

# CLOCKWORK WARS



LIVRET de RÈGLES



# CLOCKWORK WARS



2-4



13+



60-120 Mins.

C'est une époque de guerre et de chaos. Les races hybrides ont brisé leurs chaînes dans laquelle leur soumission les maintenait. Ils sont maintenant engagés dans une guerre pour l'indépendance et la suprématie de leur état. Les changements environnementaux et les destructions ont conduit ce monde à des pénuries de nourriture, des ressources naturelles limitées et au désespoir.

## INTRODUCTION

Dans Clockwork Wars (situé dans un univers fantasy-steampunk), 2 à 4 joueurs vont commander une seule race de créatures, engagée dans un jeu de guerre intense. Prenez le contrôle des Sangpurs calculateurs, des Troglodytes, travailleurs infatigables, des puissants Rhinochs ou bien des fiers Hybrides. Votre but est de vaincre vos ennemis et d'accumuler le plus de points de victoire pendant les sept tours de jeu. Vous remportez des points en vous battant pour le contrôle de territoires contenant des ressources naturelles de grande valeur. Pour remporter ces affrontements, vous aurez besoin de main d'œuvre que vous obtiendrez en transformant les villages conquis en ville. Investissez dans la recherche et découvrez de nouvelles technologies, comme les Golems, les Moteurs Analytiques, et l'extraordinaire Flèche des Dieux. Positionnez vos troupes, faites des recherches sur de puissantes découvertes, utilisez l'espionnage et réussissez à conquérir vos ennemis pour remporter la partie !

## CONTENU

- 4 séries de disques colorés (rouge, vert, blanc, bleu : 32 de chaque)
- 4 marqueurs de score
- 6 jetons unique d'unités (1 Agent, 1 Chasseur, 2 Crashers & 2 Ingénieurs)
- 4 écrans
- 90 jetons Point d'Influence
  - ◆ 30 jetons Sorcellerie (15 de valeur 1-PI et 15 de valeur 3-PI)
  - ◆ 30 jetons Science (15 de valeur 1-PI et 15 de valeur 3-PI)
  - ◆ 30 jetons Religion (15 de valeur 1-PI et 15 de valeur 3-PI)
- 1 marqueur de tour de jeu
- 1 jeton de premier joueur
- 40 tuiles hexagonales qui représentent les différents territoires (4 Capitales, 7 Villages, 5 Forêts, 4 Lacs, 4 Tours, 4 Usines, 4 Sanctuaires, 4 Citadelles, 4 Terres Arides)
- 3 cartes cour
- 3 figurines de général et leur carte : le Leviathan, Steamtank, & Gardien
- 45 cartes découvertes et les jetons correspondants
- 10 portants en plastique pour les jetons de Découverte
- 15 cartes espionnage
- 1 plateau de jeu
- 6 tuiles d'action chef des services secrets
- 1 bloc ordre de déploiement
- 1 livret de règles

## LES PEUPLES



**Les Sangpurs (rouge) :** Il y a bien des siècles, les scientifiques humains ont créé des races hybrides grâce à un mélange d'ingénierie génétique et quelques arcanes de sorcellerie. Choqués par cet orgueil démesuré, beaucoup de civils se sont regroupés autour des prêtres qui annonçaient que ces hybrides étaient un affront fait à Dieu. Les Sangpurs sont des humains militaires et dogmatiques qui croient avec dévouement en leur supériorité génétique. Ils veulent conquérir tous les hybrides. Leur infanterie est revêtue d'armure à vapeur et peut aussi bien brandir des armes qu'utiliser la sorcellerie. L'unité spéciale des Sangpurs est l'Opérateur – un maître dans l'art des opérations sombres et malfaisantes



**Les Troglodytes (bleu) :** Les trogs sont les résultats des croisements entre êtres humains et chimpanzés. Ils sont brillants, curieux et pleins de ressources – ils s'intéressent à l'expérimentation et au développement de nouvelles technologies. A cause de querelles internes et de leur manque de concentration, la société Trog est quelque peu volatile et leur village ne sont à peine plus que des décharges. A la guerre, ils attaquent en nombre, ils sont très malins et ils possèdent un grand sens tactique. L'unité spéciale des Trogs est l'Ingénieur – un chercheur brillant, adepte de la sorcellerie, de la science et du mysticisme.



**Rhinochs (blanc) :** Les Rhinochs sont les résultats des croisements entre êtres humains et rhinocéros. A l'origine ils ont été créés par les humains pour servir en tant qu'esclave pour toutes les formes de travaux pénibles. Les Rhinochs éprouvent une profonde haine envers les Sangpurs. Ce sont de fiers guerriers, capables d'actes de bravoure et d'héroïsme lorsqu'ils doivent faire face à des obstacles apparemment insurmontables. Un membre de l'infanterie Rhinoch manie généralement une masse énorme d'une main et de l'autre une mitrailleuse Gatling. Leur unité spéciale est le Crasher – un énorme Rhinoch fou furieux qu'ils utilisent comme une machine de siège dévastatrice.



**Hybrides (vert) :** Les Hybrides sont les résultats des croisements entre des êtres humains et des chiens. Leur loyauté féroce et leur sociabilité les a conduits à une société forte et interdépendante, où la discipline et la dignité guident le progrès culturel. Ce sont des assassins et des espions très doués, ils préfèrent les tactiques de la guérilla plutôt que des affrontements ouverts en grand nombre. Leurs soldats préfèrent les épées et les dagues aux armes à feu, qu'ils jugent comme vulgaires et trop bruyantes. Au cœur de la bataille, leurs instincts sauvages et leurs réflexes aussi rapides que l'éclair en font des ennemis mortels. Leur Unité Spéciale est le Chasseur – une unité spéciale de commando capable apparemment d'apparaître et de disparaître à volonté.

# MISE EN PLACE

Chaque joueur doit : soit choisir une des 4 races ou bien en prendre une au hasard. Ensuite, chacun doit prendre l'écran, 30 disques de couleurs, et les jetons d'unité spéciale associés à cette race. Placez-les à côté de votre écran pour que vos adversaires puissent les voir. On se reportera à la pile de vos disques, qui représentent vos ouvriers comme votre réserve (veuillez noter que nous avons inclus 2 disques supplémentaires pour chaque joueur, ce sont des disques de remplacement en cas de perte, en aucun cas ils ne font partie de la réserve). Chaque joueur aura aussi besoin d'une feuille du bloc des ordres de déploiement.

Construisez la carte au milieu de la table entre tous les joueurs. Reportez-vous à la fin de ces règles pour savoir comment créer des cartes selon le nombre de joueurs.

Séparez les cartes découverte en 9 piles de 5 cartes chacune. Chaque pile doit contenir une seule sorte de découverte pour un âge spécifique. Il y aura donc une pile pour le Jeune Âge, le Moyen-Âge et l'Âge tardif de la Sorcellerie, de la Science et de la Religion. Mélangez chacune des piles de cartes découverte. Placez 1 carte de chaque pile face visible, à côté de la carte dans une grille de 3 x 3, avec les cartes des jeunes âges formant la première rangée, les cartes des moyens-âges formant la rangée centrale, et enfin les cartes des âges tardifs formant la dernière rangée. Ce sont les 9 découvertes disponibles pour la partie, remettez les cartes découvertes restantes dans la boîte. Trouvez le jeton de découverte correspondant à chaque carte et placez-le sur cette carte, en utilisant les portants en plastique inclus.

Placez les cartes de Général et les figurines à côté de la carte.

Placez les jetons de points d'influence (PI), triés par discipline, à côté de la carte pour qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Chaque joueur doit prendre 1 PI de chaque discipline et il doit les placer derrière son écran.

Placez le plateau de jeu à côté de la carte. Choisissez le côté du plateau de jeu qui correspond au type de partie que vous avez décidé de jouer : jeu de base ou jeu épique (reportez-vous à la page 19 pour la variante du jeu épique). Placez les tuiles d'action de chef des services secrets sur les six emplacements vides avec le symbole espionnage. Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste de tour. Placez les marqueurs de score des joueurs à côté de la piste de score.

Mélangez les cartes espionnage et distribuez en 1 à chaque joueur. Mettez les cartes restantes, face cachée, à côté du plateau de jeu. Choisissez une Cour à mettre en jeu et placez-la à côté de la carte. Chaque joueur doit immédiatement y placer 1 de ses ouvriers venant de sa réserve.

Le joueur le plus vieux reçoit le jeton de premier joueur. Vous êtes maintenant prêt à jouer.



# LES TERRITOIRES ET LA CARTE

Dans le jeu Clockwork Wars vous trouverez un plateau de jeu modulable qui permet une rejouabilité presque infinie. La carte se compose de tuiles hexagonales qui suivent un code couleur et qui se divisent en 9 sortes de territoires :



**Capital** : La capitale de votre race. Les capitales ne peuvent pas être attaquées.



**Village** (orange) : Utilisé pour recruter des ouvriers. Peut être amélioré et transformé en Ville si contrôlé par 3 unités ou plus.



**Citadelle** (bleu-gris) : Les unités qui y sont stationnées peuvent venir en renfort lors des batailles adjacentes.



**Lac et Forêt** (vert et bleu) : **Territoires ressources.** Lorsque vous les contrôlez lors d'une phase de score vous gagnez des PV.

**Territoires de recherches.** Utilisés pour générer des points d'influence (PI).



**Tour** (rouge) : Utilisé pour générer des PI de sorcellerie.



**Usine** (gris) : Utilisé pour générer des PI de science.

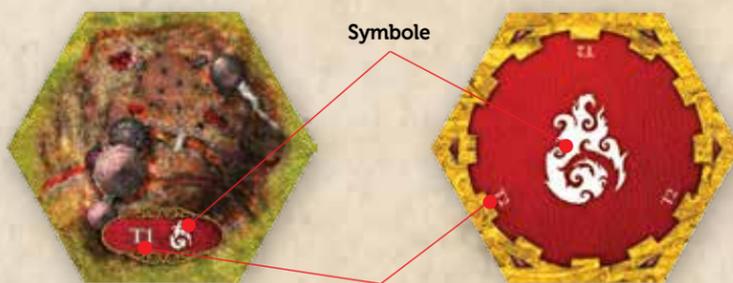


**Temple** (doré) : Utilisé pour générer des PI de religion.



**Terres Arides** (marron) : Il n'y a pas de règles particulières associées aux terres arides. Elles peuvent être contrôlées par des unités et vous pouvez y garder des armées en réserve mais c'est tout.

