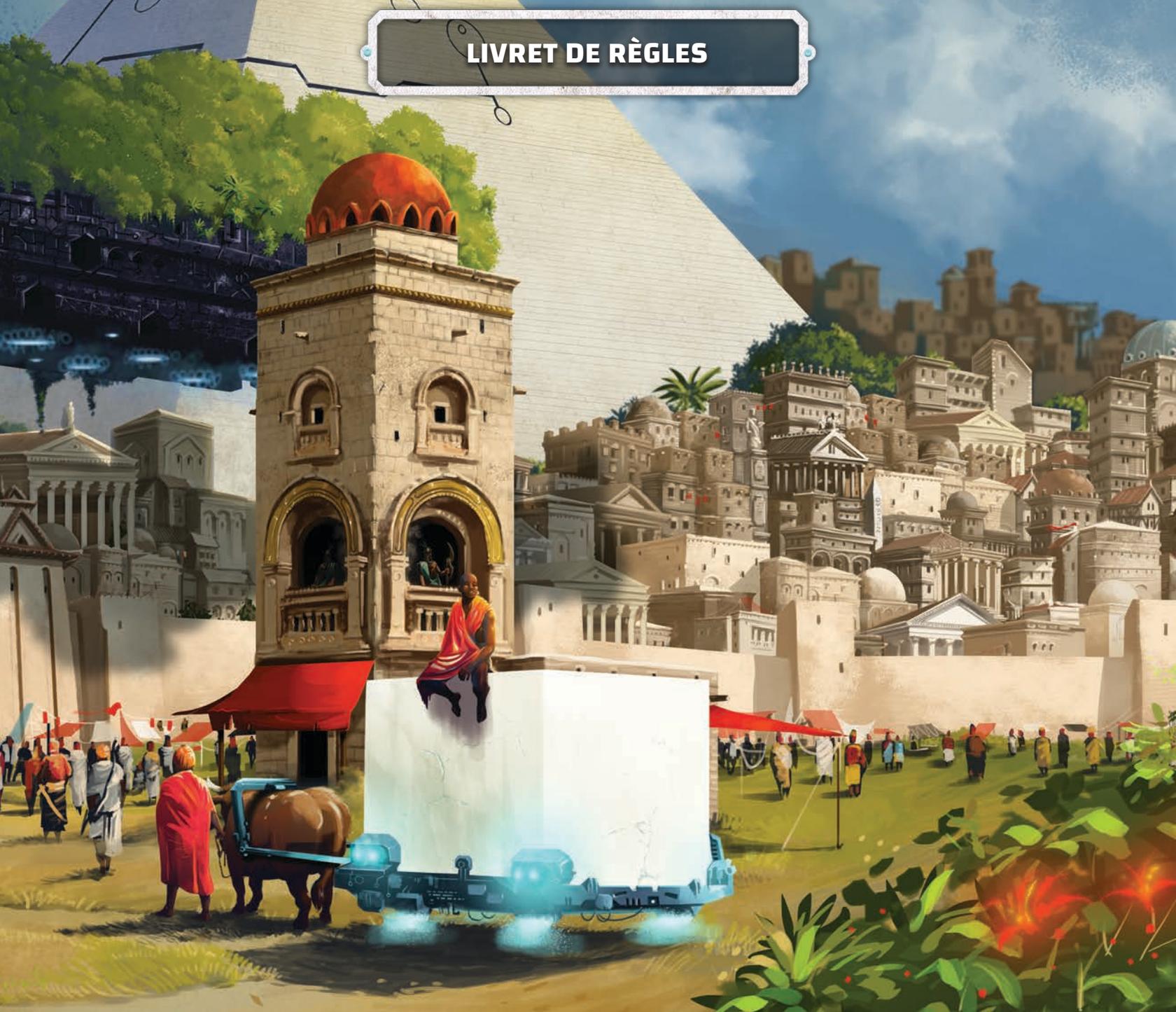




ORIGINS

FIRST BUILDERS

LIVRET DE RÈGLES





Ils sont venus sur cette planète, et c'est vous qu'ils ont choisi.

Ils ont éduqué votre peuple, et ils vous ont promis la prospérité.

*Ils vous ont transmis leur sagesse et vous ont fourni les
ressources pour élever des cités jusqu'aux cieux.*

*Ils vous ont montré la voie de la culture et de la science,
et vous ont enseigné l'art de la guerre.*

Ils ont promis la connaissance à tous ceux désireux d'apprendre.

*Venez, Archontes, guidez vos citoyens vers la victoire,
sous le regard attentif des Bâtisseurs, nos bienfaiteurs venus d'au-delà des cieux.*

NDT : Dans l'antiquité, les principaux personnages de la Cité comptent dans leurs rangs les Archontes, les Stratèges et les Orateurs. Ces magistrats assurent diverses responsabilités politiques, juridiques et militaires pour l'ensemble des Citoyens. Le terme Stratège, plus spécifique, a été préféré à la traduction littérale du terme « Freeman », plus générique, utilisé dans la version originale de la règle.





MATÉRIEL



1 Plateau Principal



24 socles Population
(6 par joueur)



4 figurines Archonte
(1 par joueur)



20 marqueurs
(5 par joueur :

- 3 marqueurs Zodiaque
- 1 marqueur Force Militaire
- 1 marqueur Point de Victoire)



5 Vaisseaux Mère



60 jetons Étages
(12 par couleur de Bâtiment)



49 dés

(4 dés blancs* Orateurs et 9 dés Citoyens dans chacune des 5 couleurs de Bâtiments)

(*) Dés spéciaux dont les faces affichent les valeurs: 2/2/3/3/4/5



4 Plateaux individuels





75 tuiles Bâtiments

(15 pour chaque couleur de bâtiment)



4 tuiles Agora



4 tuiles Palais



12 tuiles Zodiaque



5 tuiles Action Bonus



20 jetons Supériorité



1 tuile Bastion



80 jetons Ressources

(pour chaque ressource Pierre, Sagesse, Nourriture et Or : 16 x 1 ressource et 4 x 5 ressources)



4 jetons double face +100 PV/+200 PV



45 cartes District



12 cartes Zodiaque



4 Aides de Jeu



CODE COULEUR DU LIVRET DE RÈGLES

POINT D'ATTENTION

Les notes sur fond bleu indiquent les points de règles particulièrement importants à ne pas négliger.

EXPLICATIONS

Les notes sur fond gris expliquent ou détaillent les concepts présentés dans le texte juste au-dessus et donnent des précisions sur des règles spécifiques.

EXEMPLES

Les notes sur fond mauve présentent les exemples.

MISE EN PLACE

1. Placez le Plateau Principal au milieu de la table.
2. Placez toutes les ressources (Or, Sagesse, Nourriture et Pierre), les jetons Supériorité et les jetons +100/+200 PV à côté du Plateau Principal pour constituer la réserve **2A**. Pour une partie à 2/3/4 joueurs, prenez 7/8/9 dés Citoyen de chaque couleur. Les dés inutilisés sont remis dans la boîte **2B**.
3. Mélangez les tuiles Action Bonus et placez-en une, tirée au hasard, sur chaque Lieu de Rencontre du Plateau Principal **3**.
4. Placez un Vaisseau Mère (de la couleur de la tuile Action Bonus), positionné sur la valeur 1, sur chaque Lieu de Rencontre **4**.



Tuiles Action Bonus placées sur les Lieux de Rencontre.



Pour positionner un Vaisseau Mère sur une valeur donnée, alignez la flèche avec la valeur correspondante sur la couronne. Pour changer la valeur, pivotez le Vaisseau jusqu'à aligner la flèche avec la valeur désirée.



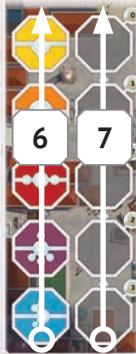


- Mélangez toutes les cartes Zodiaque. Placez une carte Zodiaque tirée au hasard, face visible sur chaque piste de Temple. Une fois les cartes posées, associez à chaque piste la tuile Zodiaque **5** correspondante. Toutes les cartes Zodiaque non utilisées sont remises dans la boîte.



Cartes Zodiaque placées sur les Temples du Plateau Principal. Chaque piste reçoit la tuile Zodiaque correspondante.

