

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





RYAN LAUKAT

DIX-HUIT MINUTES POUR UN EMPIRE



MATÉRIEL



- 4 séries de 18 cubes en bois (Armées) et de 3 tours en bois (Cités)

- 4 plateaux de jeu



- 43 cartes



- 36 jetons Pièces



- 1 jeton Région de Départ



- 3 jetons Citadelle



- 4 jetons Rencontre



- 5 jetons Exploration



- 1 jeton Marais Empoisonné

- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

T Désignez un joueur qui va se charger de l'installation du plateau. Disposez ensemble **4 plateaux** de jeu sur une surface plane de façon à ce qu'ils forment un « **T** » (les plateaux peuvent être placés dans n'importe quel sens à condition qu'ils soient correctement connectés). Les plateaux de jeu représentent une ou plusieurs îles connectées par des lignes en pointillés, et sur chaque île se trouvent une ou plusieurs régions délimitées par des frontières blanches.

Placez le jeton **Région de Départ** sur une région en respectant les critères suivants : la région choisie doit se trouver sur le plateau central, tel qu'indiqué sur l'illustration ci-contre (n'importe quel plateau de jeu peut remplir cette fonction à condition qu'il soit convenablement connecté aux autres plateaux) et doit avoir une liaison maritime avec une île située sur un autre plateau de jeu.

Jetons Région de Départ



Les plateaux de jeu peuvent être orientés verticalement ou horizontalement



2 Mettez de côté la **carte** intitulée « Coût des Cartes », les quatre cartes « Compteur de Points de Victoire » et les quatre cartes « Chef de Guerre ». Lors d'une partie à trois joueurs, retirez du jeu toutes les cartes sur lesquelles figure un petit « 4 » dans le coin inférieur gauche du parchemin situé en haut de la carte. Lors d'une partie à deux joueurs, retirez également les cartes sur lesquelles figure un petit « 3 ». Mélangez les cartes restantes et placez-les en pile face cachée à côté du plateau de jeu. Tirez les six premières cartes de cette pile et disposez-les en ligne face visible au-dessus des plateaux de jeu. Placez la carte « Coût des Cartes » juste au-dessus de cette rangée de cartes.



3 Chaque joueur prend une série de **18 Armées** (cubes) et de **3 Cités** (tours) de la couleur de son choix. Chaque joueur place 4 Armées dans la Région de Départ sur le plateau central. Ensuite, le joueur qui a procédé à l'installation du plateau prend 1 Armée supplémentaire dans la réserve de chaque joueur et les placent toutes ensemble dans la région d'une île qui n'est pas située sur le plateau central. Cela signifie qu'au début de la partie, chaque joueur disposera de 5 Armées au total sur le plateau de jeu (4 dans la Région de Départ et 1 dans une région située sur une autre île).

4 Lors d'une partie à deux joueurs, chaque joueur place tour à tour une Armée d'une troisième couleur dans n'importe quelle région du plateau jusqu'à ce que dix Armées aient été placées. (Ces Armées sont considérées comme des Armées normales pour déterminer le contrôle du plateau.)

5 Disposez les jetons Pièce en pile à côté du plateau. Ils constituent la réserve. Les Pièces de Cuivre valent 1 et les Pièces d'Argent valent 3. Le nombre de Pièces dont dispose chaque joueur au début de la partie dépend du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs : 12 Pièces
- à 3 joueurs : 11 Pièces
- à 4 joueurs : 9 Pièces

6 Chaque joueur prend une carte « Compteur de Points de Victoire ».

7 Rangez le matériel non utilisé dans la boîte. Lors de votre première partie, rangez également les jetons circulaires Exploration, les jetons rectangulaires Citadelle, les jetons carrés Rencontre et les cartes Chef de Guerre. Tout ce matériel sera expliqué dans la section « Variantes » de la suite de ces règles et pourra être ajouté dans vos prochaines parties.

TYPE DE CARTES



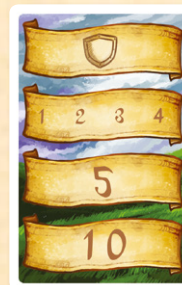
Créature ou Lieu



Chef de Guerre



« Coût des Cartes »



« Compteur de Points de Victoire »

(utilisez un jeton Pièce sur cette carte pour compter vos Points de Victoire, voir fin de partie)

PLATEAUX SPÉCIAUX

Certains plateaux ont des règles spéciales. Vous trouverez ci-dessous une explication suivant l'icône qui se trouve sur le plateau.



Si vous jouez avec ce plateau, vous devez y poser le jeton Région de Départ (qu'il soit central ou non).



