

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 10 000 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



GHEOS

-----Par René Wiersma-----

Les joueurs prennent le rôle de dieux et créeront, à l'aube des temps, la terre et ses habitants. Durant la partie, les joueurs contrôleront la création et la destruction de continents, ainsi que la destinée des civilisations!

Les joueurs tentent de gagner des partisans parmi plusieurs civilisations et de marquer des points en offrant à ces partisans certains luxes tels que temples et pyramides sur leurs continents. Le joueur qui accumule le plus de points sera le vainqueur!

MATÉRIEL

60 tuiles triangulaires
- 8 tuiles Époques
- 52 tuiles



30 partisans (petits cubes de 6 différentes couleurs)



6 marqueurs de civilisation (disques en bois de la même couleur que les partisans)



12 jetons circulaires de décompte de point



54 marqueurs de points de victoire (marqueurs carrés utilisés pour indiquer les points accumulés par chaque joueur)

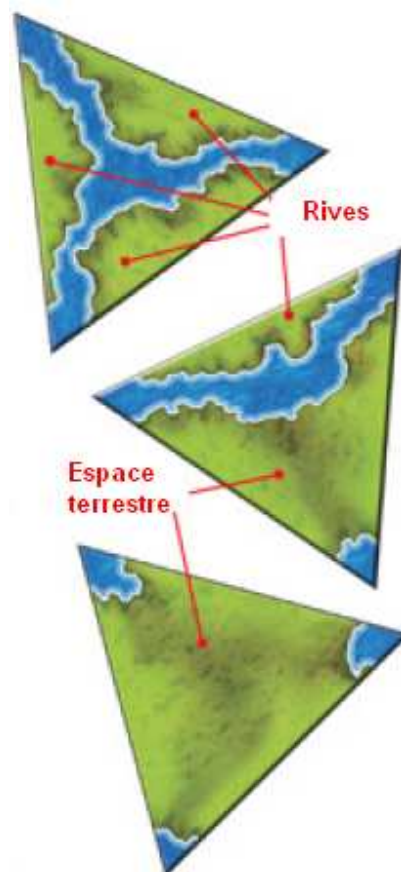
TERMINOLOGIE DU JEU

Le jeu Gheos se joue en utilisant les tuiles triangulaires sur lesquelles sont représentées des **océans**, des **rives** (section de terre le long d'une tuile) et des **espaces terrestres** (un espace qui connecte plus d'un côté d'une tuile)

Pendant la partie, les joueurs joueront les tuiles à partir de leur main une à côté de l'autre sur la surface de jeu de façon à former un espace de jeu.

Deux rives adjacentes forment une **île**.

Un ensemble d'espaces terrestres et/ou de rives forme un **continent**. Un continent contient au moins un espace terrestre et deux tuiles.



Le **blé** symbolise la nourriture. Ce symbole est utilisé pendant la phase de migration et lorsqu'une civilisation est créée.



Les **coupes à vin** symbolisent la richesse d'une civilisation. Ce symbole est utilisé pendant les phases de marquage.



Les **épées** symbolisent la force militaire d'une civilisation. Ce symbole est utilisé lorsqu'une guerre est déclenchée pour déterminer le vainqueur.



Les **pyramides** symbolisent l'avancement culturel d'une civilisation. Ce symbole est utilisé lorsqu'une manche de marquage Époque est déclenchée.



Les **temples** symbolisent la ferveur religieuse d'une civilisation. Chaque temple est marqué d'un symbole (blé, coupe à vin et épées). Lorsqu'une tuile avec un temple est jouée, des points sont marqués. Les symboles sur le temple ne comptent pas comme un symbole de Blé, coupe à vin ou épées.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit trois jetons de décompte de point. Retourner les jetons non utilisés dans la boîte de jeu.



Placer les marqueurs de points de victoire dans un endroit facile d'accès pour tous les joueurs.



Placer la tuile de départ spécialement identifiée sur la table, face visible, au milieu de la table. Les autres tuiles sont mélangées face cachée et placées en piles devant les joueurs.



Une étoile rouge au milieu de la tuile indique la tuile de départ

Trier les marqueurs de civilisation et les partisans par couleur et les mettre de côté.

