

MINOS

L'AUBE DE L'ÂGE DU BRONZE

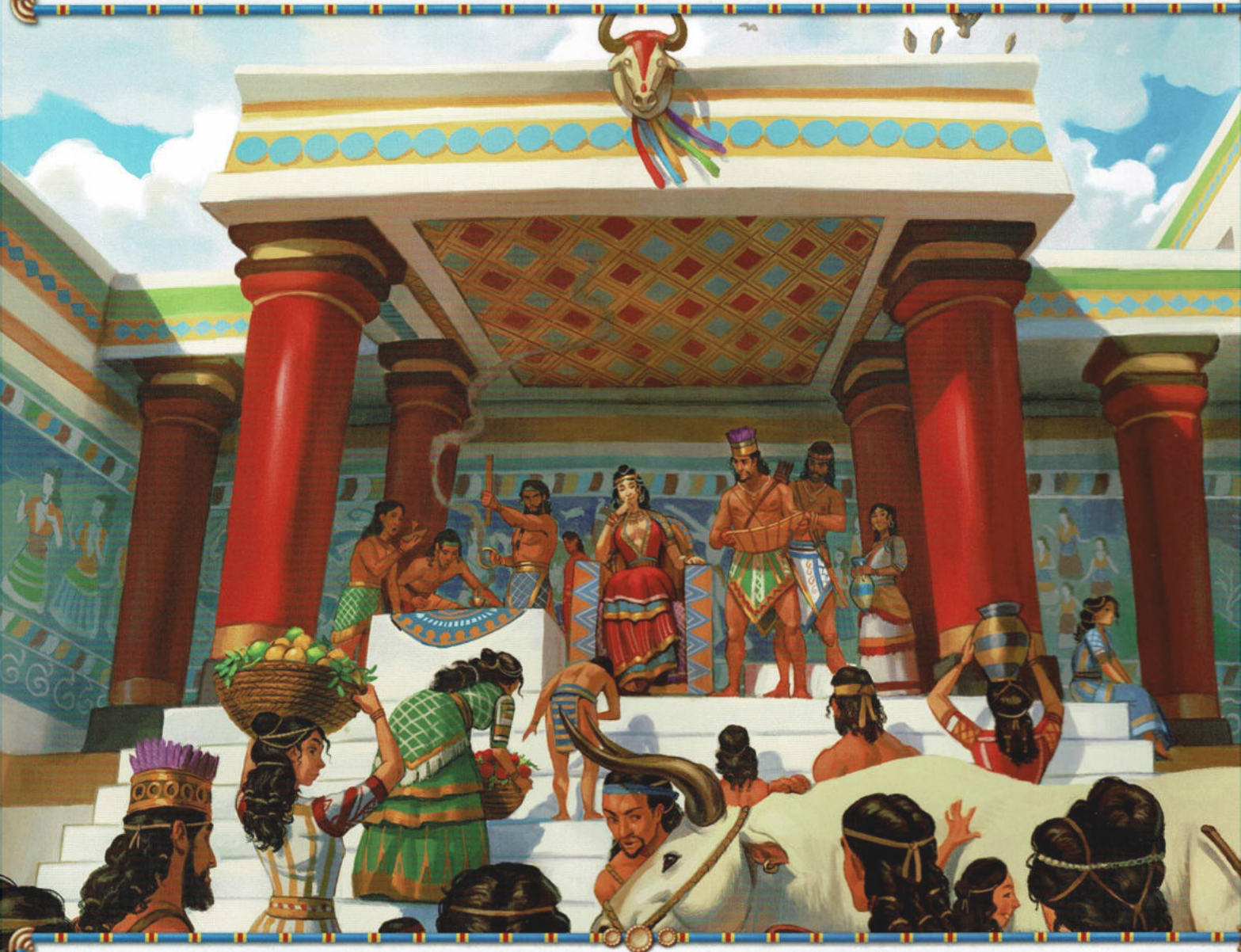


LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Dans l'ancien royaume de Crète, entre les rivages baignés de soleil et les couloirs labyrinthiques de Knossos, le sort de la civilisation minoenne est comme suspendu. En tant que membre de l'un des quatre illustres clans minoens, votre destin vous appelle à briger le titre prestigieux de « Minos », le chef ultime de votre peuple.

Toutefois, n'oubliez pas que, contrairement aux autres civilisations et leurs tumultueuses conquêtes, les Minoens sont connus pour leur attachement à la paix et à la prospérité. Dans ce voyage captivant, l'essence de votre quête ne réside guère dans le fracas des épées, mais plutôt dans l'art de gouverner et de cultiver l'identité unique de votre clan.



RÈGLES VIVANTES

Board&Dice s'engage à soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relectures internes et externes, il se peut que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu n'interviennent que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications (sous forme de FAQ) seront mises à disposition en téléchargement, par l'intermédiaire d'un fichier PDF en anglais, sur le site internet de Board&Dice.

MATÉRIEL MANQUANT OU ENDOMMAGÉ

Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément manque ou soit endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement cet élément.

