

EMPIRE'S END

— GLOIRE ET DÉCLIN —



Livret de règles

Introduction

« *Tourne-toi vers le passé, vois la grandeur et la décadence de ses empires, et tu pourras prévoir l'avenir.* »

– Marc Aurèle

Empire's End : Gloire et Déclin vous met au défi de triompher d'une série de fléaux afin que rien ne vienne entacher votre prestige. Après des siècles de suprématie, votre Empire est aujourd'hui en pleine décadence. La famine menace votre peuple, les épidémies gagnent vos glorieuses cités et les barbares sont à vos portes ! Parviendrez-vous à surmonter cette époque de troubles ? Préservez ce qui peut l'être, mais n'oubliez jamais qu'il faut savoir perdre quelques batailles pour gagner la guerre. Un chef digne de ce nom doit être capable de transformer les difficultés en opportunités.

Aperçu

La partie se déroule en une succession de phases. Dès que l'une d'elles a été résolue, le sablier avance d'une case sur la piste de progression et la prochaine phase commence. Lorsqu'il atteint la dernière case (« Fin »), les joueurs comptent leurs points de victoire et celui qui a obtenu le meilleur score remporte la partie.

Vous gagnerez des points de victoire (PV) lors des phases de Conflit et grâce à certaines capacités Innovation. Lors du calcul final, vos lieux prospères et vos innovations Score final vous rapporteront des points supplémentaires.

Toute la subtilité du jeu consiste à compenser la perte de certains lieux par l'acquisition d'innovations intéressantes. Sacrifiez trop de lieux au profit des fléaux, et vous manquerez de points pour décrocher la victoire ; protégez excessivement votre Empire, et vous n'aurez pas les armes pour braver les dernières phases de la partie.

Matériel



1 plateau de jeu



4 pistes de lieux



44 tuiles Lieu (4 lots de 11)



11 cartes Conflit



88 cartes Fléau



12 marqueurs Indisponible



4 écrans



4 marqueurs de score



10 marqueurs de jeu :


8 Fléau (flamme), 1 Premier joueur (temple),
1 marqueur de phase (sablier)



122 pions Ressource :

36 blés, 30 haches, 30 marteaux et 26 pièces

MISE EN PLACE

1. Installez le plateau au milieu de la table, du côté qui comporte la case « Départ » correspondant à votre configuration (2 ou 3-4 joueurs). Ne tenez pas compte du symbole  sur le plateau ; il ne sert qu'en mode Éclair (cf. page 19).



2. Posez le marqueur de phase (sablier) sur la case « Départ » de la piste de progression.

3. Empilez les pions Ressource selon leur type et placez-les à proximité du plateau, avec la réserve de marqueurs Indisponible.

4. Mélangez les cartes Fléau pour former un paquet face cachée.

5. Mélangez les cartes Conflit pour former un paquet face cachée.

6. Attribuez le marqueur Premier joueur (temple) à la personne qui a allumé un feu le plus récemment.

7. Distribuez à chaque joueur :

- un écran et le marqueur de score de la même couleur ;
- 2 marqueurs Fléau (flamme) ;
- 2 pions Ressource de chaque type (2 pièces, 2 blés, 2 haches et 2 marteaux) ;
- 4 cartes piochées au hasard dans le paquet Fléau ;
- 1 piste de lieux et un lot de 11 tuiles Lieu.

Chacun place ses ressources derrière son écran afin que ses adversaires ne puissent pas les voir, puis prend connaissance des cartes qui constituent sa main.

8. Tous les joueurs empilent leur marqueur de score respectif sur la première case (« 0 ») de la piste des PV, au bord du plateau.

9. Le Premier joueur mélange ses tuiles Lieu et les aligne au hasard devant lui au-dessous de sa piste de lieux, face prospère visible (non incendiée). Ses adversaires font ensuite de même avec leurs propres tuiles, en les plaçant dans le même ordre.

Exemple : les lieux du Premier joueur ont été aléatoirement positionnés dans l'ordre illustré ci-dessous (cité, voie, ferme, etc.). Ceux de chaque autre Empire sont disposés de la même façon.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

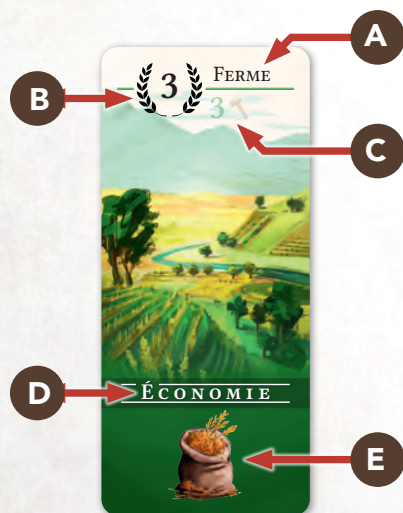
Empires

Les joueurs sont à la tête de leur propre Empire, constitué de 11 tuiles Lieu : une cité (32 PV), deux villages (20 et 25 PV), deux casernes (5 et 6 PV), trois voies (9, 14 et 17 PV) et trois fermes (3, 8 et 11 PV). Chaque lieu rapporte le nombre indiqué de PV s'il est encore prospère à la fin de la partie.

Toutes les tuiles Lieu ont une structure similaire

Lieu prospère (recto) :

- A. Type de lieu.
- B. Points de victoire (PV) gagnés si le lieu est prospère à la fin de la partie.
- C. Coût de réparation en cas de destruction.
- D. Phase de résolution de la capacité de base.
- E. Capacité de base.



Lieu sinistré (verso) :

- F. Ne rapporte aucun point à la fin de la partie.
- G. Coût de réparation.
- H. Aucune capacité de base.
- I. Impossible d'activer les innovations glissées dessous.

Remarque : une capacité dite « de base » est celle qui apparaît sur une tuile Lieu, par opposition aux capacités Innovation.



