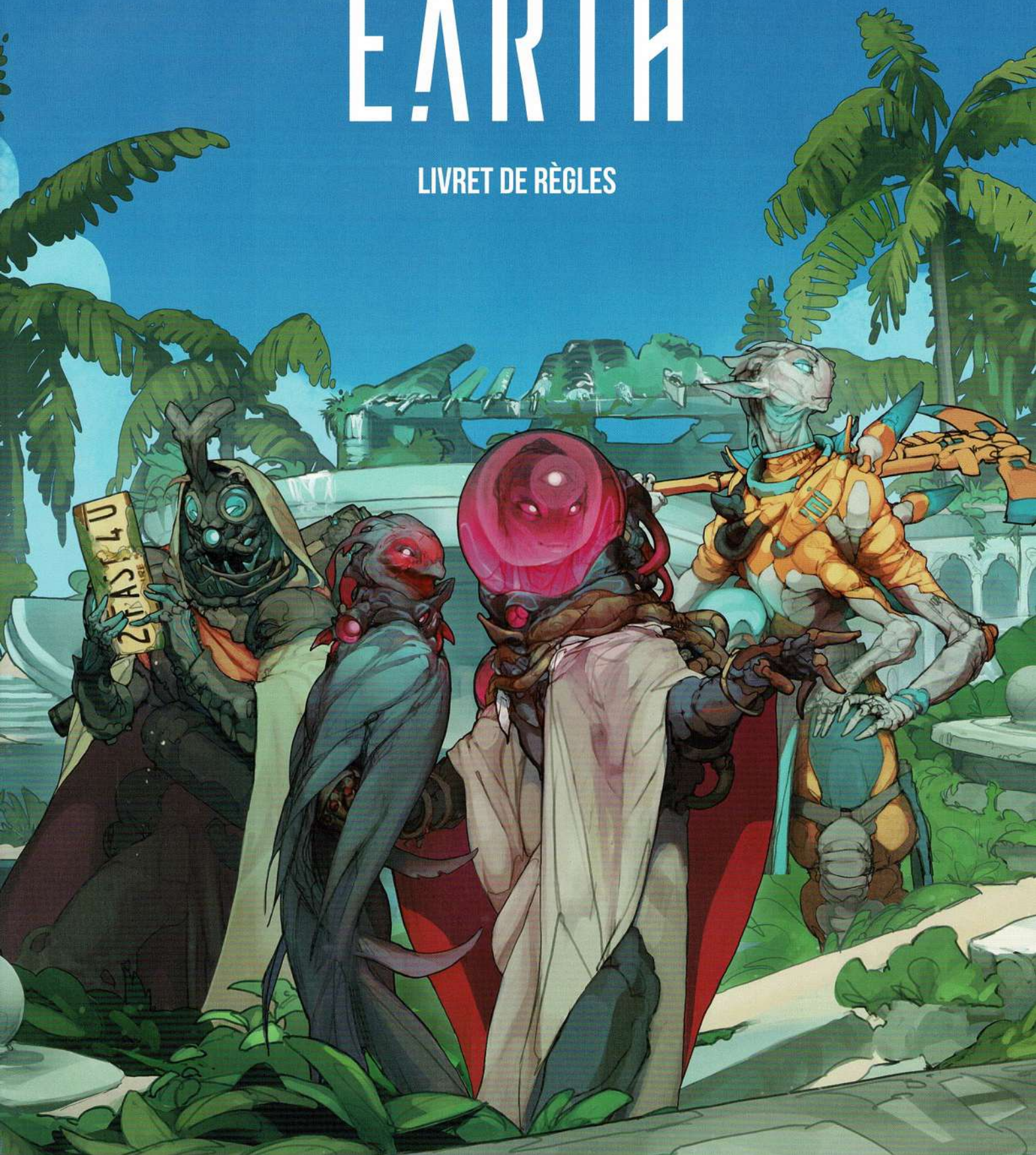


EXCAVATION EARTH

LIVRET DE RÈGLES



EXCAVATION EARTH

Un jeu de manipulation de marché et de collection de reliques.

*par Dávid Turczí et Wai Yee
avec Gordon Calleja*

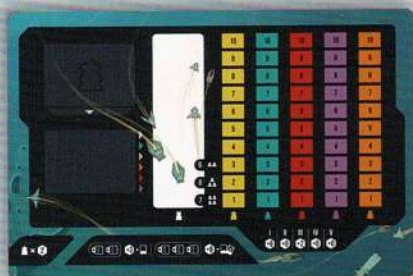
MATÉRIEL (matériel additionnel pour le jeu en solo présenté page 18)



1 Plateau Central



5 Plateaux Faction



1 Plateau Acheteurs



1 Plateau Vaisseau-mère



90 Tuiles Relique



4 Marqueurs Initiative



15 Pions Explorateur



110 Cubes Équipage



5 Disques
Ordre du Tour



50 Pions Acheteur colorés
(10x chacune des cinq couleurs)



1 Marqueur de Manche



7 Pions Acheteur blancs



17 Cartes Acheteur



60 Cartes Action



8 Cartes Commandement



4 Aides de jeu



12 Cartes Déplacement



Jetons Crédits
(de valeur 1, 5, 10 et 50)

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau central au milieu de la table puis placez le marqueur de manche sur la première case de la piste de manche au bas du plateau.
2. Chaque joueur choisit une faction et prend le plateau Faction correspondant.
3. Chaque joueur choisit une couleur et les pions Explorateur, les cubes Équipage et le disque Ordre du tour de la couleur correspondante.
4. Chaque joueur prend 8 crédits. Formez une réserve près du plateau central avec les crédits restants.
5. Placez les disques Ordre du tour sur la piste Ordre du tour dans l'ordre croissant des valeurs d'initiative indiquées sur les plateaux Faction des joueurs (le plus petit, à gauche, en premier).
6. Placez les plateaux Vaisseau-mère et Acheteurs à côté du plateau central.
7. Mélangez les cartes Action.
8. Distribuez 6 cartes Action à chaque joueur, face cachée. Il s'agit de leur main de départ.

Note : Si un joueur reçoit 4 cartes ou plus avec la même couleur ou le même symbole, il peut défausser autant de ces cartes qu'il le souhaite pour en piocher de nouvelles.

Note : Les joueurs expérimentés peuvent drafter leurs mains de départ, 2 cartes à la fois, en suivant les règles de l'étape 5 de la Phase de Préparation (page 9).

9. Chaque joueur ajoute à sa main de départ 3 cartes Déplacement, une de chaque valeur (1 x 2 fuel, 1 x 3 fuel, 1 x 4 fuel).
10. Révélez les 3/4/5 premières cartes Action de la pioche (pour 2/3/4 joueurs). Placez-les en rangée, face visible, à côté de la pioche pour former le sondage des sols.
11. Formez une réserve avec les marqueurs Initiative à côté du sondage des sols.





12. Triez les tuiles Relique par couleur. Mélangez chaque couleur séparément et placez les tuiles en piles, face cachée, pour former la réserve de reliques.
13. Révélez 3/3/4 tuiles Relique de chaque pile (pour 2/3/4 joueurs) et placez-les, face visible, sur les sites de fouille correspondants du plateau central.
14. Révélez 2/3/4 tuiles Relique de chaque pile (pour 2/3/4 joueurs) et placez-les en pile, face visible, sur les cases correspondantes du marché noir.
15. Placez les pions Acheteur sur le plateau Acheteurs. Placez les acheteurs blancs sur l'emplacement réservé et les acheteurs colorés sur les pistes Popularité correspondantes (un acheteur par case). Lors d'une partie à moins de 4 joueurs, retirez des acheteurs et remettez-les dans la boîte :
 - À 3 joueurs, retirez un acheteur blanc et un acheteur du bas de chaque piste Popularité.
 - À 2 joueurs, retirez un acheteur blanc et deux acheteurs du bas de chaque piste Popularité.
16. Mélangez les cartes Acheteur puis placez cette pioche face cachée sur le plateau Acheteurs. Révélez-en les deux premières cartes et placez-les face visible dans la défausse, sous la pioche.
17. Piochez 3 cartes Acheteur pour chaque marché. Pour chaque carte, ajoutez au marché un acheteur de la couleur correspondante. Prenez toujours les acheteurs du bas de la piste Popularité correspondante et placez-les à la suite de la file du marché. Placez les cartes dans la défausse. Si la pioche Acheteurs est épuisée, remélangez toutes les cartes Acheteur pour former une nouvelle pioche.
18. Mélangez les tuiles Commandement et placez-les, face blanche visible, à-côté du Vaisseau-mère.
19. Chaque joueur place 2 de ses explorateurs sur le plateau central : un sur le marché 1, l'autre sur le marché 4.
20. Au début de son premier tour de jeu, chaque joueur place son troisième explorateur où il veut sur le plateau central. Seule contrainte : il ne doit pas être placé au même endroit que l'un des deux autres explorateurs du joueur.

PRINCIPE DU JEU

Dans Excavation Earth, les joueurs dirigent des groupes d'explorateurs aliens qui parcourent la Terre, aujourd'hui abandonnée, à la recherche de reliques. Le plateau central représente une carte de la planète avec 21 lieux différents. Il y a trois types de lieux : **les marchés, les sites de fouille et les marchés noirs**. Certains lieux sont à la fois un marché et un site de fouille.