- Mélangez les tuiles Bâtiments et placez-les, triées par couleur, en 5 piles, côté Ferme visible, sur les emplacements prévus du Plateau Principal **6**.
- Prenez la première tuile de chaque pile. Mélangez ces 5 tuiles et placez-en une, côté Bâtiment visible, sur chaque case du Marché des Bâtiments **7** du Plateau Principal. Révélez alors la première tuile de chaque pile, côté Bâtiment visible.



Sur l'illustration principale : tuiles Bâtiments placées aléatoirement sur le Marché des Bâtiments **7A** ; piles Bâtiments placées sur le bord gauche du Plateau avec la première tuile révélée **7B**.

- Prenez 1 dé Citoyen de chaque couleur (5 au total) et lancez-les pour n'obtenir que des valeurs entre 1 et 5 (relancez les dés de valeur 6). Placez-les en ordre croissant de gauche à droite sur les cases de la zone Recrutement Citoyen. En d'égalité, c'est le dé correspondant à la couleur la plus basse sur le Marché des bâtiments qui est placé sur la case libre la plus à gauche.

Pour départager les égalités entre les dés Citoyen de même valeur, le premier placé est celui qui correspond à la couleur du Bâtiment le plus bas sur le Marché des Bâtiments. Pour le cas de ce tirage :



Le dé bleu est placé sur la case la plus à gauche. L'égalité entre les dés orange, rouge et jaune est résolue en comparant la position des Bâtiments de même couleur sur le Marché des Bâtiments **7A**.



Puisque le Bâtiment rouge est le plus bas sur le Marché, le dé rouge est placé en premier. Le dé orange vient ensuite sur la case suivante, puis le dé jaune. Le dé mauve est placé sur la case la plus à droite de la zone Recrutement **8** comme représenté ci-dessous :



- Lancer 2/3/4 dés Orateur pour une partie à 2/3/4 joueurs. Placez ces dés sur les cases Recrutement Orateur du Plateau Principal. Tous les dés Orateur non utilisés sont remis dans la boîte.

Pour une partie à 3 joueurs, 3 dés Orateur sont lancés et placés sur les cases Recrutement Orateur du Plateau Principal **9**.

- Mélangez les cartes District et tirez-en 4/5/6 pour une partie à 2/3/4 joueurs. Placez ces cartes District, face visible, à côté du Plateau Principal et placez 2 ressources Or sur chacune. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.



Pour une partie à 3 joueurs, 5 cartes District sont tirées et placées face visible à côté du Plateau Principal **10**.

- Prenez 1 Étage de Tour de chaque couleur et placez-les dans la réserve du Plateau Principal **11**.

- Pour chaque Tour figurant sur une carte District, ajoutez 1 Étage supplémentaire dans la réserve du Plateau Principal **12**.





Un Étage de Tour de chaque couleur est placé dans la réserve :



Puis, pour chaque Tour représentée sur les cartes District, un Étage de même couleur est ajouté :



Chaque réserve contient finalement le nombre d'Étages suivant :



13. Donnez à chaque joueur 1 jeton Étage disponible de chaque couleur **13**.

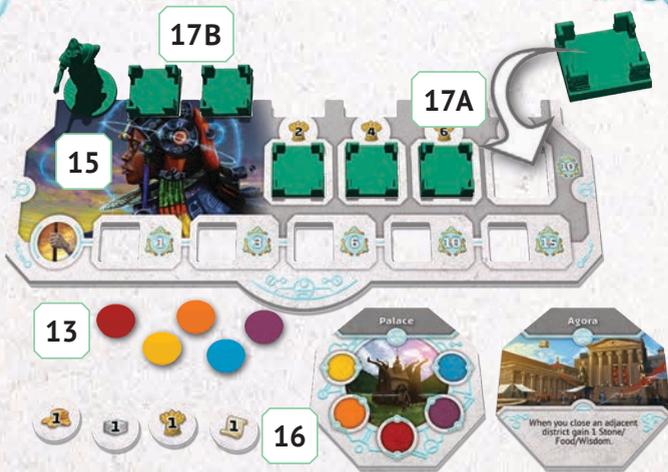
14. Remettez les jetons Étages restant dans la boîte.

15. Donnez à chaque joueur un Plateau individuel, tous les socles et la figurine Archonte de sa couleur **15**.

16. Chaque joueur reçoit 1 aide de jeu, 1 ressource de chaque type (Or, Pierre, Nourriture et Sagesse), 1 tuile Agora et 1 tuile Palais **16**.

17. Chaque joueur doit placer ses socles et ses marqueurs sur les emplacements suivants:

- 1 socle Population sur chaque case de la piste de Population de son Plateau individuel **17A**,
- 2 socles Population à côté de son Plateau individuel **17B**,



Le joueur vert place 1 de ses socles Population sur chaque case Population de son Plateau individuel et 2 socles à proximité.

- 1 marqueur Zodiaque sur la position de départ de chaque piste de Temple (17C),



Marqueurs Zodiaque sur leurs positions de départ du Plateau Principal.

- 1 marqueur Points de Victoire sur la case « 0 » de la piste de score du Plateau Principal (17D).

- Chaque joueur doit placer sa tuile Agora au-dessus de sa tuile Palais, à proximité de son Plateau individuel.

Laissez de l'espace entre ces tuiles et votre Plateau individuel pour les tuiles Bâtiments qui seront ajoutées au cours de la de partie.

- Chaque joueur place les Étages de ses Tours : 1 sur chaque case de sa tuile Palais.



Premier Étage de chaque Tour placé sur la tuile Palais en début de partie.

- Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui la tuile Bastion.

- En commençant par le premier joueur, chacun place son dernier marqueur sur la case départ de la piste Militaire du Plateau Principal (18).



Marqueurs Force Militaire sur leur position de départ du Plateau Principal, avec celui du premier joueur en bas de la pile.

- Prenez 2 dés Citoyen de chaque couleur (2 rouges, 2 mauves, 2 bleus, 2 jaunes et 2 orange), et lancez-les. Relancez les dés de valeur 6 jusqu'à obtenir une valeur entre 1 et 5.
- En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur choisit et prend exactement 1 dé Citoyen.
- Après que chaque joueur a pris 1 dé, en commençant par le dernier joueur (celui immédiatement à droite du premier joueur) et dans le sens anti-horaire, chaque joueur prend 1 dé Citoyen de plus.
- Chaque joueur place ses dés Citoyen sur ses 2 socles Population de départ (ceux à côté de son Plateau individuel) ; ils sont désormais promus Stratèges. Tous les dés Citoyen restants sont placés dans la réserve.



Dés Citoyen placés sur les socles Population du joueur vert, ainsi promus Stratèges.

Vous êtes maintenant prêt pour jouer à Origins : First Builders !



PRINCIPAUX CONCEPTS

Les principaux concepts sur lesquels le jeu repose sont expliqués ci-après.

RESSOURCES DE BASE ET OR

Il y a trois ressources de base dans le jeu : la Pierre, la Nourriture et la Sagesse. L'Or, ressource joker, peut être dépensé pour remplacer **toute autre** ressource. Chaque Or non dépensé vaut 1 point de Victoire en fin de partie.

Note : Les ressources sont **illimitées**. Si elles venaient à manquer, remplacez-les par un moyen pertinent.



Ce symbole désigne n'importe quelle ressource de base (Pierre, Nourriture ou Sagesse). Lorsque ce symbole indique un coût, vous pouvez combiner n'importe quelles ressources, y compris l'Or. Lorsque ce symbole indique un gain, pour chaque ressource obtenue vous devez choisir entre Pierre, Nourriture et Sagesse mais jamais de l'Or.



ÉTENDRE VOTRE CITÉ

Chaque joueur débute la partie avec une Cité de 2 tuiles Bâtiment seulement : la tuile Agora et la tuile Palais. Au cours de la partie, votre Cité s'étendra en taille et en puissance, en plaçant de nouvelles tuiles. Les nouvelles tuiles Bâtiment sont obtenues par l'action Construire un Bâtiment du Plateau Principal ou grâce aux effets des cartes et Bâtiments. Les nouveaux Bâtiments sont immédiatement placés dans votre cité. Leur capacités spéciales sont activées à la fois lorsque la tuile est ajoutée à votre Cité et lorsqu'un District est complété (voir page 18).