Service Client :

<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>

MATÉRIEL



1 plateau principal (recto verso)



5 masques Action



1 masque Planisphère



1 marqueur Premier Joueur



4 tuiles +100/+200 PV



4 plateaux Joueur (double couche)



72 cartes Décret Âge I



72 cartes Décret Âge II



9 cartes Départ



8 aides de jeu (2 par joueur)



1 marqueur Manche



3 tuiles Route Commerciale (recto verso)



15 tuiles Bonus Commercial bleues



15 tuiles Bonus Commercial rouges



20 jetons Fondation



5 tuiles Capacité Spéciale



12 tuiles Vase



54 jetons Denrée



54 jetons Denrée Temporaire



74 Pièces (57x1, 17x5)



74 jetons Arme (57x1, 17x5)



10 tuiles Peuple de la Mer Niveau I



10 tuiles Peuple de la Mer Niveau II

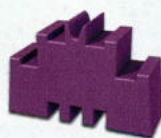


5 tuiles Action Bonus



17 dés (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 5 gris)

DANS CHACUNE DES 4 COULEURS DE JOUEURS :



3 Cités



3 Tours



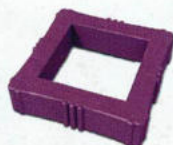
3 Navires



4 Fermes



10 Guerriers



4 socles de dé



9 disques (1 marqueur Revenus, 1 marqueur Score, 1 marqueur Capacité, 3 marqueurs Progrès, 3 marqueurs Objectifs)

MATÉRIEL SOLO :



20 cartes Solo



1 aide de jeu Solo

Remarque : Les Pièces et les jetons Arme sont considérés comme étant illimités. Si besoin utilisez le substitut de votre choix.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les éléments cartonnés de leurs planches.

MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

1. Placez le plateau principal au centre de la zone de jeu, en choisissant la face correspondant au nombre de joueurs. À 2 joueurs, recouvrez les actions du plateau principal avec les caches Action (1A) et recouvrez la section correspondante du planisphère avec le cache Planisphère (1B).
2. Prenez tous les dés et placez-les à côté du plateau principal. Dans une partie à 2 joueurs, rangez un dé de chaque couleur dans la boîte. Dans une partie à 3 joueurs, rangez un dé gris dans la boîte.
3. Mélangez toutes les tuiles Fondation et placez-en aléatoirement une, face visible, dans chaque région autre qu'une région de départ. Les régions de départ sont marquées d'un ● pour les parties à 2 joueurs, ◆ à 3 joueurs et ◆ à 4 joueurs. Rangez les tuiles Fondation non utilisées dans la boîte.
4. Mélangez toutes les tuiles Peuple de la Mer Niveau II et placez-en une, face visible, dans chaque région de départ. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte. Faites de même avec les tuiles Peuple de la Mer Niveau I en les plaçant sur les tuiles de Niveau II, créant ainsi une pile de deux tuiles dans chacune de ces régions.
5. Séparez les jetons Denrée par type. Créez des piles de 5 tuiles de chaque type que vous placez, face visible, sur les emplacements correspondants en haut du plateau principal. Mélangez les jetons Denrée restants et regroupez-les en une pile, face cachée, près du plateau principal (5A).
6. Créez un **stock** à côté du plateau principal avec tous les jetons Denrée Temporaire, les Pièces et les jetons Arme.
7. Placez le marqueur Manche sur la première case de la piste Manche.
8. Placez les 3 tuiles Route Commerciale sur leurs emplacements du plateau principal (pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face A de ces tuiles ; pour les parties suivantes, vous pouvez choisir ces faces aléatoirement ou choisir votre propre configuration). À côté de chaque Route Commerciale, sur les emplacements marqués du plateau principal, placez aléatoirement 3/4/5 tuiles Bonus Commercial bleues (8A) et 3/4/5 tuiles Bonus Commercial rouges (8B), toutes face visible, dans une partie à 2/3/4 joueurs. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.
9. Mélangez les cartes Décret Âge I. Placez-les en un paquet, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau principal (c'est le «paquet actif»), puis révélez 5 cartes pour créer l'offre (9A). Répétez l'opération pour les cartes Décret Âge II, mais placez ce paquet à côté du plateau principal (9B). Réservez un emplacement à proximité pour la défausse (9C).
10. Mélangez tous les tuiles Vase et révélez-les l'une après l'autre jusqu'à avoir découvert 3 vases de couleurs différentes. Placez ces 3 tuiles Vase sur les emplacements correspondants du plateau principal. Rangez les tuiles Vase restantes dans la boîte. Dans une partie à 2 joueurs, recouvrez l'emplacement 7 PV de chaque Vase avec un marqueur Objectif d'une couleur non utilisée par les joueurs.
11. Piochez aléatoirement une tuile Action Bonus et placez-la, face visible, sur l'emplacement correspondant du plateau principal. Rangez les tuiles Action Bonus restantes dans la boîte.





Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs

MISE EN PLACE DES JOUEURS

1. Placez les cartes Départ correspondant au nombre de joueurs (indiqué au dos des cartes) face visible sur la table. Prenez ensuite autant de tuiles Capacité Spéciale qu'il y a de joueurs et placez-les, face visible, à côté des cartes Départ.