Les reliques peuvent être découvertes sur les sites de fouille. Elles sont regroupées en cinq couleurs, correspondant aux cinq **régions**, qui définissent l'endroit où elles peuvent apparaître : jaune, vert, rouge, violet et orange. Il y a quatre types de reliques par région, correspondant chacun à un **glyphe alien** (symbole). Les glyphes indiquent sur quels sites les reliques associées peuvent apparaître.

Lorsque vous stockez une relique, vous pouvez en prélever un échantillon pour l'exposer dans votre **galerie**, en plaçant un **garde** sur votre plateau Faction. Collectez un maximum d'échantillon pour valoriser votre collection en fin de partie. La valeur de chaque échantillon dépend de la rareté de la relique : plus elle est rare, plus il est cher.

Note : La valeur indiquée sur chaque relique correspond toujours à neuf moins le nombre d'exemplaires de cette relique en jeu. Ainsi, une relique de valeur 6 est présente en trois exemplaires.

Lorsque vous remplissez une **colonne** d'échantillons de votre galerie, vous piochez immédiatement une carte Action et l'ajoutez à votre main. Vous pouvez obtenir ce bonus une fois par colonne (soit cinq fois au maximum).

Les reliques que vous découvrez sont stockées dans votre **soute**. Les reliques que vous achetez en contrebande au marché noir sont stockées soit dans votre soute, soit dans votre **conteneur caché**. Les reliques que vous possédez peuvent être vendues au marché ou en contrebande au marché noir.

Chaque **marché** a sa propre file d'**acheteurs**, dont la couleur indique la région d'origine des reliques qu'ils recherchent. Les acheteurs blancs sont des acheteurs joker, ils recherchent des reliques de l'ensemble des cinq régions. Les nouveaux acheteurs sont toujours ajoutés à la suite (en haut) de la file sur les marchés, avec un maximum de quatre acheteurs par file. Si vous devez ajouter un acheteur à une file déjà pleine, le premier acheteur de la file est éjecté et remis sur le plateau Acheteurs.



Marché

Site de Fouille

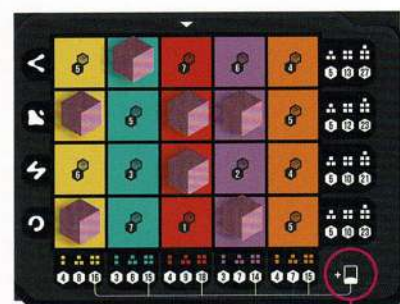
Marché Noir



Marché + Site de Fouille



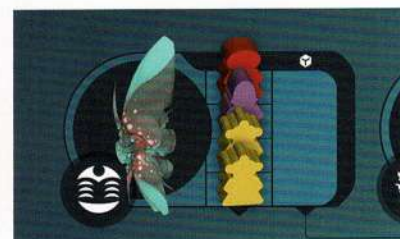
Reliques



Galerie avec des Gardes



Soute (cases claires) et conteneur caché (cases sombres)



Marché avec une file d'acheteurs

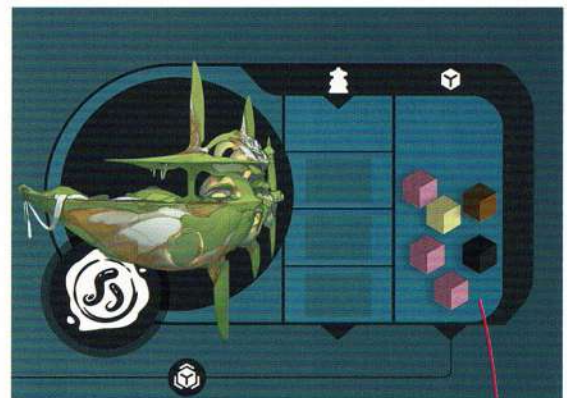
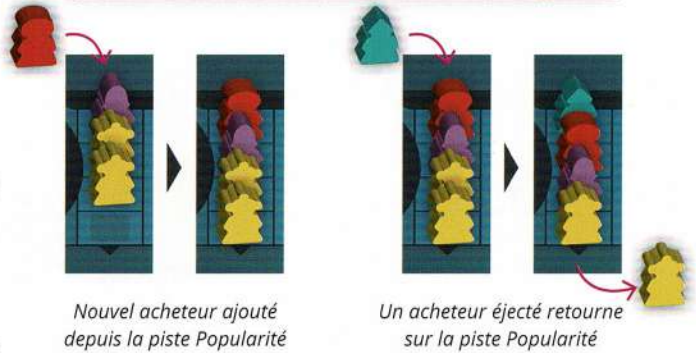
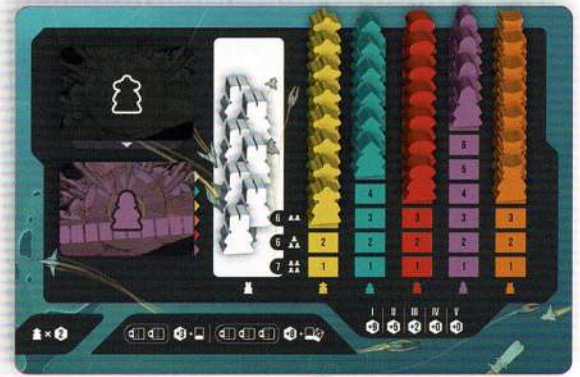
La réserve d'acheteurs est représentée par le plateau Acheteurs. Lorsqu'un acheteur est pris de la réserve, il est toujours pris de la case occupée la plus basse de la **piste Popularité** correspondante. Lorsqu'un acheteur est remis dans la réserve, il est toujours remis sur la case libre la plus haute de la piste Popularité correspondante. Exception : les acheteurs blancs ont un emplacement séparé, ils sont toujours pris et remis dans cet emplacement.

La **popularité actuelle** de chaque couleur correspond à la case libre la plus haute de la piste Popularité correspondante.

Vous pouvez envoyer vos membres d'équipage en tant que **vendeurs** sur les marchés. Après avoir réalisé une vente, un de vos vendeurs de chaque marché utilisé peut être promu en tant qu'**émissaire** et placé sur le **centre de commandement** correspondant (avec le même symbole) du Vaisseau-mère. À la fin de chaque manche, vous gagnez des crédits supplémentaires pour les majorités d'émissaires dans les trois centres de commandement.

Lors des deuxième et troisième manches, les centres de commandements sont liés à des **tuiles Commandement**. Vous pouvez rappeler l'un de vos émissaires pour activer la tuile Commandement correspondante.

À l'exception des jetons Crédits, tout le **matériel de jeu est limité** à ce qui est contenu dans la boîte. Tout effet qui vous conduirait à interagir avec un composant épuisé, qui n'est plus disponible dans la réserve, doit être ignoré (exemple : plus d'acheteur disponible sur la piste Acheteurs correspondante, plus de relique d'une couleur donnée disponible dans la pile de réserve correspondante, etc).



Vendeurs dans un marché

Émissaires dans les centres de commandement



MANCHE DE JEU

Une partie se joue en trois manches et chaque manche comporte trois phases :

I. Phase de Préparation (*ignorée lors de la première manche*)

II. Phase d'Actions

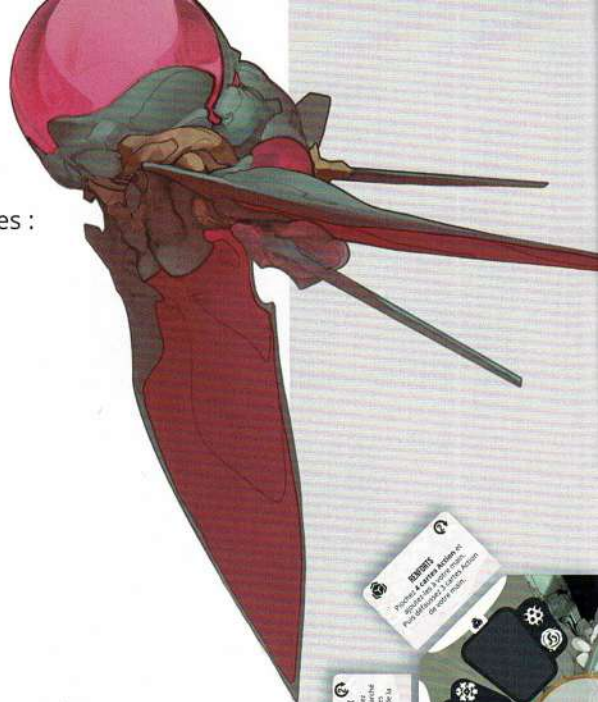
III. Phase de Décompte

À la fin de la troisième manche, la partie s'arrête et les joueurs gagnent des crédits pour les échantillons de leur galerie.