Description d'une tuile Bâtiment



La plupart des tuiles Bâtiments ont 4 caractéristiques :

- 1 Un nom.
- 2 Une couleur (rouge, bleu, mauve, jaune ou orange). Les tuiles de départ des joueurs (Agora et Palais) sont grises.
- 3 Un coût (1-3 ressources Pierre). Les tuiles de départ des joueurs (Agora et Palais) n'ont pas de coût.
- 4 Une capacité spéciale. Le Palais n'a pas de capacité spéciale mais il contient les emplacements des 5 Tours.





Lorsque vos Bâtiments forment un bloc de 2x2, vous pouvez réaliser l'action consistant à Compléter un District : placez l'un de vos Citoyens disponibles au centre du bloc, appelé Siège de Pouvoir. Vous pouvez alors activer la capacité spéciale des Bâtiments adjacents de même couleur que le dé. Si la disposition des Bâtiments dans le District correspond à l'une des cartes District disponibles, vous pouvez gagner des points de Victoire supplémentaires. En fin de partie, vous gagnerez également un nombre de points de Victoire égal à la valeur de vos dés occupant un Siège de Pouvoir multipliée par la hauteur des Tours de même couleur dans votre Palais.



Une tuile Palais avec ses Tours (1). Sur l'illustration ci-dessus, la hauteur de la Tour orange est 3, la Tour mauve 2. Les autres Tours ont une hauteur de 1.

Une carte District est divisée en 2 parties. La partie supérieure (2) détermine le nombre d'Étages ajoutés pour la mise en place de la partie. La partie inférieure (3) indique le motif des tuiles Bâtiments à répliquer dans votre cité pour gagner des points de Victoire.



Un District est un bloc de 4 tuiles Bâtiment exactement, formant un carré en son centre. Ce carré (en bleu sur l'illustration ci-dessous) est appelé Siège de Pouvoir. Les 4 tuiles Bâtiments autour sont considérées comme adjacentes au Siège de Pouvoir.



LA PISTE MILITAIRE

Située au centre du Plateau Principal, la piste Militaire mesure la force armée de chaque joueur. Différents effets permettent soit de progresser sur la piste Militaire, soit d'attaquer les adversaires. La progression sur la piste Militaire améliore les récompenses reçues lors des attaques et augmente vos chances de devenir premier joueur. Par ailleurs, mener une attaque rapporte les bonus indiqués à côté de la case que votre marqueur Militaire occupe, et des Points de Victoire pour chaque adversaire plus faible sur la piste et pour chaque palier franchi.

La piste Militaire est constituée de plusieurs éléments :



1 L'emplacement de départ des marqueurs Militaires. Chaque marqueur est considéré à la même position (aucun n'est devant un autre).

2 Les paliers de la piste Militaire

3 L'emplacement final

Chaque espace entre 2 paliers est divisé en 3 cases. Chaque position (à l'exception de l'emplacement de départ, de la première case et de l'emplacement final) est associée à un bonus, indiqué sur le côté.



L'emplacement final de la piste Militaire (3) est particulier. Lorsque votre marqueur Militaire l'atteint, vous gagnez immédiatement 9 points de Victoire. Dès lors, votre marqueur Militaire ne sera plus déplacé sur la piste, quel que soit le sens, même si des déplacements sont alloués.

VOS OUVRIERS

Vos ouvriers sont utilisés pour une part significative des actions disponibles dans le jeu. Tous vos ouvriers appartiennent à l'une des 3 catégories.

STRATÈGES

Un Stratège se compose d'un dé Citoyen et d'un socle Population de votre couleur. Vous commencez la partie avec 2 Stratèges (2 dés Citoyen chacun placé sur un de vos socles).



Chaque Stratège a une valeur (entre 1 et 6) et une couleur (rouge, mauve, bleu, orange ou jaune).

Quelle que soit l'action réalisée avec un Stratège, vous déplacez ensemble dé Citoyen et socle. Si une action ou un effet concerne spécifiquement un dé Citoyen, alors seul le dé Citoyen (sans le socle Population) est considéré. Vous pouvez obtenir les Citoyens depuis la zone Recrutement Citoyen ou grâce aux capacités des Bâtiments. Vous pouvez obtenir un socle Population en augmentant votre Population (voir page 19).

Chaque fois que vous obtenez un Citoyen, vous devez avoir un socle libre (sans dé). Sans socle libre vous ne pouvez pas obtenir de nouveau Citoyen.



ORATEURS

Les Orateurs sont des ouvriers temporaires qui peuvent être contrôlés grâce aux Actions Bonus. Un Orateur reste sous votre contrôle jusqu'à lui faire réaliser une action. Les Orateurs ne sont jamais placés sur un socle Population et n'ont pas de couleur attirée.



ARCHONTES

Contrairement aux Stratèges et Orateurs, un Archonte n'est associé à aucune valeur et n'est contraint par aucune valeur de dés. Un Archonte n'est pas lié à une couleur de Bâtiment (mais peut bénéficier d'une ou plusieurs couleurs durant la partie, comme expliqué page 20).

AUGMENTER LES VALEURS DES STRATÈGES ET DES ORATEURS

La valeur des Stratèges et des Orateurs augmente au cours de la partie.

- Si un Stratège de valeur 6 est augmenté, le dé Citoyen devient Conseiller (voir explication page 20).
- Si un Orateur de valeur 5 est augmenté, le dé est relancé et replacé sur la zone Recrutement Orateur du Plateau Principal.

CARTES ZODIAQUE ET TEMPLES

La région des Temples du Plateau Principal est divisée en 3 pistes, chacune liée à un Temple : le Temple de la Forêt, le Temple de la Montagne et le Temple de la Mer. Ces pistes peuvent vous accorder des points de Victoire en fin de partie, mais seulement **vos deux plus faibles** seront prises en compte.

Pendant la mise en place, une carte Zodiacque, avec la tuile Zodiacque correspondante, est aléatoirement placée sur chaque Temple. La capacité spéciale d'une carte Zodiacque profite au joueur qui la détient.



La région des Temples sur le Plateau représente trois pistes : le Temple de la Forêt **1**, le Temple de la Montagne **2** et le Temple de la Mer **3**. Lors de la mise en place, les cartes Zodiacque sont placées sur les emplacements dédiés **4** et les tuiles Zodiacque correspondantes sont placées au-dessus, sur les espaces prévus **5**.

Les effets des cartes Zodiacque contredisent souvent les règles. Dans un tel cas, l'effet de la carte est toujours prioritaire.





Ensuite, vous devez réaliser l'une des actions principales disponibles sur le Lieu de Rencontre (celle du haut ou celle du bas). Si la couleur du dé et de la tuile Action Bonus sont identiques, vous pouvez aussi réaliser l'Action Bonus **optionnelle**, avant ou après l'action principale.

Note : les Orateurs n'ayant pas de couleur, ils n'autorisent jamais les Actions Bonus. Initialement votre Archonte n'est lié à aucune couleur, mais au cours de la partie, profitant des Conseillers, il déclenche les Actions Bonus (voir page 20).

STRATÈGES VALEUR 6

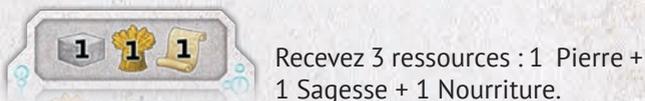
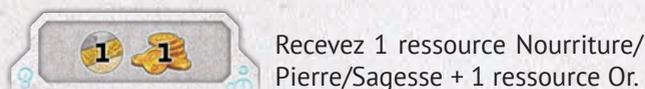
Vos Stratèges de valeur 6 ont un pouvoir spécial : lorsque vous les envoyez sur un Lieu de Rencontre, vous pouvez réaliser les deux actions principales (dans l'ordre de votre choix – ou ne réaliser qu'une seule action). Si vous bénéficiez aussi de l'action bonus, vous pouvez la réaliser avant, après ou entre les deux actions principales.

ACTIONS PRINCIPALES DES LIEUX DE RENCONTRE

Obtenir des Ressources



Recevez les 3 ressources indiquées. Les Ressources sont illimitées. Si elles venaient à manquer, remplacez-les par un moyen approprié.



Progresser sur la piste Militaire

Chaque fois qu'un effet autorise votre progression sur la piste Militaire, déplacez votre marqueur Force Militaire du nombre de cases égal au nombre de déplacements alloués.