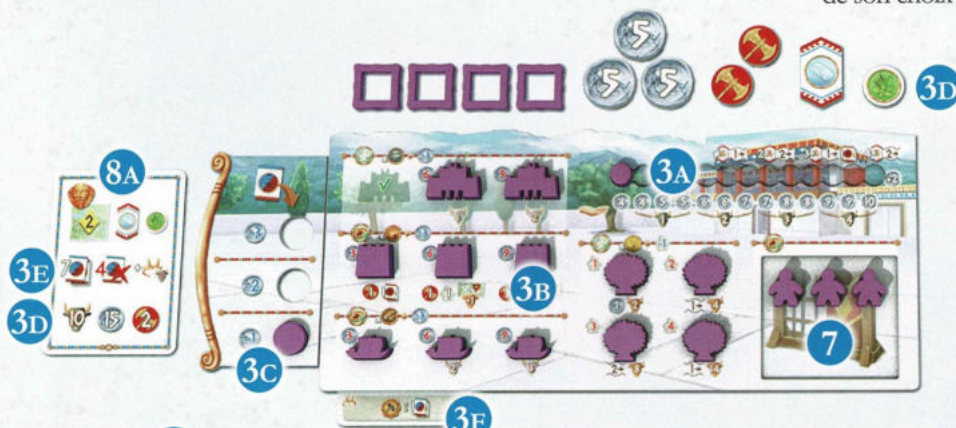


2. Dans le sens horaire, en commençant par le dernier joueur à avoir été roi (ou en désignant un joueur au hasard), chaque joueur doit choisir soit une carte Départ, soit une tuile Capacité Spéciale. Puis, dans l'ordre inverse, les joueurs choisissent à nouveau, mais prennent cette fois-ci ce qu'ils n'ont pas choisi précédemment (c'est-à-dire qu'après avoir choisi une tuile Capacité Spéciale, ils doivent choisir une carte Départ, et inversement). Chaque joueur se retrouve donc avec exactement 1 carte Départ et 1 tuile Capacité Spéciale. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de donner aléatoirement à chaque joueur une carte Départ et une tuile Capacité Spéciale.

3. Donnez ensuite à chaque joueur un plateau Joueur et tous les éléments d'une même couleur. Chaque joueur organise sa zone de jeu selon ces instructions :

- Placez votre plateau Joueur devant vous.
- Placez votre marqueur Revenus sur la première case (la plus à gauche) de la piste Revenus de votre plateau Joueur (3A).
- Placez vos 2 Cités, 3 Tours, 3 Navires et 4 Fermes sur leurs emplacements respectifs de votre plateau Joueur (3B).

- Placez votre tuile Capacité Spéciale à gauche de votre plateau Joueur et placez votre marqueur Capacité sur sa première case (la plus en bas) (3C).
 - Prenez les Pièces, jetons Arme et points de victoire («PV») indiqués sur votre carte Départ. Prenez le jeton Denrée indiqué dans sa pile visible sur le plateau. Le cas échéant, prenez également les jetons Denrée Temporaire indiqués sur votre carte Départ et placez-les à côté de votre plateau Joueur (3D).
 - Piochez autant de cartes du paquet actif qu'indiqué sur votre carte Départ (3E). Choisissez celles que vous conservez (vous devez défausser le nombre de cartes indiqué par votre carte Départ). Remettez toutes les autres cartes dans le paquet actif, et remélangez-le. Faites glisser l'une des cartes de votre main sous votre plateau Joueur en vous assurant que seule sa partie inférieure (le Trait Royal) soit visible (3F). La zone située sous votre plateau Joueur est votre «Palais».
 - Prenez deux aides de jeu (3G).
4. Chaque joueur place son marqueur Progrès sur la case de départ (la plus en bas) de chaque piste Progrès du plateau principal.
 5. Chaque joueur place son marqueur Objectif sous chaque tuile Vase.
 6. Chaque joueur place sa troisième Cité dans la région de départ du planisphère indiquée par sa carte Départ.
 7. Chaque joueur place 3 Guerriers dans la zone de réserve de son plateau Joueur, 1 Guerrier dans sa région de départ (7A) et ses 6 Guerriers restants dans le **stock** à côté du plateau principal.
- Si sa carte Départ lui permet de placer 1 Guerrier supplémentaire, il prend 1 Guerrier de sa réserve et le place sur le planisphère, dans sa région de départ.
8. Donnez le marqueur Premier Joueur au joueur dont la carte Départ indique qu'il est le premier joueur (8A). Si l'un des joueurs a choisi la tuile Capacité Spéciale SA2, il gagne 1 Denrée Temporaire de son choix (voir p. 19).



PRINCIPAUX CONCEPTS

PIÈCES ET ARMES

Minos : L'aube de l'Âge du Bronze utilise 2 types de ressources : les **Pièces** et les **Armes**. Vous les gagnez et les dépensez tout au long du jeu. La principale source de Pièces est la piste Revenus de votre plateau Joueur, et la principale source d'Armes est la piste Population. Il est également possible de gagner des Pièces et des Armes par l'intermédiaire des Tours, des Routes Commerciales, des cartes Décret et des tuiles.



NOTE HISTORIQUE : La hache représentée sur les jetons Arme est connue sous le nom de labrys. Le labrys était une hache ornementale à double tranchant souvent représentée dans les mains des déesses et des prêtresses. On pense que le mot labrys est lié au mot labyrinthe, qui signifie vraisemblablement «la maison de la double hache».

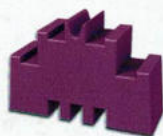
CITÉS, NAVIRES, TOURS ET FERMES

Les **Cités**, les **Tours** et les **Fermes** que vous avez mises sur votre plateau Joueur au début de la partie peuvent être placées sur le plateau principal en utilisant les actions Construction et en payant les coûts en Pièces associés (voir p. 14).

Il ne peut y avoir qu'une **seule Cité par région**. Lorsque vous construisez une Cité, vous devez la placer sur une tuile Fondation dans une région où vous avez au moins 1 Guerrier (voir p. 14). Gagnez alors les bonus indiqués sur la tuile Fondation.

Les **Tours** ne peuvent être construites que dans les régions où vous avez déjà une Cité. Il ne peut y avoir qu'une **seule Tour par région**. Chaque Tour que vous construisez autorise votre Navire à passer le seuil entre la 3^e et la 4^e case d'une tuile Route Commerciale.

