

Adam Hill, Matt Riddle, Ben Pinchback, Dennis K. Chan

BEYOND THE HORIZON

INTRODUCTION

Beyond the Horizon est un jeu de civilisation dans lequel les joueurs s'affrontent pour devenir la société la plus influente de l'histoire via l'exploration, l'expansion, le développement, la production, la recherche et les avancées technologiques.

La partie se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce que suffisamment d'objectifs aient été atteints pour déclencher la fin de la partie.

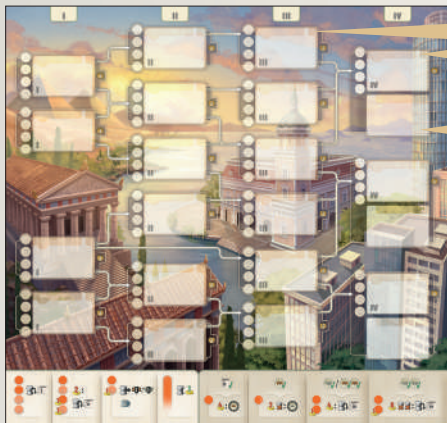
Les joueurs marquent des points en explorant de nouvelles contrées, en fondant et en construisant de nouvelles villes, en développant leurs technologies et en améliorant leur culture et leur économie.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

MATÉRIEL DE BASE




Emplacements de technologie I - II - III - IV

Case Leader de niv. IV



Jeton Premier joueur

Plateau principal – Ce grand plateau présente les **actions de base** et les **actions avancées**, disponible pour tous tout au long du jeu, ainsi que **l'arbre technologique**.

Les joueurs effectuent des actions pour avancer sur l'arbre technologique, gagner des avantages, et accéder à de meilleures actions. L'icône octogonale orange  qui se trouve près de chaque action vous permet d'y placer votre pion Action lorsque vous la choisissez.



Cartes Leader (27) – Au fil du jeu, lorsqu'un joueur est le **premier à développer une nouvelle technologie** (après le premier niveau), il récupère un leader historique qui lui fournit des bonus supplémentaires.

Tous les leaders ne seront pas toujours en jeu : il y a 10 leaders de niveau II, 10 de niveau III et 7 de niveau IV mais vous n'utiliserez que 15 cartes en tout.



Cartes Technologie (44) – Les cartes Technologie représentent le progrès scientifique, économique, militaire et culturel de chaque civilisation. Elles se divisent en **4 couleurs principales** (correspondant aux icônes qui se trouvent dans leur coin supérieur droit) et affichent parfois une couleur secondaire dans leur titre. Ces cartes rapportent des **bonus immédiats** (⚡) et déverrouillent des **actions de plus en plus puissantes** pour les joueurs qui les recherchent. Les quatre technologies de départ sont toujours les mêmes, mais l'arbre technologique diffère d'une partie à l'autre et se découvre petit à petit.

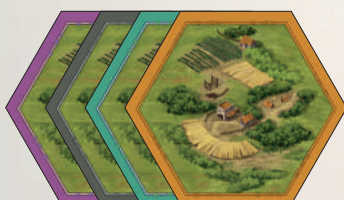
Il y a 4 technologies de niveau I, 16 de niveau II, 16 de niveau III et 8 de niveau IV. Les technologies de niveau IV sont considérées comme étant des 4 couleurs.



Cartes Gouvernement (4, recto-verso) – Les cartes Gouvernement fournissent des **capacités uniques** et des avantages stratégiques aux joueurs. La capacité Despotisme (S) est accessible à tous les joueurs dès le début du jeu. À mesure que vous avancerez sur la piste d'infrastructure, votre gouvernement va évoluer et déverrouiller de nouvelles capacités (A), des bonus immédiats (B) et des possibilités de marquer des points de fin de partie (C).



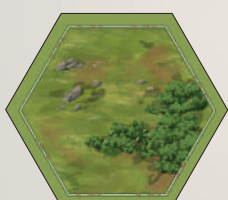
Cartes Objectif (9) – Les cartes Objectif identifient des objectifs majeurs qui déclenchent la **fin de partie** une fois qu'ils sont accomplis.



Tuiles Territoire de départ (4) – Chaque joueur dispose d'un territoire de départ qui définit aussi le point de recrutement de ses soldats et colons.



Pièces (74) – Cette ressource est illimitée. Si vous en manquez, utilisez des équivalents.



Tuile Berceau de la civilisation (1) – Cette tuile doit être placée au centre du plateau au début de la partie, entourée des tuiles Territoire de départ.



Jetons Coloniser et Fortifier (8 de chaque) – Ces jetons sont à utiliser lors de la phase d'expansion de votre tour pour coloniser un village ou fortifier une ville.

Tuiles Territoire (24) – À mesure que vos colons explorent le monde, la **zone de jeu** s'étend, une tuile après l'autre. Chaque tuile révélée affiche :

The diagram shows a hexagonal Territory Tile with various icons and numbers. Callouts point to specific features:

- Le bonus immédiat** que vous gagnez lorsque vous révélez cette tuile (pointing to a lightning bolt icon).
- Les informations de ville**, dont la récompense gagnée à la fin de la partie si vous l'avez fortifiée (pointing to a shield icon).
- Les informations de village**, dont les récompenses gagnées au cours du jeu (lorsque le village est colonisé) et à la fin de la partie (pointing to a house icon).
- Force de la tuile** (pointing to a number '3' icon).