En progressant sur la piste Militaire, vous pouvez dépasser vos adversaires ou occuper la même case. Si votre marqueur Force Militaire atteint une case occupée par un marqueur adverse, placez le vôtre au-dessus. Tous les marqueurs occupant la même case ont une force égale, quelle que soit leur position dans la pile ; cependant l'ordre dans la pile détermine l'ordre des joueurs pour chaque manche (voir page 21). A chaque palier franchi, recevez immédiatement un jeton Supériorité ; vous pouvez utiliser ce jeton une fois par tour pour réaliser une action supplémentaire (voir page 20).

EXEMPLE:

Le joueur vert est autorisé à progresser de 2 cases sur la piste Militaire.



Son marqueur Force Militaire dépasse celui du joueur bleu et atteint la case déjà occupée par le marqueur du joueur marron. Il place son marqueur Force Militaire vert au-dessus du marqueur marron **1** et prend 1 jeton Supériorité **2** pour avoir franchi un seul palier **3**.





Mener une Attaque

Chaque fois qu'un effet vous autorise à mener une Attaque, suivez les étapes ci-dessous :

1. Recevez le bonus inscrit à côté de la case occupée par votre marqueur Force Militaire.

 > 	Dépensez 1 ressource de base (Pierre, Nourriture ou Sagesse) pour prendre 1 Or.
	Recevez 1 ressource Pierre.
	Recevez 1 ressource Nourriture.
	Recevez 1 ressource Sagesse.
 	Recevez respectivement 1 ou 2 ressources Or.
   	Recevez 1 ressource de base au choix (Pierre, Nourriture ou Sagesse) en plus de la ressource indiquée (Pierre, Nourriture, Sagesse ou Or, respectivement).
   	Recevez 1 ressource de base au choix (Pierre, Nourriture ou Sagesse) en plus de la ressource indiquée (Pierre, Nourriture, Sagesse ou Or, respectivement).
	Aucun bonus.

2. Gagnez 1 point de Victoire pour chaque marqueur Force Militaire plus faible sur la piste Militaire et 1 point de Victoire pour chaque palier déjà franchi par votre marqueur.

EXEMPLE:

Le joueur vert mène une attaque. Il reçoit immédiatement 1 ressource Sagesse (bonus indiqué à côté de la case occupée par son marqueur Force Militaire **1**) et un total de 3 points de Victoire :

- ♦ 2 points de Victoire pour les deux paliers franchis **2**.
- ♦ 1 point de Victoire pour avoir dépassé le marqueur Force Militaire bleu **3**.

Notez qu'aucun point de Victoire n'est obtenu pour le marqueur Force Militaire marron qui occupe la même case que le marqueur vert.



Lorsque un effet vous autorise à la fois à progresser sur la piste Militaire et à mener une Attaque ( + ), vous pouvez effectuer les deux actions dans l'ordre de votre choix OU en effectuer une seule.



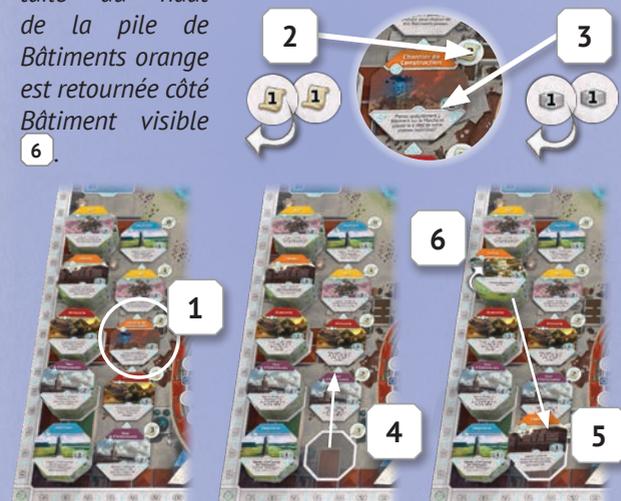
Construire un Bâtiment

Un Bâtiment est normalement choisi sur le Marché des Bâtiments du Plateau Principal. Chaque fois qu'une action ou qu'un effet vous autorise à construire une tuile Bâtiment :

1. Choisissez une tuile Bâtiment sur le Marché des Bâtiments.
2. Payez les ressources Sagesse indiquées à côté du Bâtiment.
3. Payez les ressources Pierre indiquées sur la tuile Bâtiment.
4. Prenez la tuile Bâtiment, pivotez-la de manière à avoir le texte face à vous et ajoutez-la à votre Cité (voir Ajouter un Bâtiment à votre Cité, détaillé dans la section suivante).
5. Faites glisser les tuiles Bâtiment restantes vers le haut pour libérer l'emplacement du bas.
6. Prenez la première tuile de la pile de la couleur du Bâtiment que vous venez de choisir et retournez-la, face Bâtiment visible, sur l'emplacement libre du Marché des Bâtiments.

EXEMPLE:

Vous voulez construire le Bâtiment orange **1**. Vous dépensez les ressources Sagesse (2 Ressources) **2** et le coût en Pierre du Bâtiment (2 Ressources) **3**. Après avoir pris la tuile sur le Marché des Bâtiments, faites glisser vers le haut les tuiles rouge et mauve jusqu'à laisser vide la case en bas du Marché **4**. Cette case reçoit alors la première tuile de la pile Orange **5**, et la nouvelle tuile du haut de la pile de Bâtiments orange est retournée côté Bâtiment visible **6**.



Ajouter un Bâtiment à votre Cité

À chaque fois que vous obtenez une tuile Bâtiment, ajoutez-la immédiatement à votre Cité. En début de partie votre Cité est constituée de 2 tuiles Bâtiment : la tuile Agora et la tuile Palais. Pour ajouter un Bâtiment à votre cité, la nouvelle tuile Bâtiment doit être adjacente (par un bord horizontal ou vertical) à au moins un Bâtiment de votre Cité et ne doit chevaucher aucun Bâtiment déjà présent dans votre Cité.



Deux tuiles Bâtiment sont adjacentes si elles sont accolées par un bord horizontal ou vertical. Sur l'illustration ci-dessus, les deux tuiles Bâtiment gris sont adjacentes **1**. La tuile Bâtiment grise en haut est adjacente à la tuile Bâtiment rouge **2**. La tuile Bâtiment rouge est adjacente à la tuile Bâtiment grise en haut **2** et à la tuile Bâtiment mauve **3**. La tuile Bâtiment mauve est adjacente à la tuile Bâtiment rouge **3** et à la tuile Bâtiment jaune **4**. La tuile Bâtiment jaune n'est adjacente qu'à la tuile Bâtiment mauve.

Seuls les bords horizontaux et verticaux des tuiles Bâtiment peuvent se juxtaposer! De plus, vous ne devez pas pivoter vos tuiles Bâtiments.



Sur l'illustration ci-dessus, toutes les positions autorisées pour ajouter une tuile Bâtiment sont indiquées en vert **V**. Une tuile Bâtiment ne peut pas être ajoutée à votre Cité sur les positions indiquées en rouge **X**, puisque les bords ne sont ni verticaux, ni horizontaux.

Après avoir ajouté une tuile Bâtiment à votre Cité, vous pouvez choisir d'activer sa capacité. Sauf indication contraire spécifique sur la tuile, la capacité d'un Bâtiment ne peut être activée a) qu'immédiatement après avoir payé les ressources et placé la tuile et b) qu'immédiatement après avoir complété un District avec un dé de même couleur que la tuile Bâtiment incluse dans le District (voir page 18). Le Bâtiment activé est toujours inclus lorsque sa capacité est résolue.

Si la capacité d'une tuile Bâtiment contredit l'une des règles ci-dessus, c'est la capacité de la tuile Bâtiment qui prévaut.

Construire une Ferme

À chaque fois que vous pouvez construire un Bâtiment, vous pouvez choisir de construire une Ferme à la place. La construction d'une Ferme suit les règles de construction d'un Bâtiment mais :

1. Vous ne payez aucun des coûts du Bâtiment choisi. Ni Sagesse, ni Pierre ne sont dépensées pour une Ferme.
2. La tuile Bâtiment est ajoutée à votre Cité, côté Ferme visible. Elle ne possède ni couleur ni capacité.

