

CHAPITRE II CENTURY GOLEM UNE SAGA HÉROÏQUE

Tout au long du siècle dernier, Carvania a sans cesse étendu ses frontières. Les scientifiques soutiennent que ses limites sont loin d'être atteintes ! Grâce à la route commerciale que vous avez établie, la chaîne montagneuse est beaucoup plus accessible. Dans ces nouvelles terres, les golems élémentaires règnent dans leur état naturel et fondamental. Serez-vous assez brave pour aller réclamer celui qui vous est destiné ?

MONTAGNES ORIENTALES (MO) + UN MONDE SANS FIN (MSF)

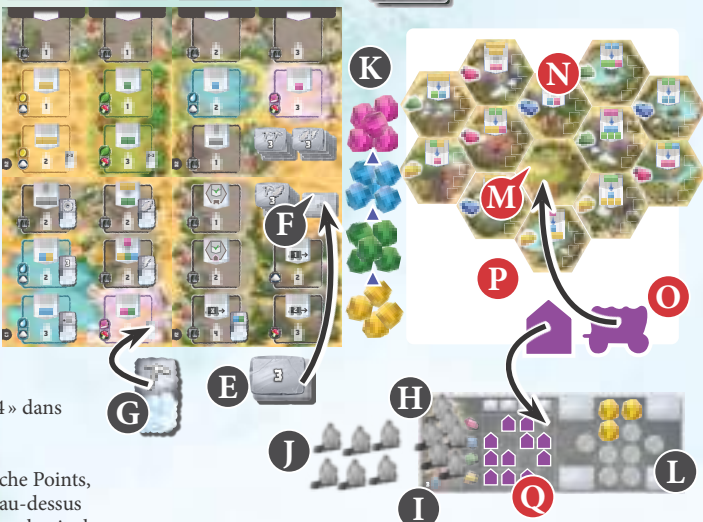


MISE EN PLACE

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 A2, B2, C1 et F2. 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 **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une **étoile blanche** 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. Triez les tuiles Bonus **E** et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **I** ou **III** dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes 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 la dernière dans la boîte.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les 2 tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs tout 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 **I** (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

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

9. Pour créer le **plateau montagneux**, placez une tuile Vallée **M** à côté du plateau de jeu.
10. Mélangez les tuiles Montagne face cachée. Prenez 3 tuiles de chaque icône et placez ces 12 tuiles aléatoirement autour de la tuile Vallée **N**. 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.
11. Chaque joueur prend le wagon de sa couleur **O** et le place sur la tuile Vallée du plateau montagneux.
12. Chaque joueur prend 12 comptoirs **P** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir **Q** de son plateau joueur.
13. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

Century Golem Une saga héroïque - Chapitre II 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.

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 pour déplacement de wagon :

Lorsque vous utilisez un lieu pour déplacement de wagon, déplacez votre wagon sur le plateau montagneux aussi loin que le lieu l'indique :



Déplacez votre wagon vers une tuile adjacente du plateau montagneux.



Déplacez votre wagon vers une tuile adjacente du plateau montagneux. Vous pouvez ensuite le déplacer vers une autre tuile adjacente.



Déplacez votre wagon vers la tuile de votre choix du plateau montagneux.

Lorsque vous avez terminé votre déplacement, effectuez les étapes suivantes :

- a) Si un ou plusieurs wagons adverses occupent la même tuile que le vôtre, vous devez payer 1 cristal de votre choix provenant de votre caravane à chacun de leur propriétaire. (Si vous n'avez pas assez de cristaux pour payer tous les adversaires concernés, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette tuile.)

- b) Si votre wagon se trouve sur une tuile Montagne où vous n'avez **pas** encore construit un **de vos** comptoirs **A**, vous pouvez y en construire un maintenant. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cristal pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cristaux dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Montagne ne coûte aucun cristal. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cristaux de votre choix à partir de votre caravane. Prenez ensuite le comptoir **le plus à gauche** de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce **B** correspond à celle de la tuile Montagne et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne de votre plateau Joueur **C**, prenez la tuile Bonus du dessus d'une des piles du plateau de jeu (sur le panneau B2 ou F2) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur.

Note : La face B du plateau Joueur comporte 4 espaces Bonus.

- c) Ensuite, **même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve**, vous pouvez effectuer l'échange illustré sur la tuile Montagne. 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'un tel échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cristaux appropriés dans votre caravane.

Note : Vous pouvez effectuer l'échange de la tuile Montagne même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve. Ceci est différent de *Century Golem Montagnes orientales*.

Lieu d'échange en montagne :



Effectuez l'échange illustré sur la tuile Montagne où se trouve votre wagon autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Lieu d'activation d'un comptoir :



Choisissez une tuile Montagne sur laquelle se trouve un de vos comptoirs et effectuez l'échange qui y est illustré autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Attention : 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.

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
- Exemple :** 1 + 2 = 3 points
- 
- ♦ 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.