Chaque joueur pioche 2 tuiles triangulaires. Si un joueur pioche une (ou plus d'une) tuile Époque dans sa main de départ, cette tuile est remplacée et est mélangée de nouveau avec les autres tuiles. Les joueurs peuvent garder les tuiles dans leur main cachées des autres joueurs.



Le joueur qui peut se retenir de rire le plus longtemps débute la partie. Les joueurs prendront ensuite leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur peut prendre les actions suivantes dans cet ordre:

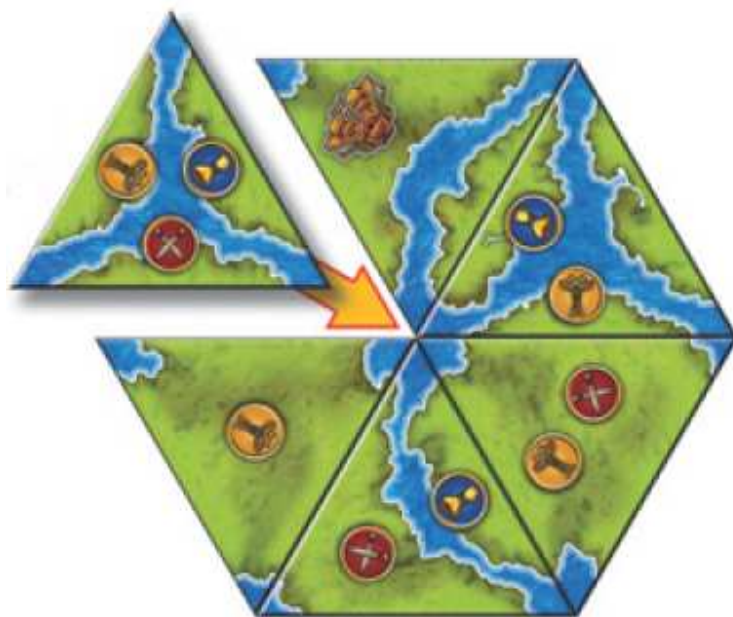
- | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ajouter une nouvelle tuile au jeu
ou
Remplacer une tuile qui a été jouée précédemment |
| 2. Introduire une nouvelle civilisation sur un continent non occupé
ou
Prendre un partisan d'une civilisation existante |
| 3. (Optionnel) Jouer un jeton de décompte |
| 4. Piocher une nouvelle tuile |

Le tour est maintenant terminé et le jeu passe au joueur suivant.

AJOUTER UNE TUILE AU JEU

Les joueurs peuvent **ajouter** une tuile au jeu en prenant une tuile de leur main et en la déposant sur la surface de jeu, adjacent à une ou plusieurs tuiles déjà en jeu. Le fait d'ajouter une tuile au jeu peut causer une **guerre**. Les guerres sont expliquées ci-après.

Exemple d'ajout d'une tuile au jeu ->



REEMPLACER UNE TUILE qui a été jouée précédemment

Les joueurs peuvent **remplacer** une tuile qui a déjà été jouée en enlevant une tuile du jeu et en la remplaçant par une tuile de leur main. Les tuiles ainsi remplacées sont enlevées du jeu. **Une tuile avec une pyramide ne peut pas être remplacée une fois en jeu.**

Le fait de remplacer une tuile peut causer une guerre, une **migration**, ou les deux. Les guerres et la migration seront expliquées ci-après.



^ **Exemple de remplacement d'une tuile (Partie 1). Enlever la tuile qui se fait remplacer.** (Noter que la tuile qui est encerclée ne pourrait jamais se faire remplacer car elle contient une pyramide)

< **Exemple de remplacement d'une tuile (Partie 2). Placer une tuile de votre main dans l'espace vacant.**



TUILES DE TEMPLE

Lorsqu'un joueur introduit au jeu une tuile avec un temple, ce joueur gagne un nombre de points de victoire égale au nombre de fois où le symbole particulier à ce temple apparaît sur ce continent. **Le joueur marque ces points seulement si le temple est ajouté à un continent qui est habité, après avoir résolu les guerres et migrations.**



Lorsqu'un joueur obtient des points de victoire en jouant un temple, il prend la valeur appropriée de la pile de marqueurs de points de victoires.