Ressources

Au cours de la partie, chaque joueur dépense des pions Ressource pour écarter les fléaux qui le menacent, réparer les lieux sinistrés de son Empire, remporter des conflits et réaliser des innovations.

Il existe quatre types de ressources : du blé, des haches, des marteaux et des pièces. Les trois premiers types représentent les ressources économiques, industrielles et militaires de chaque Empire. **Quant aux pièces, il s'agit de jokers qui peuvent remplacer n'importe quelle autre ressource en cas de besoin.** Chaque joueur commence la partie avec 2 ressources de chaque type, pièces comprises.



Au début de la partie, les tuiles Lieu de tous les Empire sont disposées dans le même ordre. Au fur et à mesure, elles seront déplacées et deviendront sinistrées, de sorte que chaque joueur se retrouvera avec une configuration unique.



Phases de jeu

La partie se déroule en une succession de plusieurs phases, indiquées sur le plateau. Juste avant de commencer, faites avancer le sablier d'une case sur la piste de progression.



Tous les joueurs résolvent alors la phase représentée sur cette nouvelle case (la partie débute toujours par une phase de Fléau).

Lorsque chaque joueur a terminé la phase en cours, faites de nouveau avancer le marqueur d'une case et résolvez une autre phase (ici, une phase d'Économie). Continuez ainsi jusqu'à ce que le sablier atteigne la dernière case de la piste de progression. La partie s'achève et les joueurs additionnent leurs points de victoire pour calculer leur score final.



Dans *Empire's End : Gloire et Déclin*, les différentes phases de jeu sont les suivantes.



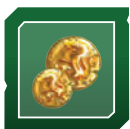
FLÉAU

Pendant une phase de Fléau, une carte Fléau est révélée. Elle cible un lieu dans tous les Empires, et chaque joueur « enchérit » en dépensant des ressources pour écarter cette menace. Cette phase est détaillée page 6.



DOUBLE FLÉAU

Des phases de Double Fléau surviennent lors des parties à 3 ou 4 joueurs. Deux cartes Fléau sont piochées simultanément et des ressources doivent être dépensées pour chacune d'elles, sous peine que ces catastrophes s'abattent sur les Empires. Cette phase est détaillée page 8.



ÉCONOMIE

Pendant une phase d'Économie, les joueurs activent simultanément toutes les capacités vertes des lieux prospères de leur Empire afin de produire des ressources, d'en convertir et de rétablir des innovations Économie. Cette phase est détaillée page 8.



CROISSANCE

Pendant une phase de Croissance, les joueurs reconstruisent des lieux sinistrés de leur Empire, réalisent de nouvelles innovations et activent leurs capacités marron et leurs innovations Croissance. Cette phase est détaillée page 10.



CONFLIT

Pendant une phase de Conflit, une carte Conflit est révélée. Les joueurs misent secrètement et simultanément des haches et des pièces afin de l'emporter. Ils auront l'opportunité de gagner des PV et des ressources, de retirer des marqueurs Indisponible et de déplacer des lieux de leur Empire. Cette phase est détaillée page 13.



PHASE COMBINÉE : ÉCONOMIE ET CROISSANCE

Des phases combinées surviennent lors des parties à 3 ou 4 joueurs. Une phase d'Économie et une phase de Croissance sont résolues **en entier** par tous les joueurs, dans l'ordre de leur choix. Chacune doit être terminée avant d'entamer l'autre. Cette phase combinée est détaillée page 15.

PHASES RÉSOLUES SIMULTANÉMENT

Pendant les phases d'Économie, de Conflit et de Croissance, les joueurs effectuent leurs actions en même temps. Si vous débutez, n'hésitez pas à le résoudre ces phases à tour de rôle afin de vous assurer que chacun est à l'aise et a bien compris les règles.



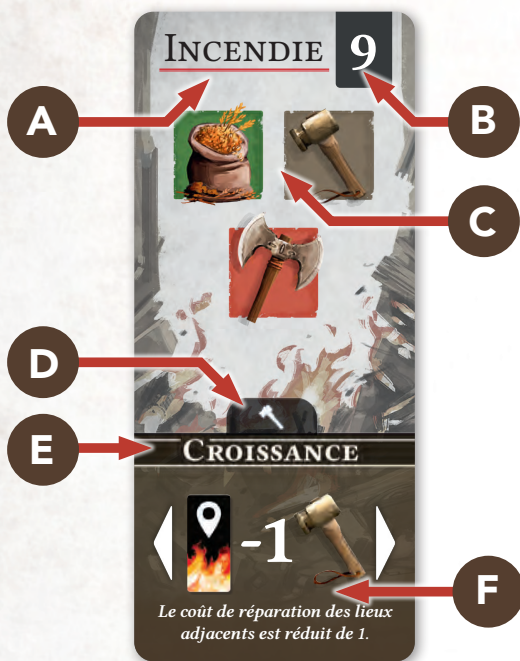
La plus grande gloire n'est pas de ne jamais tomber, mais de se relever à chaque chute.

– Confucius



Phase de Fléau

Cette phase est la plus fréquente, et elle représente les nombreuses menaces qui planent sur vos Empires décadents. Chaque carte Fléau est structurée ainsi.



- A.** Type de fléau ; il existe 11 cartes de chacun des 8 types.
- B.** Cible indiquant quel lieu est en péril dans les Empires. Chaque joueur place un marqueur Fléau sur la tuile dont la position sur sa piste de lieux correspond au numéro de la carte. Au fil de la partie et du déplacement des tuiles, un même fléau pourra toucher des lieux différents dans chaque Empire.



- C.** Ressources (blés, marteaux, haches ou une combinaison d'entre elles) pouvant être dépensées pour protéger votre Empire de ce fléau. Les pièces sont des jokers qui peuvent remplacer n'importe quel autre type de ressource.
- D.** Coût en marteaux (1 ou 2) à payer pour construire la carte depuis votre main pendant la phase de Croissance.

