

# TAPESTRY

## La grande fresque des civilisations

1-5 joueurs ; 90-120 minutes ; 14 ans et + ; compétitif

Créé par Jamey Stegmaier

Illustrations par Andrew Bosley • Sculptures par Rom Brown

Créez la civilisation avec l'histoire la plus riche, en commençant au début de l'humanité et en allant vers l'avenir. Explorez des chemins différents de ceux de l'histoire du monde — votre civilisation est unique !

Dans *Tapestry*, vous progressez sur 4 pistes de développement (science, technologie, exploration et militaire) pour obtenir progressivement des avantages. Ce faisant, vous allez améliorer vos revenus, construire votre capitale, tirer parti de vos compétences uniques, marquer des points et gagner des cartes de fresque qui raconteront l'histoire de votre civilisation.



### MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1. PLATEAU :** Placez le plateau au centre (grande carte pour 4-5 joueurs ; petite carte pour 1-3 joueurs).
- 2. CARTES TECHNO (x33) :** Mélangez les cartes Technologie. Formez une pile face cachée près du plateau et révélez 3 cartes.
- 3. CARTES FRESQUE (x50) :** Mélangez les cartes Fresque et formez une pile face cachée près du plateau.
- 4. TUILES TERRITOIRE (x48) et ESPACE (x15) :** Mélangez les tuiles Territoire et formez une pile face cachée près du plateau. Faites de même avec les tuiles Espace.
- 5. MONUMENTS (x18) :** Placez les figurines des monuments sur les espaces correspondants du plateau des monuments. Placez les monuments restants près de la pile de cartes Technologie.
- 6. DÉS (un dé à 12 faces et deux dés à 6 faces) :** Placez le dé de science (vert) près de la piste Science et les dés de conquête (rouge et noir) près de la piste Militaire.

### MISE EN PLACE DES JOUEURS

- 1. PLATEAU CAPITALE (x6) :** Prenez 1 plateau Capitale au hasard\* et posez-le devant vous. Placez 2 avant-postes (jeton hexagonal à votre couleur) sur le territoire de la carte portant le numéro figurant sur votre capitale. Gardez les 8 jetons restants près de votre plateau Revenus.  
*\* Pour les parties à 1-3 joueurs, formez des paires de capitales correspondant aux numéros figurant sur le plateau. Prenez une paire au hasard. Choisissez une capitale et défaussez l'autre.*
- 2. PLATEAU REVENUS (x5) :** Remplissez chaque piste de revenu de votre plateau Revenu avec les bâtiments correspondants (5 fermes marron, 5 maisons grises, 5 marchés jaunes et 5 arsenaux rouges). **La case la plus à gauche de chaque piste est laissée vide.** Placez 1 marqueur pour chaque ressource sur la case 0 de la piste de ressources en bas de votre plateau.
- 3. PLATEAU CIVILISATION (x16) :** Prenez 2 plateaux Civilisation au hasard. Choisissez-en 1 et défaussez l'autre. Mélangez les plateaux défaussés et les restants et formez une pile.
- 4. PIONS JOUEUR (x13) :** Placez 1 pion Joueur sur la case de départ de chaque piste de développement (cercle tout à gauche de la piste) et 1 pion sur 0 Points de victoire (PV). Gardez les pions restants de côté.

Choisissez un 1<sup>er</sup> joueur au hasard et commencez. Le premier tour de chaque joueur est un tour de revenus (Voir *Revenus*).

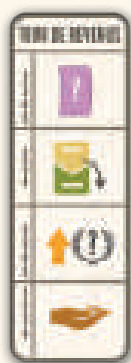
# DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous pouvez soit gagner vos REVENUS et commencer une nouvelle ère, soit AVANCER votre pion Joueur d'une case sur une piste de développement (les 4 pistes sur les bords du plateau) en payant le coût et en gagnant le bénéfice correspondant. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

## REVENUS

Lorsque vous collectez vos revenus, vous commencez une nouvelle ère pour votre civilisation. Hormis le premier tour de revenu en début de partie, les joueurs effectueront leurs tours de revenus à des moments différents.