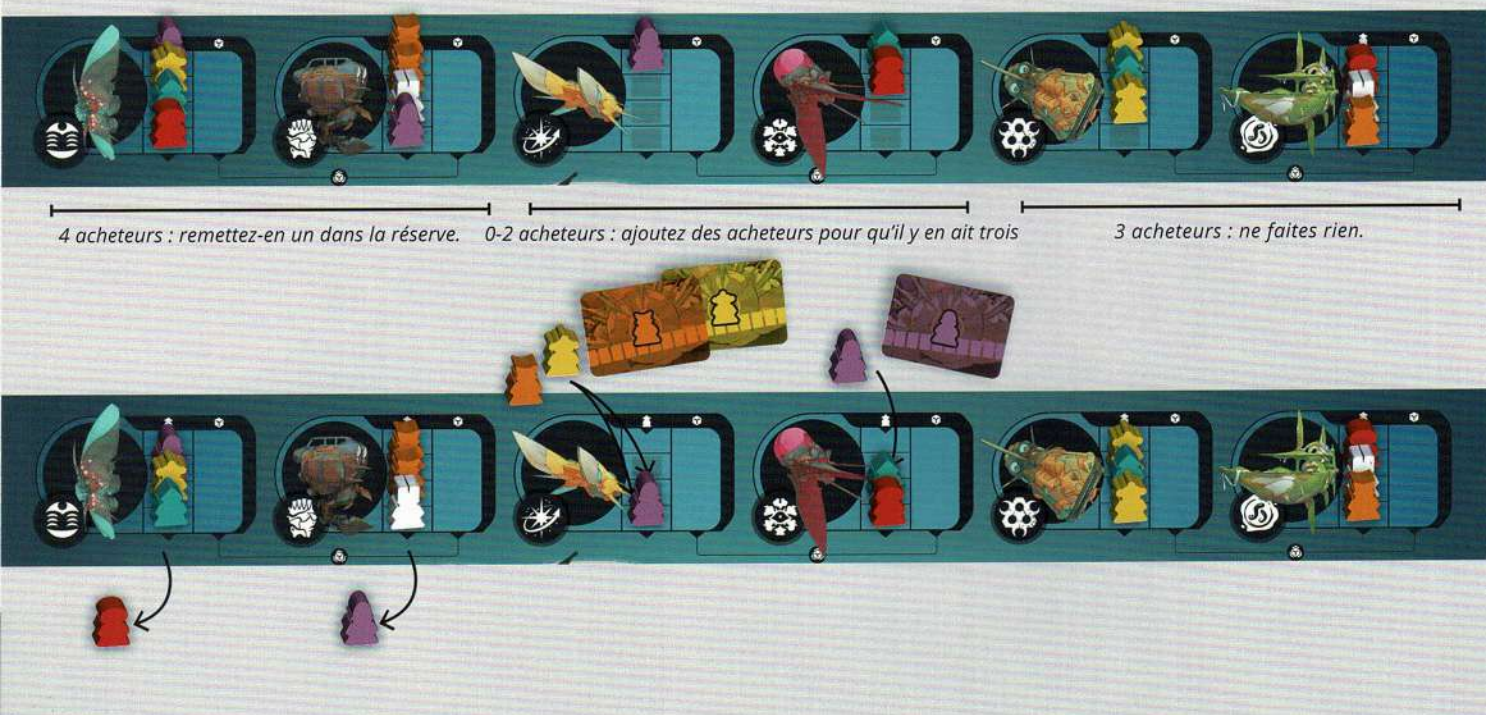
Le joueur le plus riche gagne la partie !

I. PHASE DE PRÉPARATION

- 1. Activez les capacités de commandement :** au début de la deuxième manche, piochez trois tuiles Commandement au hasard et remettez les autres dans la boîte. Placez une tuile en face de chaque centre de commandement du Vaisseau-mère, face blanche visible. Au début de la troisième manche, retournez simplement ces tuiles face jaune visible.
- 2. Réorganisez les files d'acheteurs :**
 - Pour chaque marché dont la file contient quatre acheteurs, remettez le premier acheteur de la file dans la réserve puis avancez les autres acheteurs.
 - Pour chaque marché dont la file contient trois acheteurs, ne faites rien.
 - Pour chaque marché dont la file contient moins de trois acheteurs, ajoutez de nouveaux acheteurs jusqu'à ce qu'il y en ait trois. Pour ajouter un nouvel acheteur, piochez la première carte de la pile Acheteurs et prenez l'acheteur le plus bas de la piste Popularité correspondante pour le placer à la suite de la file sur le marché. Placez les cartes utilisées dans la défausse.



Exemple de réorganisation des files d'acheteurs :



3. Effectuez le sondage des sols :

- Pour chaque carte dans le sondage des sols, piochez et révélez trois reliques de la couleur correspondante de la réserve. Placez les deux premières sur les sites de fouille correspondants et la troisième, face visible, sous la pile Marché Noir correspondante.
- Chaque joueur récupère ses cubes Équipage du sondage des sols. Défaussez toutes les cartes du sondage des sols. Lors de la deuxième manche, piochez 3/4/5 nouvelles cartes Action pour former le nouveau sondage des sols. Ne remettez pas de nouvelle carte pour la troisième manche.

Exemple de Sondage des Sols :



- ### 4. Déterminez l'ordre du tour :
- Chaque joueur qui possède un marqueur Initiative place son disque Ordre du tour à la position correspondante de la piste Ordre du tour. Les joueurs qui n'ont pas de marqueur Initiative placent leur disque Ordre du tour à la suite, en gardant le même ordre entre eux. Remettez les marqueurs Initiative dans la réserve.

Exemple d'Ordre du Tour :



5. Piochez de nouvelles cartes Action :

- Chaque joueur met de côté ses éventuelles cartes restantes de la manche précédente, elles font toujours partie de sa main. Puis distribuez huit nouvelles cartes Action à chaque joueur. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et continuez la distribution.
- Simultanément, chaque joueur consulte ses huit nouvelles cartes Action, en choisit deux qu'il ajoute à sa main et passe les autres au joueur à sa gauche. Répétez l'opération deux fois, jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné six nouvelles cartes. Lors du dernier tour de sélection, les deux cartes restantes sont défaussées.
- Chaque joueur récupère les cartes Déplacement qu'il a utilisées lors de la manche précédente et les ajoute à sa main.

- ### 6. Renouvelez le marché noir :
- Placez toutes les tuiles Relique visibles des piles du marché noir sous leur pile. Laissez-les face visible, comme les autres reliques de ces piles.

Note : Les joueurs ont le droit de consulter à tout moment, sans en modifier l'ordre, les piles du marché noir.



II. PHASE D' ACTIONS

Lors de la Phase d'Actions, les joueurs jouent à tour de rôle, dans l'ordre indiqué par la piste Ordre du tour.

Lors de son tour, un joueur doit choisir **deux actions**, identiques ou différentes.

La phase continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Lorsqu'un joueur a passé, ses tours suivants sont ignorés, mais les autres joueurs peuvent continuer à jouer. Procédez ensuite à la Phase de Décompte.

Les joueurs peuvent choisir parmi huit actions :

- DÉPLACEMENT
- FOUILLE
- MARCHANDAGE
- VENTE
- COMMANDEMENT
- CONTREBANDE
- SONDAGE
- PASSER

Chaque action est décrite en détail dans les pages suivantes.

Note : Chaque action nécessite de jouer une carte Action de votre main, à l'exception de l'action Passer. Si vous n'avez plus de carte en main, vous devez passer.



Carte Action



Carte Déplacement

Lorsque vous jouez une carte Action, placez-la dans la défausse commune. Lorsque vous jouez une carte Déplacement, gardez-la devant vous.

Les cartes Déplacement sont différentes des cartes Action car elles n'ont pas de couleur de région ou de symbole de marché. De plus, elles ont un nombre variable de symboles Fuel (deux, trois ou quatre).

DÉPLACEMENT

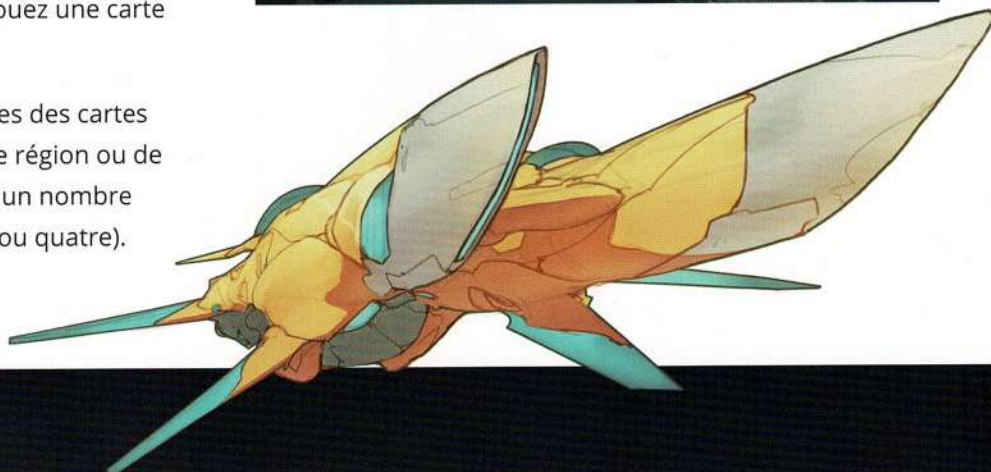


Lors d'une action Déplacement, vous pouvez effectuer autant de déplacements sur le plateau central avec vos explorateurs qu'il y a de **symboles Fuel** sur la carte que vous jouez. Vous pouvez répartir ces déplacements à volonté entre vos explorateurs.

