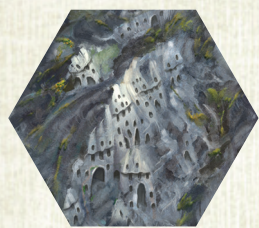
Mise en place : Après le placement de la dernière Plaine, chaque joueur place une tuile Orbe

d'Accélération sur une case de Mer de son choix adjacente à une Plaine et non adjacente à un autre Orbe d'Accélération.

Règles spéciales : Toute unité mobile terrestre qui termine son déplacement sur une case Orbe d'Accélération DOIT se déplacer immédiatement de nouveau (dans les mêmes conditions que son précédent déplacement).

Donc aucune unité ne peut rester sur l'Orbe d'Accélération, mais les unités peuvent traverser l'Orbe d'Accélération sans déclencher son effet.

14 • LA CAVERNE GIGANTESQUE



Matériel : 1 tuile.

Type : Case de Montagne.

Mise en place : Après le placement de la dernière Forêt, à placer sur une case de Forêt.

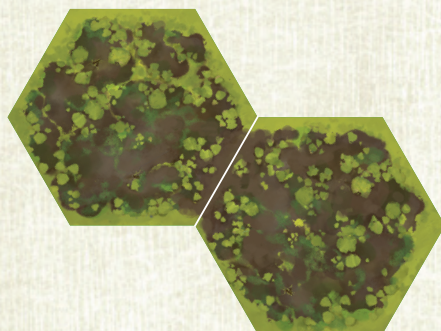


ACTION MONTAGNARD CONSTRUCTION

Condition : Le Montagnard doit être sur la case Caverne Gigantesque.

Effet : Remplacez gratuitement un Montagnard sur cette case par une Ville.

15 • LES MARAIS



Matériel : 4 tuiles.

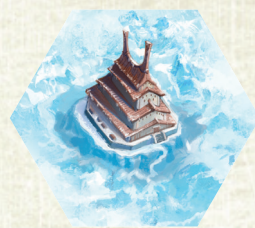
Type : Bien qu'ils soient du même niveau que les Plaines, les Marais ne sont d'aucun type. Ils valent 0 PV à la fin du jeu et ne comptent pas pour les Régions de Plaine.

Mise en place :

- Retirez une tuile de Plaine de la quantité normalement utilisée.
- Après le placement de la dernière Plaine, chaque joueur place une tuile Marais sur deux cases de Mer dont au moins une doit être adjacente à une Plaine.

Effet : Rien ne peut être construit sur les Marais. Les unités mobiles terrestres peuvent traverser ou rester dans les Marais. Les Navires ne peuvent pas entrer dans les Marais. Une unité terrestre séjournant sur des Marais peut construire un Navire dans une case de Mer adjacente. Les Navires peuvent décharger des Nomades ou des Marchands sur une case de Marais.

16 • MONASTÈRE DES MOINES-PSY



Matériel : 1 tuile.

Type de case : Case de Glacier.

Mise en place : Après le placement de la dernière Montagne, à placer sur une case de Montagne.

Effet :

- Les Temples dans les cases adjacentes au Monastère peuvent convertir des unités adverses jusqu'à une distance de 3 cases.
- Le coût de conversion est normal pour une unité adjacente.
- Le coût de conversion est doublé si l'unité adverse est à 2 cases du Temple.
- Le coût de conversion est triplé si l'unité adverse est à 3 cases du Temple.

17 • LA MAISON DU DOPPELGÄNGER



Matériel : 1 tuile.

Type de case : Case de Forêt.

Mise en place : Après le placement de la dernière Plaine, à placer sur une case de Plaine.

Usage : La maison du Doppelgänger permet d'obtenir une carte Guilde supplémentaire.



ACTION - TOUTES PIÈCES UTILISER LA CAPACITÉ DU DOPPELGÄNGER

Condition : Être sur la case de la Maison du Doppelgänger ou sur une case adjacente (séparée ou non par une falaise).

Coût : 10 PO.

Effet : Piochez trois cartes Guilde non utilisées. Choisissez-en une et placez-la devant vous, face visible. Remettez les deux autres au bas des cartes de guilde inutilisées, sans les montrer aux autres joueurs.

Si par la suite vous souhaitez utiliser de nouveau la capacité de la maison du Doppelgänger, vous devrez défausser la carte Guilde précédemment choisie avant de piocher 3 nouvelles cartes.

18 • REPAIRE DE LA GUILDE DES VOLEURS



Matériel : 1 tuile.

Type : Case de Montagne

Mise en place : Après le placement de la dernière Forêt, à placer sur une case de Forêt.

Le joueur qui totalise strictement le plus de pièces en contact avec le repaire de la guilde des voleurs (sur la case ou adjacentes, séparées ou non par une falaise), a accès à l'action Vol de ressources.

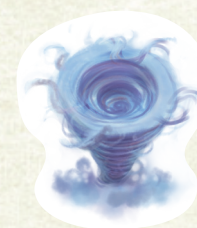


ACTION NOMADE VOL DE RESSOURCES

Condition : Le Nomade doit être adjacent à une Ville adverse, non séparée par une falaise, et qui n'a pas déjà été volée par un Nomade du même joueur ce tour-ci.

Effet : Volez une ressource de votre choix au joueur contrôlant la Ville adverse adjacente.

19 • LE TYPHON



Matériel : 1 tuile.

Configuration : À la fin de la création du Monde, lorsque tous les Glaciers sont placés, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre

prend la tuile Typhon et la place sur n'importe quelle case vide du Monde.

Règles spéciales : Aucune unité ne peut entrer sur la tuile Typhon et aucune construction ne peut y être effectuée.