^ Exemple de marquage lorsqu'un temple est joué
Ève ajoute un temple à un continent qui est habité par la civilisation jaune. Ce temple représente les épées. Il y a deux épées sur ce continent. Ève score donc 2 points, qu'elle obtient de la pile des marqueurs de points de victoires.

INTRODUIRE UNE NOUVELLE CIVILISATION sur un continent non occupé

Un joueur peut introduire une nouvelle civilisation sur un continent qui n'est pas déjà habité par une autre civilisation.

Ce joueur choisit un marqueur de civilisation de la couleur de son choix (parmi les marqueurs qui ne sont pas déjà sur le plateau de jeu) et place ce marqueur sur le continent. Ce joueur prend ensuite un nombre de partisans égal à la quantité de blé sur ce continent.

Un joueur peut introduire une nouvelle civilisation seulement une fois par tour, même s'il y a plusieurs continents sur lesquels il pourrait jouer.

Les marqueurs civilisation peuvent être joués seulement sur un continent.

Exemple d'introduction d'une nouvelle civilisation ->

Noah place la civilisation rouge sur un continent qui n'est pas déjà habité et prend un partisan rouge (puisque'il y a un blé sur ce continent). Il ne peut pas placer de marqueur de civilisation sur l'autre continent, puisque ce continent est déjà habité par la civilisation bleue.



PRENDRE UN PARTISAN D'UNE CIVILISATION EXISTANTE

Le joueur prend un partisan et le dépose sur la surface de jeux, en vue des autres joueurs. On ne peut prendre qu'un partisan pour lequel le marqueur de civilisation est présent sur le plateau de jeu. Il est impossible de prendre des partisans d'une couleur lorsqu'il n'y a plus de partisans disponibles de cette couleur.



JOUER UN JETON DE DÉCOMPTE (Optionnel)

Un joueur peut marquer des points de victoire en jouant un de ses jetons de décompte. Lorsqu'un tel jeton est joué, il est enlevé du jeu. Seulement le joueur qui joue le jeton de décompte gagne des points.



Lorsqu'un jeton de décompte est joué, chaque partisan vaut un nombre de points de victoire égal au nombre de coupes à vin sur les continents de cette civilisation. Le joueur additionne le nombre de points que chaque partisan lui octroie, et prend de ce nombre approprié de points de victoires de la pile de marqueurs.

Exemple de jeton de décompte ->

Adam joue un jeton de décompte

Adam a ces partisans en sa possession :



La civilisation rouge a une **coupe à vin** sur son continent et vaut donc 1 point de victoire par partisan.

La civilisation bleue a deux **coupes à vin** sur son continent et vaut donc 2 points de victoire par partisan.

La civilisation jaune a trois **coupes à vin** sur son continent et vaut donc 3 points de victoire par partisan.

Adam gagne 8 points de victoire

(**1** + **1** + **2** + **2** + **2**). Il faut noter

qu'Adam ne gagne pas de points de victoire pour la civilisation jaune, puisqu'il ne possède aucun partisan jaune. **Adam prend 8 points de victoires de la pile de marqueurs de points de victoire.**