Note : Toutes les cartes Action ont trois symboles Fuel, les cartes Déplacement en ont deux, trois ou quatre.

Chaque déplacement d'un explorateur doit être effectué entre sa position actuelle et un **lieu adjacent**, relié par une ligne. Lors de son déplacement, un explorateur peut passer par n'importe quel lieu (contenant d'autres explorateurs ou non), mais ne doit pas finir son action de déplacement sur le même lieu qu'un autre explorateur du même joueur.

Note : Le site de fouille au sud-ouest du plateau central est relié et adjacent à deux lieux du côté est du plateau : le site de fouille orange + marché 6 et le marché noir de l'est.



FOUILLE



Pour fouiller, vous devez jouer une carte Action de votre main de la **même couleur que la région** dans laquelle vous voulez effectuer cette action.

Vous pouvez ensuite découvrir **jusqu'à deux reliques**, en appliquant les règles suivantes :

- La relique doit être de la même **couleur** que votre carte Action.
- Vous devez avoir un **explorateur** sur le site de fouille où se trouve la relique.
- Vous devez avoir de la **place dans votre soute** pour stocker la relique.

Si vous voulez découvrir deux reliques, elles doivent provenir de **deux sites de fouille différents** de la même région. Vous devez donc également avoir un explorateur sur chacun des sites de fouille concernés et deux places libres dans votre soute.

Stockez chaque relique découverte face visible dans votre soute (mais pas votre conteneur caché).

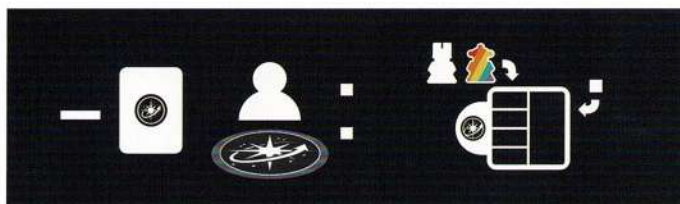
Lorsque vous stockez une relique (et uniquement à ce moment !), vous pouvez en **prélever un échantillon** : placez un de vos cubes Équipage en tant que garde sur la case correspondante de votre galerie (si la case est libre).

Si vous n'avez plus de cube Équipage disponible, vous pouvez récupérer un autre garde de votre galerie mais vous n'avez pas le droit de récupérer vos vendeurs dans les marchés ou vos émissaires dans les centres de commandement.

Note : Lorsque vous remplissez une colonne d'échantillons de votre galerie, piochez immédiatement une carte Action. Vous ne pouvez obtenir ce bonus qu'une seule fois par colonne (soit cinq fois maximum).



MARCHANDAGE



Pour marchander, vous devez jouer une carte Action de votre main avec le **même symbole que le marché** où vous voulez effectuer cette action. Vous devez également avoir un **explorateur** sur ce marché. Effectuez les étapes que vous souhaitez (toutes sont optionnelles), une seule fois chacune, parmi les suivantes :

1. Envoyez un de vos cubes Équipage en tant que **vendeur** sur ce marché. Si vous n'avez plus de cube Équipage disponible, vous pouvez récupérer un garde de votre galerie mais vous n'avez pas le droit de récupérer vos vendeurs dans les marchés ou vos émissaires dans les centres de commandement.
2. Ajoutez un **acheteur blanc** de la réserve à la file de ce marché. S'il n'y a plus d'acheteur blanc disponible, ignorez cette étape.
3. Ajoutez un **acheteur de la couleur de votre choix** de la réserve à la file de ce marché (forcément après l'acheteur blanc si vous ajoutez les deux).



Exemple de marchandage A :



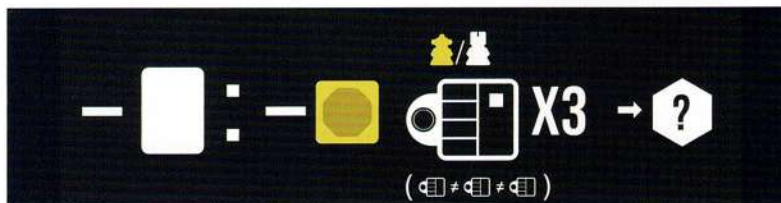
Vous envoyez un cube Équipage en tant que vendeur sur ce marché. Vous ajoutez un acheteur blanc et un acheteur orange à la suite de la file. Vous éjectez ainsi l'acheteur violet et l'acheteur jaune du début de la file, ils sont remis dans la réserve. Ainsi, la popularité diminue pour violet et jaune alors qu'elle augmente pour orange.

Exemple de marchandage B :



Vous envoyez un cube Équipage en tant que vendeur sur ce marché. Vous voulez que la popularité augmente pour vert, vous ajoutez donc un acheteur vert à la suite de la file. Vous n'ajoutez pas d'acheteur blanc car cela éjecterait l'acheteur vert du début de la file et vous empêcherait de jouer sur la popularité de cette couleur.

VENTE



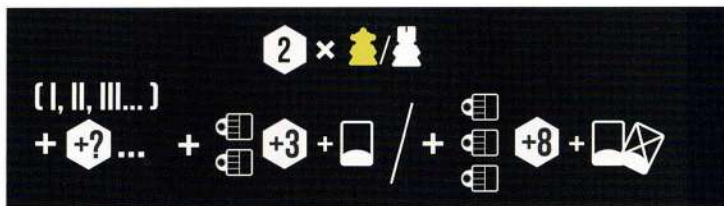
Pour vendre, choisissez une **couleur** (pas forcément celle de la carte que vous jouez). Vous pouvez vendre jusqu'à 3 reliques de la couleur sélectionnée.

Choisissez **jusqu'à trois marchés** (un par relique que vous vendez) qui remplissent les conditions suivantes :

- Chaque marché doit avoir **au moins un acheteur** de la couleur sélectionnée dans sa file (acheteurs blancs compris !)
- Chaque marché doit avoir au moins **un de vos vendeurs**.

Si aucun marché ne répond à tous ces critères, vous n'avez pas le droit de choisir cette action.





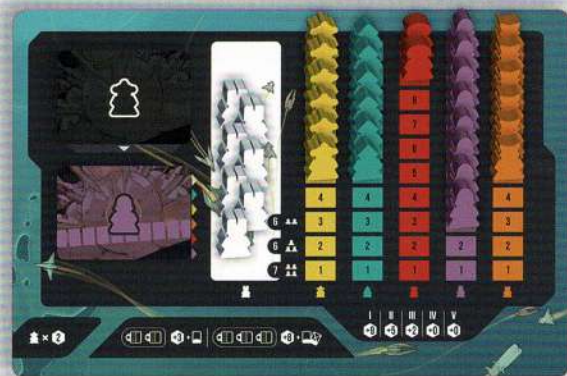
Gagnez des crédits pour la vente (non par relique) :

- En fonction du classement de la couleur sélectionnée à la **popularité**. Gagnez des crédits selon le tableau affiché en dessous des pistes de popularité sur le plateau Acheteurs. En cas d'égalité entre plusieurs couleurs, elles valent toutes le rang concerné et les rangs suivants ne sont pas attribués.
- En fonction du nombre d'acheteurs de la **couleur des reliques** que vous vendez. Gagnez deux crédits par acheteur (acheteurs blancs compris !) sur l'ensemble des marchés utilisés.
- Si vous utilisez **plusieurs marchés**, vous gagnez des crédits supplémentaires : trois crédits si vous utilisez deux marchés, huit crédits si vous utilisez trois marchés.

Vous pouvez également obtenir une **carte bonus** :

- Si vous utilisez deux marchés, piochez une carte Action et ajoutez-la à votre main.
- Si vous utilisez trois marchés, piochez deux cartes Action et ajoutez l'une des deux à votre main (défaussez l'autre).

Exemple de Popularité des régions :



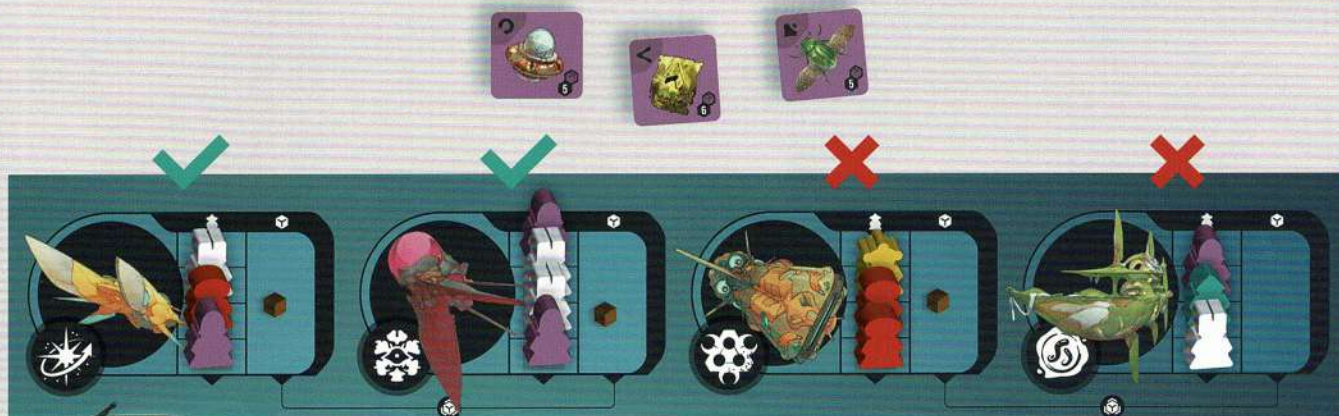
Dans cette situation, la région rouge est la plus populaire et rapporte neuf crédits. Les régions jaune, verte et orange sont à égalité pour la deuxième place, elles rapportent donc toutes cinq crédits. Puisqu'il y a trois deuxièmes, les troisième et quatrième places ne sont pas attribuées. La région violette, la suivante, est donc classée cinquième et ne rapporte aucun crédit.