Les tuiles de territoire sont double-face. Vous pouvez jouer avec n'importe quel côté pendant vos parties de Clockwork Wars. Une face décrit de manière plus réaliste, le territoire sous forme de vue aérienne. L'autre face présente une illustration plus abstraite dans laquelle domine la couleur et le symbole associé au type du territoire.



Etiquette d'identification

En plus de ces 9 territoires, les joueurs seront aussi capables de déployer des unités sur des **Cours** qui sont en dehors du plateau, et qui représentent les cours des palais de puissants lords. Contrôler ces cours grâce à des espions vous procure des bonus et des points de victoire.

A la fin de ces règles vous trouverez quelques pages consacrées à la mise en place de cartes pour des parties de 2 à 4 joueurs. Cependant Clockwork Wars est plus amusant si vous utilisez une carte que vous avez vous-même créée. Les conseils pour construire de telles cartes sont inclus dans ce livret de règles.

# LES TROIS ÂGES

Une partie de Clockwork Wars représente des siècles de conflits. Les tours de jeu sont regroupés en trois âges :

- Le **Jeune Âge** couvre les tours 1-2.
- Le **Moyen-âge** couvre les tours 3-4.
- L'**Âge Tardif** couvre les tours 5-7.

Les âges ont deux impacts sur la manière de jouer :

- Ils déterminent quelles découvertes sont actuellement disponibles pour la recherche. Vous pouvez rechercher des découvertes de l'âge en cours ou bien d'un âge précédent. Par exemple, si c'est le tour 4 (Moyen-âge), vous ne pouvez acheter que des découvertes du Jeune Âge et du Moyen-Âge – les découvertes de l'Âge Tardif ne seront disponibles qu'à partir du tour 5.
- A la fin de chaque Âge on procède à une Phase de Score.

# BUT DU JEU

Le joueur qui a le plus de **points de victoire (PV)** à la fin de la dernière phase de score remporte la partie. Les PV sont premièrement gagnés en contrôlant des territoires de ressource, mais ils peuvent aussi être gagnés grâce aux différentes découvertes et grâce aux échanges de PI à la fin de la partie.

# CONTRÔLE ET UNITÉS

Le concept de contrôle est central dans Clockwork Wars. Vous **contrôlez** un territoire de la carte lorsque vous êtes le seul joueur à y avoir des unités. Vous contrôlez une Cour lorsque vous avez plus d'espions dans cette cour que n'importe quel autre joueur.

Les **unités** comprennent : Les Soldats, les Unités Spéciales et les Généraux.

# TOUR DE JEU

Une partie de Clockwork Wars dure 7 tours de jeu. Chaque tour est divisé en 5 phases. A la fin des tours 2, 4 et 7, il y a une phase supplémentaire appelée Phase de Score.

- **Phase Chef des services secrets** : En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une action du chef des services secrets.
- **Phase de Recrutement** : Les joueurs recrutent simultanément des ouvriers venant de leur Capitale, Villages et Villes, et grâce à toutes les Découvertes qui s'appliquent et qu'ils possèdent.

○ **Phase de déploiement** : Les joueurs vont simultanément et secrètement écrire leurs ordres de déploiement. Dès que tous les joueurs ont terminé, ils révèlent leurs ordres et ils placent leurs unités sur la carte.

○ **Phase de Combat** : Cette phase est divisée en 3 étapes :

- ◆ **Renfort** : Les citadelles peuvent être utilisées pour transférer des unités supplémentaires pour des batailles adjacentes. Certaines découvertes peuvent être utilisées.
- ◆ **Combat** : On résout les batailles individuelles.
- ◆ **Déperdition** : Une unité doit être retirée de chaque territoire n'ayant plus de réserve.

○ **Phase de Recherche** : Cette phase est aussi divisée en trois étapes :

- ◆ **Études** : Les Points d'Influence (PI) sont générés pour chacune des 3 disciplines de recherche.
- ◆ **Découverte** : Les joueurs achètent des découvertes et des généraux.
- ◆ **Activation** : Les joueurs peuvent activer certaines découvertes.

○ **Phase de Score** : A la fin des tours 2, 4 et 7 les joueurs procèdent à une phase de score qui est divisée en trois étapes :

- ◆ **Points de Victoire** : Les joueurs reçoivent des PV pour les territoires de ressource qu'ils contrôlent ainsi que pour certaines cartes découvertes qu'ils possèdent.
- ◆ **Prédominance à la Cour** : Si un joueur contrôle la cour, il reçoit un bonus.
- ◆ **Pollution** : Le nombre des unités dans tous les territoires de ressource doit être réduit à 1 seule unité.

## Phase du Chef des services secrets

Pendant la phase du chef des services secrets, vous choisissez une action spéciale, dont les effets seront appliqués pour ce tour-ci seulement. Une fois qu'une action est choisie, elle ne peut plus être sélectionnée par un autre joueur. Le joueur qui possède le jeton de premier joueur doit choisir son action en premier, et ensuite les joueurs choisiront dans le sens horaire. Pour choisir une action, prenez une tuile d'action du chef des services secrets du plateau de jeu et placez-la devant vous. Vous pouvez choisir une des actions suivantes :

- **Conscription** : Ajoutez immédiatement 1 ouvrier à votre réserve de recrutement (pris dans votre réserve).
- **Manceuvres** : Vous pouvez immédiatement déplacer deux de vos unités sur la carte vers différents territoires que vous contrôlez (cela ne comprend pas les cours).
- **R & D (Recherche et développement)** : Piochez 2 cartes espionnage dans la pile des cartes espionnage, prenez-en 1 et remplacez l'autre sous la pile.
- **Contre-ingérence** : Vous gagnez 1 PI dans n'importe quelle discipline de recherche. Vous pouvez aussi obliger

un ou tous vos adversaires à perdre 1 PI dans n'importe quelle discipline de recherche.

- **Technophilia** : Pendant ce tour, vous pouvez jouer en premier dans chaque phase de recherche. De plus, gagnez immédiatement 1 PV.
- **Opérations Tactiques** : Pendant l'étape de combat de ce tour de jeu, dans tous les combats, dans lesquels vous êtes impliqué, et qui se terminent par une égalité, vous recevez un bonus +1 de manière à gagner le combat.

## Phase de Recrutement

Pendant la phase de recrutement, vous rassemblez des **ouvriers**. Chaque disque représente 1 ouvrier.

- Votre **Capitale** vous permet toujours de recruter 4 ouvriers.
- Tous les **Villages** sous votre contrôle vous permettent de recruter 1 ouvrier.
- Toutes les **Villes** sous votre contrôle vous permettent de recruter 2 ouvriers.
  - ◆ Un village devient une ville lorsqu'un joueur le contrôle avec au moins 3 unités.
  - ◆ Les villes redeviennent des villages lorsqu'il y a moins de trois unités qui les contrôlent.



Transférez des disques de votre réserve vers votre **réserve de recrutement**. Vous devez les garder cachés derrière votre écran. Si vous n'avez pas assez de disques dans votre réserve, vous avez atteint votre **limite de population** (30). Vous ne pouvez plus obtenir d'ouvriers au-delà de cette limite.

### Exemple : Recrutement

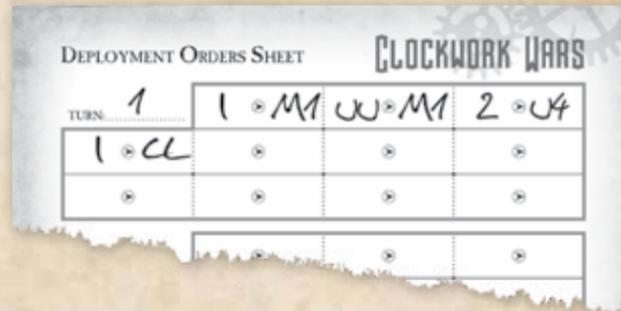
Nous sommes dans le tour 5. Au début de la phase de recrutement, Charles contrôle 1 village et 2 villes. Donc en plus de sa capitale, cela lui permet de recruter 9 ouvriers

## Phase de Déploiement

Pendant la phase de déploiement, vous décidez si vous voulez assigner vos ouvriers à des territoires sur la carte ou bien à la cour. De plus, vous pouvez décider de déployer l'**unité spéciale** de votre race (voir page 17). L'aspect le plus important de ce processus est que chaque joueur prend ses décisions de déploiement secrètement. Vous ne placez pas les ouvriers directement sur la carte. Au lieu de cela, vous enregistrez vos ordres de déploiement sur une feuille de papier (un bloc de feuilles pour les ordres de déploiement est fourni avec le jeu). Chaque tuile de la carte et de la cour est étiquetée avec une lettre-nombre d'identification (par exemple, L1). Pour enregistrer un ordre de déploiement, vous écrivez simplement l'identification de la tuile de la carte ou de la cour ainsi que le nombre et la sorte d'unités que vous souhaitez déployer dessus.

Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent être déployés sur un seul territoire ou à la cour.

Vous pouvez choisir de garder quelques ouvriers dans votre réserve de recrutement et ne pas leur donner d'ordre de déploiement. Pendant la phase de recherche, ces ouvriers pourront être sacrifiés pour obtenir des PI supplémentaires.



Vous pouvez aussi économiser vos ouvriers pour les utiliser dans de prochains tours de jeu.

Lorsque vous prenez les décisions de déploiement, vous devez tenir compte des territoires de la carte que vos adversaires et vous contrôlez. Vous contrôlerez toujours votre capitale et vous n'aurez jamais besoin d'y déployer des unités.

Vous pouvez déployer des unités dans un territoire ...

- Que vous contrôlez actuellement, ou
- Qui est adjacent à un territoire que vous contrôlez, ou
- Qui est à 2 tuiles d'un territoire que vous contrôlez, si le territoire entre les deux est actuellement inoccupé (la règle de la **Marche Forcée**).
  - ◆ Vous devez déployer au moins une unité dans le territoire entre les deux lorsque vous réalisez une Marche Forcée.
  - ◆ Vous pouvez utiliser la marche forcée vers des cibles multiples (et en utilisant un seul territoire entre les deux ou plusieurs).