Suivez ces étapes dans l'ordre (le tableau sur votre plateau Revenus indique quelles étapes s'appliquent selon les tours de revenus 1 à 5).



1. Activez les capacités de votre civilisation (si possible).
2. Jouez une carte Fresque sur la 1<sup>re</sup> case libre de votre plateau Revenus (si cela s'applique à l'ère en cours). Vous devez jouer 1 carte Fresque de votre main.\*

**IMPORTANT :** Si vous êtes le 1<sup>er</sup> de vos voisins à entrer dans 1 nouvelle ère, gagnez les ressources indiquées sur la case que vous venez de couvrir.

\*Dans le cas rare où vous n'avez pas de carte Fresque en main, placez la 1<sup>re</sup> carte de la pile face cachée sur votre plateau Revenus.



3. Améliorez 1 carte Technologie (optionnel ; voir *Technologie*) et gagnez des points de toutes les icônes PV visibles sur vos pistes de revenus.
  - Gagnez 1 PV pour chaque carte Technologie à côté de votre plateau.
  - Gagnez 1 PV pour chaque ligne et colonne complétée dans votre capitale (voir *Bâtiments et Capitale*).
  - Gagnez les PV indiqués.
  - Gagnez 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez sur le plateau.



4. Gagnez le revenu de toutes les icônes visibles de ressources, tuiles Territoire et cartes Fresque sur vos pistes de revenus. Vous pouvez avoir un maximum de 8 de chaque ressource (pièces, ouvriers, nourriture et culture).



- 1 UTILISER CIVILISATION ( ? ) *si possible*
- 2 JOUER 1 CARTE FRESQUE ( ? )
- 3 AMÉLIORER CARTE TECHNOLOGIE ( ? ) & GAGNER PV ( ? )
- 4 GAGNER REVENUS ( ? )



GAGNEZ CE BÉNÉFICE

AMÉLIORATION



Si la carte Fresque a une capacité « Pose », utilisez-la immédiatement. Si elle a une capacité « Cette ère », elle s'applique maintenant jusqu'au début de votre prochain tour de revenu.

Si vous êtes le 1<sup>er</sup> parmi vos voisins à effectuer un 2<sup>e</sup> tour de revenu, avant de jouer une carte Fresque sur cette icône, gagnez 1 ressource au choix.

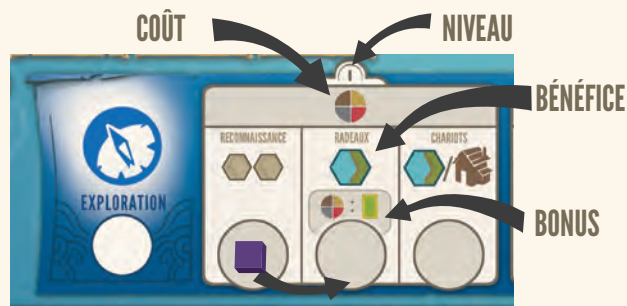
Ex : Améliorez la carte Technologie Zeppelins sur la ligne du milieu, puis gagnez le bénéfice dans le cercle. Gagnez 1 PV pour chacune de vos cartes Technologie (x2), 1 PV pour chaque ligne et colonne remplie dans votre capitale (x3), et 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez (x1).

Ex : Gagnez 3 pièces, 4 ouvriers, 1 nourriture, 1 tuile Territoire, 2 cultures, et 1 carte Fresque.

## AVANCER

La plupart des tours dans *Tapestry* seront consacrés à avancer sur une piste de développement. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Payez le coût (les ressources indiquées sous le niveau de la piste sur laquelle vous avancez).
2. Avancez votre pion Joueur d'1 case sur la piste puis gagnez le bénéfice.
3. Si disponible, vous pouvez payer pour gagner le bonus 1 seule fois. Exemple : signifie « payez 1 ressource au choix pour gagner 1 carte Fresque ».



