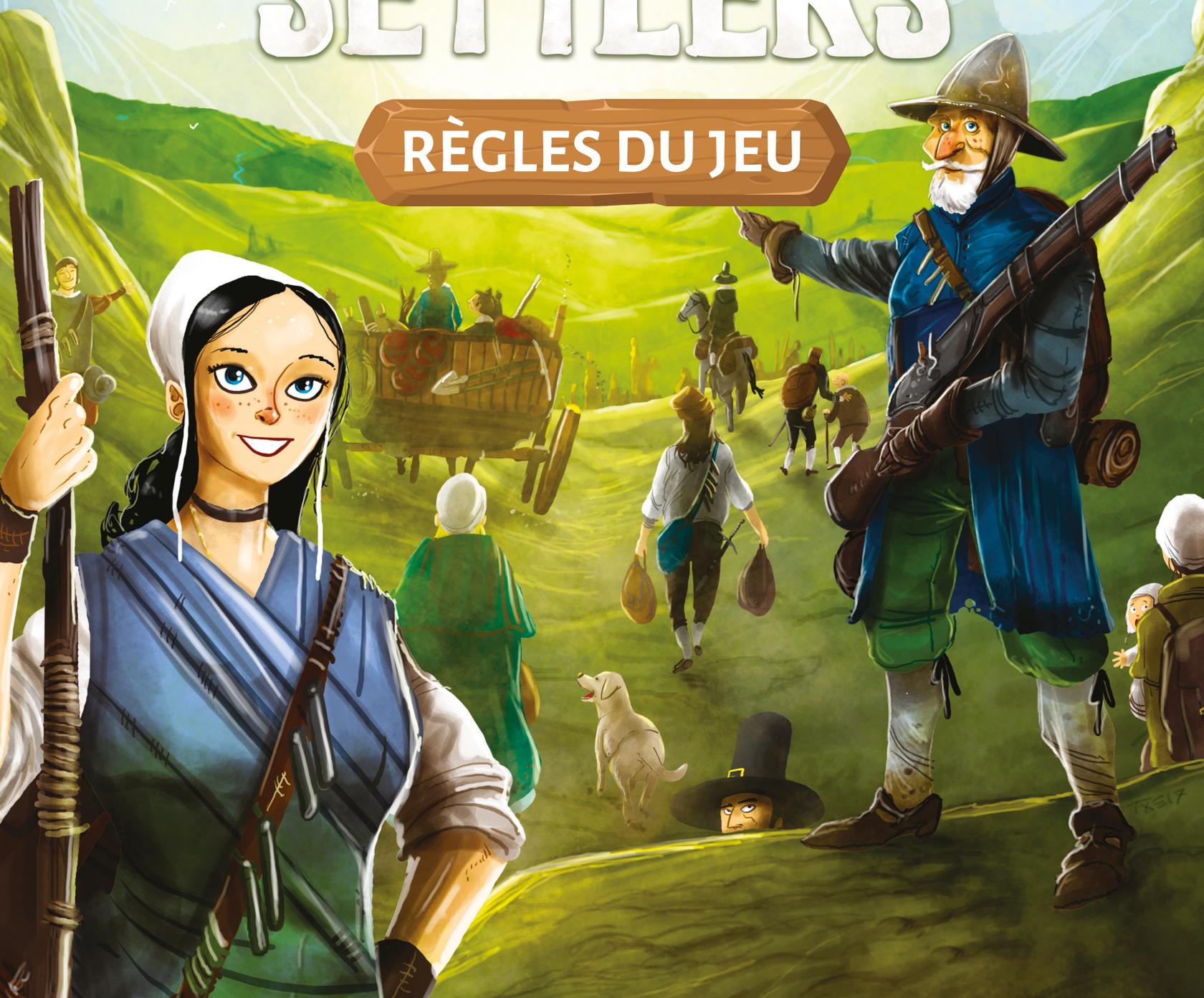




DICE SETTLERS

RÈGLES DU JEU



RÈGLES DU JEU

Dice Settlers est un jeu de type 4X (eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination) à base de dés où 2 à 4 joueurs s'affrontent pour le contrôle de terres vierges.

INTRODUCTION

Les joueurs contrôlent des colons et pionniers, cherchant à explorer, coloniser et diriger ce nouveau monde. Dice Settlers propose un mix entre gestion de dés avec choix d'actions, tout en gardant les caractéristiques habituelles du 4X : exploration de carte, contrôle de zone, conflits entre joueurs et développement de technologies.



Salut les amis, je m'appelle Paul et je suis là pour vous aider tout au long de cette aventure en vous dispensant de précieux conseils.

MATÉRIEL

51 dés spéciaux :

40 tuiles hexagonales de terrains, incluant les 7 tuiles de départ (avec un dos différent)



• 12 dés blancs



• 9 dés verts



• 9 dés jaunes



• 7 dés oranges



• 7 dés marrons



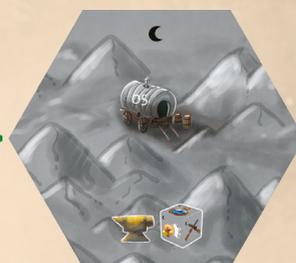
• 7 dés gris



Plaine



Forêt



Montagne



Désert



Colline



Dos

- 48 jetons Ressource (12 Or, 12 Fer, 12 Bois et 12 Nourriture)



- 40 jetons Points de Victoire (PV) avec les valeurs 1, 5 et 10 PV.



- 80 tentes (20 par couleur)



- 20 maisons (5 par couleur)



- 36 marqueurs de couleur (9 par couleur)



- 1 carnet de score

Σ								

Limitations des composants

Les maisons et les dés sont en nombre limité. Lorsque leur stock est épuisé, on ne peut pas en obtenir plus.

Les jetons Ressource, PV et les tentes sont illimités. Lorsque leur stock est épuisé, vous pouvez les remplacer par autre chose.

4 plateaux individuels et 4 indicateurs de dés



- 4 sacs en coton



- 1 tuile premier joueur



- 55 cartes Technologie



APERÇU DU JEU

Dans une partie de Dice Settlers, le plateau va se former à partir des tuiles terrain. Les joueurs utiliseront leurs tentes et les maisons pour essayer de contrôler ces tuiles, qui rapporteront des Points de Victoire à la fin de la partie et/ou donneront des capacités bonus aux joueurs présents dessus.

Les dés représentent différentes personnes qui pourront travailler pour vous, utilisant leurs compétences pour explorer, commercer, rechercher et étendre votre territoire. Vos dés sont tirés depuis votre sac, lancés, puis dépensés et enfin retourneront dans votre sac une fois celui-ci vide.

Les tentes sont utilisées pour marquer votre présence sur la carte. Celui qui possède le plus de tentes sur une tuile a le contrôle de celle-ci. Les tentes peuvent être transformées en maisons ce qui donnera un contrôle définitif sur la tuile.

Les cartes Technologie sont à la fois une source de PV et un bon moyen d'obtenir des capacités spéciales qui vous aideront pendant toute la partie.



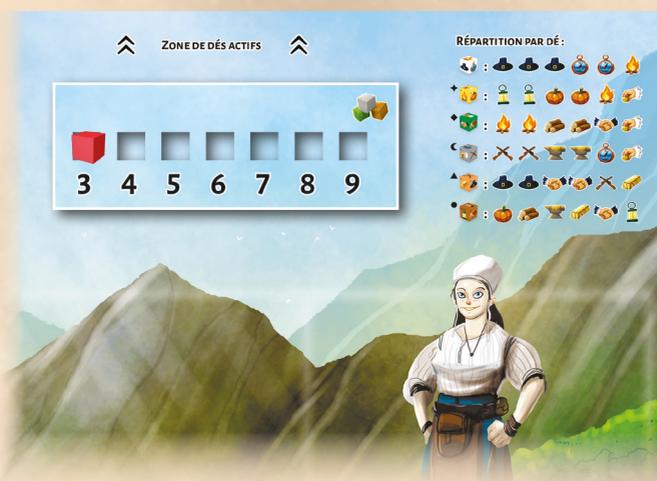
Il y a de nombreux chemins qui mènent à la victoire. Trouvez le vôtre.