Vous pouvez toujours déployer des ouvriers vers la cour.

Chaque joueur doit annoncer lorsqu'il a terminé de prendre ses décisions de déploiement. Dès que les joueurs ont tous terminé, ils font tomber leur écran et ils révèlent ainsi leurs ordres de déploiement respectifs.

A ce moment, vous pouvez transférer vos ouvriers et votre unité spéciale de votre réserve de recrutement vers les territoires de la carte et vers la cour. Bien que les joueurs puissent jouer simultanément, cela peut s'avérer un peu chaotique ; nous vous conseillons donc que chaque joueur déploie ses unités chacun leur tour, en commençant par le premier joueur.

Dès qu'un ouvrier est placé sur un territoire de la carte, il sera appelé **Soldat**. Un ouvrier qui sera placé à la cour sera appelé **Espion**.

Les unités déployées sur la carte, ne peuvent pas être déplacées pendant la phase de déploiement, cependant l'action du chef

des services secrets, **Manceuvres**, ou un renfort venant d'une citadelle, peut permettre à une unité de se déplacer. Vous n'êtes pas non plus autorisé à retirer vos unités de la carte à moins qu'elles aient été tuées lors d'un combat ou à cause de l'effet spécifique d'une carte. Donc les décisions que vous prendrez pendant la phase de déploiement sont d'une importance vitale. Dès que tous les joueurs ont transféré leurs unités sur la carte ou à la cour, ils doivent évaluer le nouvel état de la partie. Si un joueur est seul sur un territoire, il le contrôle. Si deux joueurs ou plus ont des unités sur le même territoire, il est donc **disputé** et il y aura combat.

## Phase de Combat

Pendant la phase de combat, vous résolvez les batailles qui doivent avoir lieu à cause du déploiement des nouvelles unités. La phase de combat est sous divisée en trois étapes : l'étape de renfort, l'étape de l'affrontement et l'étape de déperdition.

### Phase de Renfort

Les ordres de renfort doivent avoir lieu en une séquence, en commençant par le joueur qui a le jeton de premier joueur. Pendant l'étape de renfort, vous pouvez donner autant d'ordres de renfort que vous le souhaitez.

Ordres de renfort possibles :

- Si vous contrôlez des citadelles, vous pouvez les utiliser pour effectuer des renforts dans des batailles adjacentes. Les soldats dans des citadelles qui ne font pas l'objet de disputes peuvent se déplacer vers un territoire adjacent où se déroule un affrontement.
- Vous pouvez utiliser des **Découvertes** (comme le Dirigeable) qui s'activent lors de la phase de renfort.
- Vous pouvez jouer certaines cartes Espionnage (comme **Embuscade**).
- Enfin, trois **unités spéciales** peuvent-être utilisées pendant l'étape de renfort :
  - ◆ Le **Chasseur** peut renforcer n'importe quel affrontement dans un maximum de 2 tuiles de distance.
  - ◆ Le **Crasher** s'active pour tuer instantanément jusqu'à 3 soldats qui s'opposent à vous.
  - ◆ Si l'**Opérateur** se trouve dans un territoire qui est disputé avec juste un seul soldat ennemi, l'Opérateur peut tuer ce soldat.
  - ◆ Les unités spéciales sont présentées en détail page 17.

Dès que le premier joueur a terminé d'appliquer les ordres de renfort, il doit annoncer qu'il "passe". Après qu'un joueur a passé,

### Exemple : La règle de la Marche Forcée

Comprendre cette règle est vital pour pouvoir gagner à Clockwork Wars. En voici deux exemples.

À droite nous pouvons voir une représentation de la carte au premier tour d'une nouvelle partie. La capitale de Charles est marquée d'un « C ». Pendant sa phase de recrutement il a ajouté 4 ouvriers à sa réserve de recrutement. Il doit maintenant choisir où les déployer. Les territoires indiqués sont tous ceux qu'il peut atteindre lors de son premier tour. Seuls les lacs et les forêts sont adjacents aux territoires qu'il contrôle (sa capitale). Cependant il peut réaliser une Marche Forcée dans n'importe quel territoire marqué « FM ». Peut-être que son meilleur déplacement serait de déployer un seul ouvrier dans la forêt et d'utiliser la marche forcée pour envoyer au moins un ouvrier dans le village.

Voici un autre exemple plus tard dans la même partie. Charles est encore en train de réfléchir à ses déploiements. Même s'il aimerait envoyer, grâce à la marche forcée, des ouvriers dans la citadelle qui n'est pas contrôlée, il ne le peut pas. Son adversaire Jules (blanc), contrôle le temple qui se trouve entre les deux. Charles peut utiliser la marche forcée pour aller dans le village, s'il déploie aussi au moins 1 ouvrier dans la tour qui se trouve entre les deux. Charles peut aussi utiliser la marche forcée pour conduire une attaque sur le village que Jules contrôle actuellement.



il ne peut plus donner d'ordre de renfort pendant ce tour. C'est alors au joueur suivant dans l'ordre de tour de jeu de lancer ses ordres de renfort. Il est possible que l'un de vos adversaires, plus tôt dans l'ordre de tour de jeu, ait tué toutes vos unités lorsqu'il vous contestait une tuile pendant sa phase de renfort (grâce à l'utilisation de son unité spéciale par exemple). Cependant les combats ne sont pas résolus avant la phase de combat, par conséquent vous êtes toujours autorisé à renforcer cette tuile lorsque c'est votre tour.

Dès que tous les joueurs ont terminé leurs ordres renforts, la phase de renfort est terminée.

### Étape de Combat

Le premier joueur résout d'abord tous ses affrontements. Il peut choisir l'ordre dans lequel les affrontements sont résolus. Ensuite, c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer. Pour résoudre un affrontement, chaque joueur impliqué fait le total de ses soldats présents sur le territoire impliqué. On appelle ceci la **Force de l'Armée**.

- La plupart des unités spéciales et le général du **Steamtank** participent à la Force de l'Armée.
- Certaines découvertes procurent des bonus à la Force de l'Armée (par exemple, **L'Armure Puissante** ajoute +1 à la force de l'armée).

Le joueur qui a la valeur de force de l'armée la plus forte remporte l'affrontement.

- Les perdants de l'affrontement doivent retirer toutes leurs unités du territoire – on considère que les unités ont été **tuées**.
- Les soldats tués sont remis dans les réserves de leur propriétaire.
- Les unités spéciales tuées et le général du **Steamtank** qui a perdu sont retirés du jeu.

Le vainqueur de l'affrontement laissera un nombre de ses unités, sur le territoire, égal à la différence entre les deux plus grandes forces des armées. Le reste des unités a été tué.

Le vainqueur de l'affrontement contrôle maintenant le territoire. Un joueur « remporte » la bataille seulement s'il est le seul joueur avec la force de l'armée la plus élevée ; un joueur « perd » un affrontement si un autre joueur a été déclaré vainqueur.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la plus grande force de l'armée, alors toutes les unités impliquées sont tuées et le territoire reste inoccupé. On considère que c'est un match nul.

**Exception :** si vous avez pris l'action **Opérations Tactiques** pendant la phase du chef des services secrets, vous recevez un bonus additionnel de +1 à la force de votre armée dans les combats où vous êtes à égalité, et ainsi vous en sortez victorieux !

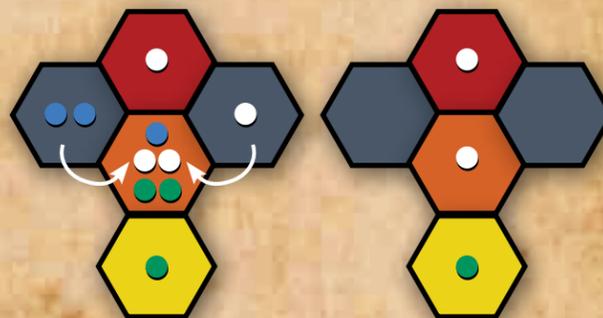
### Exemple : Renfort et Combat

Charles (bleu), Jules (blanc) et Ada (vert) se battent pour un village situé entre 2 citadelles. Charles a déployé 1 soldat dans ce village lors de la phase précédente, alors que Jules et Ada en avaient déployé 2 chacun. C'est maintenant le moment de la phase de combat et ils ont besoin de prendre des décisions concernant les renforts.

Charles possède le jeton de premier joueur, et il passera donc ses ordres de renfort en premier. Il décide d'envoyer 2 de ses soldats de la citadelle adjacente pour aider dans le combat. Il a donc maintenant l'avantage en C3 – J2 – A2 pour la force de l'armée. Il passe.

C'est ensuite à Jules de jouer. Il possède la découverte **Dragonflame** qui lui permet de tuer un soldat adverse dans le combat pendant la phase de renfort. Il décide d'utiliser sa découverte maintenant et donc de retirer un des soldats de Charles. Il décide aussi de transférer le soldat de sa citadelle dans l'affrontement. Maintenant Jules a l'avantage en C2-J3-A2. Il passe.

C'est maintenant à Ada de jouer, et elle n'a pas d'ordre de renfort à donner. Elle passe donc son tour. La phase de renfort est terminée et les affrontements sont résolus. Charles et Ada perdent tous les deux leurs 2 soldats. Un des soldats de Jules reste sur le Village et lui donne ainsi le contrôle du territoire. Jules est donc le « vainqueur » et Charles et Ada sont tous les deux les « perdants ».



Déplacements de renfort

Combats résolus

### Phase de déperdition

La déperdition se réfère à un affaiblissement des forces à cause de la fatigue constante ou bien à cause des retards d'approvisionnement. Clockwork Wars utilise un système simple pour attribuer les coûts de déperdition.