Bien que les Fermes n'ont ni capacité ni couleur, certaines tuiles Bâtiment et certaines cartes Zodiaque peuvent interagir avec les Fermes de votre Cité.

EXEMPLE:

Vous décidez de construire une Ferme en choisissant la tuile Bâtiment orange **1**. Vous ne dépensez ni Sagesse (2 ressources) ni Pierre (2 ressources). À la place, vous retournez la tuile côté Ferme visible avant de l'ajouter à votre Cité **2**.



Monter les marches d'un Temple

Payez 1 ressource Pierre pour avancer l'un de vos marqueurs Zodiaque de 2 marches sur sa piste et prenez immédiatement la carte Zodiaque du Temple. Le mouvement ne peut pas être réparti sur deux pistes différentes, même si votre marqueur atteint le sommet d'une piste de Temple.

Vous prenez la carte Zodiaque quelle que soit votre position sur la piste du Temple, même si votre marqueur est plus bas que celui d'un adversaire.



Recruter un Citoyen

Prenez un dé sur la zone Recrutement Citoyen en payant les ressources Sagesse nécessaires. A chaque fois que vous obtenez un Citoyen :

1. Choisissez un dé sur la zone Recrutement Citoyen.
2. Payez les ressources Sagesse indiquées sous le dé choisi.
3. Prenez le dé et – sans changer sa valeur – placez-le sur l'un de vos socles Population libres.
4. Faites glisser les dés restant vers la gauche de la zone Recrutement jusqu'à laisser vide la case la plus à droite.
5. Prenez dans la réserve un dé de la même couleur que celui choisi, lancez-le (relancez en cas de 6) et placez-le sur la case vide de la zone Recrutement.

Si vous n'avez aucun socle Population libre, vous ne pouvez pas prendre de Citoyen.



Dépenser la Nourriture pour augmenter la valeur d'un Stratège ou progresser sur la piste Militaire

Dépensez 1-3 ressources Nourriture et, pour chacune, vous devez choisir une des options :

- ✦ augmenter de 1 la valeur d'un Stratège non utilisé.
- ✦ progresser d'une case sur la piste Militaire.

TUILES ACTION BONUS

Chaque fois que vous placez un Stratège de même couleur que la tuile Action Bonus, vous pouvez aussi réaliser cette action bonus.



Payez 1 ressource Pierre pour monter 1 marche d'un Temple. Contrairement à l'action principale, vous ne prenez pas la carte Zodiaque.



Payez 1 ressource Nourriture pour construire un Bâtiment. Réalisez l'action selon les règles normales, en dépensant les ressources.



Payez 1 ressource Sagesse pour, au choix :

- ✦ progresser sur la piste Militaire.
- ✦ mener une Attaque.

Réalisez l'action choisie selon les règles normales.



Si au moins un Orateur est disponible sur la zone Recrutement Orateur, prenez-en un.

Les dés Orateur ne sont pas placés sur les socles Population.



Recevez 1 ressource de base (Pierre, Nourriture ou Sagesse).

COMPLÉTER UN DISTRICT

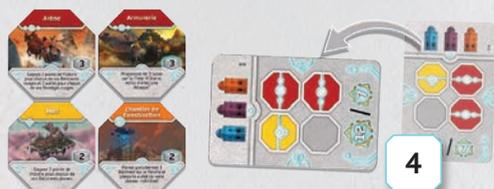
Compléter un District est une action qui vous rapporte des points de Victoire (et éventuellement de l'Or) si la disposition des Bâtiments dans le District correspond au motif représenté sur une carte District et vous permet de gagner les bonus des Bâtiments activés. En fin de partie, les Districts vous rapportent des points de Victoire additionnels, en fonction de la valeur de vos Citoyens utilisés pour les compléter et de la hauteur des Tours de même couleur.

Pour compléter un District :

1. Sélectionnez un Stratège à côté de votre Plateau individuel (Vous ne pouvez **pas** choisir un Stratège déjà placé sur un Lieu de Rencontre).
2. Placez le dé Citoyen à l'emplacement du Siège de Pouvoir et laissez le socle Population disponible pour recevoir un autre dé Citoyen.
3. Vérifiez les cartes District en jeu octroyant des bonus additionnels.
4. Activez tous les Bâtiments (y compris l'Agora, le cas échéant) qui sont à la fois adjacents au Siège de Pouvoir où le dé est placé **et** dont la couleur est identique à celle du dé.



Un District rapporte des points de Victoire supplémentaires si la disposition des Bâtiments correspond à l'une des cartes District exposée. Les trois Bâtiments du District **1** correspondent à la disposition des Bâtiments figurée sur la carte District **2**. Le Bâtiment gris sur la carte District **3** désigne n'importe quel Bâtiment (Bâtiments gris de départ ou Fermes inclus).

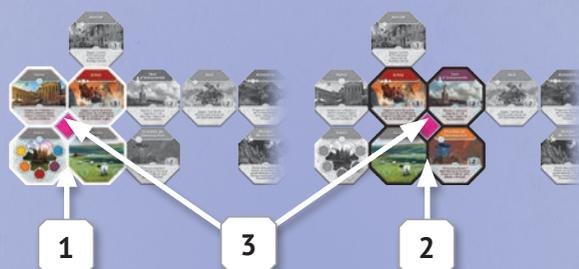


Pour établir cette correspondance, vous pouvez pivoter **4** et/ou inverser (effet miroir) la disposition sur la carte District.

Si vous complétez un District avec le motif représenté sur une ou plusieurs cartes District en jeu, sélectionnez 1 de ces cartes et gagnez les points de Victoire indiqués, peu importe combien de fois d'autres joueurs ont obtenu des points avec la même carte. Si de l'Or est placé sur la carte, prenez tout l'Or et ajoutez-le à vos ressources. Au cours de la partie vous pouvez profiter plusieurs fois de la même carte District ; la première fois vous gagnez le nombre de points le plus élevé inscrits sur la carte, puis les fois suivantes, le nombre de points le plus faible.

EXEMPLE:

*Le joueur vert a la possibilité de compléter un District. Il y a 2 Districts dans sa Cité : le premier délimité en blanc **1**, le second délimité en noir **2**. Chaque District dispose d'un Siège de Pouvoir libre (indiqué par un carré rose **3**).*



*Après avoir choisi l'un des deux Sièges de Pouvoir possibles, il place dans sa Cité **4**, un dé Citoyen rouge de sa réserve, complétant ainsi le District. Puisque la disposition des Bâtiments du District ne correspond à aucune carte District, il ne reçoit aucun point de Victoire (ni d'Or) et active seulement le Bâtiment rouge (pour bénéficier de sa capacité).*



Un dé placé sur un Siège de Pouvoir ne peut plus être utilisé et n'est plus compté parmi les Citoyens. Ainsi, à moins que la capacité d'un Bâtiment ou d'une carte Zodiaque ne l'indique, toute règle concernant un dé Citoyen (ou Stratège) n'affecte pas les dés sur les Sièges de Pouvoir.



ÉLEVER UNE TOUR DU PALAIS

Les Tours du Palais rapportent des points de Victoire additionnels en fin de partie selon leur hauteur et la couleur correspondante des Sièges de Pouvoir. Pour élever une Tour, prenez un Étage disponible dans la réserve du Plateau Principal et payez le montant en Or égal au nombre actuel d'Étages de la Tour. Placez l'Étage sur votre tuile Palais, au sommet de la Tour de même couleur.

EXEMPLE:

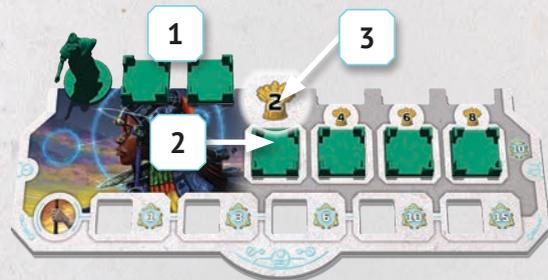
Vous choisissez l'action d'élever votre Tour orange. Elle possède déjà 3 Étages (une pile de 3 jetons orange 1). Vous dépensez 3 ressources Or 2 et vous ajoutez un 4^e Étage au sommet de la Tour orange sur votre tuile Palaise 3.