- E.** Phase pendant laquelle la capacité Innovation peut être activée.
- F.** Capacité Innovation octroyée par la carte après qu'elle a été assignée à un lieu.

Pour résoudre une phase de Fléau :

1. Révélez la première carte du paquet Fléau et posez-la au milieu de la table.
2. Chaque joueur place son marqueur Fléau (flamme) sur le lieu ciblé de son Empire. Cela permet à chacun de visualiser facilement les lieux adverses mis en péril.
3. En commençant par le Premier joueur et en continuant en sens horaire, chacun choisit de combattre ou de subir le fléau. Pour lui résister, le joueur doit dépenser une ressource parmi celles indiquées et poser le pion correspondant (pris dans sa propre réserve) à côté de la carte.

Renouvelez ces « enchères » jusqu'à ce que quelqu'un décide d'accepter que le fléau frappe son Empire. Ce joueur récupère alors la carte Fléau et en subit les conséquences (cf. page suivante).

CAPACITÉS INNOVATION FLÉAU


Certaines capacités Innovation ne peuvent être activées que pendant la phase de Fléau. Elles sont ensuite épuisées et demeurent indisponibles jusqu'à ce qu'elles soient rétablies.



Pour activer une innovation Fléau, résolvez-la puis placez un marqueur Indisponible sur l'emplacement carré de la carte. La capacité est désormais épuisée.

Remarque : les innovations ne se rétablissent pas automatiquement ; un effet de jeu doit permettre de le faire. C'est notamment le cas des capacités de base de 2 voies de chaque Empire (cf. encart « Capacités Économie de base » page 8).

Les innovations Fléau les plus fréquentes offrent une « ressource gratuite » pour combattre un fléau, par exemple celle illustrée ci-contre.

Ce genre de capacité comporte un symbole  suivi d'un type de ressource (ici, un blé). Vous pouvez l'activer afin de lutter contre une carte Fléau qui requiert de dépenser une ressource du type correspondant, préservant ainsi votre pion. Cela ne fonctionne qu'une seule fois, après quoi la capacité est épuisée et vous devez à nouveau dépenser vos ressources pour continuer les enchères.

Lorsqu'un joueur décide de subir le fléau :

- A. il reçoit le marqueur Premier joueur.
- B. il récupère TOUTES les ressources posées près de la carte Fléau et les ajoute à sa réserve, derrière son écran.
- C. il « détruit » le lieu de son Empire ciblé par la carte en retournant la tuile sur sa face incendiée. Si celui-ci est déjà sinistré, il choisit l'un des deux lieux adjacents. Si tous deux sont déjà détruits, il retourne la prochaine tuile la plus proche.
- D. il gagne l'innovation affichée en bas de la carte Fléau et l'assigne à l'un de ses lieux prospères en la glissant sous la tuile. Pour plus d'informations sur les innovations, cf. page 11.

Une fois que le joueur a complété toutes ces étapes, la phase de Fléau s'achève.

Remarque : si le dernier lieu de son Empire est détruit, ce joueur perd immédiatement la partie. Quel que soit leur nombre, ses adversaires continuent de jouer sur le même côté du plateau.

PÉNURIE

Si le joueur qui subit un fléau possède moins de 5 ressources après avoir reçu la carte, il peut soulever son écran pour dévoiler sa réserve. Il a alors le droit de reculer de 2 cases sur la piste des PV pour gagner 1 pièce. Il peut renouveler cet échange autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à détenir un total de 5 ressources, même si cela amène son score à devenir négatif (ou s'il l'est déjà).



EXEMPLE DE PHASE DE FLÉAU

1. Un Incendie éclate pendant la deuxième phase de Fléau de la partie. La 9^e tuile des deux Empires est la ferme à 3 points, ce que les joueurs indiquent en plaçant leur marqueur Fléau dessus.
2. La joueuse B a subi le dernier fléau, c'est donc elle qui commence cette phase. Elle dépense 1 blé.
3. Le joueur A tient à sa ferme et donne 1 hache. C'est de nouveau à la joueuse B d'enchérir.
4. Celle-ci accepte de sacrifier sa ferme et retourne la tuile Lieu correspondante, qui devient sinistrée.
5. Elle récupère toutes les ressources dépensées pendant cette phase (son blé et la hache du joueur A) ET glisse la carte Fléau sous l'un de ses lieux prospères, en laissant dépasser la capacité Innovation.



Accomplir de grands exploits implique souvent de courir de grands risques.

– Hérodote

Phase de Double Fléau

Pendant cette phase, qui ne survient que lors des parties à 3 ou 4 joueurs, deux cartes Fléau sont révélées. Tous les joueurs indiquent les lieux ciblés à l'aide de leurs deux marqueurs Fléau.

En commençant par le Premier joueur et en continuant en sens horaire, chacun choisit de combattre ou de subir ces fléaux, l'un après l'autre et dans l'ordre de son choix.

À leur tour, les joueurs peuvent dépenser une ressource pour chaque carte, récupérer les deux fléaux, ou encore en combattre un et subir l'autre.

Les ressources gagnées en acceptant un fléau peuvent servir à lutter contre l'autre, mais il est obligatoire d'enchérir sur les deux cartes à chaque tour.

Quiconque subit le second fléau reçoit le marqueur Premier joueur.

Lors d'une phase de Double Fléau, il est possible que les deux cartes ciblent un même lieu. Dans ce cas, si un seul joueur subit les deux fléaux, il doit appliquer la règle d'adjacence (cf. page 7) pour détruire le second lieu.



Phase d'Économie

Pendant cette phase, chaque joueur peut activer les capacités Économie de base et les innovations Économie de ses lieux prospères (non sinistrés).