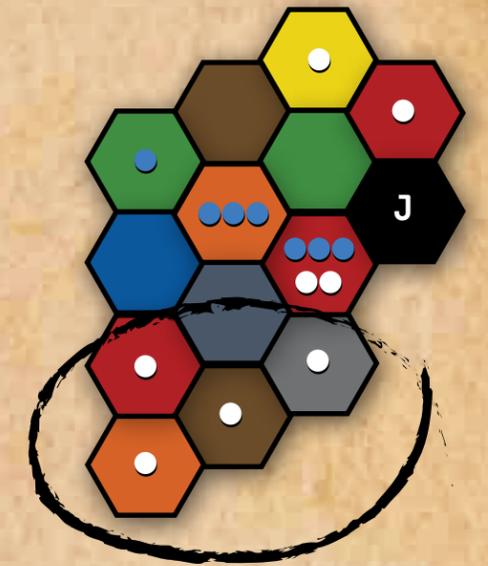
- Pendant la phase de déperdition, vous devez vérifier pour voir si vous contrôlez des territoires qui ne sont pas reliés à votre capitale ou à une ville que vous contrôlez grâce à un réseau de territoires que vous contrôlez.
- Les territoires déconnectés sont considérés comme **non ravitaillés**.
- Vous devez retirer une unité de chacun des territoires non ravitaillés.
- Les généraux du **Gardien** et du **Steamtank** et l'unité spéciale de l'**Opérateur** ne sont pas touchés par la déperdition.

### Stratégie de combat

- La stratégie de combat dans Clockwork Wars tient pour beaucoup à deviner où votre adversaire va déployer ses unités. Vous pouvez choisir de le rencontrer sur le champ de bataille (en espérant avoir une force plus grande), ou bien vous pouvez attaquer des territoires peu défendus.
- Souvenez-vous que votre adversaire essaye de deviner où vous allez placer vos unités ! Essayez de ne pas être prévisible. Les attaques surprises peuvent être très efficaces.
- Au lieu de placer plusieurs soldats sur un territoire où vous vous attendez à une grande bataille (un village inoccupé par exemple), envisagez plutôt d'attaquer un maillon faiblement défendu dans la chaîne d'approvisionnement d'un adversaire. Si vos plans sont menés à bien, vous causerez des pertes grâce à la phase de déperdition qui aura des effets sur plusieurs territoires ayant seulement un seul soldat déployé stratégiquement.
- Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, n'hésitez pas à négocier avec vos voisins. Vous voudrez peut-être conclure un traité de paix temporaire pour ne pas avoir à vous battre sur plusieurs fronts. Cependant, les promesses ne vous lient pas obligatoirement, et donc faites bien attention aux possibles trahisons.

### Exemple : Déperdition

La carte ci-dessous montre une phase de combat en cours, on y montre aussi chaque territoire contrôlé par Jules (blanc). Remarquant une faiblesse dans la chaîne d'approvisionnement de Jules, Charles (bleu) a frappé la tour adjacente à la capitale de Jules. Jules ne va pas seulement perdre l'affrontement (C3 contre J2) mais après avoir résolu le combat, tous les territoires qu'il contrôle au sud-ouest de la tour (voir le cercle qui l'entoure) ne seront plus ravitaillés. Il devra donc retirer les soldats solitaires sur chacun de ces territoires pendant la phase de déperdition, renonçant ainsi à cette partie entière de la carte. Un coup de maître de Charles que Jules aurait dû voir venir ! S'il avait développé son village du sud en ville, ce scénario ne se serait pas produit.



### Phase de Recherche

La recherche est un des points importants dans la manière de jouer à Clockwork Wars. La bonne combinaison de découvertes peut vous fournir le petit avantage qui vous permettra de battre votre adversaire sur le champ de bataille et pour la conquête des PV. Dans chaque partie de Clockwork Wars vous aurez une série de découvertes différentes disponibles pour la recherche. Il y a trois disciplines de recherche différentes que vous pouvez suivre : la Sorcellerie, la Science et la Religion. Pour chacune de ces disciplines il y aura trois découvertes disponibles, une pour chaque âge du jeu. Les découvertes du Jeune Âge tendent à être moins coûteuses et moins puissantes que celles du Moyen Âge et celles de l'Âge tardif.

### Domaines de Recherche

- **Sorcellerie :** Les découvertes de la sorcellerie sont en général les plus chères et les plus puissantes du jeu. Elles vous permettent souvent de faire subir des dommages

à vos adversaires, de tuer leurs soldats sans courir de risques pour les vôtres.

- **Science** : Les découvertes scientifiques peuvent vous permettre d'augmenter votre recrutement, d'améliorer votre force d'armée, ou bien vous fournir des moyens supplémentaires de générer des PV. En bref, utiles en toutes circonstances !
- **Religion** : Les découvertes religieuses sont les plus accessibles, elles coûtent en général moins de 5 PI. Beaucoup sont de nature défensive ou bien elles vous permettent de tirer plus d'avantages des villages, des villes et des temples..

Il y a 3 étapes dans la phase de recherche : la phase d'étude, la phase de découverte et la phase d'activation.

### Phase d'Étude

Vous générez des points d'Influence pendant cette étape.

- Pour chaque **tour** contrôlée, recevez 1 PI de sorcellerie



- Pour chaque **usine** contrôlée, recevez 1 PI de science..



- Pour chaque **temple** contrôlé, recevez 1 PI de religion..



Utilisez les jetons PI fournis pour représenter votre réserve de PI. Les joueurs peuvent récupérer leurs jetons de PI simultanément. Vous devez cacher vos jetons de PI derrière votre écran.

Pendant cette étape vous pouvez aussi **sacrifier** des ouvriers présents dans votre réserve de recrutement (ceux qui n'ont pas été déployés pendant ce tour) pour obtenir des PI supplémentaires. Pour chaque ouvrier que vous remettez dans votre réserve, vous gagnez 1 PI dans n'importe quelle discipline de recherche.

### Phase de Découverte

Dès que tous les joueurs ont terminé de rassembler leurs PI, ils passent à la phase de découverte. A ce moment, les joueurs chacun leur tour vont acheter les généraux et les découvertes disponibles. Comme pour la phase de renfort, le premier choix revient au joueur qui possède le marqueur de premier joueur et ensuite cela se poursuit dans le sens horaire.

**Exception** : Si un joueur a choisi l'action **Technophilia** pendant la phase de chef des services secrets, il peut alors choisir en premier une découverte. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire à partir de ce joueur.

- Le premier joueur peut acheter une découverte/un général ou « passer » (ne rien acheter du tout).
- Dès qu'un joueur passe, sa phase de découverte est terminée.
- Le joueur suivant peut ensuite acheter ou « passer ».
- Vous pouvez acheter plus d'1 découverte/général pendant cette phase ; cependant vous devez attendre que les autres joueurs aient eu une chance d'acheter quelque chose avant que vous puissiez acheter un/e autre découverte/général.
- Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Seules les découvertes de l'âge en cours et des âges précédents peuvent être achetées. Une fois que vous avez acheté une découverte, placez-la face visible devant votre écran.

Toutes les cartes découvertes coûtent un certain nombre de PI de la discipline concernée. Par exemple, Alchimie (Alchemy) (montrée ci-dessous), une découverte du Jeune Âge, coûte 3 PI de science. Vous devez défausser le nombre de jetons de PI requis pour acheter la découverte.



Toutes les découvertes procurent un avantage unique au joueur qui les possède. Vous pouvez considérer les cartes découvertes comme des cartes qui ne respectent pas les règles. Lorsqu'il y a un conflit entre le livret de règle et le texte de la carte découverte, la carte découverte l'emporte.

Les découvertes doivent être reliées à des territoires spécifiques de la carte grâce à l'utilisation des jetons de découverte :

- Lorsque vous achetez une carte découverte, vous prenez le jeton découverte correspondant.
- Ce jeton doit être placé soit sur votre capitale ou sur un territoire de recherche que vous contrôlez et qui correspond à la discipline de la découverte (par exemple, le jeton **Alchimie (Alchemy)** doit être placé sur une usine ou sur votre capitale).
- Un territoire donné, y compris la capitale, ne peut contenir qu'un seul jeton découverte.



- Une fois placé, le jeton découverte ne peut plus être déplacé sur un autre territoire.
- Si vous ne contrôlez pas un territoire autorisé pour placer un jeton découverte, vous ne pouvez pas acheter la découverte.

Si un adversaire capture un territoire qui possède un jeton découverte, ce joueur obtient le contrôle de la découverte et il prend la carte au joueur qui a perdu. Ce transfert se fait à la fin de la phase de combat. Remarquez que lorsqu'un territoire est contesté (à la fin de la phase de déploiement), la propriété de la découverte n'est pas affectée.

### Exemple : Propriété de découverte

Jules possède la découverte **Juggernaut** et il a placé son jeton sur une usine qu'il contrôle. Au tour suivant, Charles déploie des unités sur cette usine pour l'attaquer. Alors que le territoire est contesté, Jules possède toujours le Juggernaut. Pendant la phase de renfort de la phase de combat, Jules active le Juggernaut pour tuer 3 soldats de Charles qui sont à sa portée. Cependant, Charles remporte le combat de l'usine et prend le contrôle du Juggernaut à la fin de la phase de combat. (Remarque : Étant donné que la propriété du Juggernaut a changé de main, Charles est autorisé à activer le Juggernaut pendant la phase d'activation de son tour).

Si un jeton découverte est déjà sur un territoire qui ne contient pas d'unités, cette découverte n'est alors possédée par aucun joueur. Le jeton reste sur la carte, mais la carte découverte doit être mise à côté de la carte. Dès qu'un joueur prend le contrôle du territoire, il peut réclamer la carte découverte. Lorsque vous mettez un jeton découverte sur votre capitale, il ne peut jamais être capturé.

En plus des découvertes, vous pouvez aussi acheter des **Généraux** :

- Il y a trois généraux disponibles dans chaque partie, et chacun est représenté par une petite figurine.
- Vous pouvez acheter des généraux dans n'importe quel âge.
- Les généraux sont vraiment très puissants et ils peuvent souvent changer le cours de la partie. Ils sont différents des découvertes car ils nécessitent une combinaison de deux disciplines de recherche. Par exemple, si un joueur veut acheter le Leviathan, il doit payer 5 PI de sorcellerie et 2 PI de religion. Les généraux sont présentés plus en détails à la page 14.