Les **Fermes** peuvent également être construites sur le planisphère à l'aide des actions Construction. Il ne peut y avoir qu'une **seule Ferme par région**. Les Fermes ont un coût en Guerriers, et tous les Guerriers utilisés pour payer ce coût doivent être présents dans la région où la Ferme est construite.



Les Navires peuvent être envoyés et progressés sur les Routes Commerciales en utilisant les actions Construction. Il ne peut y avoir qu'un **seul Navire par joueur sur chaque Route Commerciale**. Vous ne pouvez pas construire plus de Navires que vous avez de Cités. C'est également par le biais d'une action Construction, en payant le coût requis, que vous faites avancer votre Navire vers la case suivante d'une tuile Route Commerciale.

Lorsque vous construisez des Tours et des Fermes, vous gagnez les bonus immédiats découverts, indiqués dans leur emplacement sur votre plateau Joueur. Les bonus en PV pour la dernière Tour/Ferme construite seront attribués lors des deux décomptes (à l'issue des 2^e et 4^e manches). À la fin de la partie, vous gagnerez les PV visibles sur votre plateau Joueur pour la construction de Cités et de Navires.

CARTES DÉCRET

Les **cartes Décret** sont une partie importante de Minos. Vous les jouez en utilisant l'action Développement et en payant le coût indiqué sur la carte. Jouer des cartes Décret permet de les placer dans votre zone de jeu et de bénéficier de leurs effets immédiats. À la fin de chaque manche, lors de l'étape Revenus (voir p. 11), vous pouvez déplacer certaines de ces cartes dans votre Palais, débloquent ainsi leurs effets permanents, appelés «Traits Royaux».

Chaque carte dispose des caractéristiques suivantes :

Valeur en PV. Gagnez ces PV si la carte se trouve dans votre Palais à la fin de la partie.

Coût en Pièces

Réduction, si vous avez au moins 1 Dénrée de chaque type représenté dans votre zone de jeu.

Remarque : Seule une Dénrée de chaque type peut être utilisée comme réduction pour jouer une carte (car elles n'ont pas de symbole multiplicateur « x »). Ainsi, peu importe le nombre de Dénrées de ce type que vous possédez, la réduction n'est comptabilisée qu'une seule fois par Dénrée représentée.

Effet immédiat, que vous obtenez lorsque vous jouez la carte.

Trait Royal, actif lorsque la carte se trouve dans votre Palais.

IMPORTANT : Seules les actions Préparation ou Développement vous permettent d'acquérir des cartes Décret à partir de l'offre. Les autres effets vous permettent uniquement de prendre une carte du dessus du paquet.

NOTE HISTORIQUE : Contrairement à nombre d'anciennes civilisations, telles que les Babyloniens ou les Hittites, aucune preuve archéologique ne fait état de codes juridiques ou de décrets écrits par les Minoens. Le système d'écriture minoen, connu sous le nom de Linéaire A et Linéaire B, n'a été que très partiellement déchiffré, ce qui limite notre compréhension de leurs documents manuscrits. Bien qu'il n'existe aucun décret écrit connu des Minoens, il est probable qu'ils disposaient d'une forme de documentation juridique ou administrative qui n'a pas encore été découverte ou déchiffrée.

VOTRE PALAIS ET VOS TRAITS ROYAUX





Votre **Palais** représente votre évolution tout au long de la partie. À chaque manche, vous pouvez placer des cartes Décret dans votre Palais (sous votre plateau Joueur) depuis votre zone de jeu (gratuitement) OU depuis votre main (le coût est alors la valeur en PV de la carte). Une fois qu'une carte est placée dans votre Palais, son **Trait Royal** est le seul effet qui reste en jeu et qui est déclenché lorsque vous récupérez des dés d'une valeur spécifique ou effectuez une action spécifique. À la fin de la partie, les cartes de votre Palais vous rapportent également un nombre important de PV.

Remarque : Au cours des premières manches de la partie, les Traits Royaux sont très importants, car leurs effets pourront être déclenchés à plusieurs reprises. Préparez donc votre Palais avec soin et de manière stratégique. Lors des manches suivantes, l'accent est mis sur les effets immédiats des cartes et leur valeur en PV. Cependant, même les cartes jouées lors de la dernière manche peuvent rejoindre votre Palais, déclencher leurs Traits Royaux et faire la différence (voir p. 17).

NOTE HISTORIQUE : Comme nous sommes incapables de déchiffrer la langue des Minoens, nous ne connaissons jamais la véritable fonction de leurs Palais. Les murs étaient couverts de magnifiques fresques représentant des taureaux sacrés, symboles de l'importance économique du bétail, ou peut-être du pouvoir d'un souverain ou d'un noble. On ne sait toutefois pas si cette personne était ce que nous appelons un roi, ou peut-être même une reine.

DENRÉES ET DENRÉES TEMPORAIRES

Les Denrées  et les Denrées Temporaires  offrent des réductions régulières pour diverses actions et vous aident à développer votre économie. Il existe 6 types de Denrées (et de Denrées Temporaires) : Argent, Pierre, Cuivre, Bois, Céréale et Plante.














Chaque fois qu'une Denrée entre dans votre zone de jeu, vous gagnez (comme rappelé en haut de votre plateau Joueur) :

- 1 avancée sur votre piste Revenus si c'est la première Denrée de ce type que vous avez gagnée.
- 2 avancées sur votre piste Revenus s'il s'agit de la 2^e Denrée de ce type.
- 1 avancée sur votre piste Revenus et 1 carte aléatoire du paquet Âge II s'il s'agit de la 3^e Denrée de ce type.
- 2 avancées sur votre piste Revenus s'il s'agit de la 4^e Denrée de ce type.
- Aucun bonus à partir de la 5^e Denrée de ce type.