Les 3 îles de ce plateau sont décomptées séparément pour les Points de Victoire. Le déplacement entre elles ne compte pas comme un Déplacement sur l'eau (elles ne sont pas reliées par des pointillés).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1 Les joueurs vont effectuer une phase d'enchères afin de déterminer le premier joueur. Chaque joueur prend la totalité de ses Pièces et en place secrètement un certain nombre dans sa main : elles constituent le montant de son enchère. Les joueurs tiennent ensuite leur main fermée au-dessus du plateau de jeu. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément le contenu de leur main. Le joueur qui remporte l'enchère place alors ses pièces dans la réserve et devient premier joueur. Les autres joueurs ne paient rien puisqu'ils n'ont pas remporté l'enchère. En cas d'égalité sur l'enchère la plus élevée, le plus jeune joueur l'emporte. Si toutes les enchères sont de zéro, le plus jeune joueur devient premier joueur. Il y a une seule phase d'enchères par partie.

2 En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs vont chacun à leur tour prendre une des cartes face visible de la rangée située au-dessus du plateau. Lorsqu'un joueur prend une carte, il la place devant lui face visible. Il doit en payer le coût en Pièces en fonction de l'emplacement de la carte dans la rangée (ce coût est indiqué par la carte « Coût des Cartes »). De gauche à droite, les coûts des cartes sont : 0, 1, 1, 2, 2 et 3. Si, par exemple, un joueur choisit de prendre la troisième carte en partant de la gauche, il devra payer 1 Pièce.



COMPÉTENCES ET ACTIONS

Les cartes octroient une **action** et une **capacité spéciale**. L'action est indiquée sur le parchemin situé en bas de la carte.

Le joueur effectue l'action immédiatement. Les actions permettent aux joueurs de bâtir leur empire et de prendre le contrôle des régions et des îles. Les actions possibles sont les suivantes :



Placer de nouvelles Armées sur le plateau

Le nombre d'Armées est représenté par le nombre de cubes

présents sur la carte. Vous pouvez les placer dans la Région de Départ ou dans une région dans laquelle vous possédez une Cité. Les nouvelles Armées peuvent être réparties dans différentes régions. Vous ne pouvez pas avoir plus de 18 Armées sur le plateau.



Déplacer des Armées

Cette action vous permet de déplacer vos Armées d'une région à une autre. Le nombre de cubes

présents sur la carte indique le nombre de déplacements octroyés par la carte. *Sur cette carte, par exemple, 3 cubes sont indiqués : cela signifie que vous pouvez soit déplacer 1 même Armée jusqu'à 3 fois, soit 3 Armées 1 seule fois chacune, soit 1 Armée 2 fois et 1 autre Armée 1 seule fois.*

Si vous souhaitez traverser les lignes en pointillés par-delà les océans, cela vous coûtera 3 déplacements par Armée.



Bâtir une Cité

Placez une Cité sur n'importe quelle région dans laquelle vous possédez une Armée.

Il peut y avoir des Cités appartenant à plusieurs joueurs sur une seule et même région.



Détruire une Armée

Vous pouvez retirer du plateau une Armée appartenant à n'importe quel joueur à condition

que vous possédiez au moins une Armée dans la même région. Si vous possédez une Cité mais aucune Armée dans cette région, vous ne pouvez pas retirer d'Armée adverse. L'Armée retirée du plateau retourne dans la réserve du joueur.



Actions « Et » / « Ou »

Si deux actions différentes figurent sur la carte et que le symbole « / » est situé

entre elles, vous devez choisir l'action que vous souhaitez accomplir. Si deux actions différentes figurent sur la carte et que le symbole « + » est situé entre elles vous pouvez accomplir les deux actions. Attention : vous devez cependant effectuer les actions dans l'ordre dans lequel elles figurent sur la carte. Par exemple, si vous choisissez l'action illustrée ci-contre et que vous souhaitez détruire une Armée, vous devez le faire AVANT de bâtir une Cité. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas accomplir l'une des deux actions, vous pouvez l'ignorer.

Note : les joueurs peuvent prendre une carte et choisir d'en ignorer l'action.

Une fois qu'un joueur a pris une carte et a effectué son action, faites glisser les cartes restantes vers la gauche afin de combler l'emplacement vide. Tirez immédiatement une nouvelle carte et placez-la à l'extrémité droite de la rangée. C'est alors au tour du joueur suivant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

En haut de chaque carte se trouvent une capacité spéciale et le nom de cette carte. Les capacités spéciales sont des bonus qui vont vous aider tout au long de la partie ou vous permettre de marquer des Points de Victoire supplémentaires en fin de partie. Une fois que vous possédez une carte dotée d'une capacité spéciale, ses effets s'appliquent pendant tout le reste de la partie. L'effet de la capacité spéciale s'applique dès que le joueur prend la carte, y compris si cet effet s'applique à l'action située sur cette même carte. Les capacités spéciales peuvent se cumuler.