Payez 1 ressource au choix et avancez votre pion Joueur. Gagnez un bénéfice d'exploration, puis vous pouvez payer 1 ressource au choix pour gagner 1 carte Fresque.

Chaque piste de développement est divisée en niveaux. Si vous êtes le 1<sup>er</sup> joueur à avancer dans un nouveau niveau (II-IV) quelle qu'en soit la raison, gagnez le Monument correspondant et placez-le dans votre capitale (voir *Bâtiments & Capitale*).

Les bénéfices principaux associés à chaque piste sont décrits à la page 3 et tous les bénéfices sont expliqués en détail dans le guide de référence. Nous vous conseillons d'apprendre aux nouveaux joueurs les bénéfices principaux avant de commencer la partie, mais de n'expliquer les autres bénéfices spécifiques que lorsqu'ils sont atteints.

## EXPLORATION



### EXPLORATION

Choisissez 1 tuile Territoire de votre réserve et placez-la sur un hexagone non exploré, adjacent à un territoire que vous contrôlez. Orientez-la comme vous souhaitez :



Puis gagnez 1 PV pour chaque côté du territoire exploré ayant au moins 1 terrain aligné avec les territoires voisins (**mer, montagne, désert, etc.**; max. 6 PV). Ignorez les « rivières » entre les terrains et le bord des tuiles, ce sont juste des détails esthétiques.

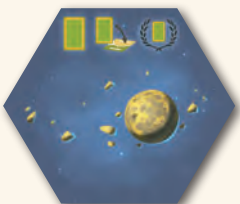
Dans cet exemple, 2 côtés du territoire exploré ont au moins 1 terrain aligné, ceci rapporte 2 PV.



Enfin, gagnez le bénéfice sur la tuile Territoire (ex : 1 culture).



Lorsque vous atteignez le niveau IV de la piste d'exploration, vous vous aventurez dans l'espace. Les tuiles Espace offrent de meilleurs bénéfices que les tuiles Territoire. Lorsque vous explorez une tuile Espace, placez-la simplement près de votre plateau Revenu et gagnez les bénéfices de la tuile. (Elle ne s'aligne pas avec d'autres tuiles Espace.) Les tuiles Espace sont en nombre limité, il est donc possible d'en manquer.



## SCIENCE



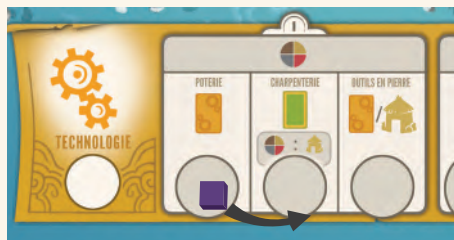
### RECHERCHE

Lancez le dé de science, qui va afficher l'icône d'une des pistes de développement :



Puis vous pouvez avancer gratuitement votre pion Joueur sur la piste correspondante. (Vous pouvez décider de ne pas avancer après avoir vu le résultat du dé.) Si vous êtes le 1<sup>er</sup> joueur à avancer dans un nouveau niveau (II-IV), gagnez le monument correspondant.

Si la recherche devait faire sortir votre pion Joueur de la piste (au-delà de la 12<sup>e</sup> case), rien ne se passe.



Enfin, si l'icône Recherche indique un X (🚫), ne gagnez pas le bénéfice ni le bonus (si disponible).

Si l'icône Recherche n'indique pas de X (🟢), gagnez le bénéfice et vous pouvez payer pour gagner le bonus (si disponible).

De la même manière, certains bénéfices vous permettent d'avancer sur des pistes spécifiques :



Lorsque vous gagnez un de ces bénéfices, avancez gratuitement sur la piste correspondante, puis, s'il n'y a pas de X, gagnez le bénéfice, et vous pouvez payer pour gagner le bonus (si disponible).