IMPORTANT : Les Denrées que vous recevez lors de la mise en place ne vous donnent aucun des bonus décrits ci-dessus !

Les Denrées qui se trouvent dans votre zone de jeu vous permettent de bénéficier des réductions suivantes :

- Pour les cartes que vous jouez, le ou les types de Denrée indiqués vous offre une réduction de 3 .
- Chaque Pierre () vous offre une réduction de 3  lors de la construction d'une Cité.
- Chaque Cuivre () vous offre une réduction de 3  lors de la construction d'une Tour.
- Chaque Bois () vous offre une réduction de 3  lors de la construction d'un Navire.
- Chaque Plante () vous offre une réduction de 1  lors de la progression d'un Navire sur une Route Commerciale.
- Chaque Céréale () vous offre une réduction de 1 Guerrier dans la région dans laquelle vous construisez une Ferme (voir p. 14).

Remarque : Bien que  n'offre que des réductions pour jouer des cartes, ce symbole est plus fréquent que les autres types de Denrée.

Vous ne pouvez pas retirer de Denrées de votre zone de jeu, et aucun effet de jeu ne vous oblige à en perdre.

IMPORTANT : Les réductions ne peuvent jamais faire baisser un coût en Pièces en dessous de zéro.



Les **Denrées Temporaires** fonctionnent exactement comme les Denrées pour ce qui concerne les réductions, à l'exception du fait qu'elles **sont remises dans le stock**, immédiatement **après avoir offert leur réduction**. Elles ne permettent pas d'avancer sur les pistes Progrès. Si vous **collectez 3 Denrées Temporaires**, vous avez l'occasion de les échanger contre un **jeton Denrée** (*Denrée permanente*).

GUERRIERS ET PEUPLES DE LA MER



Les **Guerriers** vous permettent de vous développer sur le planisphère, en augmentant vos capacités à construire des **Cités** et des **Fermes**. Ils vous permettent également de participer aux décomptes de domination et de présence : **vous dominez une région** si vous y avez plus de Guerriers que tout autre joueur, et **vous êtes présent dans une région** si vous y avez au moins un Guerrier. Vous ne décomptez la présence que si vous n'avez pas déjà la domination. Vous commencez la partie avec des Guerriers sur le planisphère et dans votre réserve, et vous pouvez en gagner d'autres en avançant sur la piste Population ou en construisant des Tours. Vous pouvez placer et déplacer des Guerriers en utilisant l'action Expansion (voir page 16). Lorsque les Guerriers se déplacent sur le planisphère, ils se déplacent entre des régions adjacentes. Deux régions sont **adjacentes** si elles partagent une frontière (une frontière est uniquement constituée d'une ligne entre deux régions, et non d'un point où des lignes se rencontrent).

NOTE HISTORIQUE : Le rôle et la nature des Guerriers minoens dans la Crète antique restent un sujet de débat scientifique, en grande partie en raison de la rareté de preuves directes les concernant dans les archives archéologiques. L'art minoen dépeint souvent des scènes de loisirs, de nature, de rituels religieux et de vie quotidienne, avec assez peu de représentations de la guerre ou de thèmes militaristes par rapport aux autres cultures de cette époque comme les Mycéniens.

Les tuiles **Peuple de la Mer**, placées sur le planisphère lors de la mise en place, peuvent être combattues au cours et en fin de partie. Pour cela, vous devez avoir des Guerriers présents et des Armes à dépenser. Ces tuiles, une fois vaincues, vous procurent des bonus spécifiques et/ou des PV. Accumuler des Armes et répartir vos Guerriers de manière stratégique sur le planisphère sont des éléments très importants pour pouvoir combattre les Peuples de la Mer.

NOTE HISTORIQUE : Les Peuples de la Mer sont un autre mystère de l'Âge du Bronze. Les chercheurs ne savent pas d'où ils viennent ni même s'ils ont participé à la disparition des Minoens. Ce qui est cependant certain, c'est leur rôle dans l'effondrement de nombreuses civilisations de l'Âge du Bronze.

TUILE CAPACITÉ SPÉCIALE ET PISTES PROGRÈS

Vous commencez la partie avec une tuile **Capacité Spéciale**. Vous pouvez rendre cette Capacité Spéciale plus puissante à deux reprises au cours de la partie en avançant sur la piste Culture.

Les 3 **pistes Progrès** influencent les revenus et les décomptes, et octroient des bonus ponctuels.

La **piste Influence** détermine le nombre de cartes Décret que vous pouvez ajouter à votre Palais lors de l'étape Revenus de chaque manche. Elle octroie également des bonus ponctuels de Pièces et de cartes, ainsi que des possibilités d'ajouter des cartes dans votre Palais.

La **piste Culture** détermine la puissance de votre tuile Capacité Spéciale. Elle octroie également des bonus à usage unique liés aux Denrées ainsi que des points d'action Construction.

La **piste Population** détermine le nombre d'Armes et de PV que vous gagnez lors des décomptes pour avoir des Guerriers sur le planisphère. Elle octroie également des armes supplémentaires et ajoute des Guerriers à votre réserve.



DÉROULEMENT

La partie se déroule en quatre manches. Un décompte a lieu à l'issue des 2^e et 4^e manches. La structure de chaque manche est décrite ci-dessous. Le joueur ayant le plus de PV à l'issue de la 4^e manche remporte la partie. Vous pouvez gagner des PV lors de la résolution d'un effet immédiat, lors des décomptes et en fin de la partie (voir p. 21).