AUGMENTER VOTRE POPULATION

Comme expliqué dans la section « Vos Ouvriers » (page 11), pour recruter de nouveaux Stratèges vous devez associer un dé Citoyen avec un socle de Population. A l'exception de la récupération d'un socle Population après le retour sur le Plateau Principal d'un dé de valeur 6 ou après le placement d'un dé sur un Siège de Pouvoir, la mise à disposition d'un nouveau socle Population nécessite de dépenser autant de Nourriture que le montant indiqué à côté du socle le plus à gauche sur votre Plateau individuel. Immédiatement après avoir acquis votre dernier socle Population, vous gagnez 10 points de Victoire.

Vous débutez la partie avec 2 socles Population 1, que vous associez à 2 dés Citoyen dès la mise en place du jeu. Pour obtenir votre 3^e socle Population 2, vous devez dépenser 2 ressources Nourriture 3.



Votre dernier socle Population coûte 8 ressources Nourriture (coût maximal sur votre Plateau individuel 4) mais vous obtenez immédiatement les 10 points de Victoire indiqués sur votre Plateau individuel 5.



PASSER

Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus réaliser aucune action pour la manche en cours, vous devez passer. Passer signifie que votre tour s'achève (vous ne pouvez plus dépenser de jeton Supériorité) et que vous ne pourrez plus réaliser d'action pour la manche en cours. Lorsque vous passez, retournez votre carte Aide de Jeu sur la face "Passer". Reprenez votre Archonte puis tous vos Stratèges sur le plateau principal. Augmentez de 1 la valeur de tous les Stratèges entre 1 et 5. Tous les Stratèges dont la valeur 6 serait augmentée deviennent des Conseillers.

CONSEILLERS

Chaque fois qu'un Stratège de valeur 6 est augmenté, le Citoyen devient un Conseiller et le socle Population est remplacé à proximité de votre Plateau individuel, disponible pour un autre dé. Les Conseillers vous rapportent des points de Victoire immédiatement et en fin de partie.

Lorsque qu'un Citoyen devient un Conseiller, placez-le sur l'espace disponible le plus à gauche de votre rangée des Conseillers **1** (sur votre Plateau individuel).



Le premier Citoyen promu Conseiller sera toujours placé sur votre rangée des Conseillers **2**.



Chaque Citoyen suivant devenant Conseiller est placé sur l'espace libre le plus à gauche de votre rangée des Conseillers seulement si sa couleur est **différente** des Citoyens déjà présents. Si la couleur est déjà présente **3**, au lieu de placer le dé **X** vous gagnez le nombre de points de Victoire inscrit à côté de l'espace **occupé** le plus à droite **4**. Dans ce cas, le dé est remis dans la réserve.

CAPACITÉ SPÉCIALE DES ARCHONTES



En début de partie, votre Archonte n'est associé à aucune couleur. Cependant chaque Conseiller sur votre Plateau individuel fait bénéficier de sa couleur votre Archonte, lui permettant ainsi de profiter des tuiles Action Bonus.

Avec ces dés sur votre rangée de Conseillers **1**, votre Archonte **2** bénéficie des couleurs mauve, orange et bleu pour réaliser les Action Bonus.



DÉPENSER LES JETONS SUPÉRIORITÉ

Après toute autre action que Passer, vous pouvez immédiatement dépenser un jeton Supériorité pour réaliser une autre action, y compris si le jeton Supériorité est obtenu dans le même tour.

Vous ne pouvez pas dépenser plus d'un jeton Supériorité par tour, et vous pouvez dépenser un jeton pour passer immédiatement après avoir réalisé une autre action.



FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche se termine ainsi :

1. Tous les Orateurs sont remis sur la zone Recrutement Orateur du Plateau Principal. Chaque dé Orateur utilisé pour réaliser une action est augmenté de 1 (si vous devez augmenter de 1 un dé Orateur de valeur 5, relancez le dé à la place).
2. Le joueur le plus avancé sur la piste Militaire reçoit la tuile Bastion. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur Force Militaire est en bas de la pile reçoit la tuile Bastion.
3. Tous les marqueurs Force Militaire sont reculés sur la case adjacente au **palier précédent** le plus proche, en commençant par le marqueur le plus proche du départ de la piste. Si une case est occupée par plus d'un marqueur, reculez les marqueurs ensemble dans l'ordre de la pile. Si le déplacement conduit à rassembler plusieurs marqueurs sur la même case, placez-les sous des marqueurs déjà présents.

EXEMPLE:

La manche prend fin. Le joueur marron vient juste de recevoir la tuile Bastion **1**. Maintenant les marqueurs Force Militaire sont reculés vers le palier précédent le plus proche. Le marqueur Force Militaire noir n'est pas déplacé puisqu'il occupe déjà la case adjacente au palier précédent le plus proche **2**.



Le marqueur Force Militaire bleu est déplacé ensuite **3**, puis le marqueur vert **4** et le marron **5**. Ils sont tous déplacés vers le palier précédent le plus proche **6**. Pour garder l'ordre identique, le marqueur vert doit être placé juste sous le bleu et le marqueur marron tout en bas.



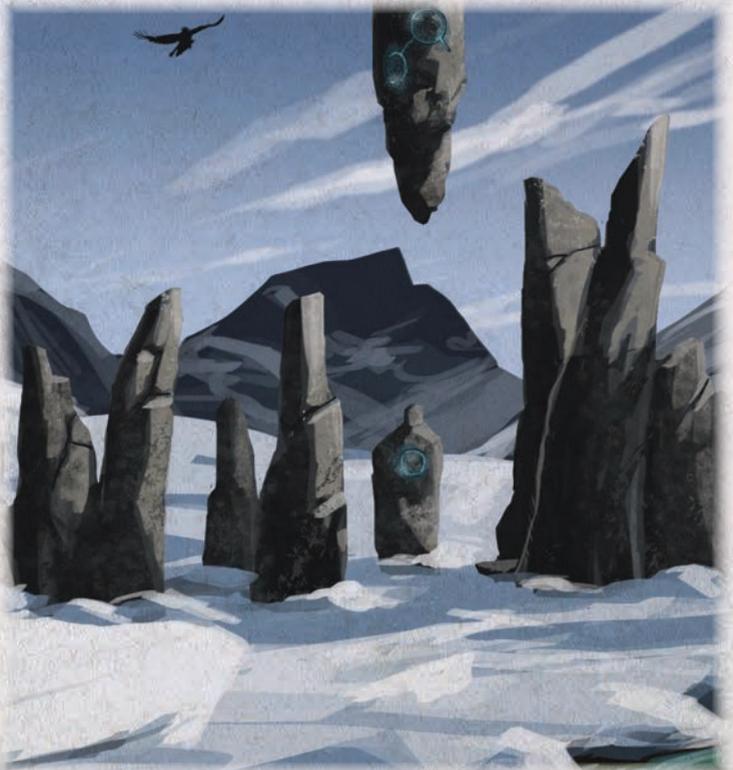
4. En commençant par le Temple de la Forêt puis vers la droite, attribuez chaque carte Zodiaque correspondante au joueur possédant le marqueur Zodiaque sur la plus haute case de chaque piste. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le marqueur est au bas de la pile, qui reçoit la carte.

EXEMPLE:

La carte Zodiaque Verseau du Temple de la Montagne doit être attribuée. Les joueurs noir et marron sont à égalité sur la piste du Temple de la Montagne mais puisque le marqueur noir est en-dessous du marqueur marron, c'est au joueur noir qu'est attribuée la carte.



5. Vérifiez les conditions de fin de partie (liste en page 22). Si au moins une est vérifiée, la partie se termine immédiatement. Sinon, retournez votre carte Aide de Jeu face visible, puis démarrez la manche suivante, en commençant par le joueur possédant la tuile Bastion.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine à la fin d'une manche lorsque l'une ou plusieurs des conditions ci-dessous sont remplies :

- ✦ Un seul joueur a placé ses 3 marqueurs Zodiaque aux sommets des 3 pistes de Temples.
- ✦ Il n'y a plus d'Or sur aucune carte District.
- ✦ 3 couleurs ou moins, restent dans la réserve des Étages de Tours.
- ✦ Il n'y a plus de Citoyen disponible d'une couleur, pour être ajouté sur la zone Recrutement Citoyen.