Tuiles Bâtiment (24) – Ces tuiles viennent **recouvrir** les tuiles Territoire lorsque vous décidez de construire un bâtiment (plutôt que coloniser un village). Une fois placée, une tuile Bâtiment peut être utilisée par un autre joueur.

The diagram shows a hexagonal Building Tile with a central building icon and various icons. Callouts point to specific features:

- Coût de construction** que vous devez payer pour construire ce bâtiment (pointing to a coin icon).
- Récompenses** attribuées à la fin de la partie si vous êtes le premier joueur à avoir construit ce bâtiment (uniquement si un autre joueur l'a construit après vous, voir détail p.10) (pointing to a shield icon).
- Bonus** qui vous est accordé lorsque vous construisez ce bâtiment (pointing to a gear icon).
- Nom du bâtiment** (pointing to the text 'AMPHITHÉÂTRE' at the bottom of the tile).

MATÉRIEL POUR CHACUNE DES QUATRE CIVILISATIONS

Plateau Joueur – Ce plateau accueille les ressources de votre civilisation et mesure la progression de vos **niveaux de production** et de développement.

The diagram shows the Player Board with various components. Callouts point to specific features:

- Piste d'investissement** (pointing to the top row of icons).
- Zone des ressources disponibles** (pointing to the top right area).
- Colonnes de population** (pointing to the middle columns).
- Pistes de développement** (pointing to the bottom rows of icons).
- Ressources de départ et emplacement de carte Gouvernement** (pointing to the left side).
- Récapitulatif des phases du tour** (pointing to the bottom left area).



Cubes Développement (24) – Vous faites évoluer votre civilisation et ses niveaux de production **en retirant des cubes Développement** des pistes de développement de votre plateau Joueur, ce qui leur permet de générer davantage de ressources lors de la phase de production de votre tour. Ces pistes de développement concernent trois domaines.



Nourriture – Plus vous produisez de nourriture, plus vous pouvez accueillir de population. Retirer des cubes Nourriture vous donne accès à davantage de pions Population lors de la phase de production de votre tour.



Économie – Plus votre économie se développe, plus vos revenus augmentent. Retirer des cubes Économie vous donne accès à davantage de pièces lors de la phase de production de votre tour.



Infrastructure – Plus vous investissez dans le développement d'infrastructures, plus l'administration de votre société sera efficace. Retirer des cubes Infrastructure vous donne l'occasion de construire de meilleurs bâtiments et de développer votre gouvernement.



Pions Population (22) – Ces pions représentent les membres de votre société. Il peut s'agir d'**érudits**, de **colons** ou de **soldats**. Ils peuvent être inactifs (dans les colonnes de votre plateau Joueur (côté actif caché) ou actifs (sur la zone de ressources disponibles de votre plateau Joueur (côté actif visible).



Jetons Colon et Soldat (8 de chaque) – Lorsque vous placez un pion Population sur le plateau, associez-lui l'un de ces jetons pour l'identifier comme colon ou soldat et indiquer sa force.



Pion Action – À chaque tour, placez ce pion sur une case Action pour faire l'action associée.

MISE EN PLACE

1 Placez le **plateau principal** à portée de tous les joueurs. Préparez des piles de **pièces**, **jetons Coloniser** et **jetons Fortifier** à portée de tous les joueurs.

2 Placez au hasard les quatre **technologies de niveau I** face visible sur les quatre emplacements correspondants.

Tirez au sort trois **technologies de niveau IV** et placez-les face visible sur les trois derniers emplacements de l'arbre technologique du plateau principal. Rangez les autres cartes Technologie de niveau IV. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Triez les **technologies restantes** par niveau (II et III), mélangez chaque pile séparément et placez chaque pile face cachée à côté du plateau en face du niveau approprié.

3 Placez au hasard une **carte Leader de niveau II** face cachée sur chaque emplacement de niveau II de l'arbre technologique.

Placez au hasard une **carte Leader de niveau III** face cachée sur chaque emplacement de niveau III de l'arbre technologique.

Placez au hasard une **carte Leader de niveau IV** face cachée sous chaque carte de niveau IV de l'arbre technologique comme indiqué.

Rangez les leaders inutilisés dans la boîte.

4 Tirez au sort une **carte Objectif** depuis chacun des trois groupes (A, B et C) et placez-les face visible. Rangez les cartes Objectif inutilisées dans la boîte.

5 Placez la **tuile Berceau de la civilisation** à côté du plateau principal. Elle constitue le centre du monde connu. Prévoyez de la place autour car vous allez ajouter des tuiles au fur et à mesure.

6 Mélangez les 24 **tuiles Territoire** pour former une pile face cachée à proximité de cette zone.

7 Triez les **tuiles Bâtiment** par type selon le niveau d'infrastructure indiqué au dos (I, II et III). Mélangez séparément chaque pile de tuiles Bâtiment puis placez-les à proximité des tuiles Territoire. Révélez les trois premières tuiles Bâtiment de chaque pile pour former 3 rivières de 3 tuiles, soit 9 tuiles en tout.



MISE EN PLACE POUR CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur prend un plateau Joueur ainsi que les cubes Développement, pions Population, jetons Colon et Soldat et le pion Action de la couleur de son choix. À 2 ou 3 joueurs, rangez les éléments inutilisés.

8 Placez la **tuile Territoire de départ** de votre civilisation d'un côté de la tuile Berceau de la civilisation.

- À **2 joueurs**, les deux tuiles de départ doivent être diamétralement opposées.
- À **3 joueurs**, les trois tuiles de départ doivent former un triangle.
- À **4 joueurs**, les tuiles sont placées deux à deux : chaque joueur doit avoir un voisin et un côté libre.