STRUCTURE D'UNE MANCHE

LANCER LES DÉS

Lancez tous les dés et triez-les en fonction de leurs valeurs. Si 6 dés ou plus ont la même valeur, **relancez tous les dés**.

SÉLECTIONNER ET PLACER LES DÉS

Dans l'ordre du tour (dans le sens horaire en commençant par le premier joueur), chaque joueur choisit un dé, le place dans l'un de ses socles de dé et le place sur une case de la ligne de l'action de son choix selon les règles suivantes :

- Vous devez placer le socle de dé sur la case disponible la plus à gauche de la ligne de l'action que vous avez choisie.
 - a. Si votre dé est le seul dé dans la ligne de l'action, placez-le sur la case la plus à gauche.
 - b. Si votre dé n'est pas le premier placé dans la ligne de l'action, placez-le à droite de tous les dés présents de valeurs inférieures et à gauche de tous les dés de valeurs supérieures (faites-les glisser vers la droite pour faire de la place), tout en conservant leur ordre.
 - c. Si votre dé a la même valeur qu'un ou plusieurs autres dés, placez-le à droite du dernier dé de même valeur dans la ligne de l'action (faites glisser les dés supérieurs vers la droite si nécessaire).
- Si toutes les cases Action d'une ligne sont occupées, cette action n'est plus disponible et ne peut pas être sélectionnée.

Recommencez jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné et placé 4 dés.



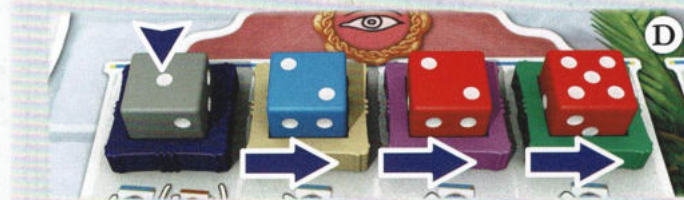
Exemple : Vert choisit un dé rouge de valeur 5 et le place sur l'action Préparation. Comme il n'y a pas d'autre dé sur cette ligne, il est placé sur la case la plus à gauche (A).



Beige choisit un dé bleu de valeur 2 et le place également sur l'action Préparation. Ce dé pousse vers la droite le dé de valeur 5 et est placé sur la case la plus à gauche (B).



Violet choisit un dé rouge de valeur 2 et le place également sur la même action. Ce dé est placé à droite du dé précédent de valeur 2 et pousse à nouveau le dé de valeur 5, occupant ainsi la deuxième case, tandis que le dé de valeur 5 est déplacé vers la troisième case (C).



Bleu choisit un dé gris de valeur 1 et le place également sur l'action Préparation. Il le place sur la case la plus à gauche, faisant ainsi glisser tous les autres dés d'une case vers la droite. Une fois ce dé placé, toutes les cases de l'action Préparation sont occupées, et aucun autre dé ne peut plus être placé sur cette action (D).



AVANCER SUR LES PISTES PROGRÈS

Sans retirer les dés des lignes des différentes actions, chaque joueur rassemble mentalement ses dés en groupes ayant une valeur cumulée d'au moins 9. Chaque groupe est associé à une couleur (rouge, jaune ou bleue). Les dés gris ne peuvent pas former un groupe à eux seuls et chacun doit donc être intégré à l'un des groupes de couleur. Vous pouvez former plusieurs groupes d'une même couleur, mais vous ne pouvez jamais utiliser un même dé au sein de plusieurs groupes.

Pour chaque groupe de valeur 9 ou plus créé, le joueur avance de 1 case sur la piste Progrès correspondante (Influence, Culture ou Population, respectivement). Cette étape est résolue simultanément par tous les joueurs.




A

Exemple : Violet a choisi un 6 rouge, un 3 rouge, un 4 bleu et un 6 gris. Il crée deux groupes : 6 rouge + 3 rouge d'un côté, et 4 bleu + 6 gris de l'autre. Il avance donc de 1 case sur la piste Influence  et de 1 case sur la piste Population  (A).




B

Vert a choisi un 3 jaune, un 2 jaune, un 5 gris et un 4 gris. Il ne peut créer qu'un seul groupe avec tous ses dés, en choisissant : 3 jaune + 2 jaune + 5 gris (bien que n'importe quel dé gris suffise) et avance de 1 case sur la piste Culture  (B).




C

Beige a choisi un 5 rouge, un autre 5 rouge, un 4 rouge et un 4 gris. Il crée deux groupes : 5 rouge + 4 rouge et l'autre 5 rouge + 4 gris. Cela lui permet d'avancer de 2 cases sur la piste Influence  (C).




D

Bleu a choisi un 2 bleu, un 3 bleu, un 2 jaune et un 4 jaune. Il ne peut créer aucun groupe (en effet, aucune couleur ne peut atteindre un total d'au moins 9), et il ne peut donc avancer sur aucune piste Progrès (D).

IMPORTANT : Bien que cette étape soit réalisée simultanément, la piste Culture  peut permettre aux joueurs de construire. Dans les rares cas où plusieurs joueurs veulent construire une même structure dans une même région, le joueur ayant le plus de Guerriers dans cette région est celui qui construit. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Armes l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour qui construit.

EFFECTUER DES ACTIONS

Dans l'ordre du tour (dans le sens horaire en commençant par le premier joueur), chaque joueur récupère son dé de plus grande valeur (sans son socle), le déplace du plateau principal vers sa zone de jeu et gagne les bonus associés à cette case Action. Si un joueur a deux dés ou plus de même valeur, il choisit celui qu'il récupère.