### Phase d'activation

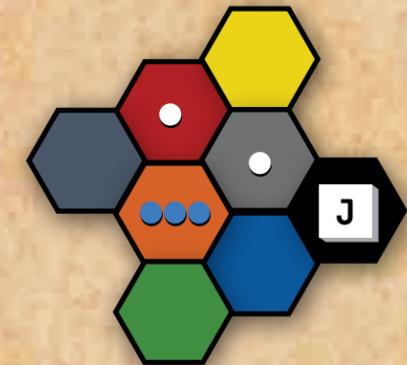
Dès que tous les joueurs ont passé dans la phase de découverte, la phase d'activation débute. Les joueurs jouent, chacun leur tour dans le sens horaire, et en commençant par le joueur qui a le marqueur de premier joueur (à moins qu'un autre joueur

ait choisi l'action **Technophilia** pendant la phase du chef des services secrets). Chaque joueur peut utiliser une ou toutes les découvertes qu'il possède et qui peuvent être activées pendant cette phase. Le texte sur chaque carte découverte indique quand et comment la carte peut être utilisée. Vous pouvez activer une découverte pendant le même tour où vous l'avez acquise. L'activation d'une découverte reste optionnelle, et les découvertes peuvent être activées dans n'importe quel ordre.

Dès qu'un joueur a activé toutes les découvertes qu'il voulait activer c'est ensuite au joueur suivant d'activer ses découvertes. Enfin dès que tous les joueurs ont eu la chance d'activer leurs découvertes, la phase d'activation est terminée.

### Exemple : Utilisation de Découverte (ou « pourquoi l'ordre est important »)

Charles et Jules ont commencé la phase d'activation de la Phase de Recherche. Charles a la découverte Portail (Portal), qui lui permet de déplacer jusqu'à 4 de ses unités actuellement sur la carte vers n'importe quels territoires inoccupés ou sur n'importe quels territoires qu'il contrôle. Jules a le Juggernaut (J) de déployé dans sa capitale, ce qui lui permet de détruire jusqu'à 3 soldats ennemis jusqu'à deux tuiles de distance.



Charles a 3 soldats qui contrôlent une ville qui est à la portée du Juggernaut de Jules. Pourra-t-il les sauver ?

Tout cela dépend de l'ordre de tour de jeu. Si Jules possède le marqueur de premier joueur, il peut utiliser son Juggernaut pour tuer les soldats de Charles. Si Charles peut jouer en premier, il peut téléporter ces soldats grâce au portail une tuile plus loin de la capitale de Jules (vers la citadelle inoccupée par exemple), où ils seront hors de portée du Juggernaut.

## Les Généraux

**Leviathan** (5 PI sorcellerie + 2 PI religion) : Le Leviathan est une créature issue de la sorcellerie et du mysticisme, un démon d'une puissance inimaginable. Lorsque vous recherchez le Leviathan, gardez-le dans votre zone de jeu jusqu'à ce que vous ayez envie de l'utiliser. Vous pouvez choisir de le jouer à la **fin de n'importe quelle phase de renfort** (une fois que tous les joueurs ont passé). Vous pouvez déployer le Leviathan sur n'importe quel affrontement de la carte. Vous gagnez automatiquement le combat : toutes les unités de vos adversaires sont tuées et vous ne subissez aucune perte. Le Leviathan détruit même les unités spéciales et le Steamtank. Vous gagnez 1 PV pour chaque unité ennemie tuée par le Leviathan. Après avoir résolu l'affrontement, retirez le Leviathan du jeu.



Leviathan

**Gardien** (5 PI religion + 2 PI science) : Le fameux général connu sous le seul nom de Gardien est un ancien champion Sangpurs qui utilise une puissante armure de combat à vapeur pour induire la terreur sur le champ de bataille. Lorsque vous recherchez le gardien, gardez-le dans votre zone de jeu jusqu'à ce que vous ayez envie de l'utiliser. Vous pouvez déployer le Gardien vers n'importe quel territoire sous votre contrôle au **début d'une phase de recrutement**. Le gardien restera dans ce territoire pour le reste de la partie (à moins que vous ne décidiez d'utiliser l'action **Manœuvres** choisie lors de la phase du chef des services secrets pour le déplacer). Vos adversaires ne pourront pas déclencher de combats dans ce territoire en y déployant des unités. Même le Leviathan ne peut pas être utilisé pour attaquer le territoire du Gardien. Cependant, les découvertes ennemies (comme le Juggernaut ou Cataclysme) et des cartes espionnage peuvent cibler le territoire du Gardien. Comme unité, le Gardien vous donne le contrôle d'un territoire et du jeton découverte qui s'y trouve, et il compte pour le recrutement d'ouvriers venant d'un village/d'une ville et il compte aussi pour recueillir des PV des territoires ressource.



Gardien

**Steamtank** (5 PI science + 2 PI sorcellerie) : Le Steamtank est un tank formidable et conscient qui peut parcourir la terre, provoquant le chaos partout où il passe. Dès que vous l'avez en votre possession, vous devez le placer immédiatement soit sur votre capitale soit sur une citadelle que vous contrôlez actuellement. Le Steamtank peut se déplacer d'1 tuile **au début de chaque phase de déploiement**. Ce déplacement se produit directement sur la carte et il est vu par tous vos adversaires. Vous pouvez déplacer le Steamtank dans n'importe quel territoire : un que vous contrôlez, un contrôlé par un adversaire, ou un qui n'est pas contrôlé. La seule exception à cette règle est que le Steamtank ne peut pas se déplacer dans un territoire qui contient le Gardien. Si vous déplacez le Steamtank dans un territoire adverse, ce territoire est immédiatement contesté (cela peut affecter les décisions de déploiement de votre adversaire). Le Steamtank peut être associé à vos soldats et à une unité spéciale lors d'un affrontement. Le Steamtank apporte +3 à la force de l'armée. Si le Steamtank est détruit au cours d'un combat, il est retiré du jeu. Comme unité, le Steamtank vous donne le contrôle d'un territoire ainsi que du jeton découverte qui lui est associé. Il compte aussi comme unité lors du recrutement des ouvriers venant d'un village/d'une ville et pour recueillir des PV des territoires de ressource.



Steamtank

## Exemple : Steamtank

Jules (blanc) vient de pénétrer loin dans le territoire de Charles (bleu), en contrôlant une ville se trouvant simplement à 2 tuiles de la Capitale de Charles. Quel culot ! Mais Charles a le Steamtank et il prépare un assaut sur la ville de Jules. C'est le début de la phase de Déploiement. Charles déplace le Steamtank sur un territoire village/ville. Cela se fait de manière ouverte sur la carte pour que tous les joueurs puissent voir le mouvement. Les deux joueurs prennent ensuite leurs décisions de déploiement en secret. Lorsqu'ils ont terminé, ils révèlent leurs déploiements, Jules a ajouté 3 soldats supplémentaires à sa ville, portant le nombre ainsi à 6. Charles a déployé 4 soldats dans la ville pour soutenir son Steamtank.

La phase de combat commence. Il n'y a pas d'option de renfort pour les deux joueurs, ils « passent » donc tous les deux. La force d'armée de Charles est de 7 (4 soldats + 3 pour le Steamtank), la force d'armée de Jules est de 6. Charles remporte le combat. Tous les soldats de Jules sont retirés du village. Charles obtient le droit de garder une unité et il choisit logiquement de garder le Steamtank. La situation finale sur la carte est montrée ici à droite.



## Stratégie de Recherche

- En général, c'est à votre avantage de payer les découvertes en utilisant les PI « gratuits » générés par les territoires de recherche plutôt que de sacrifier des ouvriers de votre réserve de recrutement. Cependant, il y aura des fois où vous voudrez accélérer le processus de recherche, surtout si une découverte de grande valeur est disponible et que plusieurs autres joueurs pourraient les prendre. N'oubliez pas d'utiliser l'action **Technophilia**, qui vous donnera la possibilité de choisir en premier !
- Planifiez à l'avance ! Examinez attentivement les découvertes disponibles dans les âges futurs et essayez de régler votre accumulation de PI pour pouvoir mettre la main sur une découverte clé dès qu'elle sera disponible. C'est surtout très important pour les découvertes de l'Âge Tardif qui sont très chères mais qui fournissent de très grands bénéfices (comme le Moteur Analytique – **Analytical Engine** ou **Cataclysme**).
- Choisir où placer vos jetons découverte est aussi une considération stratégique importante à avoir dans **Clockwork Wars**. Si vous venez juste d'acheter une découverte de grande valeur et que vous ne voulez pas risquer de la perdre au profit d'un autre joueur, placez le jeton dans votre capitale. Il sera en sécurité jusqu'à la fin de la partie. Cependant vous ne pourrez mettre qu'un seul jeton dans votre capitale, donc choisissez sagement.

## Phase de Score

Les phases de score ne se produisent que lors de la fin de chaque âge (à la fin des tours 2, 4 et 7). Chaque phase de score est sous-divisée en 3 étapes : l'étape des points de Victoire, l'étape de la domination de la cour et l'étape de la pollution.

### Étape Points de Victoire

En commençant par le premier joueur, et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur va recevoir des PV pour chaque territoire ressource qu'il contrôle :

- **Forêt** : Pour chaque unité que vous avez dans une forêt vous marquez 1 PV, jusqu'à un maximum de 3 PV. Par exemple, si vous avez 5 unités qui contrôlent une forêt, vous gagnerez 3 PV.
- **Lac** : si vous avez au moins 2 unités qui contrôlent un lac, vous gagnez 3 PV. Dans le cas contraire vous ne gagnez rien.



Certaines découvertes s'activeront aussi pendant la phase de score pour vous procurer des PV. Vous devez additionner tous les PV obtenus et les ajouter à votre score actuel, en utilisant la piste de score et votre marqueur de points.

### Étape de la Domination de la Cour

Le joueur qui contrôle la cour reçoit un bonus spécial pendant cette étape. Le bonus est différent aux tours 2, 4 et 7. Les règles de l'espionnage (page 18) décrivent le processus avec plus de détails.