Tous les acheteurs qui ont participé à la vente (= qui vous ont rapporté 2 crédits) sont ensuite déplacés **vers le Vaisseau-mère**. S'il y a déjà des acheteurs sur le Vaisseau-mère, remettez-les dans la réserve pour libérer la place.

Déplacez un de vos vendeurs de chaque marché utilisé vers le centre de commandement correspondant sur le Vaisseau-mère. Ces vendeurs sont **promus en tant qu'émissaires**. Ils vous permettront de gagner des crédits lors de la phase de décompte.

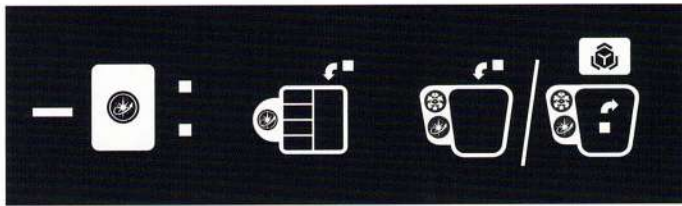
Défaussez les reliques que vous venez de vendre. Ces reliques sont **retirées de la circulation** et sont remises dans la boîte.

Exemple de vente :



Vous choisissez de vendre des reliques violettes. Vous en avez trois et vous avez des vendeurs dans trois marchés différents. Malheureusement, le marché 3 n'a pas d'acheteur intéressé par des reliques violettes. Vous ne pouvez pas vendre au marché 4 car vous n'y avez pas de vendeur. Vous vendez donc deux de vos reliques violettes pour un total de 20 crédits : 5 crédits pour la popularité de la région (la région violette est la deuxième plus populaire), 12 crédits pour les six acheteurs intéressés sur les deux marchés utilisés et 3 crédits supplémentaires (plus une carte Action) car vous utilisez deux marchés. Les acheteurs concernés sont placés sur le Vaisseau-mère, ceux qui s'y trouvaient déjà sont remis dans la réserve. Vous pouvez ensuite promouvoir vos vendeurs des marchés utilisés en tant qu'émissaires dans le centre de commandement correspondant.

COMMANDEMENT



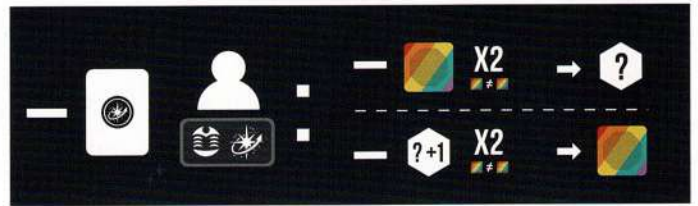
Pour commander, vous devez jouer une carte Action de votre main avec le **même symbole** que le marché et/ou le centre de commandement où vous voulez effectuer cette action. Effectuez une ou deux des étapes suivantes :

- Envoyez un de vos cubes Équipage disponibles en tant que **vendeur** sur le marché correspondant.
- Envoyez un de vos cubes Équipage en tant qu'**émisnaire** sur le centre de commandement correspondant OU rappelez l'un de vos émissaires du centre de commandement correspondant pour activer le pouvoir de la tuile Commandement associée. L'émissaire rappelé est remis dans votre réserve.

Note : Si vous n'avez plus de cube Équipage disponible, vous pouvez réaffecter un garde de votre galerie, mais pas vos vendeurs dans les marchés, ni vos émissaires dans les centres de commandement.



CONTREBANDE



Pour faire de la Contrebande, vous devez jouer une carte Action de votre main avec le même symbole que le marché noir où vous voulez effectuer cette action. Vous devez également avoir un explorateur sur ce marché noir. Choisissez ensuite une seule des deux options suivantes :

- **Refourgez jusqu'à deux de vos reliques** au marché noir. Pour chaque relique refourguée, gagnez autant de crédits que la valeur indiquée sur sa tuile, puis placez cette relique face visible sous la pile correspondante du marché noir.
- **Achetez jusqu'à deux reliques** de régions différentes parmi celles visibles au marché noir. Chaque relique vous coûte la valeur indiquée sur sa tuile plus un crédit. Stockez-la sur une case de libre de votre soute ou de votre conteneur caché.

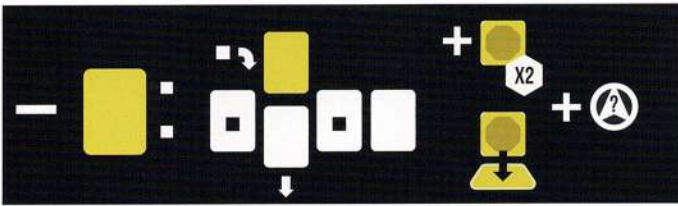
Si vous n'avez plus de place dans votre soute ou votre conteneur caché, vous ne pouvez pas acheter de relique au marché noir.

Lorsque vous stockez une relique (et uniquement à ce moment !), vous pouvez en **prélever un échantillon** : placez un de vos cubes Équipage en tant que garde sur la case correspondante de votre galerie (si la case est libre).

Si vous n'avez plus de cube Équipage disponible, vous pouvez récupérer un autre garde de votre galerie mais vous n'avez pas le droit de récupérer vos vendeurs dans les marchés ou vos émissaires dans les centres de commandement.

Note : Lorsque vous remplissez une colonne d'échantillons de votre galerie, piochez immédiatement une carte Action. Vous ne pouvez obtenir ce bonus qu'une seule fois par colonne (soit cinq fois maximum).

SONDAGE



Pour Sonder, vous devez jouer une carte Action de votre main. Lors des manches 1 et 2, le sondage des sols doit contenir au moins **une carte sans cube Équipage**.

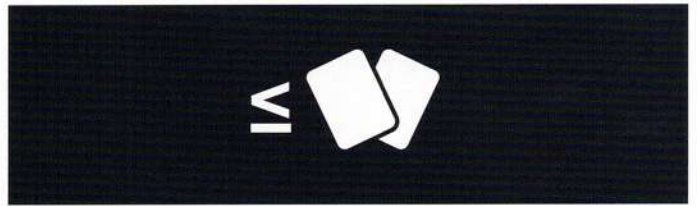
Effectuez les trois étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Choisissez une carte du sondage des sols **sans cube Équipage**. Défaussez cette carte et remplacez-la par la carte que vous venez de jouer, face visible, sur laquelle vous placez un de vos cubes Équipage.
2. Si vous n'avez pas encore de marqueur Initiative, prenez le **meilleur** parmi ceux disponibles (celui avec la plus petite valeur).
3. Piochez **deux reliques** de la pile de réserve de la couleur de la carte que vous avez jouée. Placez l'une de ces reliques sur le site de fouille correspondant. Puis, soit vous remélangez l'autre dans la réserve, soit vous l'achetez au double de sa valeur et la stockez dans votre soute (mais pas votre conteneur caché). Si vous l'achetez, vous pouvez prélever un échantillon (voir Fouille).

Note : lors de la troisième manche, sautez les deux premières étapes. Défaussez directement votre carte et effectuez l'étape 3.



PASSER

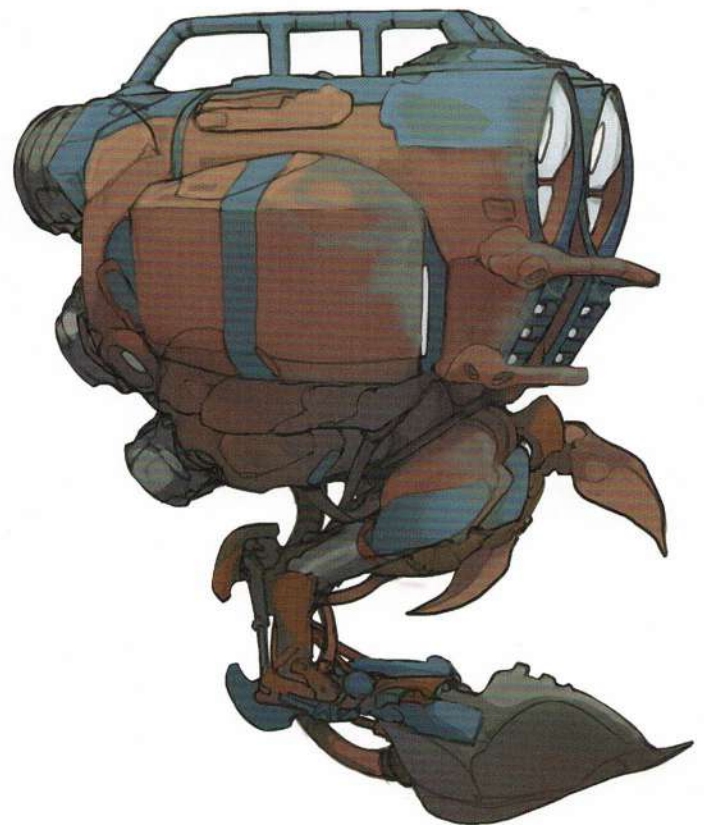


Pour Passer, vous ne jouez pas de carte Action de votre main.