Après avoir pris votre dé, mais avant de le résoudre, vous pouvez choisir de renoncer à votre action (ainsi qu'à tous les bonus associés) dans son intégralité pour gagner 2  à la place. Toutes les actions sont détaillées au chapitre «Actions» (page 12).

Chaque type d'action et chaque valeur de dé peut déclencher des bonus supplémentaires octroyés par vos Traits Royaux. Vous pouvez résoudre les bonus de la case Action et de vos Traits Royaux dans l'ordre de votre choix, tout au long de votre tour (avant, entre ou après vos actions). Les Traits Royaux sont déclenchés même si vous renoncez à l'action.



À chacun de vos tours, vous pouvez également effectuer une **des actions supplémentaires** (vous ne pouvez cependant pas effectuer la même action plus d'une fois au cours d'un même tour). Pour plus de détails sur ces actions supplémentaires, consultez le chapitre «Actions supplémentaires» (page 12).

Une fois qu'un joueur a terminé son tour, il récupère son socle de dé vide du plateau principal.

Continuez de récupérer les dés jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupéré tous leurs dés présents sur le plateau principal.

REVENUS ET ENTRETIEN

Une fois que tous les joueurs ont terminé de résoudre leurs quatre actions, passez à l'étape Revenus. Celle-ci est résolue par tous les joueurs simultanément, dans l'ordre suivant :

- Gagnez le nombre de Pièces et de PV correspondant à la position de votre marqueur Revenus.
- Gagnez tous les bonus débloqués par la position actuelle de vos Navires sur les tuiles Route Commerciale.
- Gagnez le nombre de jetons Armes correspondant au niveau débloqué par votre marqueur sur la piste Population .
- Placez autant de cartes de votre zone de jeu et/ou main dans votre Palais qu'autorisé par votre marqueur sur la piste Influence .
- Gagnez la quantité d'Armes correspondant à la position actuelle de votre marqueur Capacité si vous jouez avec la Capacité spéciale SA5.

IMPORTANT : Lors de l'étape Revenus, résolvez uniquement l'effet Revenus le plus important visible sur chaque piste (c.-à-d. ajoutez 2 cartes à votre Palais si votre marqueur est sur la troisième case de la piste Influence).



IMPORTANT : Lorsque vous placez une carte de votre **main** dans votre Palais en tant que **Trait Royal**, vous devez payer le nombre de PV indiqué sur la carte. Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 PV. C'est pourquoi, si vous ne pouvez pas perdre le nombre de PV requis, vous ne pouvez pas placer la carte de votre main comme **Trait Royal**. Certains effets sur les cartes vous permettent toutefois de le faire sans payer de PV.

Enfin, remettez tous les dés dans le stock à côté du plateau principal, donnez le marqueur **Premier Joueur** au joueur suivant dans l'ordre du tour, puis passez à la manche suivante.

Remarque : Les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu y restent pour les manches suivantes !

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez utiliser chacune des actions supplémentaires suivantes **au maximum une fois pendant votre Tour :**

- Dépensez 1  pour déplacer 1 de vos Guerriers d'une région vers une région adjacente.
- Dépensez 1  pour gagner 1 **Denrée Temporaire** du type indiqué dans une région où vous avez au moins 1 Guerrier.
- Utilisez une tuile **Bonus Commercial** : gagnez tous les bonus indiqués, puis rangez-la dans la boîte.
- Défaussez des cartes de votre main pour gagner un même nombre de **Pièces** (vous gagnez 1 **Pièce** par carte défaussée).
- Échangez 3 **Denrées Temporaires** identiques contre 1 **Denrée** du même type prise dans la pile correspondante du plateau principal et ajoutez-la à votre zone de jeu. Vous gagnez les bonus habituels liés à l'obtention d'une **Denrée**.
- Combattez un **Peuple de la Mer** dans une région où vous avez au moins 1 Guerrier : dépensez autant d'**Armes** qu'indiqué sur la tuile **Peuple de la Mer** visible (la plus en haut de la pile), renvoyez 1 Guerrier de cette région dans votre réserve et gagnez le bonus indiqué. Placez ensuite la tuile **Peuple de la Mer** à côté de votre plateau Joueur.

IMPORTANT : Si une **Denrée** n'est plus disponible sur les piles visibles du plateau principal, vous ne pouvez pas échanger des **Denrées Temporaires** de ce type.

IMPORTANT : Ces actions constituent une part importante du jeu. Il est **fortement recommandé** de les utiliser **dès le début de la partie**.





Vous pouvez utiliser des actions supplémentaires à tout moment pendant votre tour.

ACTIONS

PRÉPARATION



L'action **Préparation** vous permet de gagner des cartes **Décret**. Les cases de la piste de **Préparation** sont (de gauche à droite pour 4 joueurs) :

- Gagnez 1  et 1 . Gagnez 4 points d'action **Préparation**. Lors des deux premières manches de la partie, vous pouvez utiliser 1 point d'action pour piocher la première carte du paquet **Âge II**.
- Gagnez 3  et 1 . Gagnez 3 points d'action **Préparation**.
- Avancez de 1 case sur une piste **Progrès** de votre choix. Gagnez 2 points d'action **Préparation**.
- Gagnez le bonus indiqué sur la tuile **Action Bonus**. Gagnez 2 points d'action **Préparation**.

Chaque point d'action **Préparation** vous permet de piocher 1 carte soit dans l'offre, soit au sommet du paquet. Il n'y a aucune limite de cartes en main : vous pouvez conserver autant de cartes que vous le souhaitez.

À la fin de votre tour, si l'offre contient moins de 5 cartes, complétez l'offre avec des cartes du paquet actif. Les cartes sont toujours placées face visible dans l'offre.