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur effectue les actions suivantes :

1. Il choisit une couleur et prend un plateau individuel, un indicateur de dés, un sac et tous les marqueurs à sa couleur.
2. Il prend 6 tentes à sa couleur qu'il place dans sa Réserve personnelle. Toutes les autres tentes et maisons sont placées dans la Réserve Générale.
3. Il place 3 dés blancs, 1 dé vert et 1 dé jaune dans son sac. Une fois que tous les joueurs ont récupéré leurs dés blancs, retirez tous les dés blancs inutilisés du jeu.
4. Il prend une tente de sa couleur de la Réserve Générale et la place sur son indicateur de dés sur l'emplacement 3.



Le joueur ayant construit une maison le plus récemment démarre la partie. Si personne n'a construit de maison, le dernier joueur à avoir campé dans une tente ou allumé un feu, démarre la partie. En dernier recours, choisissez au hasard le premier joueur. Il reçoit la tuile premier joueur.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

1. Suivant le nombre de joueurs, remettez certaines tuiles terrain dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie :

4 joueurs	utilisez toutes les tuiles
3 joueurs	retirez les tuiles 35 à 40
2 joueurs	retirez les tuiles 27 à 40

- Des tuiles restantes, préparez une pioche de départ avec les tuiles ayant un dos différent , mélangez-les face cachée et distribuez-en 3 face visible au premier joueur. Il en choisit une qui devient sa tuile de départ, puis passe les 2 tuiles restantes à son voisin de gauche. Celui-ci tire une troisième tuile de cette pioche, en choisit une parmi les 3 et passe le reste à son voisin. Répétez cette séquence jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi leur tuile de départ. Remettez les tuiles restantes de cette pioche dans la boîte. Ainsi, chaque joueur aura choisi sa tuile de départ parmi 3 tuiles provenant de la pioche de départ.
- En commençant par le premier joueur, puis en avançant dans le sens horaire, chaque joueur place sa tuile de départ sur la table pour créer le début de la carte. A chaque fois qu'une tuile est ajoutée, elle doit être placée de telle sorte qu'elle partage un bord avec le maximum de tuiles possible, quel que soit l'orientation. Le résultat final doit ressembler à l'une des images ci-dessous.



- Chaque joueur place une des tentes de sa Réserve personnelle sur sa tuile de départ. Si la tuile offre un bonus au joueur qui l'ajoute au plateau, il le reçoit immédiatement.
- Mélangez les tuiles restantes et créez une nouvelle pioche face cachée.

MISE EN PLACE DES RÉSERVES

- Placez les jetons PV avec un total égal à 30/39/48 PV pour une partie à 2/3/4 joueurs dans la Réserve Générale. Les jetons restants sont remis dans la boîte.
- Ajoutez tous les jetons Ressource à la Réserve Générale.
- Séparez les dés restants par couleur. Dans une partie à 2/3/4 joueurs, remettez dans la boîte 2/1/0 dés de chaque couleur, ils ne seront pas utilisés pour cette partie. Ajoutez les dés restants à la Réserve Générale.
- Cette dernière doit maintenant contenir des dés, des jetons PV, des tentes, des maisons et tous les jetons Ressource.

MISE EN PLACE DES TECHNOLOGIES

Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser un ensemble prédéfini de cartes Technologie (Stabilité, Eclaireurs, Grands chariots, Conscriptio, Ruée vers l'Or, Education, Saisonniers, Prospérité, Bâtitteur).

Placez ces cartes face visible pour former le tableau de technologie.

Le reste des cartes Technologie est remis dans la boîte et ne sera pas utilisé pour cette partie.

Pour de futures parties, vous pourrez choisir des ensembles prédéfinis ou laisser au hasard le soin de définir ce tableau. Séparez les cartes par type et formez autant de piles. Le type est indiqué par le dessin au dos et la couleur du sceau au verso et en bas à droite au recto. Mélangez chaque pile et tirez au hasard autant de cartes qu'indiqué ci-dessous par type de carte Technologie (remettez le reste dans la boîte) :



Note : la carte « Chronique » ne peut être jouée qu'à 4 joueurs. Si elle était tirée lors d'une partie à 1 à 3 joueurs, défaussez-la et tirez une autre carte.

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

BÂTISSEUR

À LA FIN DE LA PARTIE, MARQUEZ 2 PV POUR CHAQUE DE VOS MAISONS.

4

PROSPÉRITÉ

À LA FIN DE LA PARTIE, MARQUEZ 1 PV SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE DÉ EN VOTRE POSSESSION.

5

SAISONNIERS

VOUS POUVEZ ACTIVER UNE USINE EN RETIRANT UNE TENTE SUR UNE TUILE ADJACENTE (VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'ÊTRE PRÉSENT SUR LA TUILE D'OÙ VOUS AVEZ ACTIVÉ L'USINE).

3

ÉDUCATION

UNE FOIS PAR TOUR, GAGNEZ 1 SYMBOLE RECHERCHE.

1x

4

RUÉE VERS L'OR

LES SYMBOLES OR PEUVENT ÊTRE UTILISÉS COMME N'IMPORTE QUEL SYMBOLE.

2

CONSCRIPTION

LES SYMBOLES COLONISATION PEUVENT ÊTRE UTILISÉS COMME DES SYMBOLES RECRUTEMENT.

1

GRANDS CHARIOTS

LES SYMBOLES PIONNIER PEUVENT ÊTRE UTILISÉS COMME DES SYMBOLES COLONISATION.

2

ÉCLAIREURS

LORS D'UNE EXPLORATION, TIREZ UNE TUILE SUPPLÉMENTAIRE.

1

STABILITÉ

AUGMENTEZ LE QUOTA DE DÉ 1.

0



6

PHASE DE LANCÉ DE DÉS

- PICHEZ ET LANCEZ AUTANT DE DÉS QUE VOTRE QUOTA DE DÉS.
- UTILISEZ COMME LE SYMBOLE DE VOTRE CHOI.
- DÉPENSEZ POUR CHOISIR UNE FACE D'UN DÉ OU EN RELANCER 3.
- DÉPENSEZ POUR CHOISIR LA FACE D'UN DÉ OU EN PICHER ET LANCER 2.

PHASE D'ACTION

CHACQUE ACTION NE PEUT ÊTRE EFFECTUÉE QU'UNE FOIS PAR TOUR!

UTILISEZ COMME LE SYMBOLE DE VOTRE CHOI.

RECRUTEMENT: DÉPENSEZ 1 (ou 3) POUR GAGNER 1 (ou 3) DÉS. VOUS DEVEZ ÊTRE PRÉSENT SUR UNE TUILE DE LA COULEUR POUR CHOISIR UN DÉ.

EXPLORATION: TIREZ UNE TUILE POUR CHAQUE SYMBOLE DÉPENSEZ. PLACEZ EN EN EN DÉBARASSEZ LE RESTE. MARQUEZ UNE TENTE DE LA RÉSERVE GÉNÉRALE. LES AUTRES COULEURS PEUVENT SURVIE L'ACTION.

COLONISATION: POUR CHAQUE DÉPENSEZ.

PLACEZ TENTE DE VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE (SUR UNE TUILE OU VOUS AVEZ DÉJÀ UNE TENTE OU UNE MAISON) OU UNE TUILE ADJACENTE.

PRENEZ TENTE DE LA RÉSERVE GÉNÉRALE ET PLACEZ-LE DANS VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE.

