

CHAPITRE III CENTURY GOLEM UNE SAGA HÉROÏQUE

Toutes les ressources de Carvania sont à votre portée ! Avec toutes vos richesses et votre talent, il est temps de connaître la gloire. Des golems de taille et de forme extraordinaires n'attendent que vous. Assemblez votre troupe de marchands et trouvez les cristaux de vie qui sortiront les golems de leur sommeil éternel. Finalement, triomphez au terme de cette saga !

ÉDITION GOLEM (EG) + MONTAGNES ORIENTALES (MO) + UN MONDE SANS FIN (MSF)



MISE EN PLACE

Mettre en place *Century Golem*
Un monde sans fin en respectant les étapes suivantes :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A2, B2, C1, D2, E2 et F2. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant les quatre panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une **étoile noire** ★ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées «3+» ou «=4» dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées «=4».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu Golem. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Mélangez toutes les 25 tuiles Bonus **E** et répartissez-les aléatoirement en piles face visible parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles Bonus que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile, face visible, sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
- À 2 et 3 joueurs, placez une des trois tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3 et remettez dans la boîte la tuile restante.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les trois tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur **I**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, **face B** visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 marchands de cette couleur et en place 6 sur son plateau Joueur **J** (7 dans une partie à 2 joueurs). Les marchands restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **J**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cristaux par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans la réserve dans l'ordre suivant : jaune ► vert ► bleu ► magenta.

8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cristaux de départ et les place dans la caravane **L** de son plateau Joueur :
 - ♦ 1^{er} joueur > 3 cristaux jaunes
 - ♦ 2^e joueur > 4 cristaux jaunes
 - ♦ 3^e joueur > 4 cristaux jaunes
 - ♦ 4^e joueur > 3 cristaux jaunes et 1 cristal vert

De *Century Édition Golem*, prendre les cartes Marchand :

9. Retirez toutes les cartes de départ et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessus de chacun des 4 lieux Marchand **M** situés au bas du plateau de jeu. Formez une pioche Marchand, face cachée, avec les cartes restantes et placez-la à droite des cartes Marchand ainsi disposées **N**.

Mettre en place le matériel de *Century Golem Montagnes orientales* en respectant les étapes suivantes :

10. Pour créer le plateau montagneux, placez une tuile Vallée **O** à côté du plateau de jeu.
11. Mélangez les tuiles Montagne face cachée. Prenez 3 tuiles de chaque icône et placez ces 12 tuiles aléatoirement autour de la tuile Vallée **P**. Disposez les tuiles du plateau montagneux selon votre choix, mais assurez-vous que chaque tuile soit adjacente à au moins 2 autres. Remettez dans la boîte les tuiles restantes.
12. Chaque joueur prend le wagon **Q** de sa couleur et le place sur la tuile Vallée du plateau montagneux.
13. Chaque joueur prend 12 compteurs **R** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir **S** de son plateau joueur.
14. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

Century Golem Une saga héroïque – Chapitre III se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :

- ♦ **Activer** : Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de marchands.
- ♦ **Repos** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses marchands à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu.

Vous ne pouvez **choisir ni** un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos **propres** marchands.

Puis : a) placez-y le nombre requis de marchands ; et
b) effectuez les actions de ce lieu.

a) Placer des marchands sur un lieu :

Placer des marchands sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des marchands sur un lieu » de la règle de base.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des marchands sur un lieu, effectuez immédiatement l'action correspondant à son type :

Les 4 lieux Un monde sans fin :



Lieux de production Lieu d'amélioration Lieu d'échange Lieu Golem

Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « Lieux de base » de l'ANNEXE, mais en tenant compte de l'exception suivante : Dans ce mode de jeu, vous n'obtenez pas de tuiles Bonus suite à une action sur un lieu Golem. Lorsque vous utilisez un lieu Golem, vous ne pouvez réclamer que la carte Points.

Lieux Marchand :



Comparativement au mode de jeu *Une saga héroïque - Chapitre I*, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action sur un lieu Marchand :

Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » de la règle du mode de jeu *Une saga héroïque - Chapitre I*). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

Après avoir récupéré une carte Marchand, faites glisser vers la gauche les autres cartes Marchand de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte Marchand du dessus de la pioche.

Ceci signifie que vous n'établirez pas de route commerciale. Vous ne récupérez des cartes Marchand que dans votre défausse.

Cependant, chaque fois que le nombre de cartes Marchand dans votre **défausse atteint un multiple de 4**, vous pouvez immédiatement choisir une tuile Bonus du dessus d'une des piles du panneau D2 (pas des panneaux B2 ou F2) et la placer dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur. Dès que les 4 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus.



Lieu pour renouveler l'offre de cartes Marchand :



Retirez les quatre cartes Marchand se trouvant au-dessous des lieux Marchand et placez-les face cachée sous la pioche Marchand sans ordre particulier. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes, une à la fois, et placez chacune d'elle au-dessous des 4 lieux Marchand. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Les lieux de Montagnes orientales



Lieux pour déplacement de wagon



Lieu d'échange en montagne



Lieu d'activation d'un comptoir

Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « b) Effectuer les actions d'un lieu » de la règle du mode de jeu *Une saga héroïque - Chapitre II*.

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos marchands se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE LA CARAVANE

À la fin de chaque tour, si votre caravane contient plus de cristaux que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cristaux excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cristaux.

LIMITE DE CRISTAUX

Le nombre de cristaux n'est pas limité. Si l'un des bols venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les cristaux de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 8^e carte Points, la partie prendra fin une fois la ronde terminée.

À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- ♦ de ses cartes Points
- ♦ des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- ♦ des valeurs révélées inscrites dans les cases de la section Comptoir de son plateau Joueur
- ♦ des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- ♦ des cristaux restants dans sa caravane ; chaque cristal d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Réalisation : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani

Design graphique : Stéphane Vachon

Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth

Traduction : Anh Tú Tran



© 2020 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.