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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

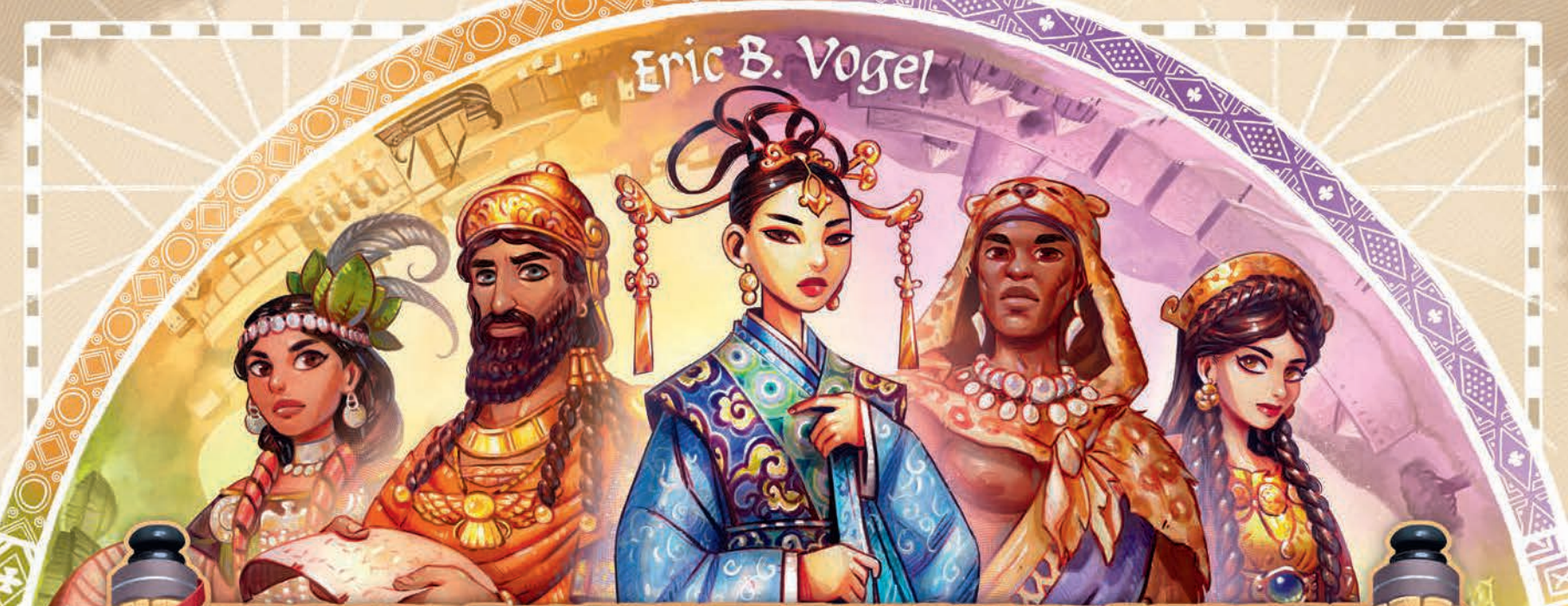
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Eric B. Vogel



FIRST EMPIRES™

Et si toute l'histoire du monde s'était déroulée différemment ? Et si les grands empires de notre histoire n'avaient jamais vu le jour ? Et si d'autres civilisations oubliées étaient passées à la postérité à leur place ? Et si ces civilisations ne s'effondraient jamais, mais continuaient de croître au fil des siècles ? Les vaincus auraient pu être les vainqueurs, et les colonisateurs auraient pu être les colonisés...

Après tout, les empires sont gagnés et perdus sur un lancer de dés !

2-5 · 10+ · 45' 60'

SAND CASTLE GAMES

CONTENU

1 plateau de jeu

30 pions de ville de 5 couleurs

1 piste de tour de jeu

1 marqueur de tour de jeu

50 explorateurs de 5 couleurs

25 cubes de 5 couleurs

45 cartes de 5 couleurs

5 dés spéciaux

5 boites de rangement

5 plateaux de civilisation

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au milieu de la table.

   2 joueurs : utilisez le côté 2 joueurs du plateau.