RETIREZ AUTANT DE TENTES QUE VOUS LE SOUHAITEZ DE LA CARTE ET PLACEZ-LE DANS VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE.

PLAQUE: SÉLECTIONNEZ UNE TUILE OÙ VOUS ÊTES PRÉSENT. MARQUEZ UN AUTANT DE TENTES D'UN AUTRE COULEUR QUE VOUS DÉPENSEZ DE . PUIS REPIRACEZ-LES PLUS AUTANT DE VOS TENTES.

COMMERCE: POUR CHAQUE DÉPENSEZ.

DETAUSSER 3 JETONS RESSOURCE IDENTIQUES (SERVANT DE SOIES) POUR GAGNER 1 PV.

DETAUSSER 3 JETONS RESSOURCE DIFFÉRENTS POUR GAGNER 3 PV.

DETAUSSER 2 JETONS RESSOURCE DE VOTRE CHOI POUR GAGNER 2 PV.

RETIRER 1 DE VOS DÉS DE LA PARTIE POUR GAGNER 3 PV.

RECHERCHE: DÉPENSEZ 4 PLUS DES JETONS RESSOURCE SI NÉCESSAIRE (SERVANT ET POUR ACQUÉRIR UNE TECHNOLOGIE (SOUS RÉSERVE DES PRÉREQUIS DE TERRAINS).

ACTIONS GRATUITES

- ACTIVER UNE USINE UNE FOIS PAR TOUR EN RETIRANT UNE DE SES TENTES DE LA TUILE ACTIVE ET MARQUEZ LA DANS VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE.
- DEVENIR GOUVERNEUR D'UNE TUILE OÙ VOUS AVEZ AU MOINS PLUS DE 3 QUE LES AUTRES COULEURS PAS DE MAISON PRÉSENTE. REMPLACEZ 3 DE VOS TENTES PAR UNE MAISON.

PHASE DE NETTOYAGE

- CARDEZ UN DÉ. DÉPENSEZ LE RESTE.
- RETOURNEZ LES JETONS SUR LES TECHNOLOGIES.
- RETIREZ LES MARQUEURS DES TUILLES.

DÉCLICHÉMENT DE FIN DE PARTIE (OUER UN DERNIER TOUR):

- RECHERCHER 1 PV EN DÉ.
- DEUX COULEURS DE DÉS OU MOINS DISPONIBLES.
- PIÈCE POUR MAISON EN DÉ.
- 1^{ère} MAISON D'UN COULEUR CONSTRUITE.

PHASE DE LANCÉ DE DÉS

ZONE DE DÉS ACTIFS

3 4 5 6 7 8 9

RÉPARTITION PAR DÉ:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Zone de dés actifs

Zone de dés passifs



Zone de défilés

Phase de Lancement de défilés

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Construction

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Développement

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Fin de partie

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Zone de défilés

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Par de :

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Zone de défilés

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Lancement de défilés

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Construction

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Développement

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Fin de partie

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Zone de défilés

Phase de Lancement de défilés

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Construction

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Développement

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Phase de Fin de partie

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

Placez les défilés sur les cases de votre territoire. Les défilés sont placés sur les cases de votre territoire.

TOUR DE JEU

Une partie de Dice Settlers est divisée en manches et chaque manche est divisée en 3 phases :

1. Phase de lancer de dés
2. Phase d'actions
3. Phase de nettoyage

A la fin de chaque manche, vérifiez si l'une des conditions de fin de partie est remplie :

- Au moins un joueur a placé toutes ses maisons sur le plateau
- La Réserve Générale ne contient plus de jetons PV
- La pioche de tuiles Terrain est épuisée
- La Réserve Générale ne contient que 2 couleurs de dés ou moins

Si l'une des conditions de fin de partie est remplie, on joue encore une manche. Après la prochaine phase de nettoyage, procédez au décompte final.

DÉPENSER DES SYMBOLES

Pour la plupart des actions, vous devrez dépenser des symboles. Cela peut être effectué de différentes manières, qui seront détaillées plus loin dans les règles :

- Déplacer un dé montrant le symbole approprié de la zone de dés actifs à la zone de dés dépensés
- Activer une technologie générant ce symbole (en retournant votre marqueur)
- Certaines tuiles vous donnent des symboles si vous les contrôlez

Par exemple : vous êtes sur le point d'effectuer une action qui nécessite de dépenser 3 symboles Recrutement. Vous n'avez qu'un seul dé actif avec le symbole, mais vous contrôlez une tuile terrain qui donne un symbole Recrutement supplémentaire au joueur qui la contrôle. Vous avez aussi la technologie Conscription qui permet d'utiliser les symboles Colonisation comme des symboles Recrutement. Il s'avère que vous avez un symbole Colonisation.

PHASE DE LANCER DE DÉS

Cette phase peut être jouée simultanément par tous les joueurs, sauf si un joueur demande spécifiquement à ce que la phase soit jouée dans l'ordre, auquel cas le premier joueur commence puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur effectue les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Déterminer son quota de dés**  : il ajuste le marqueur sur son indicateur de dés pour refléter son quota de dés . Par défaut, il est fixé à 3, mais peut augmenter grâce à certaines technologies ou une présence sur des tuiles spécifiques, mais ne peut dépasser 9.

Exemple : Basile, le joueur bleu, a un marqueur sur la carte technologie Gouvernement Stable qui augmente de 2 le quota de dés et a le contrôle de tuiles Terrains qui augmentent chacune de 1 son quota de dés. Ainsi, le quota de dés de Basile est de 7 : la valeur par défaut étant à 3, plus 2 pour la technologie, plus 2 pour les terrains.



Note : le quota de dés  n'est utile qu'à cette étape du tour. Il n'est donc pas utile d'ajuster son quota de dés lorsqu'on gagne ou perd sa présence sur une tuile terrain modifiant le quota de dés. Il suffit d'effectuer ce contrôle en début de cette phase.

Présence et contrôle

Certaines tuiles terrain offrent un bonus si vous êtes présent sur la tuile ou si vous la contrôlez.

Présence   : Une de vos tentes ou maisons est présente sur la tuile.

Contrôler  : Si vous possédez une de vos maisons sur la tuile, ou dans le cas où aucun autre joueur n'a de maison dessus, si vous avez le plus de tentes (même à égalité).

2. Tirer les dés : Prenez autant de dés de votre sac qu'indiqué par votre quota de dés. Si votre sac n'en contient pas assez, remplacez immédiatement dans votre sac tous les dés présents dans votre zone de dés dépensés et continuez à tirer des dés jusqu'à atteindre votre quota.

Note : c'est le seul moment où vous pouvez renvoyer des dés dans votre sac depuis votre zone de dés actifs.

Lancez les dés tirés et placez-les dans la zone de dés actifs de votre plateau individuel. Ces dés tirés, ainsi que les dés déjà présents sont considérés comme vos dés actifs.

Note : il peut arriver que votre quota de dés soit supérieur au nombre total de vos dés. Dans ce cas, prenez simplement autant de dés que disponible.

Regarder dans son sac

Vous pouvez regarder dans votre sac quand vous le souhaitez pour voir les dés qui y sont présents. Mélangez les dés dans votre sac avant d'en tirer à nouveau.

En revanche, les joueurs ne peuvent regarder dans le sac des autres joueurs.



3. Relancez et tirez plus de dés :

Durant cette étape, vous avez deux actions disponibles. Vous pouvez effectuer ces actions autant de fois que vous le souhaitez, dans l'ordre de votre choix, du moment que vous avez les symboles appropriés disponibles.