9 Placez vos **pions Population** côté actif caché dans les emplacements dédiés de vos colonnes : A (6), B (5), C (4), D (3), E (2).

Prenez **un** des pions restants et placez-le côté actif visible **dans la zone des ressources disponibles** de votre plateau Joueur.

Prenez l'autre pion restant, placez un jeton **Colon** affichant une **force de 2** par-dessus et placez le pion et son jeton sur votre tuile Territoire de départ.

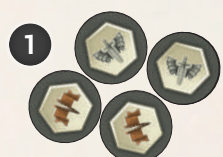
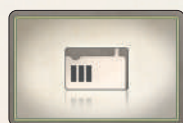
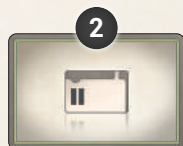
Placez votre **pion Action** et les **jetons Colon et Soldat** restants à côté de votre plateau.

Prenez **1 pièce** et placez-la **dans la zone des ressources disponibles** de votre plateau Joueur.

10 Placez tous vos **cubes Développement** sur les pistes de développement de votre plateau Joueur.

11 Déterminez un premier joueur au hasard et donnez-lui le **jeton Premier joueur**.

12 Prenez au hasard autant de **cartes Gouvernement** que de joueurs et placez-les sur la table. En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une carte Gouvernement et la place sur l'emplacement dédié de son plateau. Ne retournez pas la carte Gouvernement quand vous la placez sur votre plateau.



COMMENT JOUER

Beyond the Horizon se joue dans le sens horaire. Les joueurs jouent chacun à leur tour sur un certain nombre de manches, jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. On calcule alors les points de victoire (PV) de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.


Votre tour se divise en quatre phases :

1. PHASE D'ACTION
2. PHASE D'EXPANSION
3. PHASE DE PRODUCTION
4. PHASE D'OBJECTIF



Une fois que votre tour est terminé, passez la main au joueur suivant dans le sens horaire.

1. PHASE D'ACTION


Déplacez votre pion Action vers une nouvelle case Action et effectuez l'action correspondante. Lors de votre premier tour, placez votre pion Action sur une case Action de base.

Vous ne pouvez pas laisser votre pion sur la même case Action (sauf pour l'Action 4, voir plus loin). Toutefois, vous pouvez effectuer une deuxième fois la même action si une autre case Action vous permet de le faire. Certaines cases Action affichent un icône  : vous devez payer 1 pièce lorsque vous y placez votre pion. Certaines cases Action ne sont disponibles que dans certaines configurations de nombre de joueurs.

Au fil du jeu, de nouvelles actions vont être révélées sur les cartes Technologie. Celles-ci ne seront accessibles qu'aux joueurs qui auront recherché ces cartes. Les actions de base et les actions avancées, elles, sont accessibles à tous les joueurs.

Notez bien que certaines actions requièrent la présence d'un pion Population actif  dans votre zone de ressources disponibles, tandis que d'autres vous permettent d'utiliser un pion Population  directement depuis une de vos colonnes Population.

Lorsque vous **prenez un ou plusieurs pions Population** directement dans une de vos colonnes, procédez toujours **colonne par colonne, de gauche à droite**, même si cela vous conduit à prendre un pion dans une colonne à laquelle vous n'avez pas accès via votre piste de production de nourriture.

Certaines actions vous demandent d'épuiser un pion Population actif. Elles sont reconnaissables au symbole . Pour **épuiser** un pion Population actif, **prenez ce pion** dans vos ressources disponibles et placez-le dans votre colonne Population **la plus à droite** présentant un emplacement disponible. Certaines actions vous demandent de dépenser des pièces. Dans les deux cas, vous devez payer l'intégralité du coût requis.

Certaines actions combinent plusieurs effets (par ex. recruter des soldats, puis les déplacer). Dans ce cas, ces effets doivent être résolus dans leur ordre d'apparition, mais vous pouvez décider de ne pas en résoudre certains.

Rechercher des technologies

Rechercher des technologies est indispensable à la croissance et à l'influence de votre civilisation et déverrouille de puissantes actions et effets.

Lorsque vous recherchez une technologie, procédez comme suit :

- **Choisissez une case Technologie que vous pouvez rechercher.** Vous devez satisfaire les prérequis indiqués : avoir recherché toutes les technologies du niveau précédent reliées par une ligne à celle-ci.

ACTIONS DE BASE



ACTIONS AVANCÉES



- 1 Assignez un pion Population actif comme érudit pour rechercher une technologie de niveau I.
- 2 Payez 2 pièces pour assigner un pion Population actif comme érudit pour rechercher une technologie de niveau II éligible.
- 3 Vous pouvez recruter un pion Population actif comme colon ou soldat avec une force de 1 puis accomplir jusqu'à 2 déplacements avec n'importe laquelle (ou lesquelles) de vos unités déployées. Ces déplacements peuvent être répartis entre plusieurs unités.
- 4 Prenez 1 pion Population depuis votre colonne la plus à gauche et placez-le côté actif visible dans votre zone de ressources disponibles puis gagnez 1 pièce.
- 5 Payez 4 pièces pour prendre un jeton Coloniser. Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous avez déjà recherché une technologie de niveau II.
- 6 Payez 2 pièces et épuisez 1 pion Population actif pour prendre un jeton Fortifier. Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous avez déjà colonisé au moins un village.
- 7 Payez 4 pièces pour assigner un pion Population actif comme érudit pour rechercher une technologie de niveau III éligible. Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous avez déjà fortifié 1 ville ou colonisé 2 villages.
- 8 Payez 6 pièces et épuisez 2 pions Population actifs pour assigner un troisième pion Population actif comme érudit pour rechercher une technologie de niveau IV éligible. Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous avez déjà fortifié 2 villes.