## TECHNOLOGIE

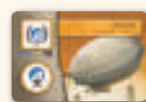


### INVENTION

Gagnez une carte Technologie, choisie parmi les 3 cartes face visible, ou bien celle au sommet du paquet. Remplacez de suite toute carte face visible prise. Si la pile est vide, mélangez les cartes défaussées et formez une nouvelle pile.



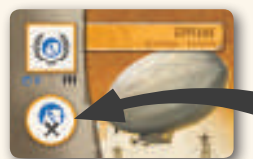
Placez la carte à droite de votre plateau Capitale sur la ligne du bas. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans chaque ligne, et la carte Technologie n'a pas d'effet immédiat.



Les cartes Technologie procurent un bénéfice quand elles sont améliorées (↑). Pour améliorer, choisissez une carte dans la ligne du bas ou du milieu et montez-la à la ligne supérieure. Les cartes sur la ligne du haut ne peuvent pas être améliorées.



Le bénéfice gagné lorsqu'une carte est améliorée vers la ligne du milieu apparaît dans le **cercle** (ex : Avancer sur la piste Exploration sans gagner le bénéfice ni le bonus).



Le bénéfice gagné lorsqu'une carte est améliorée vers la ligne du haut apparaît dans le **carré**. Pour améliorer vers la ligne du haut, vous ou un de vos voisins doit remplir la condition sur la carte (ex : Doit être au niveau II sur la piste Exploration).



## MILITAIRE



### CONQUÊTE

Placez un avant-poste de votre réserve sur un territoire qui ne contient pas plus d'un jeton et qui est adjacent à un territoire que vous contrôlez.

Le **contrôle** désigne un territoire sur lequel votre avant-poste est le seul qui soit debout.



Ensuite, lancez les 2 dés de conquête et gagnez le bénéfice indiqué par 1 des dés. Le dé rouge inclut une icône (🔴) signifiant « 1 PV pour chaque territoire que vous contrôlez ». Le dé noir inclut une icône (🔵) signifiant « le bénéfice de la tuile Territoire (si disponible) ».



Si vous conquérez un territoire adverse, « renversez » son avant-poste. (Couchez-le sur le côté.) Puisque le territoire contient maintenant 2 pions, il ne peut plus être conquis.

Si vous essayez de conquérir un territoire contrôlé par un adversaire, méfiez-vous des **cartes Embuscade** ! Les cartes Embuscade ressemblent à des cartes Fresque, mais si un adversaire en défausse une de sa main, il conserve le contrôle du territoire. Laissez votre avant-poste sur le territoire mais renversez-le. (Vous gagnez toujours le bénéfice d'un des dés de conquête.)



Vous êtes libre de créer et de rompre des alliances avec vos adversaires (« Je ne te conquiers pas si tu ne me conquiers pas »), mais vous ne pouvez rien échanger de tangible. Une fois que tous vos avant-postes sont sur la carte, vous ne pouvez plus conquérir.

# BÂTIMENTS & CAPITALE

Les bâtiments sont placés définitivement dans votre capitale pour vous aider à (1) compléter des districts afin de gagner des ressources immédiates et (2) compléter des lignes et des colonnes pour marquer des points de victoire. Vous pouvez placer des bâtiments sur les parcelles de terrain vides de votre capitale. Certaines parcelles sont **infranchissables** (●). Vous ne pouvez pas y construire, mais elles contribuent à terminer les districts, les lignes et les colonnes.

## IL Y A 2 CATÉGORIES DE BÂTIMENTS :

**BÂTIMENTS DE REVENUS** (🏠 🏭 🏪 🏰) : Lorsque vous gagnez 1 ferme, maison, marché ou arsenal, prenez le bâtiment correspondant le plus à gauche sur votre plateau Revenus (révélant ainsi une amélioration de votre revenu) et placez-le dans votre capitale.

**MONUMENTS** : Ils montrent quelle civilisation accède en premier à un nouveau niveau sur une piste de développement, ou fait une découverte (certaines cartes Technologie). Chaque Monument est une figurine unique que vous placez dans votre capitale, aligné sur la grille. Chacun existe en un seul exemplaire. Il est impossible de construire le même Monument plusieurs fois.