PIOCHER UNE NOUVELLE TUILE

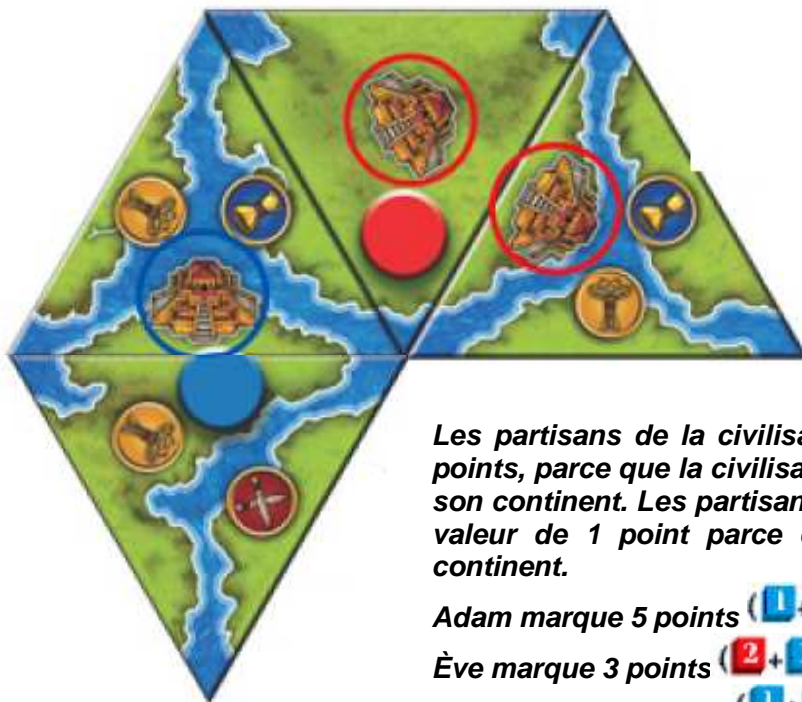
À la fin de son tour, le joueur pioche une tuile et l'ajoute à sa main. Son tour est maintenant terminé et c'est maintenant au tour du joueur à sa gauche.

TUILES ÉPOQUE ET MANCHE DE MARQUAGE

Lorsqu'un joueur pioche une tuile Époque (lors de la phase *Piocher une nouvelle tuile*), il montre cette tuile aux autres joueurs et la dépose, face visible, près des autres tuiles Époque déjà révélées. Ceci initie une manche de marquage (expliqué voir ci-bas). Par la suite, le joueur pioche une nouvelle tuile. Si cette nouvelle tuile est aussi une tuile Époque, une nouvelle manche de marquage est initiée, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le joueur pioche une tuile normale.



Lorsqu'une manche de marquage Époque est initiée, chaque partisan d'une civilisation octroi un nombre de points de victoire égal au nombre de pyramides sur le continent de cette civilisation. Les joueurs additionnent les points reçus par chacun de leur partisan et prend la quantité appropriée de marqueur de points de victoire.



Exemple de tuile époque

Une tuile époque est piochée. Les joueurs ont ces partisans et leur possession:

Adam:

Eve:

Noah:

Les partisans de la civilisation rouge ont une valeur de 2 points, parce que la civilisation rouge a deux **pyramides** sur son continent. Les partisans de la civilisation bleue ont une valeur de 1 point parce qu'il y a une **pyramide** sur ce continent.

Adam marque 5 points ()

Ève marque 3 points ()

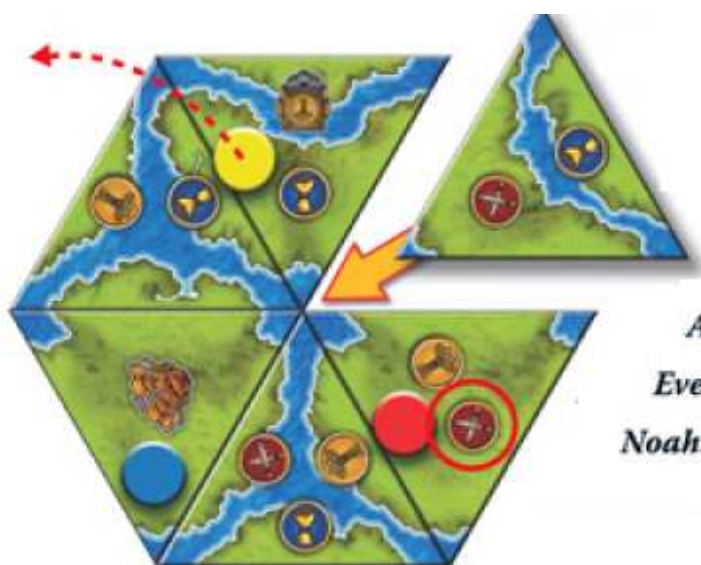
Noah marque 2 points ()