Les technologies de niveau I n'ont pas de prérequis. Celles des niveaux II et III ont un ou deux prérequis. Pour les technologies de niveau IV, avoir recherché 2 technologies parmi les 3 qui y sont reliées suffit.

- **Assignez un pion Population comme érudit** en le plaçant à l'emplacement approprié du plateau principal, à côté de la case Technologie recherchée.

Vous ne pouvez assigner qu'un seul érudit par technologie. Les érudits assignés à une technologie restent sur le plateau pour l'intégralité de la partie et ne regagneront jamais votre plateau Joueur.

Si vous êtes le premier joueur à rechercher une technologie de niveau II ou supérieur, résolvez les étapes suivantes en plus :

- **Prenez la carte Leader** de la case où vous avez placé votre érudit.

La plupart des cartes Leader offrent un bonus immédiat, qui concerne parfois les autres joueurs en plus de vous-même. Certains leaders rapportent des PV supplémentaires à la fin de la partie. Ces PV concernent parfois les autres joueurs, selon l'effet que vous choisissez au moment où vous récupérez ce type de leader. Dans tous les cas, placez la carte Leader face visible à côté de votre plateau Joueur.

- **Choisissez une couleur** représentée sur les cartes Technologie de prérequis (celles qui sont reliées à la case Technologie que vous venez de choisir). Vous devez choisir une **couleur présente sur leur côté droit**.

- **Dévoilez des cartes Technologie** de la pile correspondant au niveau que vous recherchez jusqu'à révéler deux cartes qui affichent **cette couleur dans leur titre**. Si une carte affiche deux couleurs dans son titre, les deux comptent.

- **Choisissez l'une de ces deux cartes** et placez-la face visible dans la case Technologie où vous avez placé votre érudit.

Remettez l'autre carte (et toutes les cartes dévoilées auparavant) sous la pile de cartes Technologie de ce niveau.

De nombreuses technologies offrent des bonus immédiats aux joueurs (identifiables à l'icône ⚡ à gauche de leur carte). Exercez leur effet immédiatement. La plupart des technologies déverrouillent une nouvelle action. Certaines technologies vous offrent des effets permanents qui améliorent les capacités de votre civilisation, d'autres des effets de fin de partie qui rapportent des points de victoire.

Après avoir recherché une technologie, vous gagnez donc son bonus immédiat, ses effets permanents et ses points de fin de partie, et bénéficiez de cases Action supplémentaires.

Rémi recherche la technologie de niveau III de la case indiquée et commence par récupérer la carte Leader qui s'y trouve (1).

Il doit choisir une technologie bleue (science) ou verte (commerce) qui sont les couleurs des technologies de prérequis (2).

Il choisit bleu et dévoile des cartes de la pile de niveau III jusqu'à trouver deux cartes avec du bleu dans leur titre (3) : ici, Missiles et Réfrigération.

Rémi choisit Réfrigération, place cette carte sur le plateau, et gagne le bonus immédiat (4).

Il remet ensuite l'autre carte (ainsi que toutes celles dévoilées au préalable) sous la pile de niveau III.

Investir dans la nourriture 🌱, l'économie 💰, l'infrastructure ⚙️, ou bien où vous le souhaitez 📍?

Lorsque vous gagnez un bonus d'investissement 📈, accomplissez les étapes suivantes :

- **Prenez le cube le plus à gauche** de la piste de développement indiquée.

Lorsque vous retirez un cube d'une case ⚡, gagnez immédiatement l'effet indiqué. Lorsque vous retirez un cube d'une case 📁, vous déverrouillez une récompense que vous pouvez activer lors de la phase de production. Si vous retirez un cube d'une case 🛠️, vous activez la capacité indiquée sur votre carte Gouvernement.

- **Placez le cube retiré sur la case la plus à gauche** disponible sur la piste d'investissement.

Lorsque vous placez un cube sur une case ⚡, gagnez immédiatement l'effet indiqué. Le bonus 📈 vous permet

de déplacer un pion d'une tuile supplémentaire lorsque vous en déplacez un. Les dernières cases de la piste sont des PV de fin de partie (seule la dernière case recouverte sera prise en compte). Si vous terminez la piste d'investissement et recevez davantage de 📈, placez le cube à droite de la piste. Chaque cube placé au-delà de la piste vous rapporte 1 PV à la fin de la partie.

Recruter des colons/soldats 🏠➡️👤/👤

Pour recruter, prenez un **pion Population** depuis la zone indiquée - soit depuis la zone ressources disponibles 📁, soit depuis la colonne de population la plus à gauche 📁 - et placez ce pion sur votre territoire de départ ou sur n'importe quel lieu où vous avez déjà placé un cube.

- Si c'est un colon, le pion doit être joué avec un **jeton Colon** de la force correspondante*
- Si c'est un soldat, le pion doit être joué avec un **jeton Soldat** de la force correspondante*

*(ou inférieure, à défaut).



Rémi gagne .