- Dépensez un symbole Pionnier  pour, au choix:
 - a) Sélectionner un de vos dés actifs et choisir la face de votre choix, ou
 - b) Sélectionner jusqu'à 3 de vos dés actifs et les relancer. Placez les dés relancés dans votre zone de dés actifs.
- Dépensez un symbole Ressource  pour, au choix :
 - a) Sélectionner un de vos dés actifs et choisir la face de votre choix, ou
 - b) Tirer 2 dés supplémentaires de votre sac, les lancer et les placer avec le reste de vos dés actifs.

Exemple : Capucine a 7 dés au total ; 1 dans sa zone de dés actifs, 3 dans sa zone de dés dépensés et 3 dans son sac. Son quota de dés est à 4. D'abord, elle tire 3 dés de son sac, et doit en tirer encore un, mais son sac est vide. Elle place alors les 3 dés de la zone de dés dépensés dans son sac, les mélange et en tire un dernier. Elle a donc tiré 4 dés, comme l'indique son quota de dés.

Elle lance les 4 dés et obtient le résultat suivant :



Elle place les dés obtenus dans la zone de dés actifs de son plateau individuel. Capucine décide de dépenser le dé  pour tirer 2 dés de son sac. Elle les lance et obtient  et .

Elle dépense alors son dé  pour relancer les dés  et . Les nouveaux résultats sont  et .

Ses dés actifs finaux sont :



Une fois que tous les joueurs ont terminé de tirer plus de dés et qu'ils les ont lancés, la phase de Lancer est terminée. Les deux actions possibles durant cette phase (tirer plus de dés et relancer des dés) ne pourront plus être effectuées durant la manche.

Souvenez-vous que vous ne pouvez remplir votre sac vide qu'en étape 2. Si vous tombez à court de dés en effectuant cette action, vous NE pouvez PAS remettre des dés depuis la zone de dés dépensés dans votre sac. Cela pourrait créer une boucle infinie et vous ne voudriez pas ça, n'est-ce pas ?



PHASE D'ACTIONS

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit jouer un tour pour effectuer son action principale, si possible. Dans les rares cas où un joueur ne peut pas effectuer une action, il passe son tour. Puis, dans le même ordre (du premier joueur au dernier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs peuvent prendre un second tour afin d'effectuer une seconde action principale qui devra être différente de la première. Après cela, la phase d'Actions est terminée.

Pendant la résolution d'une action, il est possible que le joueur obtienne une action supplémentaire. Dans ce cas, elle doit être effectuée immédiatement.

IMPORTANT : Les actions effectuées durant un même tour doivent être toutes différentes. En revanche, les actions des autres joueurs n'ont pas d'impact sur le choix de vos actions.

Par exemple : Si vous avez choisi l'Exploration en première action, et que pendant l'Exploration, vous gagnez une action supplémentaire que vous jouez immédiatement. Vous ne pouvez pas choisir l'Exploration à nouveau, du coup vous choisissez une action de Colonisation. Lors de votre second tour, vous pouvez choisir une autre action, mais ni Exploration, ni Colonisation.

De plus, durant votre tour, vous pouvez effectuer des actions gratuites, avant et/ou après votre action principale. Les actions gratuites sont décrites en page 14.

Des pionniers bien utiles

A tout instant, vous pouvez utiliser 2 symboles



à la place de n'importe quel symbole (excepté l'or ).

ACTIONS PRINCIPALES

Effectuer une action a un coût : il faut dépenser un certain nombre de symboles d'un même type. Les effets des différentes actions sont listés ci-dessous :



Recrutement

Cette action vous permet d'ajouter un dé à votre force de travail, vous offrant plus de choix.

Pour recruter, vous devez dépenser 1/3/6 symbole(s) afin de gagner 1/2/3 nouveau(x) dé(s) de la Réserve Générale. Vous ne pouvez choisir un nouveau dé d'une couleur que si vous avez une présence sur une tuile de la même couleur (♦ Plaine : dé jaune, ♦ Forêt : dé vert, ◐ Montagne : dé gris, ▲ Désert : dé orange, ● Colline : dé marron). Ce dé rejoint votre zone de dés dépensés.



Exploration

Cette action vous permet d'ajouter une nouvelle tuile sur la carte, sous votre contrôle. Pour explorer, vous devez dépenser un ou plusieurs symboles Exploration. Tirez autant de tuiles que le nombre de symboles dépensés, sélectionnez-en une pour l'ajouter à la carte. Placez les tuiles tirées restantes dans la boîte.

Ajoutez la tuile sélectionnée à la carte en respectant les conditions suivantes :

- Elle doit être adjacente à une tuile où vous êtes déjà présent (avec une tente ou une maison). Si vous n'avez pas de présence sur la carte, cette condition ne s'applique pas.
- Elle doit être si possible adjacente à 2 tuiles.

Puis ajoutez une tente de votre couleur depuis la Réserve Générale à cette tuile. Si cette tuile possède une capacité qui se déclenche lorsqu'on la place, résolvez cette capacité.

Tous les joueurs ayant une présence sur une tuile adjacente peuvent vous suivre en ajoutant une tente de leur Réserve personnelle sur cette tuile nouvellement placée.

Finalement, si au moins un joueur utilise cette option, vous pouvez ajouter une autre tente de votre Réserve personnelle sur cette tuile, vous permettant de garder le contrôle de cette tuile.

Si vous explorez une terre et que vous avez une tente de secours dans votre réserve, vous avez la garantie d'en garder le contrôle. En revanche, explorer près de vos adversaires leur offre des possibilités.



Colonisation

Cette action vous permet de renforcer votre présence sur la carte et de prendre le contrôle de terrain sur la carte nécessaire pour développer votre stratégie.

Pour coloniser, vous devez dépenser au moins un symbole Colonisation. Chaque symbole dépensé peut être utilisé pour effectuer une des options suivantes :

- Ajouter une tente de votre couleur à votre Réserve personnelle depuis la Réserve Générale.
- Placer une tente de votre Réserve personnelle sur une tuile où vous êtes déjà présent.
- Placer une tente de votre Réserve personnelle sur une tuile adjacente à une tuile où vous êtes déjà présent.
- Retirer autant de tentes de la carte vers votre Réserve personnelle que de symboles dépensés. En revanche, les maisons ne peuvent être retirées.

Note : si vous avez plusieurs symboles Colonisation, vous placez les tentes les unes après les autres. De cette manière, vous pouvez obtenir une présence sur une tuile, puis utiliser un autre symbole afin d'obtenir une présence sur une tuile adjacente à celle-ci, et ainsi de suite.

Activer les actions des tuiles

Certaines tuiles offrent des effets suivant l'icône qu'elles présentent. Ces effets sont décrits dans l'appendice à la fin des règles.



Si vous avez une présence sur cette tuile, vous pouvez activer son effet.



Si vous contrôlez cette tuile, vous pouvez activer son effet.



Vous pouvez retirer une de vos tentes (mais pas une maison) de cette tuile pour gagner le bonus de la fabrique.

Lorsque vous placez une tuile avec une des icônes ci-dessus, activez immédiatement son effet (seulement une fois).

Note : Chaque effet vous apportant des icônes supplémentaires lors d'une action doit être activé au début de l'action.



Pillage

Cette action vous permet de remplacer des tentes appartenant à d'autres joueurs par les vôtres. Pour piller, vous devez dépenser un ou plusieurs symboles Pillage et choisir une tuile sur laquelle vous êtes présent.

Pour chaque symbole Pillages dépensé, retirez une tente d'un de vos adversaires de la tuile sélectionnée et remplacez-la avec une de vos tentes provenant de votre Réserve personnelle.

Remettez les tentes retirées dans la Réserve personnelle des adversaires à qui appartiennent ces tentes. Si vous ne disposez pas de tente dans votre Réserve personnelle, vous ne pouvez pas effectuer de Pillage.



Récolte

Cette action vous permet de gagner des ressources qui pourront être dépensées pour la Recherche et le Commerce.

