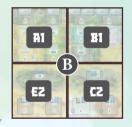


Les ressources se font de plus en plus rares. Heureusement, elles abondent dans les terres situées à l'Est. Si vous êtes assez brave, vous y trouverez la gloire. Les cristaux de vie n'attendent que d'être cueillis! Au cours de votre périple dans ce monde sans fin, peut-être y trouverez-vous des golems élémentaires inédits. Saisissez l'occasion et revendiquez une parcelle de ce nouveau monde!

EDITION GOLEM (EG) + UN MONDE SANS FIN (MSF)





MISE EN PLACE

Mettre en place le matériel de Century Golem Un monde sans fin en respectant les étapes suivantes :

- 1. Triez les panneaux Lieu (A), et récupérez les panneaux identifiés A1, B1, E2 et C2. Assemblez ensuite le plateau de jeu en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré (B).
- 2. Triez les cartes Points et remettez dans la boite celles marquées d'une étoile noire dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boite 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. Triez les tuiles Bonus B et remettez dans la boite toutes celles marquées de l'icône III dans la section inférieure. Mélangez les 20 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus D du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boite les tuiles Bonus restantes.
- 4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**.
 - À 2 et 3 joueurs, placez 8 d'entre elles face visible à côté du plateau de jeu et placez les tuiles restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.
 - À 4 joueurs, placez les 10 tuiles Exploration face visible à côté du plateau de jeu.
- 5. Prenez autant de plateaux Joueur que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur . Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face A 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 ① (7 dans une partie à 2 joueurs). Les marchands restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur ①. 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 . 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 ① de son plateau Joueur:
 - 1er joueur > 3 cristaux jaunes
 - 2º joueur > 4 cristaux jaunes
 - 3^e joueur > 4 cristaux jaunes
 - 4º 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 boite. Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand wisitués 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 w.

TOUR DE JEU

Century Golem Une saga héroïque - Chapitre I 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 plan de jeu en y plaçant le nombre requis de marchands.
- Route: Utiliser une carte de sa route commerciale 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*

a) Placer des marchands sur un lieu:

b) effectuez les actions de ce 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.

En plus des 4 types de lieux de base (voir la section « Lieux de bases » de l'ANNEXE), 3 nouveaux types de lieux s'ajoutent :

Lieux Marchand:



Sur un lieu Marchand, effectuez une des actions

a) Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

OH

b) Prenez la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (sans effectuer l'action de la carte) et placez-la au-dessous de votre plateau Joueur. Les cartes Marchand se trouvant au-dessous de votre plateau Joueur forment votre route commerciale



(pour plus de détails, voir la section « Route » plus bas).

Chaque nouvelle carte Marchand que vous ajoutez à votre route commerciale doit être placée à droite de celles qui la composent déjà. Cependant, votre route commerciale ne peut contenir qu'un maximum de 5 cartes Marchand. Lorsque vous récupérez une carte Marchand grâce à cette action alors que votre route commerciale en compte déjà 5, échangez la nouvelle carte pour celle de votre choix parmi les 5 déjà en place, et placez l'ancienne face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur. Si des marchands occupent l'ancienne carte, grâce à une action Route effectuée précédemment, ces marchands sont placés sur la nouvelle carte sans en effectuer l'action.

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.

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 de gauche à droite. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Lieu pour ajuster sa route commerciale:



Prenez un cristal jaune à partir des bols et ajoutez-le à votre caravane. Vous pouvez ensuite intervertir la position de 2 cartes Marchand de votre route

commerciale. Si des marchands occupent certaines de ces cartes, ces marchands suivent le déplacement de celles-ci.

ROUTE

Pour effectuer cette action, choisissez une carte de votre route commerciale. Vous ne pouvez choisir qu'une carte inoccupée.

a) placez le nombre requis de marchands sur cette carte; et

b) effectuez l'action de cette carte.

a) Pour utiliser une carte de votre route commerciale, prenez le nombre requis de marchands à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur cette carte. Le nombre requis de marchands est déterminé comme suit : Vous avez besoin de 1 marchand + 1 marchand supplémentaire pour chaque carte Marchand inoccupée située à gauche de la carte choisie (c.-à-d. chaque carte où ne se trouve aucun marchand).

Exemple: Tom veut utiliser la carte Marchand **D** de sa route commerciale. Il y place 1 marchand + 2 marchands supplémentaires (pour les cartes vides \mathbf{A} et \mathbf{C}).



b) Après avoir placé vos marchands sur la carte, effectuez l'action de celle-ci selon son type (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite).

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un lieu ou votre route commerciale, vous devez récupérer tous vos marchands se trouvant sur le plateau de jeu et sur votre route commerciale, 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 8e 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 connaitre la façon de marquer des points avec celles-ci)
- 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.

Actions des cartes Marchand:



Cartes Produire: Prenez dans les bols les cristaux correspondant à ceux illustrés sur la carte et placez-les dans votre caravane.



Cartes Améliorer: Pour chaque cristal gris illustré sur la carte, vous pouvez améliorer d'un niveau un cristal de votre caravane.



Cartes Échanger : À partir de votre caravane, remettez dans les bols les cristaux illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cristaux appropriés dans votre caravane.

Nouvelle tuile Bonus:



Pour chaque paire de cartes Marchand que compte votre route commerciale ainsi que votre défausse, marquez 1 point.

Attention: Dans ce mode de jeu, lorsque vous obtenez l'effet immédiat d'une carte Exploration, prenez une des tuiles Exploration disponibles à côté du plateau de jeu. (De plus, à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez découvrir un nouveau lieu en prenant une des 2 tuiles Exploration directement sur le plateau de jeu.)

CREDITS

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.