Il prend le cube le plus à gauche de sa piste d'infrastructure, ce qui active la capacité Gouvernement ainsi révélée sur la piste (1).

Ensuite, il place le cube sur la case la plus à gauche disponible de la piste d'investissement et gagne immédiatement le bonus ainsi recouvert sur la piste (2).

Améliorer des colons et des soldats

Pour améliorer un colon ou un soldat sur le plateau, échangez leur jeton contre un nouveau jeton correspondant à leur **nouvelle force** (retournez le jeton au besoin). Attention de ne pas modifier le type d'unité au passage.

Si vous bénéficiez de plusieurs améliorations, vous devez les utiliser sur la même unité en l'améliorant plusieurs fois d'affilée, sauf mention contraire.

Les colons et soldats ne peuvent pas être améliorés au-delà d'une force de 6.

Note : Votre nombre de jetons d'unité est limité. Si vous avez déjà utilisé tous les jetons d'une valeur donnée pour un type d'unité, vous pouvez utiliser un jeton de plus faible valeur lorsque vous recrutez ou améliorez des unités.

Se déplacer

Un colon ou soldat, quelle que soit sa force, peut être déplacé d'un territoire à un autre. L'icône de déplacement de l'action utilisée vous indique le montant de points de déplacement dont vous bénéficiez. Ces points de déplacement peuvent être répartis entre plusieurs unités de votre choix. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement mais devez déplacer une unité d'au moins une tuile.

Vous pouvez déplacer vos unités à travers le territoire de départ d'un autre joueur, mais **vous ne pouvez pas y terminer votre déplacement**.

Explorer une nouvelle tuile

Pendant un déplacement, un colon peut sortir d'une tuile de bord de plateau pour explorer les terres inconnues qui se trouvent au-delà, révélant ainsi une nouvelle tuile. Les soldats, en revanche, ne peuvent pas explorer de nouvelles tuiles Territoire.

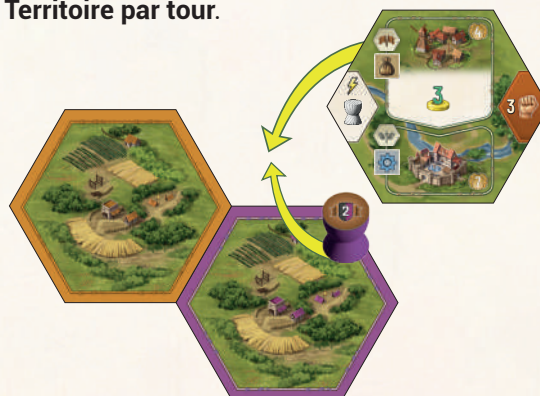
Lorsqu'un colon explore une nouvelle tuile :

- Annoncez où vous allez explorer. Les colons peuvent uniquement explorer une nouvelle tuile si celle-ci va être adjacente à **deux tuiles existantes**.

- Révélez une nouvelle tuile Territoire et **gagnez son bonus immédiat**.

- **Ajoutez la tuile** au plateau et déplacez votre colon dessus.

À moins qu'une carte ne vous précise le contraire, vous pouvez uniquement **explorer** et révéler **une seule nouvelle tuile Territoire par tour**.



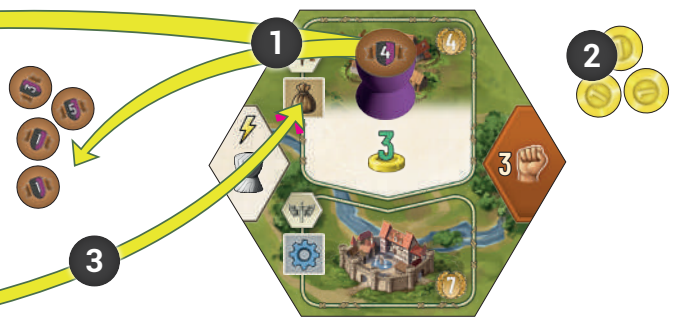
Coloniser un village

Vous pouvez effectuer une action Coloniser un village sur une case Village. La force requise pour coloniser un village est indiquée dans la zone rouge à droite de la tuile Territoire visée. Cette force peut être atteinte par un seul colon ou plusieurs que vous engagez conjointement. Une fois que **la force totale de vos colons est égale ou supérieure à la force requise par le territoire**, vous pouvez les utiliser pour coloniser le village.

- **Épuisez** tous les colons qui ont participé à la colonisation du village : remettez le pion Population de chaque colon utilisé dans la case libre la plus à droite de vos colonnes Population. Remettez le ou les jetons Colon associés dans votre réserve.

Si la valeur des colons engagés dépasse la force requise, vous les épuisez tout de même. (Ex : Si vous utilisez deux colons de force 3 pour coloniser un village sur une tuile Territoire qui requiert une force de 4, vous épuisez complètement ces deux colons. Vous ne recevez pas de colon de force 2 en échange.)

- Prenez le **cube le plus à gauche** de la piste de développement correspondant au symbole affiché sur la case Village et placez-le sur ce symbole.



Cette tuile Territoire a une force de 3, comme indiqué dans la zone rouge à droite. Cela signifie que pour coloniser ce village, un joueur devra utiliser un colon de force 3 ou plus (ou une combinaison de colons qui atteint au moins 3). Rémi a un colon de force 4.

En déplaçant son colon sur cette tuile Territoire, il peut coloniser le village.

Il commence par épuiser le colon : il déplace son pion sur la case libre la plus à droite de ses colonnes Population et remet le jeton Colon dans sa réserve (1).