Pour récolter, vous devez dépenser un ou plusieurs symboles Ressource (ces symboles peuvent être différents). Pour chaque symbole dépensé, prenez un jeton de la ressource correspondante depuis la Réserve Générale et ajoutez-le à votre Réserve personnelle.

Exemple : Vous choisissez cette action et dépensez les 3 dés suivants. Vous gagnez 2 jetons Bois et un jeton Or.



Gagnez des PV

À chaque fois que vous gagnez des PV, prenez la valeur en jetons PV depuis la Réserve Générale. Lorsque celle-ci est vide de PV, prenez des jetons PV restants dans la boîte.

Note : Le fait qu'il n'y ait plus de jetons PV dans la Réserve Générale est une des conditions de fin de partie (cf p. 8).



Commerce

Cette action permet de gagner des Points de Victoire en échangeant des ressources des dés.

Pour commercer, vous devez dépenser un ou plusieurs symboles Commerce. Chaque symbole dépensé peut être utilisé pour effectuer une des options suivantes :

- Renvoyer un lot de 3 jetons ressources identiques de votre Réserve personnelle vers la Réserve Générale pour gagner 6 PV.
- Renvoyer un lot de 3 jetons ressources différents de votre Réserve personnelle vers la Réserve Générale pour gagner 5 PV.
- Renvoyer un lot de 2 jetons ressources identiques ou différentes de votre Réserve personnelle vers la Réserve Générale pour gagner 2 PV.
- Retirer un dé de votre zone de dés activés ou de dés dépensés vers la boîte pour gagner 3 PV. Les dés ne reviennent pas dans la Réserve Générale, ils sont retirés de la partie.

Note : Lorsque vous dépensez des ressources pendant l'action Commerce, vous pouvez dépenser des jetons Or  à la place de n'importe quel autre jeton Ressource. Par exemple, un jeton Bois et deux jetons Or peuvent être dépensés comme 3 jetons Bois.

Coût : vous devez dépenser autant de symboles Recherche qu'indiqué en haut à gauche de la carte Technologie et les jetons Ressource (ni symbole, ni dé) indiqué en haut à droite de la carte.

Lorsque vous dépensez des ressources pendant l'action Recherche, vous pouvez dépenser des jetons Or  à la place de n'importe quel autre jeton Ressource.

Une fois le coût payé, placez un de vos marqueurs côté recto sur la carte choisie. Vous pouvez désormais bénéficier de son effet.

Note : Une carte peut recevoir les marqueurs de tous les joueurs durant la partie.

Utiliser une technologie

Une fois acquise, une technologie peut être utilisée pendant le reste de la partie. La plupart des technologies vous apporte un effet permanent qui pourra être utilisé aussi souvent que vous le voulez. D'autres technologies (indiqué par « 1x ») ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche. Vous devrez donc retourner votre marqueur pour indiquer son activation pendant une manche.

Exemple : Pour rechercher la technologie Entraînement, vous devez dépenser 2  et un jeton Fer (ou Or), mais vous devez être présent sur au moins une tuile Forêt et une tuile Montagne. Une fois acquise, placez un marqueur sur la carte, que vous pourrez retourner une fois par tour pour générer un symbole Pillage.

Échanger des ressources avec des terres lointaines est toujours bon. Vous pouvez même envoyer des ouvriers au loin pour y travailler, ils enverront avec joie leurs revenus à la maison.



Recherche

Cette action vous permet de placer des marqueurs sur des cartes Technologie et ainsi obtenir des avantages, Points de Victoire ou des règles spéciales pour marquer des PV.

Pour effectuer une Recherche, choisissez une technologie qui respecte les conditions de terrains et dont vous pouvez payer le coût.

Conditions de terrains : pour chaque terrain indiqué en haut de la carte Technologie, vous devez être présent sur au moins une tuile de ce même terrain.



ACTIONS GRATUITES

À votre tour, en plus de votre action principale, vous pouvez effectuer autant d'Actions Gratuites que vous le souhaitez (avant et/ou après votre action principale).

Les Actions Gratuites sont :



1. Fabrique : Vous pouvez retirer une de vos tentes (pas une maison) d'une tuile possédant une icône de Fabrique pour obtenir l'effet de la fabrique. La tente revient dans votre Réserve personnelle. Vous pouvez activer chaque Fabrique une fois par manche (utilisez vos marqueurs pour indiquer celles activées durant la manche).



2. Gouverner : Choisissez une tuile sur laquelle vous avez 3 tentes de plus que n'importe quel autre joueur (par exemple, si vous avez 5 tentes et qu'aucun autre joueur n'a plus de 2 tentes) et qui ne contient aucune maison. Retirez vos 3 tentes et placez-les dans la Réserve Générale. Placez une de vos maisons sur cette tuile. A partir de maintenant, vous contrôlez cette tuile, quel que soit le nombre de tentes appartenant aux autres joueurs. De plus, notez que les maisons ne peuvent être ni déplacées, ni retirées.

PHASE DE NETTOYAGE

Durant cette phase, chaque joueur peut garder un de ses dés de la zone de dés actifs et doit déplacer le reste dans la zone de dés dépensés. Un dé gardé dans la zone de dés actifs ne sera pas relancé lors de la prochaine manche.

Retournez face verso tous les marqueurs des cartes Technologie et retirez ceux présents sur les tuiles.

Le joueur possédant le jeton Premier joueur le passe à son voisin de gauche.



SCORE FINAL

Utilisez le carnet de score pour décompter les Points de Victoire.

Σ				

À la fin de la partie, les joueurs marqueront des points de la manière suivante :



- **Tuiles Terrain** : Sur la plupart des tuiles, deux chiffres sont indiqués. Le joueur ayant le contrôle de cette tuile gagne la valeur la plus haute. La seconde valeur est gagnée par le joueur n'ayant pas le contrôle de la tuile, mais possédant le plus de tentes dessus. Dans le cas d'une égalité, tous les joueurs ex-aequo gagnent les Points de Victoire de la seconde valeur.

Exemples :



Le joueur noir marque 5 PV, le bleu 2 PV.

Le joueur bleu marque 7 PV, le noir et le rouge marquent tous les deux 3 PV.



Les joueurs rouge et noir marquent tous les deux 4 PV, le bleu 1 PV.



- **Technologies** : la plupart des cartes Technologie offrent des PV. Marquez les PV carte par carte. Tous les joueurs possédant un marqueur sur la carte gagnent les PV de celle-ci. Certaines cartes Technologie ont des règles spéciales de score, appliquez-les.

RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

À LA FIN DE LA PARTIE, MARQUEZ 2 PV POUR CHAQUE TUILE QUE VOUS CONTRÔLEZ ET QUI POSSÈDE UNE USINE.

- Chaque joueur marque 3 PV par chaque paire de dés en sa possession (que les dés soient dans le sac, dans la zone de dés actifs ou dépensés). Par exemple, si vous avez 9 dés en fin de partie, vous marquez 12 PV.
- Chaque joueur gagne 1/4/9/16/25 PV pour 1/2/3/4/5 maison(s) placée(s) sur la carte.
- Finalement, les joueurs ajoutent le total des PV gagnés pendant la partie.

Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur. Dans le cas d'une égalité, les joueurs premiers ex-aequo gagnent la partie ensemble.

MODE SOLO - LE BOT

Dans le mode solo, vous jouerez contre un automate, appelé le Bot. Dans les règles suivantes expliquant comment le Bot joue, « vous » se réfère au seul joueur humain.