Annoncer la fin de partie

Il s'agit plus d'une consigne que d'une règle, mais vous trouverez pertinent d'annoncer la fin de la partie au moment où elle est déclenchée plutôt qu'à la fin de la manche. Cela favorise le fair-play entre les joueurs. Vous pouvez aussi appliquer exactement la règle décrite.

DÉCOMPTE FINAL

Une fois la dernière manche terminée, chaque joueur reçoit des points de Victoire :

- ✦ 1 point de Victoire pour chaque ressource Or en sa possession,
- ✦ le nombre de points de Victoire indiqué à côté de la case occupée la plus à droite sur la rangée des Conseillers,
- ✦ les points de Victoire des deux pistes de Temples les moins élevées : ignorez la piste sur laquelle se trouve votre marqueur Zodiaque le plus haut,
- ✦ Pour chaque dé sur un Siège de Pouvoir, la valeur du dé multipliée par la hauteur de la Tour de même couleur (placée sur la tuile Palais du joueur).

Le joueur avec le plus de points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le nombre de tuiles Bâtiment dans la Cité qui départage les joueurs. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DÉTAILLÉ :

À la fin de la partie, vous gagnez :



2

1 +4 points de Victoire pour vos ressources Or (1 point pour chacune des 4 ressources Or restantes).

2 +6 points de Victoire pour votre rangée de Conseillers (la valeur inscrite à côté du Citoyen bleu).



3 +47 points de Victoire pour les pistes de Temple (ignorez les 70 points du marqueur le plus élevé **X** mais additionnez les points des deux autres pistes : 31 + 16).



Lorsque vous comptez les points de Victoire, vous pouvez utiliser les jetons +100/+200 pour indiquer combien de fois votre marqueur a fait le tour de la piste de points de Victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DÉTAILLÉ (suite)



4 **+12 points de Victoire** pour le dé orange sur le *Siège de Pouvoir* dans votre Cité (valeur du dé 6 x 2 Étages pour la Tour orange sur votre tuile Palais).

5 **+3 points de Victoire** pour le dé rouge sur le *Siège de Pouvoir* dans votre Cité (valeur du dé 3 x 1 Étage pour la Tour rouge sur votre tuile Palais).

Le total de vos points de Victoire (y compris tous les points cumulés pendant la partie) est de 72.

ENTRAÎNEMENT MODE SOLO

Pour jouer en solo, respecter la mise en place normale avec les modifications suivantes :

- ✦ Vous n'avez besoin que du matériel d'une seule couleur (la vôtre) et d'un marqueur de couleur différente, que vous placez sur la case initiale de la piste Militaire.
- ✦ Placez 3 cartes District (avec 2 ressources Or sur chacune) que vous utilisez pour ajouter les Étages des Tours dans la réserve.
- ✦ Au lieu de préparer les dés (étape 21-23 de la mise en place) prenez simplement un dé de chaque couleur et lancez-les (relancez en cas de 6), écartez les 2 plus grandes valeurs (choisissez en cas d'égalité) et prenez-en 2 parmi les 3 restant.
- ✦ Vous jouez tous les tours. Lors d'une visite sur un Lieu de Rencontre, vous devez aussi augmenter la valeur d'un Lieu voisin, soit à gauche, soit à droite.
- ✦ Le Lieu de Rencontre le plus à gauche et celui le plus à droite n'ont qu'un seul Lieu voisin.
- ✦ Vous ne pouvez pas choisir un Lieu voisin dont la valeur est déjà 6 (pour changer la valeur à 1). Si tous les Lieux voisins ont une valeur 6, ils ne sont pas augmentés.
- ✦ Vous pouvez dépenser un jeton Supériorité pour ne changer aucune valeur des Lieux de Rencontre à votre tour (y compris celui activé). Cela remplace l'utilisation normale d'un jeton Supériorité.
- ✦ La partie se déroule sur 5 manches, aucune condition de fin de partie ne s'applique.

- ✦ Au début de la deuxième manche, déplacez le marqueur Militaire adverse sur la case juste avant le second palier. Au début de la 3e manche, déplacez-le sur la dernière case juste avant le troisième palier et ainsi de suite. Pour mener une attaque, comparez votre marqueur Force Militaire au marqueur adverse, comme face à un second joueur.
- ✦ À la fin de chaque manche, toutes vos cartes Zodiaque sont remises sur le plateau, sauf une, tirée au hasard. Vous recevez les cartes Zodiaque uniquement en utilisant l'action spécifique.
- ✦ La partie se termine à la fin de la 5e manche. Le score minimal à atteindre est de 180 points, auxquels ajouter 20 points pour chaque condition suivante :
 - » La tuile bonus rouge est sur le 1er Lieu de rencontre.
 - » La tuile bonus mauve est sur le 2e Lieu de rencontre.
 - » La tuile bonus bleue est sur le 3e Lieu de rencontre.
 - » La tuile bonus orange est sur le 4e Lieu de rencontre.
- ✦ Par exemple, si 2 conditions sont vérifiées, le score minimal à atteindre est de 220 points.

Une fois familiarisé avec ce mode entraînement, vous pourrez défier le puissant Ufobot conçu par Dávid Turczí. Téléchargez le fichier pdf disponible sur notre site (<https://www.pixiegames.fr/>).

ANNEXES

Cette section des règles détaille toutes les cartes Zodiaque et toutes les tuiles Bâtiment.

CARTES ZODIAQUE

Nom	Description	Information complémentaire
SAGITTAIRE	Chaque fois que vous prenez un nouveau Citoyen ou Orateur, vous pouvez ajouter 1 à sa valeur, sans dépasser 6 et 5 respectivement.	Un Citoyen de valeur 6 et un Orateur de valeur 5 ne peuvent pas être augmentés.
POISSON	Vous pouvez considérer l'effet de chaque Action Bonus comme «Recevez 1 ressource Or».	Vous avez toujours besoin d'un Stratège avec un dé de la couleur correspondante ou un Archonte bénéficiant de la couleur du Conseiller approprié pour activer l'Action Bonus.
CAPRICORNE	Chaque fois que vous élevez une Tour, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'un de vos Citoyens, sans dépasser 6.	La valeur 6 ne peut pas être augmentée. La valeur 5 devient 6. Comme indiqué page 18, les dés des Sièges de Pouvoir ne peuvent pas être modifiés.
VERSEAU	Chaque fois que vous montez 2 marches d'un Temple, vous pouvez payer 1 Or pour monter une marche d'un autre Temple.	Seule l'Action Principale permettant de monter 2 marches ou la construction d'un Temple peut activer l'effet de cette carte.
TAUREAU	Payez 1 ressource Sagesse de moins pour les Bâtiments et pour les Citoyens sur la zone Recrutement.	Le coût ne peut jamais descendre en dessous de zéro. L'effet peut être combiné avec celui de la carte Balance.
CANCER	Lorsque vous passez votre tour, si vous avez un socle Population libre, prenez un Citoyen gratuitement depuis la zone Recrutement.	L'effet est activé immédiatement lorsque vous passez, avant que tout Citoyen ne devienne Conseiller. Un socle Population libre est donc requis au moment de passer pour profiter de cet effet.
BALANCE	Chaque fois que vous complétez un District, vous pouvez prendre un Citoyen depuis la zone Recrutement en payant les ressources Sagesse.	L'effet n'est activé qu'après avoir complété un District : District complété, score calculé, Bâtiments activés.
BÉLIER	À chacune de vos attaques, vous gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos dés rouges (Stratège et Siège de Pouvoir).	Cela inclut à la fois vos Stratèges non utilisés et vos Stratèges sur le Plateau Principal. Les éventuels Conseillers ne sont pas pris en compte.
LION	Chaque fois que vous complétez un District, augmentez de 2 la valeur du dé du Siège de Pouvoir, sans dépasser 6.	Un dé de valeur 6 ne peut pas être augmenté. Un dé de valeur 5 devient simplement 6.
GÉMEAUX	Lorsque vous passez votre tour, recevez 1 ressource de base pour chaque case de la piste Militaire où vous devez reculer.	Si votre marqueur recule d'une case vers le palier précédent, recevez 1 ressource de base au choix. S'il recule de 2 cases, vous pouvez prendre 2 ressources de base, identiques ou différentes.
VIERGE	À chaque fois que vous construisez un Bâtiment, vous pouvez le placer par-dessus une Ferme de votre cité. Dans ce cas, vous ne dépensez ni Sagesse, ni Pierre.	Retirez la Ferme et remettez la tuile sous sa pile sur le Plateau Principal.
SCORPION	Chaque fois que vous complétez un District ou que vous augmentez de 1 un Citoyen de valeur 6, recevez 1 ressource Sagesse.	Cet effet se déclenche spécifiquement lorsqu'un Citoyen de valeur 6 devient Conseiller. Il ne se déclenche pas si l'un de vos dés est impacté par un effet qui pourrait augmenter sa valeur au-delà de 6.