### Étape de Pollution

Pendant cette étape, chaque joueur doit réduire le nombre des unités qu'ils ont sur les territoires de ressources à 1 (les unités perdues sont considérées comme tuées – si ce sont des unités spéciales, ou des généraux, ils sont retirés du jeu). C'est censé représenter la pénalité pour exploiter des ressources naturelles et pour la production de pollution toxique, et cela doit encourager les joueurs à répartir leurs unités sur un plus grand nombre de territoires de ressource. Par exemple : si vous avez 3 Soldats et une unité spéciale (le **Chasseur**) dans une forêt, vous devrez défausser 3 de ces unités pendant la phase de pollution. Il est fort probable que vous voudrez défausser les 3 soldats (en remettant les disques dans votre réserve) et en gardant le **Chasseur** dans la forêt.

## FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour (sauf au tour 7), les joueurs doivent

- Déplacer le marqueur de tour d'une case sur la piste de tour.
- Replacer les tuiles d'action de chef des services secrets sur leurs emplacements correspondants du plateau de jeu.
- Donner le marqueur de premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

## FIN DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Après que la dernière phase de score se soit terminée, les joueurs peuvent convertir leur PI restants en PV. Pour chaque 3 PI que vous avez (parmi toutes les disciplines de recherche), vous recevez 1 PV. Par exemple : Si Jules a 4 PI de sorcellerie, 2 PI de science, et 7 PI de religion à la fin de la partie, il recevra 4 PV bonus.

Les joueurs doivent ensuite comparer leur total final de PV. Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie.

Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de PV, ces joueurs doivent alors compter le nombre de territoires qu'ils contrôlent sur la carte (à la fin du tour final). Le joueur qui contrôle le plus de territoire remporte la partie. S'il y a toujours égalité, (parmi les joueurs à égalité) celui qui a été le dernier à jouer dans le dernier tour de la partie l'emporte.



## UNITÉS SPÉCIALES

Au début de la partie, chaque joueur choisit de jouer pour une race, Les Sangpurs, les Troglodytes, les Rhinochs et les Hybrides. Chaque race possède une unité spéciale représentée par des jetons cylindriques en bois. Certaines races obtiennent plusieurs jetons de leur unité spéciale, alors que d'autres n'ont qu'un seul jeton (par exemple les Trogs obtiennent 2 jetons **ingénieurs** alors que les hybrides n'en obtiennent qu'un seul pour le **chasseur**). Les unités spéciales sont gratuites pour le placement sur le plateau pendant la phase de déploiement. En d'autres mots, elles ne coûtent pas d'ouvriers à mettre en jeu. Une fois tuées, les unités spéciales sont retirées de manière permanente du jeu.

Les unités spéciales donnent, par elles-mêmes, un contrôle d'un territoire. Elles peuvent aussi être utilisées pour récolter des ouvriers dans un village/une ville et pour des PV dans les territoires de ressource (par exemple, 2 soldats et le **chasseur** rapporteraient 3 PV pendant une phase de score).

Toutes les unités spéciales, sauf l'**opérateur**, sont touchées par la déperdition : si elles sont les seules unités dans un territoire qui n'est plus ravitaillé pendant la phase de déperdition, elles sont tuées.

Les unités spéciales ne sont pas considérées comme étant des soldats lorsqu'elles sont la cible de découvertes (par exemple la découverte **Flammes du dragon**, **Tempête Élémentaire** et le **Juggernaut** ne peuvent pas tuer d'unités spéciales ; cependant, le **Cataclysme** pourra tuer des unités spéciales étant donné qu'il ne vise pas spécifiquement les soldats).

### L'Opérateur (Les Sangpurs) - 1 unité disponible

- Peut être déployé sur n'importe quel type de territoire de la carte ou sur une cour. Vous pouvez ignorer les règles de déploiement normales – l'Opérateur peut être déployé sur n'importe quel territoire, y compris derrière les lignes ennemies !
- Vous pouvez redéployer l'Opérateur pendant toutes les phases de déploiement.
- S'il est déployé dans une cour, l'Opérateur compte comme un espion et il peut être retiré du jeu pour payer pour une carte espionnage.
- Pendant la phase de renfort, si l'Opérateur est dans un territoire contesté avec juste un soldat ennemi, vous pouvez faire tuer ce soldat par l'Opérateur sous forme d'un de vos ordres de déploiement.
- L'Opérateur n'est jamais touché par la déperdition, et il n'est jamais à cours de ravitaillement.
- L'Opérateur ajoute +1 à votre force d'armée et il peut être tué au cours d'un combat.

### Le Chasseur (Les Hybrides) - 1 unité Disponible

- Peut être déployé sur n'importe quel territoire en utilisant les ordres normaux de déploiement.
- Le Chasseur ajoute +2 à votre force d'armée et il peut être tué au cours d'un combat.

- Pendant la phase de renfort, vous pouvez déplacer le Chasseur jusqu'à 2 tuiles dans n'importe quelle direction pour rejoindre un combat (pour 1 de vos ordres de renfort). Le Chasseur peut même quitter une tuile contestée pour venir en renfort dans un autre combat.
- Le chasseur n'est pas autorisé à se déplacer à moins qu'il ne vienne en renfort pour un combat (l'action du chef des services secrets, **Gambit**, permet de contourner cette règle).

### L'Ingénieur (les Trogs) - 2 unités Disponibles

- On ne peut en déployer qu'un pendant un tour donné. Il ne peut être déployé que sur des territoires de recherche, en utilisant les règles normales de déploiement.
- On ne peut pas placer plus d'un Ingénieur sur le même territoire.
- Les Ingénieurs augmentent la production de PI d'un territoire de recherche de 1 pendant la phase d'étude.
- Les ingénieurs n'ajoutent pas à votre force d'armée et ils peuvent être tués au cours d'un combat.

### Le Crasher (Les Rhinochs) - 2 unités Disponibles

- On ne peut en déployer qu'une pendant un tour donné. Il ne peut être déployé que sur une citadelle ou un village/une ville qui est sous le contrôle d'un autre joueur (donc il ne peut être déployé que pendant un combat). Le territoire sur lequel vous le déployez doit être atteint grâce aux règles normales de déploiement.
- Pendant la phase de renfort, pour un de vos ordres de renfort vous devez activer le Crasher pour tuer instantanément jusqu'à 3 soldats ennemis.
- Dès qu'ils ont été utilisés, les Crashers sont tués et retirés du jeu.

### Exemple de Combat impliquant des Unités Spéciales

Au début de la phase de déploiement Ada contrôle une ville avec 3 soldats. Jules décide qu'il veut cette ville. Sachant qu'il joue les Rhinochs, il déploie 3 soldats et un **Crasher** dans la ville. Ada, ayant prévu l'attaque, a déployé 2 soldats supplémentaires pour aider à la défense de sa ville.

Jules est le premier à jouer et il réalise donc ses ordres de renfort. Il active et défausse le Crasher, tuant ainsi 3 soldats de Ada. Il lui en reste maintenant 2. Jules termine sa phase de renfort et passe. Ada (qui joue avec les Hybrides) active son Chasseur, qui est dans un rayon de 2 tuiles du combat, le déplaçant ainsi pour soutenir son armée. Elle termine sa phase de renfort et passe. Les joueurs comparent maintenant leur force d'armée. Jules a une force d'armée de 3. Ada a une force d'armée de 4 (2 soldats + le **Chasseur**).

Ada remporte le combat. Tous les soldats de Jules sont tués. Ada perd 3 de ses unités, décidant de garder son **chasseur** dans les environs pour contrôler le village.

## ESPIONNAGE

### Intrigue à la Cour

Pendant la préparation, une cour est choisie et elle est ajoutée à la partie. La cour choisie est placée à côté de la carte.

- Chaque joueur a 1 espion à la cour au début de la partie.
- Vous pouvez déployer des espions supplémentaires à la cour pendant la phase de déploiement.
- Une fois placés à la cour, les espions ne peuvent plus être déplacés (remarquez que l'action du chef des services secrets, **Manceuvres (Gambit)**, ne s'applique pas aux espions).
- Il n'y a jamais de combat dans les cours ; tous les espions des joueurs coexistent en paix.
- Les cours ne sont pas considérées comme des territoires et elles ne peuvent donc pas être la cible de découvertes qui affectent les territoires (par exemple **Cataclysme**, **Catapulte**, etc...)

Le joueur qui a le plus d'espions à la cour, en prend le contrôle. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus d'espions à la cour, eh bien personne ne contrôle la cour ! Contrôler une cour procure des avantages significatifs pendant la phase de score. À la fin des deux premières phases de score (les tours 2 et 4), le joueur qui contrôle une cour reçoit un bonus spécial, décrit sur la carte de la cour. À la fin de la dernière phase de score (tour 7), le joueur qui contrôle la cour reçoit un certain nombre de PV bonus.

### Cour de Rasputin

La famille Rasputin est remplie de voleurs et de menteurs.

- **Bonus du Jeune Âge** : Vous pouvez piocher 2 cartes espionnage gratuitement.
- **Bonus du Moyen-Âge** : Vous pouvez forcer chaque autre joueur à perdre 2 PV. Le score d'un joueur ne peut pas descendre en-dessous de 0 PV.
- **Bonus de l'Âge tardif** : Vous gagnez 3 PV.

### Cour de Pius

La famille Pius est vertueuse et courageuse.

- **Bonus du Jeune Âge** : vous recevez 1 ouvrier gratuitement pour chaque temple que vous contrôlez (placez-le dans votre réserve de recrutement).
- **Bonus du Moyen-Âge** : Vous pouvez prendre le général du Gardien, il ne vous coûte pas de PI. Si un autre joueur a déjà recherché (et peut-être déployé) le Gardien, vous pouvez lui voler le Gardien, retirez-le de la carte et placez-le dans votre zone de jeu.
- **Bonus de l'Âge tardif** : Vous gagnez 4 PV.

### Cour de Lovelace

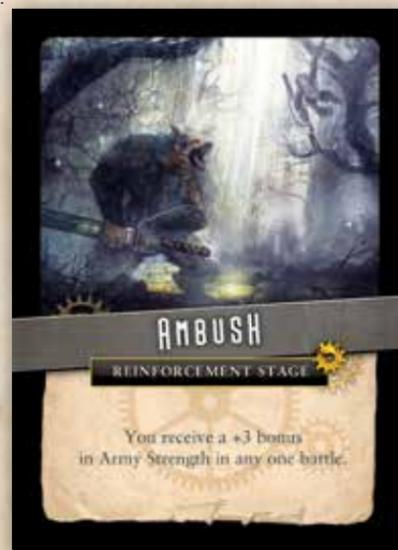
La plus puissante famille du royaume, qui est versée dans la techno-magie.