Ensuite, il gagne 3 pièces en tant que récompense (2).

Enfin, il prend un cube de sa piste d'économie et le place sur le symbole de cette case Village (3).

À la fin de la partie, ce village lui rapportera 4 PV.

- Gagnez immédiatement le **bonus** indiqué par la case Village.

À la fin de la partie, vous recevrez les PV indiqués à côté de l'illustration du village, même si un autre joueur fortifie la ville de cette même tuile.

Un même village ne peut être colonisé qu'une seule fois.

Fortifier une ville

Une fois qu'un village a été colonisé, la ville qui se trouve sur la même tuile peut être fortifiée via une présence militaire. N'importe quel joueur peut fortifier une ville, qu'il ait colonisé le village de cette tuile ou non. La force requise pour fortifier une ville est indiquée dans la zone rouge à droite de la tuile Territoire visée. Cette force peut être atteinte par un seul soldat ou plusieurs que vous engagez conjointement. Une fois que **la force totale de vos soldats est égale ou supérieure à la force requise par le territoire**, vous pouvez les utiliser pour fortifier la ville.

- **Épuisez** tous les soldats qui ont participé à la fortification de la ville : remettez le pion Population de

chaque soldat utilisé dans la case libre la plus à droite de vos colonnes Population. Remettez le ou les jetons Soldat associés dans votre réserve.

Si la valeur des soldats engagés dépasse la force requise, vous les épuisez tout de même.

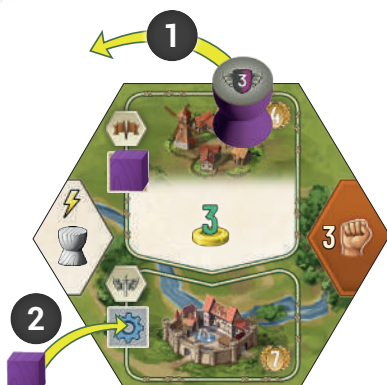
- Prenez le **cube le plus à gauche** de la piste de développement correspondant au symbole affiché sur la case Ville et placez-le sur ce symbole.

À la fin de la partie, vous recevrez les PV indiqués à côté de l'illustration de la ville, même si un autre joueur a colonisé le village de cette même tuile.

Une même ville ne peut être fortifiée qu'une seule fois.

Une fois qu'un village a été colonisé ou qu'une ville a été fortifiée, aucun autre joueur ne peut s'en emparer.

Note : S'il vous est demandé de prendre un cube depuis une piste de développement où vous n'avez plus de cubes, vous pouvez le prendre depuis une autre piste de développement de votre choix.



Cette tuile Territoire a une force de 3, comme indiqué dans la zone rouge à droite. Pour fortifier cette ville, il faut y amener un soldat d'une force de 3 ou plus (ou une combinaison de soldats qui atteint au moins 3). Rémi dispose d'un soldat de force 3 et un village a déjà été colonisé sur cette tuile. Il peut donc fortifier la ville.

Il commence par épuiser le soldat : il déplace son pion sur la case libre la plus à droite de ses colonnes Population et remet le jeton Soldat dans sa réserve (1).

Ensuite, il prend un cube de sa piste d'infrastructure et le place dans la case appropriée, à côté de la ville (2). À la fin de la partie, cette ville lui rapportera 7 PV.

2. PHASE D'EXPANSION

Cette phase est facultative mais vous propose quatre options. Choisissez UNE des options suivantes à chaque tour.



Construire un nouveau bâtiment

Vous devez satisfaire à deux conditions avant de construire un nouveau bâtiment. Votre colon doit être sur la tuile Territoire où vous voulez construire ce bâtiment, et vous devez déjà disposer d'une tuile Bâtiment dans votre réserve.

Vous pouvez gagner des tuiles Bâtiment en progressant sur votre piste d'infrastructures. Lorsque vous recevez un bâtiment grâce à un bonus immédiat, prenez un bâtiment du niveau indiqué depuis la rivière.

Vous pouvez construire un bâtiment sur la tuile Berceau de la civilisation, sur votre territoire de départ ou sur des tuiles Territoire, mais pas sur le territoire de départ de vos adversaires. Vous ne pouvez pas construire de bâtiment sur une tuile Territoire qui abrite déjà un village colonisé ou occupée par des unités adverses (colons ou soldats).

- **Dépensez les pièces** indiquées sur la tuile et **réduisez la force de votre colon de 1**.

Exemple : Si vous utilisez un colon de force 3 pour construire un bâtiment, réduisez sa valeur à 2. Si vous utilisez un colon de force 1, épuisez-le.

- **Placez la tuile Bâtiment sur la tuile Territoire** choisie.

Cette tuile devient un bâtiment pour le reste de la partie.

- Prenez le **cube le plus à gauche** de votre piste de développement correspondant au symbole affiché **dans la case de gauche** du bâtiment et placez-le dans cette case.

- Gagnez immédiatement le **bonus** indiqué au centre de la tuile (si le bonus affiche des PV, vous marquez ceux-ci à la fin de la partie).

Si vous construisez une tuile Bâtiment et qu'un autre joueur vient construire un bâtiment sur la même tuile par la suite (en plaçant un cube dessus), vous recevrez les PV associés à la case où se trouve votre cube à la fin de la partie.



Construire un bâtiment déjà existant

Les tuiles Bâtiment peuvent être construites par deux joueurs. Si vous déplacez votre colon sur une

tuile Bâtiment déjà présente sur le terrain, et si sa case de droite est libre, vous pouvez être le second joueur à construire ce bâtiment.