TUILES BÂTIMENT

L'astérisque sur une tuile Bâtiment signifie qu'une clarification est disponible dans cette annexe.



Nom	Capacité et notes
Grenier	Recevez 1 ressource Nourriture et 1 de plus pour chaque Ferme.
Port	Gagnez 2 points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments jaunes.
Marché	Gagnez 4 points de Victoire pour chacun de vos Stratèges jaunes.
Fabrique de Monnaie	Recevez 1 ressource Or.
Carrière	Recevez 1 ressource Pierre et 1 de plus pour chaque espace adjacent vide.
Atelier	Recevez 1 ressource de base (Nourriture, Pierre ou Sagesse).



Nom	Capacité et notes
Armurerie	Progressez de 2 cases sur la piste Militaire et/ou mener une Attaque. Note : Vous pouvez mener l'attaque avant ou après la progression sur la piste Militaire.
Arène	Gagnez 2 points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments rouges et 2 autres points pour chacun de vos Stratèges rouges.
Avant-Poste	Progressez d'une case sur la piste Militaire ou menez une Attaque.
Terrains équestres	Progressez de 2 cases sur la piste Militaire et recevez 1 ressource Pierre/Nourriture par adversaire plus faible.
Forteresse	Progressez sur la piste Militaire d'une case pour chacun de vos Bâtiments rouges.
Quartier des Vétérans	Sélectionnez l'un de vos Stratèges non utilisés et gagnez autant de points de Victoire que sa valeur. Réduisez ensuite sa valeur de 1.



Nom	Capacité et notes
Château	Gagnez 1 point de Victoire et 3 de plus pour chaque District complété dans votre Cité.
Chantier de Construction	Prenez gratuitement un Bâtiment du Marché et placez-le à côté de votre plateau individuel. Vous pouvez le construire plus tard à l'occasion d'une action de construction normale.
Cour de Justice	Changez la couleur d'une vos dé non utilisés en le remplaçant par un dé de la réserve, sans changer sa valeur.
Domaine	Prenez 1 Citoyen gratuitement depuis la zone Recrutement Citoyen.
Forum	Prenez 1 Orateur gratuitement depuis la zone Recrutement Orateur.
Cercle de Pierres	Gagnez 0/1/3/6/10 points de Victoire pour vos 1/2/3/4/5 Bâtiments de couleurs différentes.



Nom	Capacité et notes
Temple de la Forêt	Montez 2 marches du Temple de la Forêt. Vous pouvez dépenser 1 ressource Or pour monter 1 marche d'un autre Temple.
Temple de la Montagne	Montez 2 marches du Temple de la Montagne. Vous pouvez dépenser 1 ressource Or pour monter 1 marche d'un autre Temple.
Obélisque	Gagnez 1/2/4/7 points de Victoire pour 1/2/3/4+ Obélisques dans votre Cité.
Sanctuaire	Gagnez 3/6/10 points Victoire pour 1/2/3 cartes Zodiaque possédées.
Temple de la Mer	Montez 2 marches du Temple de la Mer. Vous pouvez dépenser 1 ressource Or pour monter 1 marche d'un autre Temple.
Statue	Montez 1 marche du Temple de votre choix.



Nom	Capacité et notes
Salon des Artistes	Gagnez 3 points de Victoire pour chaque couleur unique de vos Stratèges.
Tour d'Astronomie	Recevez 1 ressource Sagesse et 1 de plus pour chacun de vos Conseillers.
Fontaine de Sagesse	Recevez 1 ressource Sagesse et positionnez un Vaisseau Mère quelconque sur « 1 ».
Portail	Ajoutez jusqu'à 2 à la valeur d'un de vos Stratèges non utilisés.
Maison du Guérisseur	Gagnez 1 point de Victoire et 1 de plus pour chacun de vos Stratèges.
Tour des Mages	Utilisez la capacité d'un Bâtiment adjacent.

ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL

	Recevez 3 ressources Pierre.
	Progresser sur la Piste Militaire et/ou mener une attaque, dans l'ordre de votre choix.
	Recevez 3 ressources Nourriture.
	Construisez un Bâtiment.
	Recevez 3 ressources Sagesse.
	Dépensez 1 ressource Pierre pour monter 2 marches d'un seul Temple et recevez sa carte Zodiaque.
	Recevez 1 ressource de base (Pierre, Nourriture ou Sagesse) plus 1 ressource Or.
	Prenez un dé Citoyen.
	Recevez 3 ressources : 1 x Pierre, 1 x Sagesse et 1 x Nourriture.
	Dépensez 1-3 ressources Nourriture. Pour chacune, augmentez de 1 la valeur d'un Stratège non utilisé ou progressez sur la Piste Militaire.

TUILES ACTION BONUS

	Dépensez 1 ressource Pierre pour monter 1 marche d'un Temple, sans recevoir sa carte Zodiaque.
	Dépensez 1 ressource Nourriture pour construire un Bâtiment.
	Dépensez 1 ressource Sagesse soit pour progresser sur la piste Militaire soit mener une Attaque.
	Recevez 1 Orateur.
	Recevez 1 ressource de base (Pierre, Nourriture ou Sagesse).

CRÉDITS

Origins: First Builders

Conception du Jeu : Adam Kwapiński

Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Mode Entraînement Solo : Dávid Turczy

Illustrations : Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelger

Conception Graphique PAO : Zbigniew Umgelger

Livret de Règles PAO : Agnieszka Kopera

Livret de Règles : Błażej Kubacki

Rédaction des Règles : Emanuela and Robert Pratt

Traduction française : Jean-François Metzger / Pixie Games

Relecture : Kerkael Belarpaillon / Pixie Games

Note de l'auteur :

Comme beaucoup d'autres jeux, Origins : First Builders est le résultat des efforts de nombreuses personnes, grâce auxquelles ce jeu est entre vos mains. La majeure partie du mérite revient naturellement à l'équipe de publication. Je voudrais surtout mentionner Kuba Polkowski une fois de plus. Cette fois pas seulement en tant qu'employé de l'éditeur, mais aussi en tant que fidèle soutien pendant toutes ces années d'activité professionnelle. De plus, ou peut-être plus important encore, il a été un partenaire pour d'innombrables discussions et un adversaire lors de nombreuses parties de différents jeux. Merci pour tout Kuba et à bientôt autour de ma table de jeu !

Les concepteurs et Board & Dice souhaitent remercier pour les tests du jeu, leurs conseils et leurs commentaires :

Borys Bielaś, Małgorzata Boryczka, Joanna Gleń, Maciej "mat_eyo" Matejko, Karolina Potakiewicz, Jakub Wasilewski, Daniel Dubel, Dave Haeze, Grzesiek Łuszczek, Michał Mazurek, Konrad Sulżycki, Łukasz Juras, Przemysław Golus, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja, Youry Ivanov, Anna Czarnacka, Dariusz Szypuła, Dominik "Vykk" Pańczyk, Emilia Kozarska, Rafał Stefaniak, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Ludwika Majchrzak, Maciej Prostack, Marcin Bernaciak, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał Cieślakowski, Michał Górecki, Patryk Olbert, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Noralie Lubbers, Daniele Tascini.

Board&Dice

Manager Exécutif : Andrei Novac

Responsable des Opérations: Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Głowacz

Responsable Commercial : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowki

Responsable Développement : Błażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. Tous droits réservés.

Matériel manquant ou endommagé :

Bien que nous prenions le plus grand soin de votre jeu, il peut arriver qu'une pièce manque ou soit endommagée. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement le matériel manquant ou défectueux.

Pour plus d'informations sur Origins: First Builders visitez WWW.PIXIEGAMES.FR