Les joueurs activent simultanément leurs capacités, dans l'ordre de leur choix. Attendez que tout le monde ait terminé sa phase d'Économie avant de passer à la phase suivante.

IMPORTANT : vous NE POUVEZ PAS activer les capacités Innovation assignées aux lieux sinistrés, mais ces cartes ne sont pas défaussées pour autant. Elles restent sous leur tuile respective et redeviendront disponibles si ce lieu est réparé.

Les capacités Économie de base et les innovations Économie ont des effets divers, qui permettent généralement de gagner ou de convertir des ressources. Pour plus d'informations, consultez le glossaire page 16.

CAPACITÉS ÉCONOMIE DE BASE



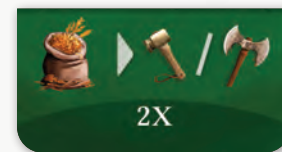
Gagnez 1 blé.



Gagnez 1 marteau.



Gagnez 1 hache.



Vous pouvez convertir 1 blé en 1 marteau OU 1 hache. Cette conversion peut être réalisée jusqu'à 2 fois par phase d'Économie.



Rétablissez toutes les innovations épuisées assignées aux lieux adjacents à celui-ci.

Certaines capacités sont épuisées après leur activation et ne peuvent plus être utilisées tant qu'elles n'ont pas été rétablies ; cet état est indiqué par un marqueur Indisponible. La capacité illustrée ci-dessus rétablit toutes les capacités des lieux adjacents en retirant ce marqueur.



EXEMPLE DE PHASE D'ÉCONOMIE

1. Une phase d'Économie vient de débuter et cette joueuse active toutes les capacités vertes de son Empire – celles de base ainsi que les innovations Économie assignées à ses lieux prospères.
2. Elle gagne ainsi 1 marteau grâce à sa ferme à 11 points et 1 hache avec sa ferme à 8 points. En revanche, sa ferme à 3 points ne produit pas de blé puisqu'elle est sinistrée.
3. Elle a également la possibilité d'exploiter les capacités de conversion de ses lieux, à savoir transformer du blé en marteaux OU en haches avec sa voie à 14 points (3a) et changer du blé en marteaux ET en haches grâce à l'innovation assignée à cette même voie (3b).
4. Puisqu'aucune de ses innovations n'est épuisée, la capacité de base de sa voie à 9 points n'est pas résolue pendant cette phase.



Au milieu du chaos se trouve aussi une opportunité.


– Sun Tzu




Phase de Croissance

Pendant cette phase, chaque joueur peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre de son choix. Chacune doit être terminée avant d'en entamer une autre.

1. Construire ou vendre 2 cartes de sa main

Le joueur peut construire jusqu'à 2 cartes Fléau parmi les 4 qu'il a en main. Le coût de chaque innovation est généralement de 1 marteau mais certaines en requièrent 1 de plus, comme l'indique le symbole  au-dessus du nom de la phase. Lorsque vous construisez une carte Fléau, vous l'assignez à un lieu prospère de votre Empire et vous gagnez sa capacité Innovation (cf. « Gagner et réaliser des innovations » page 11). Comme toujours, des pièces peuvent être dépensées à la place des marteaux.

Grâce à sa capacité de base, chaque village prospère au sein d'un Empire réduit de 1 le coût d'une carte. Si c'est le cas de ses deux villages, le joueur peut construire gratuitement ses 2 fléaux pendant la phase de Croissance.

Remarque : l'effet des villages doit s'appliquer à des cartes différentes et ne peut pas servir à réduire à 0 le coût d'une innovation .

Au lieu de construire une carte, le joueur peut la vendre en la défaussant pour gagner 1 pièce de la réserve. Trois possibilités s'offrent ainsi à lui : construire 2 cartes OU vendre 2 cartes contre 2 pièces OU construire 1 carte et en vendre 1 autre pour gagner 1 pièce.

Après avoir construit ou vendu leurs fléaux, les joueurs choisissent entre défausser les 2 cartes qu'il leur reste ou les conserver ; ils n'ont pas le droit de n'en garder qu'une. Chacun pioche ensuite jusqu'à avoir de nouveau 4 cartes en main.

2. Réparer un lieu sinistré de son Empire

Le coût de réparation d'un lieu sinistré est indiqué au-dessous de son nom. Le joueur défausse le nombre requis de marteaux pour retourner la tuile Lieu sur sa face prospère (non incendiée).

IMPORTANT : chaque joueur ne peut réparer qu'un seul lieu par phase de Croissance. Si la tuile réparée dispose d'une capacité Croissance de base, vous pouvez l'activer lors de cette même phase - ainsi que toute innovation Croissance qui lui est assignée.

3. Activer des capacités Croissance

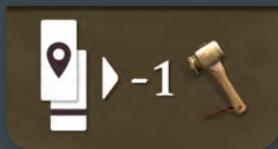
Le joueur peut activer les capacités Croissance de base et les innovations Croissance de ses lieux prospères. Au début de la partie, seuls ses villages et sa cité en sont pourvus.

S'il a construit une ou deux innovations Croissance de sa main, il peut les activer pendant la même phase.


Les capacités Croissance ont des effets divers. Pour plus d'informations, consultez le glossaire pages 16 et 17.

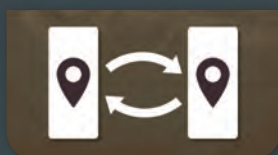


CAPACITÉS CROISSANCE DE BASE



Réduisez de 1 marteau le coût d'une innovation Croissance construite pendant cette phase (cf. page 10).

Remarque : au début de la partie, chaque joueur possède deux lieux pourvus de cette capacité. Tant qu'ils ne sont pas sinistrés, la construction des cartes Fléau pendant la phase de Croissance est donc gratuite, sauf celles qui coûtent .



Choisissez 2 lieux de votre Empire et intervertissez-les. Toutes les innovations assignées à ces tuiles se déplacent avec elles.