- **Dépensez les pièces** indiquées sur la tuile et **réduisez la force de votre colon de 1**.
- Prenez le **cube le plus à gauche** de votre piste de développement correspondant au symbole affiché **dans la case de droite** du bâtiment et placez-le dans cette case.
- Gagnez immédiatement le **bonus** indiqué au centre de la tuile (si le bonus affiche des PV, vous marquez ceux-ci à la fin de la partie).

Vous ne recevez cependant pas les PV associés à la case de gauche : ceux-ci sont réservés au premier joueur qui a construit ce bâtiment.



Jouer un jeton Coloniser pour coloniser un village

Prenez un jeton Coloniser de votre réserve et remettez-le dans la réserve générale. Suivez la procédure classique pour coloniser un village (voir p.8)



Jouer un jeton Fortifier pour fortifier une ville

Prenez un jeton Fortifier de votre réserve et remettez-le dans la réserve générale. Suivez la procédure classique pour fortifier une ville (voir p.9)

3. PHASE DE PRODUCTION

Choisissez UNE des options suivantes à chaque tour.

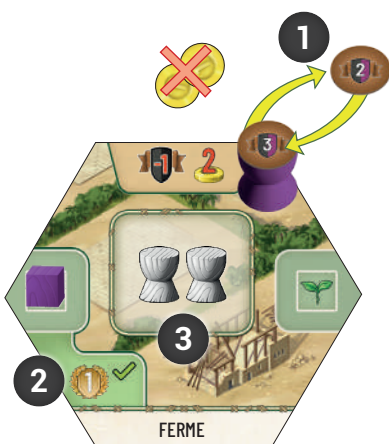


Prenez 1 pion Population inactif de chaque colonne que vous avez activée avec votre piste de nourriture (une colonne est activée si vous avez retiré le cube qui se trouve au pied de celle-ci sur la piste de nourriture), et placez ces pions comme Population active parmi vos ressources disponibles.

S'il n'y a plus de pions dans une colonne, celle-ci ne produit pas de population à ce tour.




Gagnez les pièces que vous avez activées sur votre piste d'économie (vous gagnez une pièce par icône de main découverte).



Rémi dispose d'un colon de force 3 sur son territoire de départ et de la tuile Ferme dans sa réserve. Il peut la construire !

Il dépense donc 2 pièces et réduit la force de son colon à 2 (1).

Il place alors la tuile Ferme par-dessus ce territoire, place le cube requis sur la case de gauche de cette tuile, puis remet le colon par-dessus (2). Ce cube lui rapportera 1 PV en fin de partie si un autre joueur place un cube sur la case de droite de cette tuile.

De plus, Rémi gagne le bonus  indiqué sur la tuile Bâtiment (3). Si ce bonus comportait des PV, ceux-ci auraient été attribués à la fin de la partie.

Ce bâtiment peut encore être construit par un autre joueur. Dans ce cas, cet autre joueur devrait payer le coût demandé, réduire la force de son colon de 1, placer le cube requis sur la case de droite et gagner lui aussi le bonus indiqué au centre de la tuile. En revanche, il ne toucherait pas les PV associés à la case de gauche.



Faites autant d'échanges que vous le souhaitez (vous pouvez répéter le même échange), en choisissant parmi les options suivantes.



Payez 3 pièces pour prendre 1 pion Population inactif de la colonne la plus à gauche possible et placez ce pion comme

Population active parmi vos ressources disponibles (même si vous n'avez pas activé cette colonne avec votre piste de nourriture).



Reprenez un colon ou un soldat déployé sur le terrain. Renvoyez son jeton dans votre réserve et placez

son pion comme Population active parmi vos ressources disponibles.



Épuisez 1 pion Population pour gagner 1 pièce.



Rémi peut produire soit 2 pions Population (1 depuis la colonne A et 1 depuis la colonne B, car il y reste des pions), soit 1 pièce.

4. PHASE D'OBJECTIF

Si vous remplissez les conditions d'une carte Objectif, **vous DEVEZ revendiquer l'objectif concerné** en plaçant le cube le plus à gauche d'une de vos pistes de développement sur la carte correspondante.

Le premier joueur à accomplir une carte Objectif place son cube sur la case de gauche et recevra 5 PV à la fin de la partie. Les joueurs qui accomplissent eux aussi cet objectif après lui placent leur cube sur les cases de droite et recevront 3 PV à la fin de la partie.

Quel que soit le nombre de conditions remplies, un joueur ne peut revendiquer qu'UNE SEULE carte Objectif à chaque tour. Chaque carte Objectif ne peut être revendiquée qu'une seule fois par joueur. Un joueur peut revendiquer une carte Objectif uniquement lors de son tour, même s'il accomplit l'objectif lors du tour d'un adversaire.

Une fois qu'un objectif a été revendiqué, le cube que vous y avez placé reste sur la carte pour le reste de la partie, même si vous cessez de remplir la condition associée.



Rémi est le premier joueur à remplir les conditions de cette carte Objectif. Il y place un cube d'une de ses pistes de développement et marquera 5 PV à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un total de **4 cubes** a été placé **sur les cartes Objectif** (3 cubes à 2 joueurs). Le nombre de cubes placé par chaque joueur et les objectifs remportés n'ont pas d'importance.