S'il vous reste des cartes en main lorsque vous passez, mettez vos cartes Déplacement de côté, vous les récupérez au début de la manche suivante. Défaussez ensuite des cartes Action jusqu'à n'avoir plus que **deux cartes en main**.

Après avoir passé, vous ne pouvez plus choisir d'action lors de cette phase d'action.

Si vous passez lors de la première action de votre tour, votre deuxième action est perdue et le joueur suivant commence son tour immédiatement.



III. PHASE DE DÉCOMPTE

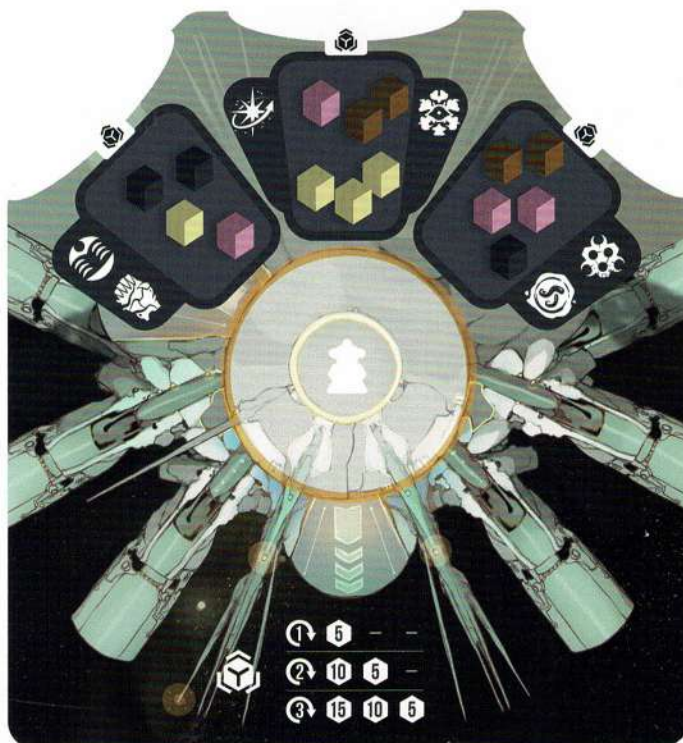
Lors de cette phase, les joueurs gagnent des crédits en fonction des **majorités d'émissaires** dans les centres de commandement. Chaque centre de commandement est décompté séparément et rapporte des crédits selon le classement des joueurs.

- **Manche 1** : Le joueur avec le plus d'émissaires gagne 5 crédits. Les joueurs suivants ne gagnent rien.
- **Manche 2** : Le joueur avec le plus d'émissaires gagne 10 crédits. Le deuxième gagne 5 crédits. Les suivants ne gagnent rien.
- **Manche 3** : Le joueur avec le plus d'émissaires gagne 15 crédits. Le deuxième gagne 10 crédits. Le troisième gagne 5 crédits.

Note : Un joueur qui n'a pas d'émissaire dans un centre de commandement ne peut pas y gagner de crédit.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ajoutez les gains des rangs concernés et répartissez-les le plus équitablement possible (arrondis à l'inférieur) entre les ex aequo. Le ou les rangs suivants ne sont pas attribués (selon le nombre d'ex aequo - voir exemple sur la droite).

Exemple de décompte des centres de commandement :



À la fin de la troisième manche, Noir est premier dans le centre de commandement de gauche (15 crédits), Rose et Jaune se partagent la deuxième place ((10+5)/2 = 7 crédits chacun). Dans le centre de commandement du milieu, Jaune est premier (15 crédits) devant Marron (10 crédits) et Rose (5 crédits). Dans celui de droit, Marron et Rose sont premiers ex aequo (12 crédits chacun), Noir est donc troisième (5 crédits).

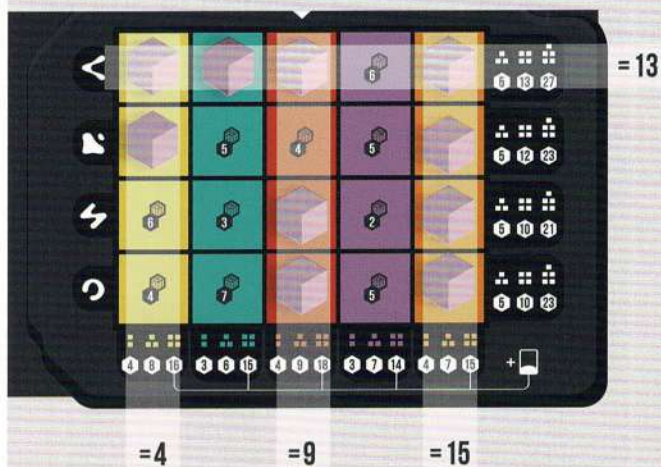
FIN DE PARTIE

La partie prend fin après la troisième manche. Chaque joueur gagne des crédits en fonction des **échantillons stockés dans sa galerie**. Calculez la valeur de chaque ligne et de chaque colonne séparément, selon les indications présentes en bas et à droite de votre galerie.

Note : Les reliques encore stockées dans les soutes ou les conteneurs cachés des joueurs n'ont aucune valeur en fin de partie.

Le joueur qui possède le plus de crédits est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a le plus de reliques l'emporte. Si l'égalité persiste, les ex aequo se partagent la victoire.

Exemple de décompte de votre galerie :



Vous gagnez 13 crédits pour les échantillons de la première rangée, 4 crédits pour ceux de la première colonne, 9 crédits pour ceux de la troisième colonne et 15 crédits pour ceux de la cinquième colonne, soit un total de 41 crédits pour les échantillons de votre galerie. Vos autres rangées et colonnes ne vous rapportent aucun crédit.

POUVOIRS DES FACTIONS



IS'SISINUI

Les Psychiques

Lorsque vous sondez, piochez une relique supplémentaire. Vous pouvez stocker gratuitement l'une des trois reliques dans votre soute. Vous pouvez toujours acheter l'une des deux autres en payant le double de sa valeur.



COLLECTIF AQUILLA

Les Marchands

Lorsque vous effectuez une action Vente, vous pouvez vendre sur le marché qui correspond à la carte que vous avez jouée pour cette action, même si vous n'y avez pas de vendeur.

UNION KUTU KUTI

Les Archéologues

Lorsque vous effectuez une action Fouille avec un seul explorateur, vous pouvez découvrir une seconde relique de la même couleur, du même site ou d'un site de fouille adjacent.

CARTEL GUL

Les Contrebandiers

Lorsque vous effectuez une action Vente, vous pouvez d'abord acheter une relique du marché noir à sa valeur (au lieu de +1). Vous devez avoir un explorateur dans l'un des marchés noirs. Vous pouvez vendre cette relique lors de la même action.



CORPO DAL-HARRAI

Les Pilotes

Au début de chacun de vos tours, vous pouvez déplacer gratuitement l'un de vos explorateurs vers un lieu adjacent (qui ne contient pas déjà l'un de vos explorateurs).



Exemple du pouvoir de l'Union Kutu Kuti :

Lorsque vous fouillez sur ce site avec un explorateur, vous pouvez découvrir une deuxième relique rouge de ce site et du site adjacent. Vous n'avez pas besoin d'avoir un autre explorateur sur le deuxième site.



MODE SOLO

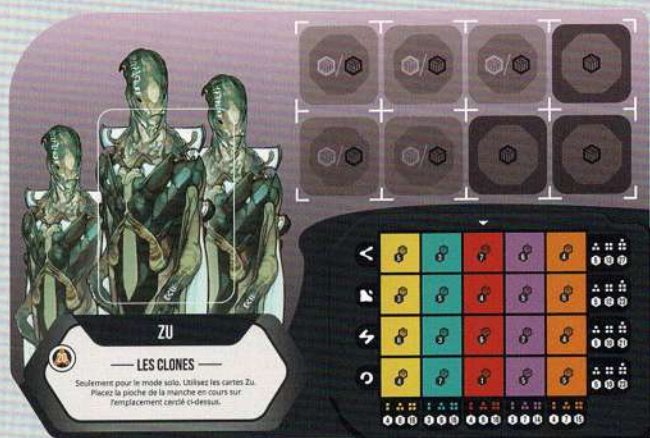
Vous allez affronter une puissante corporation qui travaille en sous-main pour les géants de la relique. Cette société est entièrement constituée de clones du PDG et elle est connue dans son ensemble, clones et PDG compris, sous un seul nom : « Zu ». Bien que les clones soient capables de se reconnaître entre eux, ils sont totalement indifférenciables. Zu est partout et nulle part en même temps. Personne ne connaît vraiment l'étendue de son réseau. Ses capacités de management et de négociation sur les marchés sont inédites et lui permettent de s'affranchir des régulations et des taxes qui s'appliquent aux collections de reliques terrestres. Prenez garde ! Zu a plus d'un tour dans son sac !