COMPOSANTS ADDITIONNELS

POUR LE MODE SOLO

- 1 hexagone Action
- 1 dé 6 (avec les faces suivantes : 1, 2, 2, 3, 3, 4)
- 1 marqueur d'Action
- 1 tuile File



Les côtés de l'hexagone Action montre les 6 actions principales que le Bot peut utiliser. Néanmoins, l'action Récolte n'est pas listée, elle sera gérée différemment. Vous placerez dés et jetons Ressource autour de l'hexagone pour le Bot. Quand la règle indique « placez X à côté de Exploration », cela signifie que vous devez placez X à côté de l'icône Exploration 🗺️.

Le milieu de l'hexagone sert à stocker les jetons Ressource générés par le Bot.

MISE EN PLACE

1. Mettez en place le jeu comme une partie à 2, mais le Bot n'a pas besoin de sac ou d'indicateur de dé.
2. Le Bot sélectionne au hasard la tuile de départ après vous. Le Bot ne reçoit pas le bonus de cette tuile.
3. Donnez au Bot la tuile File et placez ses dés sur la ligne de la tuile File au hasard. Cette ligne de dés est appelée « la File » et a un début, à gauche, et une fin, à droite.
4. Placez le marqueur d'Action à côté de l'icône Recrutement de l'hexagone et placez un jeton Or à côté de l'icône Exploration.

PHASE DE LANCER

1. Résolez votre propre Phase de lancer normalement.
2. Comptez le nombre de dés dans la File du Bot :
 - a) S'il y en a 1 à 4, prenez tous les dés de la File
 - b) S'il y en a 5 à 8, prenez les 4 premiers
 - c) S'il y en a 9 ou 10, prenez les 5 premiers
 - d) S'il y en a 11 ou plus, prenez les 6 premiers

Attention : dans tous les cas, le Bot ne pourra jamais prendre de la File plus de dés que votre quota de dés + 1.

3. Décalez les dés restants de la File vers l'avant.
 4. Lancez les dés et assignez-les autour de l'hexagone comme suit :
 - a) Chaque dé montrant un symbole d'Action doit être placé à côté de l'icône correspondante
 - b) Pour chaque dé montrant un symbole de Pionnier 🧑, placez le dé à côté de l'action ayant le moins de dés et de jetons Ressource (dans le cas d'une égalité, placez le dé sur le côté le plus proche du marqueur Action dans le sens des aiguilles d'une montre).
 - c) Pour chaque dé montrant un symbole Ressource, le Bot reçoit les jetons Ressource correspondants et remplace au hasard ces dés par la droite de la File.
- ° Si le Bot n'a aucun jeton stocké sur son hexagone, placez les jetons Ressources ainsi gagnés au centre de l'hexagone.

- Sinon, dans le cas où il y a au moins un jeton Ressource au centre de l'hexagone, placez les jetons Ressource un par un autour de l'hexagone, sur les côtés n'ayant pas de jeton Ressource en suivant les règles ci-dessous :

- Débutez par les côtés ayant le moins dés.
- Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, en débutant par le côté à droite du jeton Action.

Les jetons Ressource restants (dû au fait que tous les côtés de l'hexagone possèdent des jetons Ressource) sont considérés comme produits et sont donc stockés au centre de l'hexagone.

Exemple : Le Bot lance 6 dés, obtenant les symboles suivants : Pionnier, Bois, Recherche, Colonisation et deux Or. Les dés Colonisation et Recherche sont placés à côté de leur icône représenté sur l'hexagone. Le dé Pionnier est placé sur un côté ayant le moins de dés (dans ce cas, zéro) et l'icône Exploration étant la plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du jeton Action. Les deux dés Or et le dé Bois sont transformés en jetons Ressource (et les dés sont renvoyés dans la File par la droite). Etant donné que le Bot possède déjà un jeton Ressource (Fer) au centre de l'hexagone, les jetons Ressource obtenus sont placés sur les côtés de l'hexagone n'ayant pas de jetons Ressource et le moins de dés. Les deux premiers sont placés à côté des icônes Pillage et Commerce car elles ne possèdent pas de dés. Le troisième jeton Ressource est placé à côté de l'icône Exploration car c'est le prochain côté ayant le moins de dés et le plus proche du jeton Action dans le sens des aiguilles d'une montre.



PHASE D'ACTION

Cette phase se déroule normalement avec une alternance entre les joueurs (vous débutez comme premier joueur). Vous devez effectuer une Action principale et si vous le souhaitez, une seconde Action principale. Le Bot effectue toujours 2 actions par manche. Dans le cas improbable où le Bot n'a plus de dé ou de jetons Ressource autour de l'hexagone lorsqu'il doit effectuer sa seconde Action, il ne fait rien.

Si vous effectuez une Exploration, le Bot la suivra toujours et placera une tente sur la tuile s'il lui en reste.

Au tour du Bot, lancez le dé 6 et déplacez le marqueur Action d'autant de « pas » autour de l'hexagone dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque dé et jetons Ressource compte comme un « pas » (du coup, les côtés de l'hexagone sans dés ou jetons Ressource sont « sautés »). Les dés et jetons Ressource positionnés sur le côté de l'hexagone où le marqueur Action est situé avant d'être déplacé sont considérés comme derrière le marqueur Action (donc, commencer à compter les « pas » à partir du prochain côté possédant des dés ou des jetons Ressource).

Exemple : Dans la situation ci-dessous, un lancer de 1 ou 2 amènera le marqueur Action devant l'action Exploration. Un lancer de 3 l'amènera devant l'action Recherche. Un lancer de 4 évitera l'action Pillage (comme il n'y a ni dé ni jeton Ressource devant) et amènera le marqueur Action devant l'action Commerce.



Quel que soit l'action devant laquelle le marqueur Action s'arrête, c'est l'action que le Bot effectuera :

1. Comptez le nombre de dés et de jetons Ressource devant l'action. Cela sera la force de l'action.
2. Placez les dés présents devant cette action dans la File par la droite.

3. Placez les jetons Ressource présents devant cette action dans la Réserve Générale.
4. Résolvez l'action avec la force notée préalablement.

Résolvez les Actions

Note de l'auteur sur les priorités : Vous n'avez pas besoin de vérifier toutes les priorités. Le Bot vise clairement l'action la plus logique sur la base d'une décision à court terme. Dans la plupart des situations vous pourrez déterminer immédiatement quelle action fera le Bot, les priorités sont listées avec leurs actions (particulièrement Colonisation et Pillage) pour déterminer ce que le Bot considère comme étant la meilleure.



Recrutement

- Si la force est < 3 : recrutez un 1 dé.
- Si la force = 3, recrutez 2 dés.
- Si la force est > 3 , recrutez 2 dés et le Bot gagne 1 PV par force supérieure à 3.
- Prenez les dés pour le Bot en suivant les priorités ci-dessous :
 - Une couleur que le Bot peut recruter et qu'il a le moins (que ce soit dans la File ou autour de l'hexagone) ;
 - S'il y a plusieurs possibilités, la couleur la plus rare dans la Réserve Générale
 - En cas d'égalité, choisissez pour le Bot.

Le dé acquis rejoint la File par la droite.

Exemple : le Bot a 3 dés blancs, 3 jaunes et 1 vert. Il a une présence sur des tuiles vertes et grises. La première fois qu'il peut recruter, le Bot prendra un dé gris. Le prochain dé qu'il pourra recruter (en supposant qu'il n'a pas gagné de présence additionnelle sur d'autres couleurs de tuile) il choisira un dé gris ou vert, suivant la couleur la moins représentée dans la Réserve Générale (et dans le cas d'une égalité, ça sera votre choix).



Exploration

Le Bot n'utilisera toujours qu'une seule force lors d'une Exploration. Il gagne 1 PV pour toute force restante. Prenez la première tuile de la Pioche et placez-la là où vous n'avez pas de présence sur une tuile adjacente et aussi loin que possible des tuiles sur lesquelles vous possédez des tentes.

S'il y a plusieurs options possibles, choisissez l'emplacement de la tuile parmi celles-ci.