- **Bonus du Jeune Âge** : Vous recevez 3 PI de n'importe quelle discipline de recherche.
- **Bonus du Moyen-Âge** : Vous pouvez réclamer n'importe quelle découverte (non recherchée) disponible, et cela ne vous coûtera pas de PI. Cela comprend bien sûr les découvertes de l'Âge Tardif !
- **Bonus de l'Âge tardif** : Vous gagnez 5 PV.

### Cartes Espionnage

Les cartes espionnage vous offrent un autre moyen pour punir vos ennemis. Elles peuvent être jouées de manière inattendue, troublant ainsi les plans minutieusement préparés de vos ennemis. Pendant la préparation, vous recevez une carte espionnage, ne la montrez pas à vos adversaires. Il n'y a qu'un seul moyen de piocher des cartes espionnage supplémentaires. Pendant la phase du chef des services secrets, si vous choisissez l'action **R&D**, vous pouvez prendre 2 cartes espionnage dans la pioche et vous en choisissez 1 que vous gardez en main. Placez l'autre sous la pioche des cartes espionnage.

Toutes les cartes espionnage coûtent 1 de vos espions à jouer. L'espion doit être retiré de la cour et ensuite remis dans votre réserve lorsque vous jouez la carte. Une fois résolue, les cartes espionnage doivent être placées face visible en tas pour former une défausse à côté de la pioche des cartes espionnage. Si la pioche de cartes espionnage venait à être épuisée (il n'y aurait plus de cartes à piocher), alors mélangez, à nouveau, bien toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



Sur les cartes espionnage est inscrit un texte qui décrit quand la carte doit être jouée et quel est son effet. Par exemple, la carte Embuscade ci-dessus peut être jouée pendant la phase de renfort de la phase de combat. Vous joueriez cette carte comme un de vos ordres de renfort. Certaines cartes espionnage sont jouées « au début » ou « à la fin » de phases particulières. Elles

doivent être résolues avant que les joueurs ne réalisent des actions, ou bien lorsque les joueurs ont terminé de réaliser des actions. Si plusieurs joueurs jouent des cartes espionnage qui ont le même timing (par exemple deux joueurs jouent une carte espionnage qui est activée au début d'une phase de score), ces cartes doivent être résolues dans l'ordre des joueurs.

## NÉGOCIER

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs de Clockwork Wars, les joueurs peuvent choisir d'engager des négociations et de former des alliances temporaires. Plutôt que de fournir des règles spécifiques sur cet aspect du jeu, nous vous conseillons de décider comment vous voulez intégrer la négociation (si jamais vous le voulez) dans vos parties :

- Avant de commencer à jouer, décidez si votre groupe veut permettre les négociations ouvertes et les alliances et s'il y aura des restrictions à de telles négociations.
- Par exemple, vous pourriez permettre aux joueurs d'engager n'importe quelle forme de négociation ou accord, comprenant des échanges de ressources telles que des jetons d'influence, de découvertes et des cartes espionnage. Nous vous conseillons de ne jamais laisser les joueurs échanger/retirer/ajouter des ouvriers, des espions, des unités de n'importe quelle sorte dans les accords. Par exemple, vous pouvez autoriser un joueur à dire « Je promets de ne pas t'attaquer si tu me donnes 3 PI de sorcellerie. » Cependant un joueur ne peut pas demander la chose suivante, « Je te donnerai la découverte de l'Homme Mécanique, si tu retires tous tes espions de la cour ».
- Sinon, vous pouvez établir que les joueurs ne sont pas autorisés à échanger des ressources de n'importe quelle sorte lorsqu'ils passent des accords.
- Les accords et les promesses ne doivent pas être obligatoires, ce qui signifie que les joueurs sont autorisés à trahir et à planter un couteau dans le dos de leurs alliés sans conséquences formelles (sans conséquences gérées et définies par une règle).

## VARIANTE JEU ÉPIQUE

Vous mourrez d'envie de jouer à Clockwork Wars sur un rythme plus lent, où vous auriez plus de temps pour construire vos forces et pour répondre à votre ennemi ? Voulez-vous essayer des cartes plus grandes, où il y aurait plus de place pour l'exploration avant que les joueurs ne s'engagent dans les combats ? Alors essayez la variante Jeu Épique !

Pendant la mise en place, utilisez le côté Jeu épique du plateau de jeu. Voici les aménagements mineurs que vous devez apporter aux règles de base :

- Chaque Âge dure trois tours. La partie durera donc 9 tours et les phases de score surviendront aux tours 3, 6 et 9.
- Pendant la mise en place, les joueurs ne reçoivent pas 1 PI par discipline.
- Les Capitales ne fournissent que 3 ouvriers pendant la phase de recrutement (au lieu de 4).

## VARIANTE : ALLIANCES 2 CONTRE 2

La variante Alliance 2 contre 2 est spécifiquement conçue pour le jeu en équipe. Voici un résumé des changements de règles pour cette variante.

### Terminologie et But du Jeu

Il y a deux alliances qui s'opposent l'une contre l'autre. Les **Alliés** sont des joueurs de la même **alliance**. Les alliés ne sont pas considérés comme des « adversaires » ou des ennemis » pour les effets des cartes ou pour les règles du jeu. L'alliance qui à la fin de la partie possède le plus de points de victoire combinés remporte la partie.

### Mise en Place

Choisissez une carte pour 4 joueurs de la manière qui vous convient. Nous conseillons aux alliés de ne pas placer trop près leur capitale respective. Les alliés doivent être assis l'un en face de l'autre pour que l'ordre de tour de jeu alterne entre les alliances adverses.

### Commandant et Contrôles

A chaque tour, un joueur de chaque alliance sert de commandant jusqu'à la fin du tour de jeu. Le **commandant** est celui qui joue le plus tôt dans l'ordre du tour de jeu.

Les alliés sont autorisés à avoir des unités sur le même territoire de la carte. L'allié qui possède la force d'armée la plus élevée, contrôle ce territoire. S'il y a égalité pour la force d'armée entre les alliés, alors le commandant de l'alliance contrôle le territoire.

Les cours ne peuvent être contrôlées que par un seul joueur. Le joueur qui a le plus d'espions sur une cour, contrôle cette cour. Les alliés ne cumulent pas le nombre d'espions qu'ils ont à la cour pour choisir qui a le contrôle. Si deux alliés sont à égalité pour le plus grand nombre d'espions sur une cour, le commandant la contrôle.

## Phase du Chef des Services Secrets

Voici quelques éclaircissements sur les actions du chef des services secrets dans cette variante Alliance:

- **Manceuvres** : Vous pouvez déplacer vos unités dans des territoires que votre allié contrôle.
- **Contre-ingérence** : Votre allié ne perd pas de PI lorsque vous réalisez cette action.

## Phase de Recrutement

Si un village/une ville est occupé(e) par des unités des deux alliés, seul un des joueurs contrôle ce village/ville et il est donc le seul à pouvoir recruter des ouvriers de ce territoire.

## Phase de Déploiement et Appel aux Armes

Vous devez respecter les règles normales de déploiement dans ce jeu en alliance. Cela signifie que vous n'êtes pas autorisé à déployer vos unités dans les territoires que votre allié contrôle à moins que vous soyez normalement autorisé à vous déployer dans ce territoire. Vous êtes autorisé à conduire une marche forcée qui traverse un territoire contrôlé par votre allié.

Chaque commandant peut faire un **Appel aux Armes** à son Allié pendant la phase de déploiement, dans le but de coordonner et consolider les forces de l'armée de l'alliance. Pour ce faire, ils écrivent la référence de la tuile sur laquelle ils veulent déployer leurs unités sur un morceau de papier, et ils passent l'information (cachée) à leur allié. L'allié n'est pas obligé de répondre à l'appel aux armes s'il ne le veut pas. Autrement, les alliés ne sont pas autorisés à discuter ouvertement de leurs ordres de déploiement, ils doivent les garder secret.

## Phase de Combat

Si des alliés occupent le même territoire (mais qu'il n'y a pas d'unités ennemies présentes), le territoire n'est pas contesté et aucun combat ne se produit.

### Phase de Renfort

Vous n'êtes pas autorisé à passer des ordres de renfort qui seraient bénéfiques pour votre allié, même si vos unités sont directement impliquées dans ce combat. Les alliés peuvent engager des « pourparlers » autour de la table pendant la phase de renfort pour coordonner leurs efforts – mais les ordres de renfort doivent être réalisés dans l'ordre du tour des joueurs.

### Phase de Combat

Calculez la **force d'armée de l'alliance** en additionnant la force d'armée des unités alliées. Comparez les forces d'armées des alliances pour déterminer le vainqueur du combat. Toutes les unités de l'alliance perdantes sont détruites. L'alliance vainqueur laisse un nombre d'unité égale à la différence. Le commandant décide quelles unités vont rester.

### Exemple : combat d'Alliance

Hassan et Aili sont alliés et ils jouent contre Inara et Karim. Hassan et Inara sont les commandants respectifs de leur alliance pour ce tour. Les 4 joueurs ont des unités engagées dans le combat. Hassan a 3 soldats, Aili a 4 soldats, Inara a 4 soldats et Karim en a 1. Les forces d'armée des alliances sont : 7 (Hassan et Aili) contre 5 (Inara et Karim). Tous les soldats de Paul et Inara sont tués. Comme Hassan est le commandant de l'alliance vainqueur, il décide quelles sont les 2 unités qui vont rester sur ce territoire. Il choisit un de ses soldats et un des soldats d'Aili. Tous les soldats restant ont été tués.

### Phase de Déperdition

Les territoires contrôlés par votre allié peuvent être utilisés pour des besoins de ravitaillement.

## Phase de Recherche

Si un territoire de recherche (c'est-à-dire, Tour, Usine, Temple) est occupé par des unités des deux alliés, seul un des deux joueurs peut contrôler et gagner des PI de ce territoire pendant la phase d'étude.