   3 joueurs : utilisez le côté 3-5 joueurs du plateau. N'utilisez pas les régions du plateau avec les bordures en pointillés marquées d'un 5 (les Amériques) ou d'un 4 (Malagasy et Ezu).

   4 joueurs : n'utilisez pas les régions du plateau avec les bordures en pointillés marqués d'un 5 (les Amériques).

2 joueurs

3-4 joueurs

2. Donnez à chaque joueur un plateau de civilisation au hasard, et un ensemble d'explorateurs et de pions de ville de la même couleur.

   2 joueurs : utilisez uniquement les plateaux civilisation Karthadst (orange) et Etruria (Jaune) .

   3-4 joueurs : n'utilisez pas le plateau civilisation Wallmapu (vert).

3. Chaque joueur place un cube sur la case du bas de chacune de ses 5 colonnes de civilisation en accordant la couleur des cubes et des colonnes.

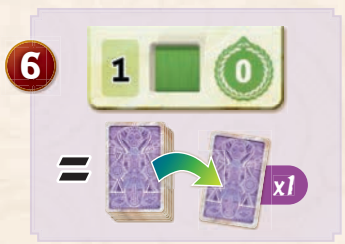
4. Sélectionnez au hasard un premier joueur et donnez à ce joueur la piste de tour de jeu, qu'il place au-dessus de son plateau de peuple. Prenez soin d'utiliser le côté de la piste qui correspond au nombre de joueurs. Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste.

5. Chaque joueur place le nombre d'explorateurs indiqué dans sa colonne de civilisation jaune dans la région de départ qui porte le nom de son peuple .

6. Chaque joueur prend le paquet de cartes correspondant à la couleur de son plateau de civilisation, le mélange et le place face cachée à côté de son plateau. Chaque joueur pioche le nombre de cartes indiqué sur la case du bas de sa piste verte .

7. Chaque joueur mélange ses 6 pions de ville face cachée (chaque joueur a 2 pions de valeur 1, 3 de valeur 2 et 1 de valeur 3). Chaque joueur place un pion de ville face cachée dans sa région de départ sans regarder sa valeur. Chaque joueur place ensuite ses 5 pions de ville restants face cachée dans les espaces en haut de chaque piste sur son plateau civilisation, sans en prendre connaissance.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.



DESCRIPTION

Une partie de *First Empires*™ se joue en **7 tours à 5 joueurs** et **8 tours de 2 à 4 joueurs.**

Les différents attributs des civilisations des joueurs (nombre de dés lancés à chaque tour, nombre de relances, points de mouvement, cartes tirées pendant la partie et nombre de pions sur le plateau) sont indiqués dans les colonnes colorées sur les plateaux des joueurs. Les attributs de chaque plateau de civilisation sont différents selon les peuples.

Au fur et à mesure que leurs marqueurs (cubes) progressent dans les colonnes de civilisation, l'attribut correspondant et les points de victoire du joueur évoluent en conséquence. Pour progresser dans une colonne de civilisation, un joueur a besoin à la fois d'un jet de dé et d'une région sur le plateau, avec le même symbole / couleur que la piste.

Les joueurs marquent des points en fonction des colonnes de civilisation, des cartes remportées (figurant de Grands accomplissements) et des villes capturées ou conservées à la fin de la partie.

Les faces des dés comportant des épées noires donnent un bonus de combat, mais ne rapportent pas de points par eux-mêmes.

DEROULEMENT

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Il joue son tour complet, qui se compose de 3 phases :

1 - Lancer les dés,

2 - Mouvement & Conquêtes,

3 - Progression de la civilisation.

Phase 1 - Lancer les dés

Le joueur commence son tour en lançant le nombre de dés indiqué par le cube sur la piste orange de son plateau civilisation.

Relance

Ce joueur peut ensuite choisir de relancer autant de dés qu'il le souhaite, autant de fois que **le nombre de relances** indiqué par le cube sur sa piste d'avancement bleue ; un joueur peut choisir **n'importe quel nombre** de ses dés à relancer chaque fois qu'il choisit de le faire.

Défausser une carte

Une fois que toutes les relances sont terminées, si le joueur a des cartes en main, il peut choisir de défausser une carte de sa main pour placer un de ses dés sur sa **face noire** . Il peut le faire plusieurs fois, dans la limite du nombre de cartes qu'il a en main.