- Placez 1 tente du Bot provenant de la Réserve Générale sur la tuile nouvellement placée.
- Le Bot ignore les effets de la tuile y compris celui lié à l'Exploration.
- Vous pouvez choisir de placer une tente sur la nouvelle tuile normalement, si vous en avez une dans votre Réserve personnelle et si vous avez une présence sur une tuile adjacente. Si vous le faites le Bot gardera toujours le contrôle de la tuile en plaçant une tente additionnelle de sa Réserve personnelle, s'il en a à disposition.



Colonisation

Tant qu'il a des tentes à placer et la force nécessaire, le Bot placera 1 tente par force disponible, sur la carte, depuis sa Réserve personnelle, une à la fois, en suivant les priorités ci-dessous (mais en obéissant aux règles habituelles de Colonisation : cela doit être sur une tuile où le Bot est déjà présent ou sur une tuile adjacente à une tuile où il est présent) :

- Sur une tuile d'une couleur où le Bot n'a aucune présence ;
- Sur une tuile où il n'a pas déjà de présence (excepté celles qui offrent 0 PV pour la seconde place et sur laquelle vous avez déjà construit une maison) ;
- Sur une tuile sur laquelle il manque le moins de tentes pour que le Bot puisse y construire une maison ;
- Sur une tuile sur laquelle il vous empêcherait d'être le seul à contrôler la tuile ;
- Sur une tuile sur laquelle il vous empêcherait de partager le contrôle la tuile ;
- Sur une tuile qui offre le plus de PV pour la première place ;
- Dans le cas d'une égalité, selon votre choix.

- Si le Bot possède Au moins 3 tentes de plus que vous sur une tuile où il n'y a pas de pas de maison, il convertit immédiatement 3 de ses tentes en maison qu'il pose sur la tuile (et ses tentes retournent dans la Réserve Générale). C'est une action gratuite.
- Si le Bot n'a plus de tente dans sa Réserve personnelle, mais qu'il a encore de la Force :
 - 1 Force restante ; il prend 3 tentes de la Réserve Générale ;
 - Plus de 2 de Forces restantes : il prend 5 tentes de la Réserve Générale (contre tout le reste de sa Force).

Quoiqu'il en soit, il place 1 de ses nouvelles tentes sur une tuile (en utilisant les priorités décrites précédemment, mais sans nécessité de Force pour effectuer le placement).

Dans le cas improbable où le Bot obtient moins de tentes dans la Réserve Générale que ce dont il a besoin, le Bot gagne 1 PV pour chaque Force restante.

Exemple 1 : Le Bot n'a plus qu'une tente dans sa Réserve personnelle (mais plein dans la Réserve Générale). Il a une action Colonisation avec 2 Forces. Le premier point de Force lui permet de placer sa dernière tente sur la carte (en suivant les priorités), puis il récupère 3 tentes de la Réserve Générale et en place immédiatement une sur la Carte (il met les 2 autres dans sa Réserve personnelle). S'il avait eu 1 Force de plus, il aura récupéré 5 tentes à la place.

Exemple 2 : Le Bot a 2 tentes dans sa Réserve personnelle (et 2 tentes dans la Réserve Générale). Il a une action Colonisation avec 5 Forces. Avec les deux premiers points de Force, le Bot place ses dernières tentes sur la Carte (en suivant les priorités), le reste des points de Force aurait dû lui permettre de récupérer 5 tentes de la Réserve Générale mais comme cette dernière n'en possède que 2, il les récupère, en place 1 et gagne 3 PV pour les points de Force restants.





Pillage

- Si vous avez effectué une Recherche d'une technologie qui permet d'ignorer les symboles Pillage, réduisez les points Force du Bot d'autant. Si cette dernière tombe à 0, le Bot reçoit 1 PV à la place du Pillage.
- S'il reste au moins 1 point de Force, sélectionnez une tuile où le maximum de points de Force peut être dépensé comme une seule action (les tentes peuvent être échangés). Si plusieurs tuiles peuvent être sélectionnées, résolvez les priorités comme suit :
 - Sur une tuile sur laquelle il vous empêcherait d'être le seul à contrôler la tuile ;
 - Sur une tuile sur laquelle il vous empêcherait de partager le contrôle la tuile ;
 - Sur une tuile sur laquelle il manque le moins de tentes pour que le Bot puisse y construire une maison ;
 - Sur une tuile qui offre le plus de PV pour la première place ;
 - Dans le cas d'une égalité, selon votre choix
- - Pour chaque point de Force :
 - Retirez une de vos tentes ;
 - Ajoutez une des tentes de la Réserve personnelle du Bot sur la tuile (s'il lui en reste) ;

- S'il n'a plus de tente ou n'en a pas pour commencer, il arrête de Piller et marque 1 PV s'il lui reste des points de Force.

- Si jamais le Bot a 3 tentes de plus que vous sur une tuile sans maison, il convertit immédiatement 3 tentes en maison qu'il place sur la tuile (ceci est une action gratuite). S'il lui reste des points de Force et des tentes dans sa Réserve personnelle, il continuera à piller les tentes qu'il vous reste sur la tuile.



Commerce

Pour chaque point de Force, le Bot peut défausser jusqu'à 3 ressources stockées au milieu de l'hexagone pour gagner 2 PV par ressource défaussée. Pour chaque point de Force restant, le Bot gagne 1PV.



Recherche

- Sélectionnez la carte Technologie que le Bot peut rechercher et ayant le plus de PV. En cas d'égalité, sélectionnez la carte en partant d'en haut à gauche du tableau des technologies que le Bot n'a pas encore recherchée.



- Les conditions de Terrain s'appliquent normalement, ainsi que les jetons Ressource à payer depuis le centre de l'hexagone.
- Pour chaque point de Force restant après cette Recherche, le Bot gagne 1PV.

Note : le Bot ne bénéficie pas des effets des cartes Technologie.

PHASE D'ENTRETIEN

Effectuez la Phase d'Entretien normalement. Le Bot ne fait rien pendant cette phase (laissez tous ses dés où ils sont, prêts pour la prochaine manche).

Ensuite, vous pouvez retirer une des tentes du Bot d'une des tuiles Fabrique où le Bot a au moins 2 tentes et forcément plus que vous. Les tentes reviennent dans la Réserve personnelle du Bot, mais il ne gagne pas l'effet de la Fabrique.

FIN DE PARTIE

Marquez les points normalement. En revanche, le Bot gagne des points en plus :

- 1 PV pour chaque carte Technologie acquise en plus des PV déjà marqués pour ces cartes.
- 1 PV pour chaque jeton Ressource restant (qu'ils soient au centre de l'hexagone ou autour).

AJUSTEMENT DE LA DIFFICULTÉ

Mode facile – choisissez n'importe lequel des changements listés et autant que souhaité :

- La limite de dés lancés par le Bot est égale à votre quota de dés (au lieu de +1).
- Le Bot ne gagne pas de PV supplémentaire pour les points de Force non utilisés durant une action.
- Le Bot gagne 1 PV par ressource échangée au lieu de 2.
- Le Bot ne gagne pas de PV supplémentaire pour les cartes Technologie acquises ou les jetons Ressource restants en fin de partie.

Mode difficile – choisissez n'importe lequel des changements listés et autant que souhaité :

- Augmentez le nombre de tentes de départ du Bot à 8.
- La limite de dés lancés par le Bot est égale à votre quota de dés +2 (au lieu de +1).
- Le Bot marque 2 PV par point de Force non utilisé durant une action.
- Le Bot gagne 3 PV par ressource échangée au lieu de 2.
- Le Bot gagne 2 PV pour chaque carte Technologie acquise en fin de partie.