Vous ne pouvez pas placer un jeton de découverte que vous avez recherché dans un territoire qui est contrôlé par votre allié. Si vous contrôlez un territoire qui a un jeton de découverte, et qu'ensuite votre allié en prend le contrôle plus tard dans la partie, il prend alors le contrôle de la carte découverte et du jeton qui y est associé.

### Exemple : Propriété d'une découverte

Hassan recherche l'Homme Mécanique et il le place dans une usine qu'il contrôle avec 1 soldat. Son allié Aili déploie aussi un soldat sur le même territoire pendant un tour suivant. S'ils maintiennent tous les deux une force d'armée de 1 dans ce territoire, le contrôle sur la découverte va alterner tous les deux tours, selon qui est le commandant (c'est-à-dire qui joue en premier dans l'ordre du tour de jeu). Le contrôle de la découverte changera de propriétaire dès que le jeton de premier joueur sera échangé.

### Les Généraux et les Unités Spéciales

Vous ne pouvez pas utiliser le **Leviathan** pour remporter un combat dans lequel seules les unités de votre allié sont engagées.

Vous ne pouvez pas déployer le **Gardien** sur un territoire que votre allié contrôle. Votre allié est autorisé à déployer des unités dans un territoire protégé par votre Gardien. Cependant si votre allié possède une force d'armée supérieure dans le territoire du Gardien, il ne prend pas le contrôle du Gardien (le Gardien reste sous votre contrôle).

Si vous contrôlez un territoire de recherche qui contient un des **Ingénieurs** de votre allié, vous recevez les bonus de recherche (+1 PI pendant la phase d'étude) donnés par l'Ingénieur.

## Phase de Score

Si un Territoire de ressource (par exemple un Lac, une Forêt) est occupé par des unités des deux alliés, seul un joueur peut le contrôler et gagner des PV de ce territoire pendant la phase des Points de Victoire. Les unités de ce seul joueur déterminent les PV acquis pour ce territoire de recherche. Par exemple, si Hassan et Aili ont tous les deux 1 soldat sur un lac, aucun ne gagnera de PV de ce territoire pendant la phase de score.

Un seul joueur peut contrôler une cour et peut donc gagner le bonus qui y est lié pendant l'étape de la domination des cours.

## Fin de la Partie

À la fin de la partie, les alliés doivent additionner leur score pour avoir le total final de leurs PV. L'alliance qui a le plus de PV est déclarée vainqueur ! S'il y a égalité, l'alliance qui contrôle le plus de territoire à la fin de la partie est déclarée vainqueur. S'il y a toujours égalité, alors l'alliance du joueur qui est le dernier à jouer dans le dernier tour de jeu de la partie gagne.

# CRÉDITS

**Conception du jeu** : Hassan López

**Développement Créatif** : Alexander Soued

**Conception Graphique** : Alexander Soued, Benj Gleeksman, Karim Chakroun

**Illustration de la couverture** : Wen Juinn

**Graphismes** : Jorge Ramos, Ali Tunc, Giorgio De Michele, Terry Maranda, Patrick Reilly

**Illustration des tuiles** : Reno Buchanan

**Illustrations supplémentaires** : Wen Juinn, Shane Braithwaite, Ben Jackson, Terry Maranda, Bob Kehl, Alejandro Lee, Marco Morte, Grzegorz Pedrycz, Giorgio De Michele, Christer Hägglund

**Relecture et aides diverses** : Simon Ouderkirk, Ryan Maloney, Flip Phillips, Aili Lopez

**Testeurs & Wingmen** : Ryan Maloney, Paul Weil, Simon Ouderkirk, Troy Davidson, Rik Van Horn

**Dédié à** : Mon adorable femme, Aili, et ma fille Inara.

**Traduction Française** : Stéphane Athimon

**Relecture règles françaises** : Natacha Athimon-Constant

# CRÉATION DES CARTES

À chaque fois que vous jouez à Clockwork Wars vous pouvez créer et utiliser des cartes différentes. Il y a trois manières différentes de les créer.

Tout d'abord, vous pouvez utiliser une des cartes préconçues pour le nombre de joueur qui convient. Dans les pages suivantes, vous trouverez des exemples de cartes pour des parties à 2, 3 et 4 joueurs. Ces cartes ont été conçues pour être bien équilibrées et quelque peu symétriques. Elles peuvent s'avérer être un bon choix pour vos premières parties.

Ensuite, vous pouvez créer une carte au hasard en fonction du nombre de joueurs et en utilisant les conseils présentés ici. Soyez bien conscient qu'il est tout à fait possible que vous génériez une carte au hasard qui sera plus exigeante au niveau stratégique pour un des joueurs. Nous vous conseillons de créer la carte en premier et ensuite de décider quel joueur prendra quelle capitale. De préférences, le joueur qui a le moins d'expérience devra choisir en premier.

Enfin, vous pouvez créer votre propre carte, en utilisant les tuiles et la configuration que vous souhaitez. Soyez créatif ! Vous pouvez même inclure des « espaces vides » dans la carte (où il n'y aura pas de tuiles) pour représenter des terrains infranchissables, comme des chaînes de montagnes ou de fiers déserts. Nous vous donnons un nombre de tuiles conseillé (et les types de territoires spécifiques) pour chaque répartition de joueurs, dans les pages suivantes. Vous pourrez certainement créer quelque chose de vraiment différent qui marche très bien avec votre groupe de joueur, si c'est le cas, n'hésitez pas à nous le faire savoir !

## LÉGENDE DE LA CARTE



Capitale



Village



Citadelle



Lac



Forêt



Tour



Usine



Temple



Terres Arides

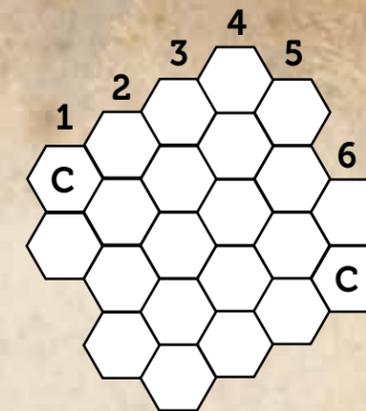
# CARTES POUR DES PARTIES À 2 JOUEURS

Nous vous conseillons cette mise en place :

Les tuiles marquées d'un « C » sont les capitales de chaque joueur. Les 20 tuiles restantes doivent être piochées au hasard parmi les choix suivants :

- 6 à 9 territoires de recherche (2 à 3 x tours, usines et temples).
- 4 à 6 territoires de ressource (2 à 3 x forêts et lacs).
- 2 à 4 villages.
- 2 à 3 citadelles.
- 0 à 3 terres arides.

Lorsque vous créez votre carte au hasard, choisissez d'abord les tuiles que vous voulez inclure et placez-les dans le sac pour pouvoir les piocher. Prenez, au hasard, une tuile à la fois et construisez votre carte, en commençant par la colonne 1, et en passant aux colonnes suivantes pour finir par la colonne 6.



Mise en place conseillée pour des parties à 2 joueurs.

## CARTE POUR DES PARTIES À 2 JOUEURS « EN BONNE SANTÉ »



## CARTE POUR DES PARTIES À 2 JOUEURS « LE LAC DE FEU »



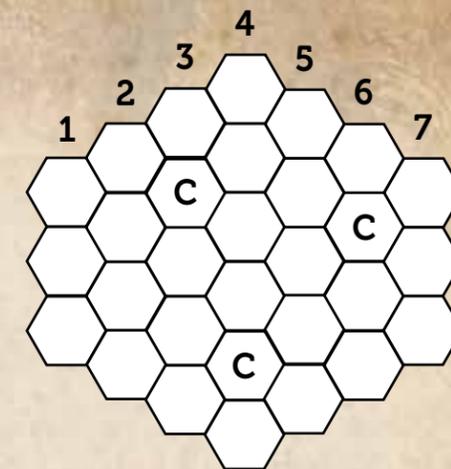
Ce lac vaut 4 PV pendant chaque phase de score, si vous le contrôlez avec au moins 2 unités.

## CARTES POUR DES PARTIES À 3 JOUEURS

Nous vous conseillons cette mise en place :

Les tuiles marquées d'un « C » sont les capitales de chaque joueur.  
Les 27 tuiles restantes doivent être piochées au hasard parmi les choix suivants :

- 9 à 12 territoires de recherche (3 à 4 x tours, usines et temples).
- 4 à 8 territoires de ressource (2 à 4 x forêts et lacs).
- 4 à 6 villages.
- 2 à 4 citadelles.
- 0 à 2 terres arides.



Mise en place conseillée  
pour des parties à 3 joueurs.

## CARTE POUR DES PARTIES À 3 JOUEURS « ARCHONTE »



## CARTES POUR DES PARTIES À 3 JOUEURS « LA MER DE LA SOLITUDE »

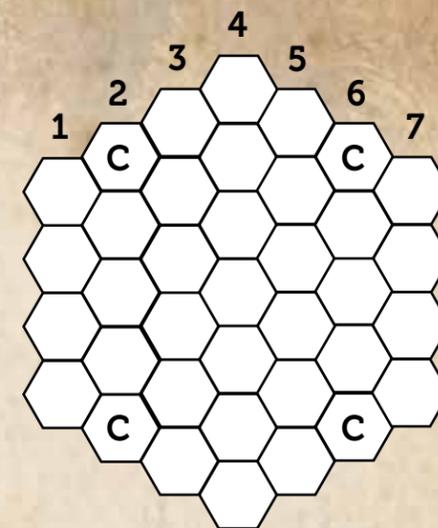


## CARTES POUR DES PARTIES À 4 JOUEURS

Nous vous conseillons cette mise en place :

Les tuiles marquées d'un « C » sont les capitales de chaque joueur.  
Les 34 tuiles restantes doivent être piochées au hasard parmi les choix suivants :

- 12 territoires de recherche (4 x tours, usines et temples).
- 7 à 9 territoires de ressource (4 à 5 x forêts et 3 à 4 lacs).
- 5 à 7 villages
- 3 à 4 citadelles
- 2 à 4 terres arides



Mise en place conseillée pour des parties à 4 joueurs.

## CARTES POUR DES PARTIES À 4 JOUEURS « SOHNE »



## CARTES POUR DES PARTIES À 4 JOUEURS « DIAMANT »