Les cartes défaussées sont sacrifiées définitivement et sorties du jeu. Elles ne peuvent pas être utilisées d'une autre façon.

Phase 2 - Mouvement et Conquêtes

Mouvement

Après avoir lancé et relancé ses dés, le joueur a la possibilité de déplacer ses explorateurs sur le plateau de jeu. Pour **chaque point** de mouvement indiqué par le cube dans sa colonne de civilisation violette , le joueur actif peut faire franchir à **un explorateur, une frontière terrestre ou océanique** sur le plateau. Un joueur ne peut jamais laisser un explorateur dans une zone océanique, et doit avoir déplacé tous les explorateurs qui ont voyagé par l'océan dans une région terrestre à la fin de son tour.

Le joueur actif peut déplacer des explorateurs de plusieurs zones simultanément, de sorte qu'ils arrivent dans la même région de destination en même temps.

Un joueur peut abandonner complètement une région qui contient un de ses pions de ville ; dans ce cas, la ville reste sans défense dans la région.

Une région vide de tout explorateur n'est occupée par aucun joueur, même si elle contient une ville.

Conquêtes

Les conquêtes sont **indépendante des faces** de dés obtenues lors de la phase de lancer de dés : un joueur a toute liberté dans le choix des régions qu'il souhaite conquérir, occuper ou abandonner.

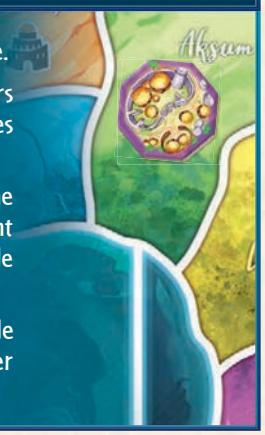
Le joueur actif ne peut pas traverser une région occupée par des explorateurs rivaux. Il ne peut déplacer des explorateurs dans la région d'un rival que pour la conquérir.

Pour conquérir une région, un joueur doit amener, au total, **strictement plus** d'explorateurs que le rival n'en a dans la région. Cependant, chaque dé noir que possède le joueur actif compte comme un explorateur supplémentaire **pour chaque invasion que le joueur conduira durant ce tour**.

Les conquêtes doivent toujours être faites avec **au moins un** explorateur, quel que soit le nombre de dés noirs dont dispose le joueur.

Si un joueur ne possède qu'une seule région sur le plateau, cette région **ne peut pas** être envahie ou conquise.

VILLES DANS UNE RÉGION CONQUISE



- Les pions Ville n'ont aucune valeur défensive.
- Si la région conquise contenait une ou plusieurs villes rivales, le joueur capture ces villes rivales et les place à côté de son plateau.
- Si le joueur déplace ses explorateurs dans une région vide de tout explorateur mais contenant une ville rivale, le joueur capture le pion de ville rivale et le place à côté de son plateau.
- Tous les joueurs doivent garder les pions de ville face cachée et ne doivent pas regarder leur valeur avant la fin de la partie.

Retraite

Immédiatement après un combat, le rival vaincu doit effectuer une retraite de **tous ses explorateurs** de la région conquise vers **une** autre région **qu'il occupe.** Il ne peut pas répartir ses explorateurs entre plusieurs régions. Un joueur ne peut pas battre en retraite dans une région uniquement occupée par un de ses pions de ville. Les explorateurs sont contraints à la retraite mais jamais retirés du plateau.

Après une conquête et la retraite qui en découle éventuellement, le joueur actif peut continuer sa phase de mouvement s'il a encore des points de mouvement à dépenser.

Phase 3 - Progression

Défausser une carte

Au début de la phase de progression, si le joueur a des cartes en main, il peut défausser une carte et ajuster l'un de ses dés sur **n'importe quelle face de son choix**. Il peut le faire plusieurs fois, dans la limite du nombre de cartes qu'il a en main.

Il peut modifier la ou les faces de ses dés noirs de cette manière et utiliser les dés ainsi modifiés pour faire progresser sa civilisation.

Les cartes défaussées sont sacrifiées définitivement et sorties du jeu. Elles ne peuvent pas être utilisées d'une autre façon.