GUERRE

Lorsque deux ou trois continents habités se combinent, dû au placement ou au remplacement d'une tuile au jeu, une **guerre** entre ces civilisation est déclanchée. Le joueur qui a joué la tuile **paie pour cette guerre avec un partisan** d'une couleur de son choix. **Si ce joueur ne possède pas de partisans, il ne peut pas jouer de tuiles de façon à déclencher une guerre.**

La civilisation qui a le **plus d'épée** sur les rives et espaces terrestres de son "ancien" continent gagne la guerre. Les épées sur la nouvelle tuile ne sont pas comptées envers ce total. En cas d'égalité, le joueur qui a déclenché la guerre décide quelle civilisation gagne cette guerre.

Le marqueur de la civilisation perdante est enlevé. Tous les joueurs perdent tous leurs partisans de la couleur de la civilisation perdante. Dans le cas ou 3 civilisation sont allées en guerre, le marqueur de civilisation des deux civilisations perdantes est enlevé et tous les partisans de ces deux civilisations sont perdus.



Exemple de Guerre #1
Adam décide de jouer une tuile de sa main qui combine deux continents habités. Les joueurs ont les partisans suivants en leur possession:

Adam: [blue square] [red square] [red square] [yellow square]

Eve: [yellow square] [yellow square] [red square] [blue square]

Noah: [blue square] [yellow square] [red square]

Le placement de cette tuile combine les continents des civilisations rouge et jaune,

ce qui déclanche une guerre entre ces deux civilisations. Adam doit payer pour cette guerre en perdant un partisan. Adam décide de perdre un partisan jaune. La guerre est ensuite résolue.

La civilisation rouge a une épée sur les rives et espaces terrestre de son "ancien" continent. La civilisation jaune n'a pas d'épées. La civilisation rouge gagne. Le marqueur de civilisation jaune est enlevé. Tous les joueurs perdent leurs partisans jaunes. (Noter que puisque Adam avait prévu que la civilisation jaune sortirait vaincue de ce conflit et que tous les partisans jaunes seraient perdus, il a sagement décidé de payer pour la guerre avec un partisan jaune).



Exemple de guerre #2
 Dans cet exemple il y a deux continents. Un est habité par la civilisation bleue, l'autre par la civilisation jaune.

Présentement, la civilisation jaune a 2 épées et la civilisation bleue a une épée. C'est le tour de Noah et il décide de remplacer la tuile au milieu avec une tuile qui combine les deux continents. Puisque ceci déclenche une guerre, il perd un partisan de la couleur de son choix.



Après avoir remplacée l'ancienne tuile, les deux civilisations ont chacune une épée sur les rives et espaces terrestres de leur "ancien" continent. (Les épées sur la nouvelle tuile ne sont pas comptées). Puisqu'il y a égalité, Noah peut décider quelle civilisation va remporter victoire pour cette guerre. Il décide que la civilisation bleue gagne la guerre. Le marqueur de civilisation jaune est enlevé et tous les joueurs perdent tous leurs partisans jaunes.

MIGRATION

Lorsque le remplacement d'une tuile divise en deux un continent habité (en deux continents et/ou îles), une **migration** se produit. Le joueur qui a joué la tuile **paie pour cette migration avec un partisan** d'une couleur de son choix. **Si ce joueur n'a pas de partisans, il ne peut pas jouer de tuiles de telle façon à engendrer une migration.**

Le marqueur de civilisation sur le continent divisée doit être bougé sur une des deux portions ainsi créée. Le marqueur de civilisation se déplace (**migre**) sur la portion qui possède le plus de **blé**. Tout le blé est compté, incluant le blé sur la tuile qui vient d'être jouée (celle qui a initiée la migration).

(suite...)

S'il y a égalité en blé, le joueur qui a joué la tuile décide sur laquelle des deux portions le marqueur de civilisation migre. Si le joueur a le choix entre un continent ou une île, il doit choisir un **continent**.

Si le marqueur de civilisation se déplace sur une île, cette civilisation tombe en déclin et le marqueur est enlevé du jeu. Tous les joueurs perdent tous leurs partisans de la couleur de cette civilisation.



