

« Je viens pour les golems ! » « Nous vous attendions, jeune marchand. Il faut bien du courage pour nous rejoindre dans les montagnes de Carvania. » « Je suis prêt à activer un golem, j'ai tous les cristaux nécessaires. » « Patience... Réveiller un golem demande du temps. » « Mais j'attends depuis une éternité! »

« Tout est relatif. En attendant, pourquoi n'iriez-vous pas explorer la Vallée des Âmes? Selon la légende, vos souhaits seront portés par MONTAGNES ORIENTALES les vents provenant de la vallée. Peut-être y trouverez-vous plus de cristaux et même de nouveaux golems.»



Mettre en place Century Golem Montagnes orientales, en respectant les étapes suivantes :

- 1. Triez les tuiles Montagne (1) selon leur icône Commerce et remettez aléatoirement 1 tuile de chaque icône dans la boite. Ensuite, mélangez le reste des tuiles Montagne. S'il s'agit de votre première partie, assemblez le plan de jeu selon la forme illustrée (1). Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles.
- Placez chacune des 4 tuiles Village à chaque coin du plan de jeu.
- 3. Mettez de côté la tuile Fermeture **(B)**. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez une à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elles face visible sur chaque tuile Village **(D)**. Mélangez ensuite la tuile Fermeture, face cachée parmi les 5 premières Tuiles PV **(B)** de la pioche. Une fois ces 6 tuiles mélangées, placez-les sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.

- 4. Triez toutes les tuiles Bonus **G** par type et placez-les sur la table. Formez une pioche avec les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en les empilant en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.
- 5. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur (1), face Montagnes orientales visible. Le premier joueur est celui qui a atteint le sommet d'une montagne le plus récemment. Ce joueur reçoit le plateau Joueur marqué de l'icône Premier Joueur (4).
- 6. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un wagon ainsi que 20 comptoirs de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur .
- 7. Disposez les lots de cristaux de départ au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cristaux de départ, les place dans sa caravane et place son wagon usur la tuile Montagne de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ et place son wagon. Remettez dans les bols les cristaux provenant des lots restants.

Tour de jeu

Century Golem Montagnes orientales 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 peut déplacer son wagon et ensuite effectuer une action.

DÉPLACER SON WAGON

Vous pouvez tout d'abord déplacer votre wagon vers une première tuile adjacente (A) gratuitement. Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement vers une prochaine tuile adjacente en déposant un cristal (B) (de votre choix) provenant de votre caravane sur la tuile que vous quittez (C) Vous pouvez poursuivre votre déplacement ainsi tant que vous avez des cristaux disponibles dans votre caravane.

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une **tuile Montagne** occupée par un ou plusieurs wagons adverses, vous devez payer 1 cristal de votre choix provenant de votre caravane à chacun de leur propriétaire. Par contre, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile Montagne occupée par des wagons adverses si vous n'avez pas assez de cristaux pour payer tous les adversaires concernés.

Si des cristaux se trouvent sur la tuile où vous avez terminé votre déplacement, vous pouvez les récupérer dans votre caravane.

Si vous terminez votre déplacement sur une tuile Montagne où se trouvent à la fois des wagons adverses et des cristaux, vous devez payer les joueurs concernés avant de récupérer les cristaux.



Après avoir déplacé votre wagon (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- ◆ Échanger sur une tuile Montagne.
- Réclamer sur une tuile Village.
- **♦ Miner** sur tout type de tuile.

Si votre wagon A se trouve sur une

ECHANGER

tuile Montagne, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir **B** seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile Montagne peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cristal pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cristaux pour chaque comptoir 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. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce correspond à celle de la tuile Montagne C et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne **D** de votre plateau Joueur, choisissez immédiatement une tuile Bonus de







Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre wagon vers une tuile adjacente supplémentaire.

la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur.



Rapporte des PV à la fin de la partie.



Vous pouvez améliorer 1 cristal d'un niveau immédiatement après avoir construit un comptoir. Rapporte 2 PV à la fin de la partie.



Prenez 1 cristal vert supplémentaire lorsque vous effectuez l'action Miner Rapporte 1 PV à la fin de la partie.



La capacité de votre caravane est augmentée de 3 cases

Note: Pour effectuer une amélioration, remettez dans les bols un cristal provenant de votre caravane en échange d'un cristal du niveau supérieur.



Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile Montagne où se trouve votre wagon, vous pouvez Échanger. À partir de votre caravane, remettez dans les bols les cristaux illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action Échanger, un échange peut être effectué autant de fois que vous avez les cristaux appropriés dans votre caravane.



Exemple: Tom a 9 cristaux jaunes. Il peut Échanger 3 cristaux jaunes A pour 1 cristal magenta B. Tom pourrait Échanger 3, 6 ou 9 cristaux jaunes pour 1, 2 ou 3 cristaux magenta respectivement.

RÉCLAMER

Si votre wagon se trouve sur une tuile Village, vous pouvez réclamer la tuile PV s'y trouvant. À partir de votre caravane, remettez dans les bols les cristaux illustrés sur la tuile PV. Prenez la tuile PV et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile PV et placez-la face visible sur ce village.



Si vous piochez la tuile Fermeture, ce village n'offrira pas de PV tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile PV est réclamée dans un autre village, déplacez tout d'abord la tuile Fermeture vers ce village et placez ensuite la tuile PV piochée sur le village précédemment fermé.

MINER

Prenez 2 cristaux jaunes à partir des bols et placez-les dans votre caravane.

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. Au début de la partie, la capacité de votre caravane est de 10 cristaux.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 4^e tuile PV, la partie prendra fin une fois la ronde terminée. À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant la valeur de ses tuiles PV et de ses tuiles bonus, les valeurs révélées inscrites dans les cases de son plateau Joueur, ainsi que 1 point par cristal restant dans sa caravane de couleur autre que le jaune. Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉER VOS PROPRES PLANS DE IEU

Après votre première partie de Century Golem Montagnes orientales, vous pouvez personnaliser vos propres plans de jeu en plaçant chaque tuile adjacente à au moins 2 autres tuiles lorsque possible.



CRÉDITS

Auteur: Emerson Matsuuchi Réalisation: Sophie Gravel Direction artistique: Sophie Gravel Illustrations: Chris Quilliams Design graphique: Maryse Hébert-Lemire & Stéphane Vachon

Développement par :





© 2020 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0 Canada Conservez cette information pour vos dossiers. Fabriqué en Chine.