VARIANTE LA RUÉE VERS L'OR

Pour plus de challenge, vous pouvez jouer avec cette variante très violente :

- Le Bot ne défausse pas les jetons Ressource utilisés pour les Actions, il les place au centre de l'hexagone.
- À chaque fois que le Bot place un jeton Ressource au centre de l'hexagone, échangez-le pour un jeton Or à la place (ce qui signifie que le Bot n'aura que des jetons joker pour effectuer des Recherches).

Vous pouvez bien évidemment jouer à cette variante tout en modifiant le niveau de difficulté.

CRÉDITS

Auteur : Dávid Turczi

Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Paul Grogan

Illustrations : Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

Direction artistique : Agnieszka Kopera

Règles : Paul Grogan (Gaming Rules!)

**GAMING
RULES!**

Mise en page et graphisme de la règle : Michał Defański, Agnieszka Kopera

Merci beaucoup à Nick Shaw pour les tests du mode solo.

L'auteur et NSKN tiennent à remercier les personnes suivantes pour leurs tests, conseils et retours :

Paul Grogan, Brett Gilbert, Charlie Paull, David, Adam and Jacob Mortimer, David Dawkins, David Wetherall, Konrad Borowiecki, Katalin and Tamás Rábel, Mark Harris, Charlotte Levy, Ben Hodgson, Endre Galaczi, Kata Kelemen, Zoltan Kozma, Albert Ma, Paul Bremner, Mark Morgan, René Brach, Markus Hicks, Kai Ninnemann, Kai Schmidt, Sylvia Schmidt, Jan Warnecke.

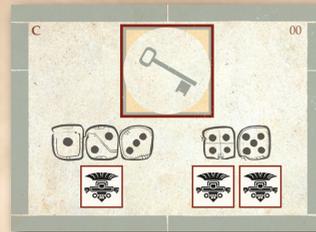
© 2018 NSKN Games. All rights reserved.

For more information about **Dice Settlers** please visit WWW.NSKN.NET

Composants manquants ou abîmés : malgré le soin que nous prenons pour que votre jeu soit complet, vous pouvez vous retrouver avec des composants manquants ou abîmés. Si cela devait se produire, n'hésitez pas à nous contacter pour recevoir les pièces de rechange.

Ces deux tuiles promotionnelles sont pour le jeu : Teotihuacan : la Cité des Dieux, un jeu de placement d'ouvriers fascinant situé dans l'Amérique pré-Colombienne.

Visitez www.pixiegames.fr pour plus d'information.



APPENDICE

TECHNOLOGIES EXPLOSIVES - MINI-EXTENSION

Composants :

- 7 cartes Technologie, avec le sceau



Modification dans la mise en place :

Durant la mise en place, mélangez les 7 cartes Technologie Explosive et ajoutez-en une au hasard au Tableau des Technologie, ce qui le fera passer à 10 cartes.

Modification dans la partie :

Une Technologie Explosive est acquise durant une Action Recherche exactement comme les autres technologies et rapporte des PV en fin de partie si un joueur a un marqueur dessus (et compte pour le nombre de Technologies de l'Université).

Si vous avez un marqueur sur une carte Technologie Explosive, vous pouvez le retirer pendant votre tour pour utiliser son effet. Cela correspond à une explosion.

Une fois le marqueur retiré (et seulement à ce moment), vous pouvez rechercher à nouveau cette Technologie (vous ne pouvez pas avoir 2 marqueurs de votre couleur sur une technologie explosive).

ENSEMBLES PRÉDÉFINIS DE TECHNOLOGIE

Au milieu de nulle part : Stabilité, Grands chariots, Eclaireurs, Conscription, Ruée vers l'Or, Education, Saisonniers, Bâtitseur, Prospérité

Guerriers et marchands : Stabilité, Palissades, Intendance, Saisie de terre, Adaptabilité, Ingénierie, Hausse de la production, Destinée, Commerce extérieur

Expansion à tout va : Soif d'aventure, Outils améliorés, Entraînement militaire, Plein de ressources, Gouvernement stable, Pisteurs, Révolution Industrielle, Université, Cerné

Paix absolue : Soif d'aventure, Murs, Cartographie, Explorateurs polyvalents, Engagement, Missionnaires, Journée double, Commerce extérieur, Constitution



LISTE DES TUILES

N°	Type	Couleur	PV	Type	Effet
1	Départ	Plaine	Aucun	Placement	Gagnez 1 jeton Nourriture et 1 dé jaune
2	Départ	Plaine	Aucun	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
3	Départ	Forêt	Aucun	Placement	Gagnez 1 jeton Bois et 1 dé vert
4	Départ	Forêt	Aucun	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
5	Départ	Montagne	Aucun	Placement	Gagnez 1 jeton Fer et 1 dé gris
6	Départ	Montagne	Aucun	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
7	Départ	Désert	Aucun	Placement	Placez une Maison à la place d'une Tente
8	2-4 j	Désert	4/0	Placement	Gagnez un dé de n'importe quelle couleur auquel vous avez accès (en incluant l'orange)
9	2-4 j	Désert	5/0	Fabrique	Gagnez deux Tentes de la Réserve Générale vers votre Réserve personnelle
10	2-4 j	Colline	1/0	Contrôle	Lorsque vous effectuez une Action Commerce, gagnez un symbole Commerce supplémentaire
11	2-4 j	Colline	4/3	Fabrique	Gagnez un dé marron
12	2-4 j	Désert	1/0	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
13	2-4 j	Colline	4/1	Fabrique	Gagnez un jeton Or
14	2-4 j	Colline	6/0	Aucun	Aucun
15	2-4 j	Forêt	3/1	Placement	Jouez une Action supplémentaire ce tour
16	2-4 j	Forêt	6/2	Fabrique	Gagnez un jeton Bois
17	2-4 j	Forêt	Aucun	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
18	2-4 j	Forêt	7/3	Aucun	Aucun
19	2-4 j	Montagne	3/1	Placement	Jouez une Action supplémentaire ce tour
20	2-4 j	Montagne	9/5	Aucun	Aucun
21	2-4 j	Montagne	Aucun	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
22	2-4 j	Montagne	8/4	Fabrique	Gagnez 1 jeton Fer
23	2-4 j	Plaine	2/1	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
24	2-4 j	Plaine	6/3	Aucun	Aucun
25	2-4 j	Plaine	5/2	Fabrique	Gagnez 1 jeton Nourriture
26	2-4 j	Plaine	3/1	Placement	Jouez une Action supplémentaire ce tour
27	3-4 j	Désert	1/0	Contrôle	Lorsque vous effectuez une Action Recrutement, gagnez un symbole Recrutement supplémentaire
28	3-4 j	Colline	1/0	Contrôle	Lorsque vous effectuez une Action Colonisation, gagnez un symbole Colonisation supplémentaire
29	3-4 j	Forêt	1/0	Placement	Gagnez 1 jeton Bois
30	3-4 j	Forêt	4/2	Fabrique	Activez-la pour jouez une Action supplémentaire ce tour
31	3-4 j	Montagne	3/0	Placement	Gagnez 1 jeton Fer
32	3-4 j	Montagne	4/2	Fabrique	Gagnez 1 jeton Or
33	3-4 j	Plaine	4/2	Fabrique	Retirez 3 de vos Tentes d'une Tuile sans Maison et placez une de vos Maisons sur cette Tuile
34	3-4 j	Plaine	3/0	Placement	Gagnez 1 jeton Nourriture
35	4 j	Désert	1/0	Contrôle	Augmentez votre quota de dés de 1
36	4 j	Désert	7/0	Aucun	Aucun
37	4 j	Colline	4/2	Fabrique	Gagnez 2 PV
38	4 j	Forêt	5/1	Présence	Augmentez votre quota de dés de 1
39	4 j	Montagne	7/3	Présence	Augmentez votre quota de dés de 1
40	4 j	Plaine	4/1	Présence	Augmentez votre quota de dés de 1