Progression de la civilisation

Le joueur actif a maintenant la possibilité de faire progresser ses marqueurs sur ses colonnes de civilisation. Chaque dé de la couleur d'une colonne permet de faire progresser le cube qui s'y trouve **d'un cran vers le haut**, pourvu que le joueur occupe **une région** de cette couleur (ou symbole).

Chaque mouvement d'un cube sur une piste d'avancement nécessite **un dé séparé** et **une région distincte** de symbole / couleur correspondante.

Lorsque le cube de la colonne de civilisation verte progresse, le joueur doit (sauf exception) piocher une nouvelle carte depuis sa pile de cartes.

Lorsque le cube de la colonne de civilisation jaune progresse, le joueur doit (sauf exception) augmenter l'effectif de ses explorateurs. Le nombre sur cette piste reflète le nombre total d'explorateurs sur le plateau. Il ajoute à sa convenance les nouveaux explorateurs aux régions qu'il occupe. Une région vide de tout explorateur n'est occupée par aucun joueur, même si elle contient une ville.

Placer une ville

À la fin de la phase de progression, les cubes qui ont atteint ou dépassé le symbole de ville de leur colonne obligent le joueur à construire une ville. Il doit placer, face cachée (et sans le regarder), le pion de ville du haut de cette colonne dans l'une de ses régions. La ville doit être placée dans une région qui n'en comporte pas déjà une. Si c'est impossible, elle peut être placée dans une région qui comporte déjà une ville.

Grand accomplissement

Si à un moment quelconque **durant son tour** un joueur peut montrer aux autres joueurs qu'il a rempli la condition de victoire d'une des cartes de sa main, il peut placer la carte face visible sous son plateau de joueur pour remporter les points associés.

Une carte peut être jouée immédiatement après avoir été tirée si le joueur remplit actuellement la condition de victoire. Les points de victoire seront comptabilisés et totalisés à la fin de la partie.

Fin du Tour

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour de joueur, le premier joueur avance d'un cran vers la droite le marqueur sur la piste de tour et commence un nouveau tour de jeu.

EXEMPLE - PHASE 1

Au début de son tour, Carmen occupe 3 régions (Scythie , Albion et Indus). Sa colonne jaune indique actuellement 5 explorateurs, qui sont répartis entre les 3 régions qu'elle occupe.

Phase 1 - Lancer les dés

Sa colonne orange lui permet de lancer deux dés.

Elle obtient un dé jaune et un dé bleu . Cependant, elle veut un dé vert afin de pouvoir augmenter cette colonne.

Sa colonne bleue lui permet de relancer deux fois.

Pour sa *première relance*, elle a choisi de relancer simplement le dé bleu , mais n'obtient pas la face verte souhaitée. Pour sa *deuxième relance*, elle relance les deux dés et se retrouve avec un dé vert et un dé violet .

EXEMPLE - PHASE 2

Phase 2 - Mouvement et conquêtes

Carmen souhaite conquérir *Rus*, la région verte adjacente à sa région violette. *Rus* est actuellement occupé par Dan avec 2 exporateurs ; Carmen n'a pas de dé noir, elle doit donc déplacer au moins 3 explorateurs pour la conquérir.

Sa colonne violette lui donne 4 points de mouvement. Elle utilise 2 points de mouvement pour déplacer les deux explorateurs de *Scythie* à *Rus*, abandonnant complètement *Scythie*. Elle déplace simultanément 1 explorateur depuis *Albion* dans la région de *l'océan oriental* pour 1 point de mouvement, puis de *l'océan* à *Rus* pour 1 autre point de mouvement.

Dan doit immédiatement faire retraiter ses 2 explorateurs dans l'une de ses autres régions. Bien qu'il n'ait pas à se retirer dans sa région la plus proche, il choisit d'effectuer sa retraite dans la région bleue adjacente qu'il occupe, *Huaxia*.

EXEMPLE - PHASE 3

Phase 3 - Progression

Carmen n'occupe pas de région violette et ne peut pas utiliser son dé violet durant la phase de progression.

Elle décide de défausser une carte de sa main pour modifier la face de son dé violet en orange.