## NOTES À PROPOS DES BÂTIMENTS

- Lorsque vous complétez un **district** en remplissant toutes les parcelles dans un des carrés de 3x3 cases, gagnez immédiatement 1 ressource au choix.
- Lorsque vous marquez des points pour votre capitale (🏰), gagnez 1 PV pour chaque ligne et colonne complétée.
- Vous pouvez gagner et placer des bâtiments même s'ils dépassent à l'extérieur de la grille de votre capitale, car il sera de plus en plus difficile de les faire rentrer dans une ville de plus en plus peuplée.



Cette capitale comprend 3 lignes et colonnes complétées. Vous gagnez ainsi 3 PV chaque fois que vous marquez votre capitale.

## NOTES IMPORTANTES

**CIVILISATIONS** : Il est possible de recevoir des civilisations additionnelles (fin de la piste militaire, cartes Technologie, etc.). Dans ce cas, ajoutez-les à la gauche de votre plateau Civilisation. Si vous n'avez pas assez de pions Joueur, utilisez d'autres cubes.

**CHEVAUCHEMENT DE TOURS** : Si les décisions du joueur précédent n'impactent pas votre tour, vous pouvez commencer votre tour. Ceci est particulièrement pertinent lors des tours de revenus après qu'un joueur ait posé une carte Fresque.

**GAINS OPTIONNELS/OBLIGATOIRES** : Tous les bonus du jeu sont optionnels. Les bénéfiques et les monuments sont des gains obligatoires.

**VOISINS** (👤 or 👤) : Certains éléments du jeu prennent en compte vos voisins. Ce sont les joueurs assis immédiatement à votre gauche et votre droite.

**OBJECTIFS** : Il y a 3 objectifs sur le plateau. Chaque fois que vous en réalisez un pour la 1<sup>re</sup> fois, placez un jeton Joueur sur la plus haute valeur de PV disponible sous cet objectif. Vous ne pouvez pas perdre un objectif atteint ni remplir 2 fois le même objectif.

**PISTE DE POINTS DE VICTOIRE** : Si vous dépassez les 100 PV, placez votre jeton de PV sur la case 100, et placez un 2<sup>e</sup> jeton Joueur sur la piste de PV. Si vous dépassez 200, 300 ou 400 PV, déplacez simplement le jeton qui indique les centaines.

**DURÉE VARIABLE** : Bien que chaque joueur réalise le même nombre de tours de revenus (5), le nombre de tours d'avancement varie.

**SINGULARITÉ D'IA** : Ce bénéfice peut vous amener à avoir plusieurs jetons Joueur sur la même piste. Chacun peut être avancé indépendamment. Lorsque vous considérez votre position, ne regardez que votre jeton le plus avancé.



Vous ne pouvez pas remplir 2 fois le même objectif. Pour le 2<sup>e</sup> objectif, les 2 avant-postes que vous renversez (par la conquête ou par les embuscades) peuvent appartenir ou non au même joueur. Pour le 3<sup>e</sup> objectif, si un adversaire joue une carte Embuscade alors que vous essayez de conquérir l'île du centre, vous ne remplissez pas l'objectif.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin à différents moments pour chaque joueur. Votre partie se termine à la fin de votre 5<sup>e</sup> et dernier tour de revenus. Gagnez les bénéfices de votre civilisation, 1 amélioration et les points de victoire visibles sur votre plateau Revenus, mais vous ne pouvez pas jouer de carte Fresque ni gagner de revenus. Si d'autres joueurs peuvent encore jouer après que vous ayez fini votre partie, vous pouvez toujours gagner des points grâce à des capacités passives de civilisation, mais vous ne pouvez plus rien gagner d'autre.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur dernier tour de revenus, le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de ressources restantes est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire. 300 PV constituent un excellent score final.

STONEMAIER  
GAMES



Traduction française : Frédéric Wulff  
Relecture : Sabrina Ferlisi