+1 Déplacement

Chaque fois que vous effectuez l'action « Déplacer des Armées »,

vous disposez d'un déplacement supplémentaire.



+ 1 Armée

Chaque fois que vous effectuez l'action « Placer de nouvelles Armées sur le

plateau », vous pouvez placer une Armée supplémentaire.



Volante

Chaque capacité spéciale « Volante » en votre possession réduit de 1 le

coût de vos déplacements sur l'eau, jusqu'à un minimum de 1. Si vous possédez par exemple, une carte disposant de la capacité spéciale « Volante », le coût de vos déplacements sur l'eau est de 2 par Armée.



Élixir

En fin de partie, le joueur possédant le plus grand nombre d'Élixirs marque 2 Points de Victoire supplémentaires.



+ 2 Pièces

Gagnez 2 Pièces immédiatement. Ce bonus n'est appliqué qu'une seule fois.



+ 1 PV par carte Maudite

+ 1 PV par carte "nom"

En fin de partie, gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire par carte

du type spécifié en votre possession.



Les trois cartes Légendaires = 4 PV

PV pour des séries de cartes

Gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué

si, en fin de partie, vous possédez la série de cartes spécifiée.



+ 1 PV pour 3 Pièces

+ 1 PV pour 3 Pièces

En fin de partie, gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire par

tranche de 3 Pièces en votre possession.



Immunisé aux Attaques

Immunisé aux Attaques

Vous ne pouvez pas être la cible de l'action « Détruire une Armée ».

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque chaque joueur possède un nombre de cartes déterminé selon le nombre de joueurs :

- à 2 joueurs : 11 cartes
- à 3 joueurs : 10 cartes
- à 4 joueurs : 8 cartes

Les joueurs font alors le total de leurs Points de Victoire : placez un jeton Pièce inutilisé sur la carte « Compteur de Points de Victoire » pour vous y aider.

Régions

Les joueurs marquent 1 Point de Victoire pour chaque région du plateau de jeu sous leur contrôle. Un joueur contrôle une région s'il est celui qui possède le plus grand nombre d'Armées sur cette région (les Cités comptent comme des Armées lorsqu'il s'agit de déterminer qui contrôle une région). En cas d'égalité, personne ne la contrôle.



Trois îles, dix régions.

Îles

Les joueurs marquent un Point de Victoire pour chaque île sous leur contrôle. Un joueur contrôle une île s'il est celui qui contrôle le plus grand nombre de régions sur cette île. En cas d'égalité, personne ne la contrôle.

Capacités spéciales

Les joueurs marquent les Points de Victoire octroyés par les éventuelles capacités spéciales en leur possession. Le nombre de Points de Victoire dépend de la capacité spéciale de la carte. *Si, par exemple, la capacité spéciale est « + 1 Point de Victoire par carte Maudite » et que le joueur possède quatre cartes contenant l'adjectif « Maudit(e) » dans leur nom, le joueur marque alors 4 Points de Victoire supplémentaires.*

+ 1 PV par carte Maudite

Élixirs

Le joueur qui possède le plus grand nombre d'élixirs marque 2 Points de Victoire supplémentaires. Si plusieurs joueurs possèdent le plus grand nombre d'élixirs, ils marquent tous 1 Point de Victoire.

- Le joueur ayant le plus grand total de Points de Victoire en ajoutant les régions, les îles et les capacités spéciales est à la tête de l'empire le plus puissant et remporte la partie !
- En cas d'égalité, le joueur possédant le plus grand nombre de pièces est déclaré vainqueur.
- Si une égalité persiste, le joueur ayant le plus grand nombre d'Armées sur le plateau est déclaré vainqueur.
- S'il y a toujours une égalité, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de régions est déclaré vainqueur.



VARIANTES

Partie longue

Pour prolonger l'expérience, faites 3 parties. Le joueur qui cumule le plus grand nombre de Points de Victoire à l'issue de 3 parties est déclaré vainqueur.

Jetons Exploration

Lors de la mise en place (étape 1), le joueur désigné pour installer le plateau de jeu place chaque jeton Exploration, un à un, face visible sur n'importe quelle région dans laquelle ne se trouve pas encore de jeton. Le premier joueur à bâtir une Cité sur une région dans laquelle se trouve un jeton Exploration gagne immédiatement ce jeton. Les jetons Exploration octroient les bonus suivants :



Source Magique : gagnez 2 élixirs en fin de partie.



Chaumière : chaque fois que vous effectuez l'action « *Placer de nouvelles Armées sur le plateau* », placez-en une supplémentaire.



Trésor Enfoui : gagnez immédiatement 1 Pièce.



Grimoire : en fin de partie, marquez 1 Point de Victoire supplémentaire. Si vous êtes à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs pour la victoire, vous remportez la partie quoiqu'il arrive.