Événement Fantastique : Toutes les pièces adjacentes au Typhon sont couchées sur le côté. Une pièce couchée ne fera aucune action lorsque sa carte Civilisation sera jouée, elle sera simplement relevée (à la fin du tour du joueur pour éviter toutes confusions). Elle pourra donc agir de nouveau la prochaine fois que sa carte Civilisation sera jouée.

Après avoir couché toutes les pièces adjacentes, le premier joueur déplace le Typhon sur n'importe quelle autre case vide du Monde.

Score de fin de partie : la case où se trouve la tuile du Typhon est considérée comme ne faisant par-

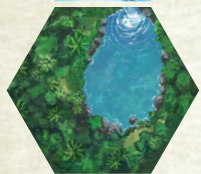
tie d'aucune Région, que ce soit la Mer, les Plaines ou quoi que ce soit d'autre. Elle ne donne aucun PV à la fin du jeu. Ainsi, le Typhon peut éventuellement diviser une Région en deux Régions distinctes de même type.

20 • LA CASCADE



Matériel : 2 tuiles de 1 case (haut et bas de la cascade).

Type de terrain : Le bas est une case de Forêt, et le haut une case de Glacier.



Mise en place : Après le placement de la dernière Montagne, placer la tuile du bas sur une case Plaine vide adjacente à une case de Montagne. Puis placer la

tuile du haut sur cette case de Montagne. Orienter les deux tuiles pour qu'elles soient raccord.



ACTION NOMADE / MONTAGNARD PRODUCTION AMÉLIORÉE

Condition : Votre Nomade ou votre Montagnard doit se trouver dans la case du bas de la Cascade.

Effet : Gagnez 2 Bois.

Score de fin de partie : Chaque joueur avec au moins une unité dans une case Cascade gagne 5 PV par hexagone Cascade occupé de cette manière à la fin de la partie.

21 • TOUR DES ALCHEMISTES



Matériel : 1 tuile.

Type : Case de Forêt.

Mise en place : Après le placement de la dernière Plaine, à placer sur une case de Plaine.



ACTION TOUTES PIÈCES UTILISER LA CAPACITÉ DES ALCHEMISTES

Condition : Votre pièce doit être sur la case de la Tour des Alchimistes ou sur une case adjacente (séparée ou non par une falaise).

Effet : échanger avec la banque 1 Bois contre une 1 Pierre, ou inversement.

22 • LE CARAVANSÉRAIL



Matériel : 1 tuile.

Type : Case de Plaine.

Mise en place : Retirez une tuile de Plaine de la quantité normalement utilisée.

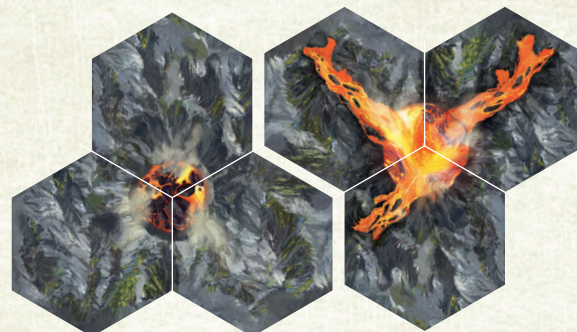
Après le placement de la dernière Mer, à placer sur une case de Mer.

Effet :

Le joueur qui comptabilise strictement le plus de pièces sur la case du Caravansérail et sur les cases adjacentes (séparées ou non par une falaise), peut en utiliser la capacité :

- En jouant la carte Civilisation Marchand, chaque Marchand, où qu'il se trouve dans le Monde, peut effectuer deux actions différentes au lieu d'une.

23 • LES ADORATEURS DU DIEU VOLCAN



Côté inactif

Côté actif

Il y a quelques millions d'années naissait le terrible volcan Haarkis Shahallad. Les premières peuplades le vénéraient, espérant ainsi calmer son courroux.

Si aujourd'hui la civilisation se tient prudemment éloignée de ce Volcan incontrôlable, il demeure quelques fanatiques assez fous pour risquer leur vie à prier au pied du Volcan dans l'espoir de l'apaiser pour quelques générations à venir.

Mais nul ne peut prédire quand Haarkis se réveillera et quel sera son appétit de destruction !

Matériel : 1 tuile de 3 cases, recto-verso.

Mise en place : Retirez une tuile Montagne de la quantité normalement utilisée. Après le placement de la dernière Forêt, placez le Volcan, côté inactif, sur 3 cases de Forêt.

Effet : Aucune unité ne peut entrer dans les trois cases composant la tuile du Volcan (même la guilde des Ailés). Rien ne peut être construit sur les 3 cases du Volcan.

Événement Fantastique : Lors d'un Événement Fantastique, si le Volcan est sur son côté inactif (celui sans coulée de lave), le premier joueur retourne le Volcan sur son côté actif et choisit l'orientation de la tuile, pointant ainsi les cases touchées par les coulées de lave.

Lors d'un Événement Fantastique, si le Volcan est sur son côté actif (celui avec les coulées de lave), une éruption volcanique est déclenchée. Toutes les pièces situées dans les cases pointées par les trois coulées de lave sont détruites (elles reviennent dans les réserves des joueurs) et le Volcan est remis sur son côté inactif.

Score de fin de partie : À la fin du jeu, le joueur avec le plus de pièces adjacentes au Volcan gagne 30 PV. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils partagent les 30 PV arrondis au supérieur. Le Volcan ne fait partie d'aucune Région de Montagne.

Toutes les pièces adjacentes au Volcan à la fin du jeu comptent donc pour la domination de la région dans laquelle elles se trouvent, mais aussi pour la domination du Volcan.



LUDICALLY