GAGNER ET RÉALISER DES INNOVATIONS

Les joueurs peuvent gagner des innovations de deux manières : en subissant le(s) fléau(x) pendant la phase de Fléau, et en construisant une ou plusieurs cartes Fléau de leur main durant la phase de Croissance.

Dans un cas comme dans l'autre, lorsque vous gagnez une innovation :

1. Glissez la carte sous une tuile Lieu prospère, en ne laissant dépasser que la partie inférieure sur laquelle apparaît la capacité.
2. Une innovation ne peut jamais être assignée à un lieu sinistré.
3. Une innovation doit toujours être assignée au lieu prospère qui en comporte le moins ou, en cas d'égalité entre plusieurs tuiles, à l'un des lieux concernés.
4. Il n'est pas possible de glisser une deuxième innovation sous une même tuile tant que tous les lieux prospères de l'Empire n'en ont pas reçu une. De même, deux innovations doivent avoir été réalisées dans chaque lieu prospère avant de pouvoir en assigner une troisième, et ainsi de suite.
5. Lorsque le lieu auquel elle est assignée est sinistré, l'innovation devient inexploitable. S'il est réparé par la suite, elle peut de nouveau être activée.
6. Chaque innovation octroie une nouvelle capacité ou un effet Score final tant que le lieu auquel elle est assignée demeure prospère.
7. Les innovations sont liées aux lieux auxquels elles sont assignées et se déplacent avec eux, même s'ils sont sinistrés. Par conséquent, si vous intervertissez deux lieux de votre Empire grâce à la capacité de votre cité ou suite à une Insurrection pendant la phase de Conflit, assurez-vous d'échanger aussi les cartes glissées sous ces tuiles. La seule exception à cette règle est la capacité Croissance d'un fléau Incendie, qui permet de déplacer une innovation d'un lieu vers un autre.

Si un lieu prospère comporte plusieurs innovations, elles sont toutes actives.



Effets des innovations

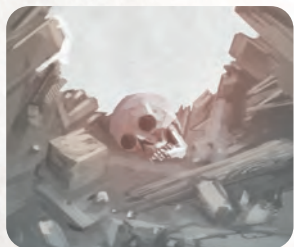
Les fléaux du même type offrent des innovations aux effets similaires. Vous pourrez donc facilement identifier les menaces qui, à terme, s'avéreront les plus bénéfiques pour votre Empire.



Si les **INCENDIES** détruisent vos bâtiments et réduisent vos fermes en cendres, ils permettent également à l'Empire de faire peau neuve. Leurs innovations favorisent le rétablissement des capacités, la construction et la réorganisation des lieux pendant la phase de Croissance. En outre, grâce aux innovations qui suivent un Incendie, vous pourrez économiser vos marteaux et les conserver pour les réparations.



Les **RÉVOLTES** mettent votre régime en péril mais peuvent inciter des loyalistes à prendre les armes pour défendre leur Empire. Répondant à l'appel du patriotisme, des jeunes gens se pressent devant vos casernes afin de s'enrôler dans l'armée. Les innovations réalisées suite à une Révolte accroissent votre puissance militaire lors de la phase de Conflit et permettent que votre réserve de haches vous rapporte des PV à la fin de la partie.



Les **FAMINES** sont synonymes de profondes souffrances pour votre peuple, mais les survivants en tirent de précieuses leçons pour l'avenir. Ils apprennent à faire des réserves de nourriture et à exploiter pleinement chaque ressource disponible. Les innovations consécutives à une Famine fournissent des PV à la fin de la partie pour votre surplus de blé et vous autorisent à passer gratuitement une enchère qui en nécessite pendant la phase de Fléau.



Les **INONDATIONS** engloutissent villes et villages, ne laissant que des ruines dans leur sillage. Toutefois, les minéraux et autres dépôts organiques présents dans l'eau fertilisent vos sols mieux que n'importe quel engrais. Les innovations réalisées au sortir d'une Inondation augmentent votre production de ressources pendant la phase d'Économie.



Les **SÉCHERESSES** affaiblissent votre population, déciment vos troupeaux et ravagent vos cultures. Face à tant d'horreurs, le peuple se réfugie dans la prière. Vos maigres ressources sont déposées en offrande dans des temples érigés en l'honneur de nouveaux dieux. Les innovations inspirées par une Sécheresse confèrent des PV pendant les phases de Croissance et d'Économie ou à la fin de la partie.



Si les **INVASIONS** barbares sèment la guerre et la destruction, elles intensifient aussi le commerce, renforcent les alliances et apportent des technologies jusqu'alors inconnues. Leurs innovations sont hétéroclites : elles permettent de réitérer des capacités Économie, de convertir du blé, d'échanger l'actuelle carte Fléau contre une autre et d'économiser vos haches.



Les **ÉPIDÉMIES** exterminent votre population mais renforcent les liens au sein des communautés, contraintes de s'entraider. L'emplacement des innovations réalisées après une Épidémie est primordial ; selon les lieux adjacents, elles augmentent la puissance militaire des Empires ou octroient des PV pendant et à la fin de la partie.



Rien ne résiste aux **SÉISMES**, qui abattent les murs, les monuments et même des cités entières. Ils font cependant ressurgir des trésors inestimables et des vestiges de civilisations oubliées, ouvrant de nouvelles perspectives pour votre Empire. Toutes les innovations qui suivent un Séisme vous offrent un avantage lorsque le lieu auquel elles sont attachées est sinistré.



Quand vient l'orgueil, vient aussi l'ignominie ; mais la sagesse est avec les humbles.