Exemple de migration #1

La civilisation rouge est présentement une civilisation très forte, mais elle va bientôt se faire frapper par un désastre naturel... Ève remplace la tuile du milieu avec une tuile qui divise le continent.



*Ceci cause une migration. Ève paie pour cette migration en perdant un partisan de son choix. Le marqueur de civilisation rouge se déplace sur le continent à gauche, puisque c'est ce continent qui possède le plus de **blé**.*

Exemple de migration #2

C'est au tour à Adam et il remplace la tuile du milieu avec une tuile qui divise le continent, ce qui cause la migration du marqueur jaune. Adam paie cette migration avec un partisan de son choix.



*Il y a un **blé** sur l'île ainsi que sur le continent résultant. (Noter que le fragment de rivage au dessus de la tuile du milieu ne compte pas, puisqu'elle ne touche aucune partie du continent original.) Le marqueur de civilisation jaune se déplace sur le continent, puisqu'une civilisation migre toujours sur un continent lorsqu'il y a égalité entre un continent et une île.*



GUERRE & MIGRATION

Dans certains cas il est possible que le remplacement d'une tuile force une civilisation à migrer sur un continent qui est déjà habité. Ceci initie une guerre **qui est automatiquement perdue par la civilisation migrante**, peu importe le nombre d'épées sur "l'ancien" continent. Dans ce cas, le joueur qui a joué la tuile paie un partisan tel qu'à l'habitude pour la migration, mais n'a pas à payer un partisan additionnel pour avoir initié une guerre.

Exemple Guerre & Migration

Dans la situation courante, les civilisations bleue et rouge occupent des continents différents. C'est le tour de Noah, et il s'apprête à remplacer la tuile du milieu...



*La nouvelle tuile divise le continent bleu. Ceci force la civilisation bleue à migrer sur le continent de droite (puisque c'est le continent avec le plus de **blé**). Noah paie pour cette migration en perdant un partisan de son choix.*

Malheureusement pour la civilisation bleue, la civilisation rouge habite déjà ce continent. Une guerre est initiée (Noah ne paie pas de partisan pour cette guerre), et bleu (la civilisation migrante) perd automatiquement la guerre. Le marqueur de civilisation bleu est enlevé, et tous les partisans bleus sont perdus.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque **tous** les joueurs ont utilisé **tous** leurs jetons de décompte de point, **ou** lorsqu'un certain nombre de tuiles époques (tel qu'explique ci-bas) ont été piochées. Une manche de marquage est déclenchée lorsque le jeu se termine en piochant une tuile époque.

- Le jeu à **deux joueurs** se termine lorsque la **sixième** tuile époque est piochée
- Le jeu à **trois joueurs** se termine lorsque la septième tuile époque est piochée
- Le jeu à **quatre joueurs** se termine lorsque la huitième tuile époque est piochée.



MANCHE DE MARQUAGE FINAL

A la fin de la partie, tous les joueurs marquent une fois de plus leurs partisans, comme si un jeton de marquage venait d'être joué pour chacun des joueurs.

Chaque joueur additionne ses points de victoires. **Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.** S'il y a une égalité, le joueur qui possède le plus de partisan gagne. S'il y a toujours égalité, la partie se termine avec une égalité.



CRÉDITS

Conception du jeu par René Wiersma

Le concepteur du jeu voudrait remercier les personnes critiques et enthousiastes suivantes pour avoir testé le jeu sous ses plusieurs incarnations: Bruno de Vries, Franke Scheper, Hotze van der Meulen, Jan Tuitman, Marcel Sagel, Marieke Heling, Matthew Frederick and Seth Jaffee. Plusieurs remerciements aussi à Michael Daugherty les autres membres du groupe au Board Game Designer Forum (www.bgdf.com) pour les nombreuses discussions inspirées, et à Josh Cappel et à Zev Shlasinger pour la publication du jeu.

Design graphique et illustration par Joshua Cappel

Illustration du couvercle de la boîte par Allan Bednar

Traduction par Martin Villemaire

Publié par Z-man games, Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

Pour tout commentaires, questions, suggestions, prière de contacter zman@zmangames.com

www.zmangames.com