Astuce : placez directement les dés sur le plateau pour visualiser et associer facilement vos dés et les régions que vous occupez.

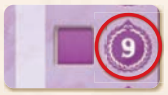
- En faisant progresser son cube d'un cran sur sa colonne orange elle lancera 3 dés lors de son prochain tour.
- En faisant progresser son cube d'un cran sur sa colonne verte elle pioche immédiatement une carte.

  Elle pioche la carte *Le Voyage de Zho Ying*, qu'elle aurait pu jouer immédiatement si elle avait augmenté de 2 crans sa colonne orange durant ce tour. Pour réaliser ce grand accomplissement, elle devra occuper 2 régions orange et obtenir 2 dés orange durant le même tour.

FIN DE PARTIE
DECOMPTE DES POINTS

Lorsque le marqueur de tour atteint la dernière case de la piste de tour, les joueurs commencent le tour final de la partie ; tous les peuples jouent leur dernier tour et le jeu est terminé.

- Chaque joueur gagne des points de victoire (PV) pour chacune des colonnes de son plateau de civilisation. Les points remportés sont indiqués à la droite de chaque cube.



- Chaque joueur récupère les pions de ville qu'il a placés sur le plateau au fil du jeu, ainsi que ceux qu'il a capturés. Il les révèle et ajoute leur valeur totale à son score.

Attention : les pions de ville qui se trouvent encore sur leur plateau de civilisation ne rapportent rien.

- Enfin, chaque joueur gagne les points de victoire inscrits sur les cartes de grand accomplissement qu'il a réalisées.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ex aequo ayant le plus de cartes en main à la fin de la partie est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant marqué le plus de points avec ses villes et ses cartes est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs ex aequo se réjouissent de leur victoire partagée (ou se plaignent de l'impossibilité d'une ultime solution pour départager leur égalité, comme ils le préfèrent).

Conseils stratégiques

- *Au début du jeu, il est important d'augmenter chacune des colonnes de civilisation d'au moins 1 ou 2 cases, sinon leurs capacités limitées vous empêcheront de progresser efficacement.*
- *En début de partie, n'hésitez pas à relancer vos dés et utiliser des cartes pour modifier des dés et obtenir les combinaisons dés / régions qui vous feront progresser.*
- *Les faces de dés noirs sont très utiles pour prendre des couleurs de région que vous avez du mal à conquérir si vous êtes à court de points de mouvement ou de cubes.*
- *Plus tard dans le jeu, il peut être intéressant d'augmenter 1 ou 2 pistes à leur niveau maximum pour maximiser votre score.*

EXEMPLE - DECOMPTE DES POINTS

- Plateau de civilisation : 10+6+9+7+6= 38 PV
- Villes conquises et villes restantes sur le plateau de jeu: 3+2+2+1+1=9 PV
- Cartes de grand accomplissement réalisées : 5+4=9 PV

Score final pour Huaxia : 38+9+9=56 PV

CREDITS

Règles du jeu
Eric B. Vogel

Illustrations
Jérémie Fleury

Graphisme
Cyrille Daujean

Production
Ted A. Marrioti

Relecture : Antoine Prono (Transludis)

Tests et conseils

Merci aux testeurs : Alexis, Shannon Appelcline, Aram, Gaëtan Beaujannot, Johan Borglin, Heather Boshears, David Boyd, David Brown, Cordell Brown III, Hey Cheng, Jeremy Cleveland, David Stuart, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Alex Francisco, Anna Gee, Terrence Gee, Brad Goodson, Ian Hanrahan, Jos Harrington, Fred Hicks, Carmen Ho, Laurel James, Nick Klumpp, Amelia Landesman, Seth Lavender, Eric Lyttle, Mak Mak, Paul Meyerholtz, Emily Moore, Andrew Nguyen, Jamison Noorlander IV, Eric Olander, Dan O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owen, Haley Pitoni, Christina Robinson, Lydia Roth, Chris Ruggiero, Tin Sakulsiriwatna, John Sheck, Chris Specker, Jon Spinner, Stephen, Mackenzie Stuart, Tyler Wallpole, Aaron Waters, Ali Watson, et Martine Wargnier.

Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

First Empires © 2021 / Sand Castle Games inc.

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

v1.3