Étable : chaque fois que vous effectuez l'action « *Déplacer des Armées* », vous disposez d'un déplacement supplémentaire.

Jetons Citadelle

Lors de la mise en place (étape 1), le joueur désigné pour installer le plateau de jeu place chaque jeton Citadelle, un à un sur n'importe quelle région dans laquelle ne se trouve pas encore de jeton. En fin de partie, le contrôle de ces régions octroie 1 Point de Victoire supplémentaire.



Jetons Rencontre

Lors de la mise en place (étape 1), le joueur désigné pour installer le plateau de jeu peut placer autant de jetons Rencontre qu'il le souhaite. Il place les jetons choisis, face visible sur n'importe quelle région dans laquelle ne se trouve pas encore de jeton. Les jetons Rencontre ont les effets suivants :



Dragon Indomptable : le joueur qui place la 7^e Armée dans la région pourfend le dragon et prend le jeton. Ce dernier rapporte 2 Points de Victoire. Il n'est pas nécessaire que les 7 Armées appartiennent au même joueur.



Portails Magiques : vous devez jouer avec les deux jetons Portail Magique. Les joueurs peuvent alors déplacer leurs Armées entre deux régions en utilisant les portails, comme si ces régions étaient adjacentes.



Troupe de Voleurs : si un joueur place une Armée sur cette région ou la traverse, il perd 1 Pièce.

Cartes Chef de Guerre

Lors de la mise en place, distribuez au hasard un Chef de Guerre à chaque joueur. Les joueurs placent ensuite leur carte Chef de Guerre devant eux, face visible. Le Chef de Guerre octroie certains bonus qui s'appliquent tout au long de la partie.



Reine des Fées : la Reine des Fées octroie 1 Point de Victoire supplémentaire en fin de partie si vous possédez 3 cartes « Sylvestres ». En complément, lorsque tous les joueurs possèdent le nombre de cartes requis pour que la partie prenne fin, vous pouvez prendre une carte supplémentaire en payant le coût normalement, mais sans effectuer l'action.



Seigneur des Brigands : le Seigneur des Brigands octroie 1 Point de Victoire supplémentaire en fin de partie si toutes vos Armées sont placées sur le plateau ou ont été capturées par la Sorcière Écarlate. En complément, lorsque vous détruisez l'Armée d'un autre joueur, vous pouvez lui voler 1 Pièce.



Sorcière Écarlate : la Sorcière Écarlate débute la partie avec 5 Armées sur la Région de Départ au lieu de 4. En complément, lorsque vous détruisez l'Armée d'un autre joueur, elle ne retourne pas dans la réserve du joueur, au lieu de cela, vous la conservez sur cette carte. À la fin de la partie, marquez 1 Point de Victoire supplémentaire par tranche de 3 Armées adverses détruites ainsi.



Chevalier Blanc : le Chevalier Blanc octroie 1 Point de Victoire supplémentaire en fin de partie pour chaque île sous son contrôle constituée de trois régions ou plus. En complément, lorsque vous bâtissez une Cité, placez également une Armée dans la même région.

Alternative en cas d'égalité aux enchères

Au lieu de considérer que le joueur le plus jeune remporte l'enchère, jetez un dé pour décider qui remporte l'enchère et devient premier joueur.

Marais Pestilentiel



Cette variante doit être utilisée avec les jetons Exploration. Lors de la mise en place (étape 1), le joueur désigné pour installer le plateau place le jeton Marais Pestilentiel avec les autres jetons Exploration en pile, face cachée et les mélange soigneusement. Il place ensuite chaque jeton face cachée sur une région dans laquelle ne se trouve pas encore de jeton (en prenant soin de ne pas voir ou révéler les jetons). Le premier joueur à bâtir une Cité dans une de ces régions (y compris celle dans laquelle se trouve le Marais Pestilentiel) gagne immédiatement le jeton et le place devant lui face visible. Les joueurs peuvent regarder les jetons n'ayant pas été pris à la fin de leur tour à condition de contrôler la région dans laquelle ils se trouvent. Le joueur possédant le jeton Marais Pestilentiel perd un Point de Victoire en fin de partie. *Variante de Pierre-Yves Martin.*

Alternative à l'installation du plateau de jeu

Vous pouvez installer les quatre plateaux en rectangle au lieu de les disposer en « T » afin que les îles forment une boucle.

Auteur et Illustrateur : Ryan Laukat

Remerciements : Alex Davies, Malorie Laukat.

Traduction : Judith Brustlein

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

© 2016 Red Raven Games © 2016 IELLO pour la version française. Tous droits réservés
IELLO - 9, av. des Érables, lot 341 - 54150 HEILLECOURT.

Suivez-nous sur



www.iello.info