MATÉRIEL SOLO

Plateau Faction Zu

24 Cartes Zu

- 8x Fouille
- 2x Sondage
- 4x Vente
- 2x Coup de fusil
- 2x Marchandage
- 6x Commandement



MISE EN PLACE

Note : Tout au long de ces règles, « vous » fait référence au joueur humain et « Zu » ou « il » fait référence à son adversaire automatisé.

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs avec les aménagements suivants :

1. Donnez à Zu son plateau Faction spécifique.
2. Zu n'a pas d'explorateur. Il ne se place pas et ne se déplace pas sur le plateau central.
3. Ne distribuez ni carte Déplacement, ni main de départ à Zu.
4. La variante de draft des mains de départ (étape 5 de la Phase de préparation) n'est pas compatible avec le jeu en solo.
5. Donnez à Zu un lot complet de cubes Équipage d'une couleur inutilisée. Gardez un autre lot à proximité, au cas où Zu viendrait à en manquer.
6. Donnez huit crédits à Zu et placez son disque Ordre du tour selon l'Initiative de son plateau Faction.

7. Triez les cartes de Zu par type, en six piles distinctes. Mélangez chaque pile séparément. Sans regarder les cartes, préparez trois pioches face cachée avec ces cartes, selon le tableau suivant :

MANCHE 1	MANCHE 2	MANCHE 3
3X Fouille	3X Fouille	2X Fouille
2X Marchandage	2X Commandement	3X Commandement
1X Commandement	1X Vente	2X Vente
1X Vente	1X Sondage	
2X Coup de fusil		
1X Sondage		

8. Mélangez la pioche de chaque manche séparément. Placez la pioche de la manche 1 sur le plateau Faction de Zu. Placez les deux autres pioches à côté de son plateau Faction, dans l'ordre des manches.

GALERIE ET ÉQUIPAGE DE ZU

Zu utilise sa **galerie** comme un joueur humain : il assigne des cubes Équipage en tant que gardes sur les échantillons qu'il prélève pendant la partie et gagne des crédits pour sa collection de la même manière en fin de partie.

Mais contrairement à un joueur humain, Zu ne retire jamais de garde de sa galerie. **Son équipage est illimité.** S'il épuise ses cubes Équipage, il utilise ceux de la deuxième couleur préparée en début de partie.



LES PRIORITÉS DE ZU

Zu suit des priorités prédéfinies pour deux aspects du jeu : la plus grande différence d'influence et les marchés les plus lucratifs. Elles sont détaillées dans les sections suivantes.

Plus grande différence d'influence

Lorsqu'il a le choix, Zu priorise le centre de commandement qui provoque la plus grande différence d'influence avec vous.

En résumé, le centre de commandement où la différence entre vous et lui est la plus faible.

Pour ce faire, Zu utilise le système de priorités suivant :

- Un centre de commandement sans aucun émissaire.
- Un centre de commandement où le placement d'un émissaire le met à égalité avec vous.
- Un centre de commandement où le placement d'un émissaire lui permet de vous passer devant.
- Un centre de commandement où le placement d'un émissaire réduit votre avance.
- Un centre de commandement où le placement d'un émissaire augmente son avance.
- Un centre de commandement au hasard parmi ceux à égalité.

Marché le plus lucratif

Lorsqu'il a le choix, Zu priorise le marché le plus lucratif. Pour ce faire, Zu utilise le système de priorités suivant :

- Le marché avec le plus d'acheteurs intéressés par les reliques les plus populaires que Zu peut vendre (acheteurs blancs compris).
- Le marché avec le plus de vos vendeurs si Zu y a aussi au moins un vendeur.
- Le marché qui provoquerait la plus grande différence d'influence dans le centre de commandement correspondant si les vendeurs de Zu étaient promus en tant qu'émissaires.
- Un marché au hasard parmi ceux à égalité.

DÉROULEMENT DU JEU

I. PHASE DE PRÉPARATION

Effectuez la Phase de préparation lors des manches 2 et 3 en suivant les règles habituelles avec les aménagements suivants :

Préparez la pioche de Zu pour la nouvelle manche :

- Mélangez la défausse de Zu de la manche précédente.
- Prenez-en trois cartes au hasard, face cachée, et mélangez-les à la pioche de Zu pour la nouvelle manche. Les cartes restantes sont retirées du jeu.
- Placez la nouvelle pioche sur le plateau Faction de Zu.

Piochez neuf nouvelles cartes Action pour compléter votre main (au lieu de huit). N'en distribuez pas à Zu, puis sélectionnez vos cartes ainsi :

- Choisissez-en deux que vous ajoutez à votre main.
- Mélangez les cartes restantes et écartez-en deux au hasard.
- Choisissez deux nouvelles cartes à conserver.
- Mélangez les cartes restantes et écartez-en une au hasard.
- Gardez les deux dernières cartes.

II. PHASE D' ACTIONS

La Phase d'actions se déroule comme d'habitude, Zu et vous jouant à tour de rôle. Les règles pour vos tours sont inchangées.

À son tour, Zu joue deux actions. Pour chaque action, révéléz la première carte de sa pioche et effectuez l'action représentée sur la carte. Elle est ensuite placée dans la défausse de Zu.

Zu continue de jouer jusqu'à ce que sa pioche soit épuisée. Lorsque c'est le cas, Zu passe.

LES ACTIONS DE ZU

FOUILLE

Pour déterminer si Zu peut découvrir une relique, évaluez les critères suivants, pour chaque relique individuellement :

- Si la soute et le conteneur caché de Zu sont tous les deux pleins au début de cette action, Zu ne fouille pas mais refourgue des reliques au marché noir à la place (voir Contrebande).
- Si la soute de Zu est pleine mais pas son conteneur caché, Zu ne fouille pas mais achète au marché noir à la place (voir Contrebande).

Si Zu peut fouiller, chaque carte Fouille de Zu présente l'une des deux options suivantes :

- Découvrir une ou deux reliques de la couleur la plus populaires parmi les deux représentées sur la carte.
- Découvrir une ou deux reliques de la couleur la plus populaire. S'il n'y a pas de relique de cette couleur sur les sites de fouille du plateau, il se reporte sur la deuxième couleur la plus populaire et ainsi de suite.

Si Zu a le choix entre plusieurs couleurs au même niveau de popularité, il utilise le système de priorités suivant :

- Une couleur dans laquelle Zu peut découvrir deux reliques (au lieu d'une), s'il a assez de place pour stocker les deux reliques dans sa soute.
- Une couleur dans laquelle Zu n'a actuellement aucune relique.
- La couleur dans laquelle vous avez le moins de reliques.
- Une couleur au hasard parmi celles à égalité.

Si possible, Zu découvrent toujours deux reliques des sites de fouille de la région correspondante. Sinon, il n'en découvre qu'une.

Zu essaie de découvrir des reliques de la couleur correspondante, mais pas celles dont il possède déjà une copie ou un échantillon. Il choisit les reliques qu'il découvre selon le système de priorités suivant :

- Les reliques de la couleur correspondante dont vous n'avez pas d'échantillon.
- Les reliques dont il y a le moins d'exemplaires disponibles actuellement sur le plateau central.
- Les reliques de la couleur correspondante avec la plus grande valeur.
- Des reliques au hasard parmi celles à égalité.

Si Zu ne peut pas découvrir de relique de la couleur correspondante (ex : il n'y a pas de relique de cette couleur disponible ou il en a déjà un échantillon ou une copie), Zu achète au marché noir à la place (voir Contrebande).

Si Zu découvre une ou plusieurs reliques, il les stocke dans sa soute et en prélève immédiatement un échantillon en plaçant l'un de ses cubes Équipage sur la case correspondante de sa galerie.

CONTREBANDE

Zu n'effectue une action Contrebande que s'il ne peut pas découvrir de relique lors d'une action Fouille. Son action de contrebande dépend de ce qu'il n'a pas pu faire lors de son action de fouille (voir Fouille).

A. Acheter au Marché Noir

Lorsque Zu achète au marché noir, il ne choisit qu'une seule relique. La couleur de la relique est la même que celle que Zu cherchait à découvrir lors de l'action Fouille d'origine.

Pour acheter une relique, Zu dépense autant de crédits que la valeur de la relique plus un, comme dans les règles de base.

Il choisit la relique qu'il achète selon les règles suivantes :

- Une relique dont Zu ne possède pas déjà une copie ou un échantillon.
- Zu doit avoir assez de crédits pour pouvoir payer la relique en question.

S'il n'y a aucune relique éligible de la couleur correspondante au marché noir, Zu se rabat sur la couleur suivante, de gauche à droite, en bouclant si nécessaire jusqu'à trouver une relique éligible.

S'il n'y a aucune relique éligible au marché noir, quelle que soit la couleur, Zu refourgue au marché noir à la place.

Si Zu achète une relique au marché noir, il la stocke dans son conteneur caché. Si son conteneur caché est plein, il stocke la relique dans sa soute. Dans tous les cas, Zu en prélève un échantillon en plaçant un garde sur sa galerie.

B. Refourguer au Marché Noir

Si Zu n'a pas de relique à refourguer lorsqu'il essaie de le faire, son action échoue.