– Proverbes 11:2




Phase de Conflit

Pendant cette phase, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Révélez la première carte du paquet Conflit et placez-la au milieu de la table.
2. Chaque joueur calcule sa force initiale en additionnant tous les symboles (X) octroyés par les capacités Conflit (rouges) des lieux et des innovations prospères de son Empire. Par exemple, une caserne prospère augmente sa force de 2.
3. À l'abri derrière son écran, chacun choisit en secret le nombre de haches (et/ou de pièces) qu'il souhaite enchérir. Il prend ces pions dans une main et la tend devant lui, poing fermé. Lorsqu'ils sont tous prêts, les joueurs ouvrent simultanément la main et déterminent leur force totale respective pour ce conflit, en ajoutant les haches/pièces révélées à leur force initiale.
4. Chaque joueur compare ensuite sa force totale à la carte Conflit révélée et gagne (ou perd) les points de victoire et autres bonus indiqués. Avancez votre marqueur de score en conséquence sur la piste des PV. Par ailleurs, quiconque a cumulé la plus haute force totale obtient le bonus de victoire.
5. Enfin, les joueurs qui n'ont pas obtenu la meilleure force totale doivent résoudre l'intervention de lieux indiquée en bas de la carte Conflit. Ils échangent leur 1^e, 2^e ou 3^e tuile Lieu prospère de plus haute valeur contre celle indiquée.
6. Remettez dans la réserve commune toutes les haches et les pièces dépensées pendant cette phase et défaussez la carte Conflit révélée. La phase de Conflit s'achève.

STRUCTURE D'UNE CARTE CONFLIT



- A. Bonus de victoire :** points et ressources attribués au(x) joueur(s) ayant la plus haute force totale pendant ce conflit. Ce bonus s'ajoute aux effets décrits dans la section B ci-dessous.
- B.** Ces paliers décrivent les avantages ou pénalités qui s'appliquent à chaque joueur selon sa force totale. Vous ne pouvez en atteindre qu'un seul, et votre score peut devenir négatif si la force insuffisante dont vous avez fait preuve vous amène à perdre des points.
Remarque : si aucun palier ne correspond à votre force totale, vous ne gagnez et ne perdez rien.
- C.** Points de victoire gagnés (ou perdus) en fonction du palier atteint.
- D.** Ressources obtenues en fonction du palier atteint. Certaines cartes Conflit peuvent aussi rétablir des capacités épuisées grâce au symbole . Vous ne pouvez retirer qu'un seul marqueur Indisponible par symbole.
- E.** L'encart **Insurrection** décrit les conséquences subies par quiconque n'a pas cumulé la plus haute force totale pendant ce conflit - y compris si aucun palier de la carte ne correspondait. En guise de pénalité, ces joueurs doivent intervertir les deux tuiles Lieu indiquées (et les innovations qui leur sont assignées).



EXEMPLE DE PHASE DE CONFLIT

1. Le joueur A dispose d'une force initiale de 5 grâce à ses casernes et ses innovations, tandis que celle de la joueuse B est de 3.
2. Puisqu'ils dépassent le seuil de 2 force totale, sans quoi ils perdraient des PV, ils n'enchérissent que pour atteindre un meilleur palier et gagner la récompense associée. Tous deux prennent discrètement leurs pions dans un poing, le tendent devant eux et l'ouvrent.
3. Le joueur A révèle 2 haches, ce qui fait passer sa force totale à 7. Il remporte donc les avantages du palier 7+, à savoir 7 PV et 2 blés.
4. Ayant soigneusement accumulé des haches derrière son écran, la joueuse B parvient à miser 4 haches et 1 pièce ; sa force totale passe à 8. Par conséquent, elle gagne les récompenses du palier 7+ PLUS le bonus de victoire (3 PV et 1 pièce), puisqu'elle a remporté ce conflit !
5. Le joueur A fait alors face à une Insurrection et doit intervertir son lieu prospère de plus haute valeur et sa 11^e tuile. Sa cité et sa ferme changent de place, ce qui n'entraîne pas de réelles conséquences pour l'instant.

Pour finir, toutes les ressources mises par les deux joueurs retournent dans la réserve commune et la carte Conflit est défaussée. La partie continue avec la phase suivante.



Phase combinée : Économie et Croissance

Cette phase combinée ne survient que vers la fin des parties à 3 ou 4 joueurs. Indépendamment et dans l'ordre de leur choix, les joueurs résolvent une phase d'Économie et une autre de Croissance. Chacune de ces phases doit être terminée avant d'entamer l'autre ; il n'est pas possible de les appliquer simultanément.



Fin de la partie

La partie s'achève dès que le sablier atteint la dernière case de la piste de progression. Pour calculer son score final, chaque joueur regarde sur quelle case de la piste des PV se trouve son marqueur de score.

Il commence par y ajouter les PV octroyés par les lieux prospères de son Empire.

Ensuite, il l'agrément des points que lui rapportent les innovations Score final assignées à ses lieux prospères.

La somme de ces PV représente son score final.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur, et la renommée de son Empire est assurée pour les siècles à venir !

DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de lieux prospères a gagné. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Glossaire des capacités Innovation

CONVERTIR 1 BLÉ EN 1 PIÈCE



La mention « 3x » signifie que cette conversion peut être réalisée jusqu'à 3 fois par phase d'Économie.

D'autres capacités de ce type ont des effets similaires, qui vous permettent de convertir une ressource (toujours 1 pièce ou 1 blé) en une ou plusieurs autres ressources. Le nombre de conversions possibles à chaque phase d'Économie est indiqué au-dessous. Si un symbole « + » sépare des ressources, gagnez-en une de chaque ; si c'est un « / », choisissez l'une des deux.



RÉITÉRER UNE CAPACITÉ ÉCONOMIE

Réitérez une autre capacité Économie de votre Empire.

Choisissez une autre capacité Économie (de base ou innovation) d'un lieu prospère de votre Empire et activez-la une nouvelle fois.

GAGNER DES POINTS PAR LIEU SINISTRÉ ADJACENT



Pendant la phase d'Économie, gagnez le nombre indiqué de PV pour chaque lieu sinistré adjacent à cette innovation.