Pour rappel, vous **DEVEZ** revendiquer un objectif si vous y êtes éligible. Vous ne pouvez pas refuser un objectif pour prolonger la partie.

Une fois que le quatrième cube (ou le troisième à 2 joueurs) a été placé, terminez la manche en cours, puis **jouez une dernière manche complète** (afin que chacun ait joué exactement le même nombre de tours).

Il est encore possible de revendiquer des objectifs après que la fin de partie a été déclenchée, et donc de placer davantage de cubes sur les cartes Objectif.

Une fois que la manche finale est terminée, les joueurs calculent leur score final.



PV des cartes Objectif - Le premier joueur à satisfaire les conditions d'un objectif marque 5 PV. Les autres joueurs qui ont réussi l'objectif marquent 3 PV chacun.



PV des cartes Technologie - PV pour chaque technologie recherchée : 1 PV pour le niveau I, 2 PV pour le niveau II, 3 PV pour le niveau III et 4 PV pour le niveau IV.



S'y ajoutent les PV marqués grâce aux bonus des **technologies de niveau IV** recherchées.



PV de terrain - les villages colonisés rapportent des PV au joueur qui les a colonisés. Les villes fortifiées rapportent des PV au joueur qui les a fortifiées. Les bâtiments rapportent des PV à leur premier bâtisseur (à condition qu'un second joueur ait lui aussi construit ce bâtiment). Certains bâtiments rapportent des PV bonus pour tous les joueurs les ayant construits (indiqués au milieu de leur tuile).



Piste d'investissement - Si vous avez placé suffisamment de cubes sur votre piste d'investissement, marquez la dernière valeur recouverte. Chaque cube investi au-delà de la neuvième case de la piste rapporte 1 PV supplémentaire.



Cartes Leader - Certaines cartes Leader rapportent des PV.





Carte Gouvernement - Si vous avez retiré le dernier cube de votre piste d'infrastructure pour faire évoluer votre gouvernement en démocratie, vous pouvez gagner les PV indiqués. Si vous n'avez pas déverrouillé la démocratie, vous ne gagnez aucun PV pour cette carte.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'égalité est tranchée en faveur du joueur qui remplit les critères suivants, dans l'ordre : joueur à qui il reste le moins de cubes sur ses pistes de développement, joueur qui a le plus de pions Population actifs disponibles, joueur qui a le plus de pièces disponibles.

ANNEXE

-  Population inactive
-  Population active
-  Épuisez une population active
-  Gagnez 1 pièce
-  Dépensez 1 pièce
-  Marquez 1 PV
-  Effectuez 1 déplacement
-  1 déplacement supplémentaire chaque fois que vous effectuez une action de déplacement
-  Investissez 1 cube Nourriture
-  Investissez 1 cube Économie
-  Investissez 1 cube Infrastructure
-  Investissez 1 cube depuis la piste de votre choix
-  Recherchez une technologie
-  Technologie de niveau I
-  Produisez de la population
-  Produisez des pièces
-  Prenez un jeton Coloniser
-  Prenez un jeton Fortifier
-  Colonisez un village
-  Fortifiez une ville
-  Village déjà colonisé
-  Ville déjà fortifiée
-  Prenez un bâtiment de niveau I
-  Une population active devient un colon de force 1
-  Une population inactive devient un soldat de force 1
-  Augmentez la force d'un colon de 1
-  Augmentez la force d'un soldat de 2
-  Augmentez la force d'une unité de 1
-  Force du territoire
-  Activez votre capacité Théocratie
-  Revendez une carte Objectif

-  Construisez un bâtiment déjà existant
-  Construisez un nouveau bâtiment

PRÉCISIONS

Ignorez les prérequis : vous pouvez rechercher cette technologie même si vous n'avez pas recherché les technologies précédentes qui lui sont reliées.

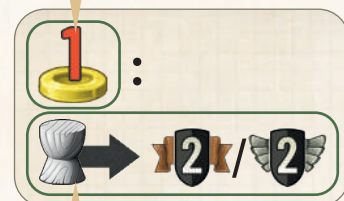
Technologie privée : gardez-la près de votre plateau. Vous n'avez pas besoin d'y placer un pion Population.

Effectuez une action de base : effectuez l'une des quatre actions de base sans déplacer votre pion Action.

Technologie révélée : une technologie déjà recherchée par au moins un joueur.

PRÉCISIONS SUR L'ICONOGRAPHIE

Payez/défaussez ceci



pour obtenir cela

Dans cet exemple, dépensez 1 pièce pour déployer un pion Population actif comme colon ou soldat de force 2.

CRÉDITS

Auteurs : Adam Hill, Matt Riddle, Ben Pinchback, Dennis K. Chan
Développement : Simone Luciani
Direction artistique : Arianna Santini
Illustrations : Agnieszka Dabrowiecka,

Klemens Franz
Conception graphique : Klemens Franz
Rédaction : Giuliano Acquati
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Maquette française : Morgane Clidi

Remerciements spéciaux à Ken Hill.

Le développeur remercie tous les testeurs, en particulier Simone Scalabrini, Roberto Pellei, Simone Colombo, Paolo Quintaba, Ido Traini, Claudio Ciccale, Stephane Gobert, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello.

Super Meeple remercie Bruno Larochette pour son travail de relecture.

Cranio Creations S.r.l.
 Via Ettore Romagnoli 1
 20146 Milano - Italy
 www.craniocreations.it



Super Meeple
 193 rue du faubourg Saint-Denis
 75010 Paris - France
 www.supermeeple.com