Sinon, Zu refourgue deux reliques de couleurs différentes et de la plus grande valeur totale possible. Si Zu n'a qu'une seule relique, il vend une relique.

Si plusieurs reliques ont la même valeur, Zu choisit lesquelles il vend selon le système de priorités suivant :

- Les reliques de sa soute avant celles de son conteneur caché.
- Les reliques dans l'ordre croissant de popularité des couleurs (la plus faible à la plus élevée).
- Des reliques au hasard parmi celles à égalité.

MARCHANDAGE

Si Zu a déjà au moins un vendeur dans chaque marché, son action échoue.

Sinon, Zu envoie un ou deux de ses cubes Équipages en tant que vendeurs sur différents marchés où il n'a pas encore de vendeur (si possible deux, sinon un).

S'il y a plusieurs marchés éligibles, Zu choisit selon le système de priorités suivant :

- Le marché avec le plus d'acheteurs intéressés (acheteurs blancs compris) par les reliques les plus populaires que Zu peut vendre.
- Le marché qui provoquerait la plus grande différence d'influence si le vendeur de Zu était promu en tant qu'émissaire.
- Un marché au hasard parmi ceux à égalité.

Zu ajoute ensuite si possible un acheteur blanc et un acheteur coloré à chaque marché où il vient d'ajouter un vendeur.

La couleur de l'acheteur coloré ajouté est déterminée selon le système de priorités suivant :

- La couleur la plus populaire dont Zu peut vendre au moins une relique.
- La couleur dont Zu peut vendre le plus de reliques.
- Une couleur au hasard parmi celles à égalité.

COMMANDEMENT

Chaque carte Commandement de Zu présente un marché et le centre de commandement correspondant. Zu envoie les cubes Équipage suivants :

- Si Zu n'a pas de vendeur sur le marché indiqué, il y envoie un cube en tant que vendeur.
- Zu envoie un cube en tant qu'émissaire directement sur le centre de commandement correspondant.

VENTE

Si Zu n'a aucune relique à vendre, ou s'il n'y a aucun acheteur intéressé sur les marchés où il a des vendeurs, son action échoue.

Sinon, Zu vend des reliques de la couleur qui lui permet de vendre sur le plus de marchés possible (trois maximum), tant qu'il a des vendeurs sur ces marchés. S'il y a plus de trois marchés éligibles, Zu choisit les trois plus lucratifs.

Zu vend en suivant les règles du jeu de base. S'il vend à plusieurs marchés, il gagne les crédits bonus mais ne pioche pas de carte supplémentaire.

Si Zu doit choisir parmi plusieurs reliques de la couleur choisie, il vend celles qui ont le moins de valeur. Si plusieurs ont la même valeur, il choisit au hasard parmi celles à égalité.

COUP DE FUSIL (MARCHANDAGE + VENTE)

Si Zu n'a aucune relique à vendre, ou s'il n'y a aucun acheteur intéressé par ses reliques sur aucun des marchés, son action échoue.

Sinon, Zu vend une relique. Il choisit le marché avec le plus d'acheteurs intéressés par la couleur dont il possède le moins de reliques (mais au moins une, même s'il n'a pas de vendeur sur ce marché).

En cas d'égalité entre les couleurs, Zu choisit la plus populaire. En cas de nouvelle égalité, Zu choisit au hasard parmi les couleurs à égalité. En cas d'égalité entre les marchés, Zu choisit le plus lucratif (voir page 19).

Puis Zu procède à la vente :

- Si Zu n'a pas de vendeur sur le marché choisi, il commence par envoyer un vendeur sur ce marché.
- Zu vend une relique de la couleur choisie, sur le marché choisi, comme lors d'une action Vente. En cas d'égalité entre les reliques, Zu vend celle qui a le moins de valeur.

SONDAGE

Zu pioche une carte Action.

Lors des manches 1 et 2, Zu défausse la carte sans cube Équipage la plus à gauche du sondage des sols et la remplace par la carte piochée, face visible. Il place l'un de ses cubes Équipage sur cette carte.

Quelle que soit la manche, Zu pioche deux reliques de la réserve de la même couleur que la carte Action piochée et décide ce qu'il en fait selon le schéma suivant :

- S'il peut, Zu achète l'une des reliques au double de son prix et la stocke dans sa soute. Zu n'achète une relique que s'il n'en possède pas déjà une copie ou un échantillon. S'il n'a aucune des deux reliques, Zu achète celle qu'il peut payer. S'il peut payer les deux, il achète celle de plus grande valeur. En cas d'égalité, il achète l'une des deux au hasard.
- Zu place l'autre relique sur le site de fouille correspondant du plateau central. Si Zu n'achète pas de relique, il en place une sur le plateau central et remélange l'autre dans la pile de réserve.

ÉCHEC DE L'ACTION

Si Zu est incapable d'effectuer l'action décrite sur sa carte, son action échoue. Lorsque cela se produit, Zu gagne 10 crédits en compensation de son action.

III. PHASE DE DÉCOMPTE

La Phase de décompte se déroule comme d'habitude.

FIN DE PARTIE

Décomptez votre galerie et celle de Zu comme d'habitude.

Décomptez la valeur totale de toutes les reliques présentes dans la soute et le conteneur caché de Zu. Ajoutez ce total au score de Zu.

Vous remportez la partie si votre score est supérieur à celui de Zu.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Le mode solo est de difficulté intermédiaire par défaut. Si vous souhaitez le rendre plus facile ou plus difficile, appliquez tout ou partie des ajustements suivants :

Diminuer la difficulté

- Zu commence la partie avec zéro crédit.
- Zu ne gagne pas de crédit lorsqu'une action échoue.
- Lors de ses actions Marchandage, Zu place un acheteur blanc mais pas d'acheteur coloré dans le marché sélectionné.
- Lorsque Zu joue une action Coup de Fusil, Sondage ou Fouille (plus populaire), il défausse la carte du dessus de sa pioche. Zu peut donc jouer un tour de moins ou ne jouer qu'une seule action lors de son dernier tour.
- N'attribuez pas de deuxième couleur de cubes Équipage à Zu. S'il doit placer un cube Équipage et qu'il n'en a plus en réserve, son action Marchandage, Commandement ou Coup de Fusil échoue.

Augmenter la difficulté

- Lorsque Zu révèle une carte Fouille avec deux couleurs, il découvre une relique de chaque couleur présente sur la carte.
- Lorsqu'une action de Zu échoue, il gagne 15 crédits au lieu de 10.
- Zu peut toujours stocker ses reliques soit dans sa soute, soit dans son conteneur caché, peu importe comment il les a acquises.
- En fin de partie, si vous avez des reliques dans votre soute ou votre conteneur caché, vous perdez autant de crédits que leur valeur totale.
- Lorsque Zu achète une relique du marché noir, il en achète une seconde, selon les mêmes règles. Si Zu a déjà une copie ou un échantillon de toutes les reliques disponibles au marché noir, cet effet est ignoré.

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

I. PHASE DE PRÉPARATION

(ignorée lors de la manche 1)

1. Activez les capacités de commandement
2. Réorganisez les files d'acheteurs
3. Effectuez le sondage des sols
4. Déterminez l'ordre du tour
5. Piochez de nouvelles cartes Action
6. Renouvelez le marché noir

II. PHASE D' ACTIONS




III. PHASE DE DÉCOMPTE




Décomptez chaque centre de commandement selon la majorité d'émissaires.






- **MANCHE 1** : 5 crédits
- **MANCHE 2** : 10 crédits, 5 crédits
- **MANCHE 3** : 15 crédits, 10 crédits, 5 crédits








FIN DE PARTIE





Après la troisième manche, les joueurs gagnent des crédits supplémentaires pour les échantillons présents dans leur galerie. Le joueur le plus riche l'emporte !






DÉPLACEMENT —  :  X 






FOUILLE —   X2 :  X2


MARCHANDAGE —   :    

VENTE —  : —   X3 → 
(  )

COMMANDEMENT —  :   / 

CONTREBANDE —   : —  X2 → 
—  X2 → 

SONDAGE —  :    +  X2 + 

PASSER —  

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteurs : Dávid Turczi et Wai Yee

Développement du jeu : Gordon Calleja

Livret de règles: Dávid Turczi, Emanuela Pratt, Robert Pratt

Conception graphique : Mark Casha, Zak Eidsvoog

Illustrations : Philipp Kruse

Production et Conception Produit : Mark Casha

Développement / Mode Solo : Nick Shaw

Édition : Dustin Schwartz

Traduction : Bruno Larochette

Relecture : Cédric Basso

Testeurs principaux : Anne Hamarsnes, Ben Hodgson, Eleni Papadopoulou, Andrew Porsella Flores, Fleur Sciortino, Nick Shaw, Denholm Spurr, Kieran Symington.

Remerciements particuliers à : Noralie Lubbers pour ses parties test et son aide sur le livret de règles et le contenu additionnel, Frank de Jong pour son aide lors de l'implémentation sur Tabletop Simulator, Fleur Sciortino pour son aide lors de l'implémentation sur Tabletopia. Et tous les testeurs au Royaume Uni, aux Pays Bas, à Malte, en Grèce, en Pologne et aux États-Unis.

© 2020 Mighty Boards. All Rights Reserved.

Distribution exclusive de l'édition française par les Éditions Matagot