GAGNER 1 RESSOURCE



Gagnez 1 blé de la réserve par ferme prospère immédiatement adjacente à cette innovation (sur sa gauche ou sa droite). Selon la position de vos tuiles Lieu, vous pouvez donc obtenir 0, 1 ou 2 blés à chaque phase d'Économie.

Des capacités similaires vous permettent également de gagner des ressources ou des PV en fonction de leur adjacence à différents types de lieux prospères.

Remarque : comme d'habitude, la tuile Lieu à laquelle cette carte est assignée doit également être prospère pour que vous puissiez activer cette innovation.



GAGNER DES POINTS



Gagnez le nombre indiqué de PV à chaque phase d'Économie. Avancez votre marqueur de score en conséquence sur la piste des PV.

RÉDUIRE LE COÛT DES RÉPARATIONS ADJACENTES



Pendant la phase de Croissance, la réparation des lieux adjacents vous coûte 1 marteau de moins.

DÉPLACER UNE INNOVATION



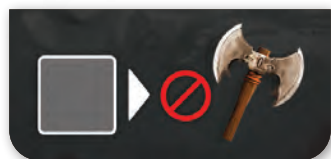
Choisissez une innovation assignée à n'importe quel lieu et glissez-la sous une autre tuile libre de votre choix, tout en suivant les règles habituelles de réalisation des innovations. Il ne s'agit pas d'une interversion : seule l'innovation choisie est déplacée.

RETIRER UN OU DES MARQUEUR(S) INDISPONIBLE ADJACENT(S)



Cette innovation est identique à l'une des capacités Économie de base (qui permet de rétablir des capacités), à part qu'elle est activée pendant la phase de Croissance.

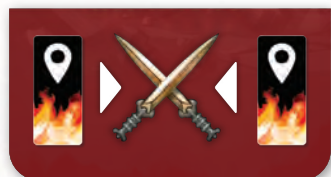
ENCHÉRIR GRATUITEMENT



Pendant la phase de Fléau, épuisez cette capacité pour passer gratuitement un (et un seul) tour d'enchères nécessitant une hache. Pour plus d'informations, cf. page 6. D'autres capacités similaires vous permettent de combattre gratuitement les fléaux qui requièrent du blé ou des marteaux.



GAGNER 1 FORCE PAR LIEU SINISTRÉ ADJACENT



Pendant la phase de Conflit, gagnez 1  pour chaque lieu sinistré adjacent à cette innovation.

REEMPLACER LE FLÉAU ACTUEL




À n'importe quel moment lors d'une phase de Fléau, même après plusieurs tours d'enchères, vous pouvez épuiser cette innovation pour défausser la carte Fléau actuelle (ou l'une des deux, dans le cas d'une phase de Double Fléau) et la remplacer par une autre, piochée au-dessus du paquet.

Toutes les ressources déjà dépensées sont transférées à la nouvelle carte, mais le lieu ciblé et le type de fléau peuvent être différents.

Recourir à cette capacité ne vous permet pas de passer ce tour d'enchères. Avant ou après avoir l'avoir activée, vous devez toujours combattre ou subir le fléau.

GAGNER 1 FORCE



Pendant la phase de Conflit, chaque symbole  des lieux et des innovations prospères de votre Empire ajoute 1 à votre force initiale.

LIEUX SINISTRÉS EN FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, gagnez 2 PV par lieu sinistré de votre Empire. Ne comptez que vos tuiles, pas celles des Empires adverses.

COPIER UNE CAPACITÉ SCORE FINAL

Copiez une autre capacité Score final de votre Empire.

À la fin de la partie, choisissez une autre capacité Score final (de base ou innovation) d'un lieu prospère de votre Empire et gagnez ses PV une seconde fois.

LIEUX SINISTRÉS ADJACENTS EN FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, gagnez le nombre indiqué de PV pour chaque lieu sinistré adjacent à cette innovation.



Les difficultés renforcent l'esprit, tout comme le travail fortifie le corps.

– Sénèque le Jeune

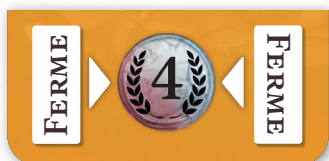


RESSOURCES EN FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, gagnez le nombre indiqué de PV pour chaque pion Ressource de ce type qu'il reste dans votre réserve. Les pièces ne peuvent plus remplacer d'autres ressources lorsque vous calculez votre score final ; elles comptent uniquement comme telles.

LIEUX ADJACENTS EN FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, gagnez le nombre indiqué de PV pour chaque lieu de ce type adjacent à cette innovation.

MAJORITÉ DE LIEUX SINISTRÉS EN FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, gagnez 13 PV si vous possédez plus de lieux sinistrés que les autres joueurs ou êtes à égalité pour cette majorité.

ACTIVER L'INNOVATION LORSQUE CE LIEU DEVIENT SINISTRÉ



Une innovation Séisme s'active lorsque le lieu auquel elle est assignée devient sinistré. S'il est réparé, la capacité pourra de nouveau être activée si la tuile est de nouveau détruite par la suite. La plupart de ces innovations octroient des pions Ressource ou des PV, tandis que d'autres retirent TOUS les marqueurs Indisponible de votre Empire - toujours au moment où le lieu devient sinistré.





Quant à moi, j'aime mieux que l'on demande pourquoi on ne m'a pas élevé de statue que par quelle raison j'en ai obtenu une.

– Caton l'Ancien



MODE ÉCLAIR

MISE EN PLACE :

Pour jouer en mode Éclair, suivez la mise en place standard (cf. page 3) en appliquant les ajustements suivants.

1. Installez le plateau du côté qui correspond à votre configuration (2 ou 3-4 joueurs) et posez le sablier sur la case spéciale de la piste de progression qui comporte le symbole ⚡, pas sur la case « Départ ».
2. Distribuez 4 cartes Fléau à chaque joueur.
3. Chaque joueur en choisit 2 et les déclenche immédiatement dans son Empire. Avant de prendre cette décision, il a la possibilité de défausser toute sa main et de piocher 4 nouvelles cartes. Il doit alors en choisir 2 parmi cette seconde main.
 - Pour déclencher un fléau, détruisez la tuile de votre Empire qui correspond au numéro de la carte et glissez cette dernière sous un lieu prospère de votre choix, en laissant dépasser la capacité Innovation. Les 2 cartes choisies sont résolues simultanément.
4. Après le déclenchement des fléaux, chaque Empire contient donc deux lieux sinistrés et deux innovations réalisées sur des tuiles prospères, mais selon une configuration différente.
5. Chaque joueur défausse les cartes qu'il lui reste et pioche une nouvelle main de 2 cartes Fléau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le mode Éclair se déroule de la même manière que les parties standards, sauf que :

- le nombre de phases est réduit ;
- chaque joueur n'a que de 2 cartes en main au lieu de 4 ;
- vous pouvez toujours construire ou vendre ces 2 cartes pendant la phase de Croissance, auquel cas il ne vous en restera aucune.



CRÉDITS

Conception

John D. Clair

Développement

Hayden Dillard

Illustration

Kwanchai Moriya

Graphisme

Matt Paquette & Co.

Équipe de développement

Andy Myers, Daniel Chance, James Ayres, David Lueders, Ethan Reid, Giovanni Di Rauso, Matt Chapman, Jacob Gaines, Wade Bates, Alesandra Bell, Christopher Spenner, Jacob De Hoyos, John Mistretta, Brad Weiler, Jaison Binu, Noah Bemont.

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Séverine George (SG Traduction)

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

Maquette : Łukasz Kempniński

© 2023 Brotherwise Games, LLC ; 2110 Artesia Blvd. #B-385, Redondo Beach, Californie, USA. Le titre et le logo Empire's End sont TM de Brotherwise Games, LLC. Tous droits réservés.

© 2023 Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Tous droits réservés.

Imprimé en Chine. Toute reproduction de ce livret de règles, sous quelque forme ou support que ce soit, est autorisée uniquement à des fins non commerciales.

Découvrez l'ensemble de nos jeux sur www.brotherwisegames.com et luckyduckgames.com/fr



EMPIRE'S END

— GLOIRE ET DÉCLIN —

MISE EN PLACE (PAGE 3)

1. Mélangez les cartes Fléau et Conflit en deux paquets distincts et placez-les face cachée près du plateau. Posez le sablier sur la case « Départ » de la piste de progression et attribuez le marqueur Premier joueur à la personne qui a allumé un feu en dernier.

2. Chaque joueur reçoit un écran et le marqueur de score correspondant (qu'il place sur la première case de la piste des PV), 11 tuiles Lieu, 2 pions Ressource de chaque type (qu'il cache derrière son écran), 2 marqueurs Fléau et 4 cartes piochées au hasard dans le paquet Fléau.

3. Le Premier joueur aligne ses tuiles Lieu au hasard devant lui sous sa piste de lieux, face prospère visible, puis ses adversaires placent les leurs dans le même ordre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de phases déterminées par la piste de progression. Lorsque le sablier entre sur une case, tous les joueurs résolvent simultanément la phase indiquée. Dès qu'elle est terminée, le marqueur avance d'une case et la prochaine phase commence.

PHASE DE FLÉAU (PAGE 6)

1. Révélez la première carte du paquet Fléau et posez-la sur la table. Le nombre indiqué dans le coin supérieur droit indique quel lieu est en péril dans chaque Empire (de gauche à droite). En commençant par le Premier joueur, chacun peut dépenser une ressource (parmi les types affichés sur la carte) pour se soustraire à cette menace. Continuez d'enchérir en sens horaire jusqu'à ce que quelqu'un accepte de recevoir la carte.



2. Si vous décidez de subir le fléau, il s'abat sur votre Empire et détruit la tuile Lieu correspondante.



3. En contrepartie, vous récupérez toutes les ressources dépensées pendant cette phase et vous assignez la carte Fléau à l'un de vos lieux prospères, bénéficiant ainsi de sa capacité Innovation!



PHASE D'ÉCONOMIE (PAGE 8)

1. Activez toutes les capacités vertes des lieux prospères de votre Empire afin de produire des ressources, d'en convertir et de rétablir des innovations Économie.



PHASE DE CROISSANCE (PAGE 10)

1. Activez toutes les capacités marron des lieux prospères de votre Empire.



2. Vous pouvez dépenser le nombre requis de marteaux pour réparer UN lieu sinistré.
3. Vous pouvez construire jusqu'à 2 fléaux de votre main en payant 1 ou 2 marteaux (chaque village prospère de votre Empire réduit ce coût de 1) et les assigner à vos lieux prospères, ou vendre jusqu'à 2 cartes de votre main pour gagner 1 pièce par fléau ainsi vendu. Vous pouvez ensuite défausser les cartes qu'il vous reste et piocher jusqu'à en avoir de nouveau 4 en main.

PHASE DE CONFLIT (PAGE 13)

1. Révélez la première carte du paquet Conflit et misez secrètement des pions et/ou dans votre poing fermé.
2. Ajoutez cette mise au nombre de symboles octroyés par les lieux et les innovations prospères de votre Empire.
3. Après avoir déterminé la force totale de chaque joueur, appliquez les avantages et les pénalités indiqués sur la carte Conflit.



FIN DE LA PARTIE (PAGE 15)

1. Additionnez les PV octroyés par les lieux prospères de votre Empire.
2. Ajoutez-y les points que vous rapportent les innovations Score final assignées à vos lieux prospères.
3. Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la partie !