Si le paquet actif est épuisé, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet. S'il n'y a pas de carte dans la défausse, le paquet reste vide, mais dès que des cartes se trouvent à nouveau dans la défausse, vous devez créer un nouveau paquet. Conservez séparément les défausses des cartes **Âge I** et **Âge II**.

DÉVELOPPEMENT



L'action **Développement** vous permet de **jouer des cartes Décret** et de bénéficier de leurs effets immédiats. Les cases de la ligne de **Développement** sont (de gauche à droite pour 4 joueurs) :

- Gagnez 3 points d'action **Développement**.
- Gagnez 2 points d'action **Développement**.
- Avancez de 1 case sur une piste **Progrès** de votre choix. Gagnez 1 point d'action **Développement**.
- Gagnez le bonus indiqué sur la tuile **Action Bonus**. Gagnez 1 point d'action **Développement**.

Chaque point d'action **Développement** vous permet de jouer 1 carte **Décret**. Pour jouer une carte **Décret** de votre main, vous devez d'abord payer son coût en **Pièces**. Si la carte dispose d'un symbole **Denrée** indiqué sous son coût et que vous avez cette **Denrée** dans votre zone de jeu, vous bénéficiez d'une réduction de 3 . Cette réduction ne s'applique qu'une

seule fois, quel que soit le nombre de jetons de cette Denrée que vous possédez. Si vous n'avez pas la Denrée appropriée, vous pouvez utiliser un jeton Denrée Temporaire du type requis à la place pour bénéficier de la réduction, mais vous devez alors le remettre dans le stock. S'il y a deux types de Denrée indiqués, vous pouvez bénéficier d'une réduction pour chacun si vous les possédez. Après avoir payé son coût, placez la carte sélectionnée dans votre zone de jeu et résolvez son effet immédiat.

Remarque : Des cartes Age II indiquent 2 sous leur coût. Pour bénéficier des deux réductions, vous devez avoir au moins 2 jetons Denrée (ou dépenser les Denrées Temporaires adéquates).

Si vous avez assez de points d'action Développement pour jouer plusieurs cartes, jouez-les l'une après l'autre, en résolvant tous les effets immédiats d'une carte avant de jouer la suivante. S'il y a plusieurs effets immédiats sur une même carte, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez également jouer une carte Décret directement à partir de l'offre. Pour cela, vous devez d'abord payer 3 supplémentaires, puis suivre la même procédure que si vous la jouiez depuis votre main.

IMPORTANT : Les cartes que vous jouez restent dans votre zone de jeu d'une manche à l'autre (vous ne les défaussez pas!).



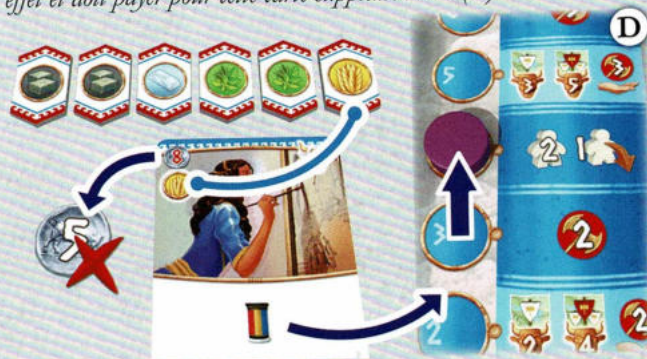
Exemple : Violet récupère un dé de la case la plus à gauche de la ligne de Développement, ce qui lui permet de jouer jusqu'à 3 cartes Décret. Il possède 5 Denrées dans sa zone de jeu (2, 1 et 2) et une Denrée Temporaire (1). La première carte qu'il joue coûte normalement 8. Toutefois, comme il a au moins 1 dans sa zone de jeu, il ne paie que 5 (A).



Ensuite, il place la carte dans sa zone de jeu, gagne 1 et 1 Denrée au hasard. Il pioche et gagne 1. Cela lui permet donc d'avancer de 1 case sur sa piste Revenus (B).



Sa deuxième carte a un coût de 10. Comme il a dans sa zone de jeu (ce qui lui donne une réduction de 3) et qu'il défausse 1 Temporaire (ce qui lui donne une réduction supplémentaire de 3), il ne paie au final que 4. Il place la carte dans sa zone de jeu et la résout : il choisit de jouer une carte Décret supplémentaire. Comme Violet n'a pas construit de Ferme, il ne peut pas choisir le deuxième effet et doit payer pour cette carte supplémentaire (C).



La carte supplémentaire a un coût de 8. Puisqu'il a désormais 1 dans sa zone de jeu, il ne paie que 5 et place la carte dans sa zone de jeu. Cette carte lui permet d'avancer de 1 case sur la piste Progrès de son choix. Il choisit d'avancer sur la piste Population, de gagner 2 Guerriers du stock qu'il place dans sa réserve, et de placer 1 de ses Guerriers dans la région où se trouve son unique Cité (D).



Ensuite, Violet joue une carte avec un coût de 8 . Comme il n'a que 1 dans sa zone de jeu, il bénéficie d'une réduction de 3 . Il doit payer 5 , mais il ne lui reste que 3 . Il se défait donc de 2 cartes pour gagner 2 (en tant qu'action supplémentaire). Il paie le coût, place la carte dans sa zone de jeu et gagne ses bonus immédiats : 1 par Guerrier présent sur la carte pour un total de 6 et il peut payer 5 pour placer 1 carte dans son Palais. Violet paie le coût et place cette carte dans son Palais (E).



Enfin, comme Violet avait déjà des cartes dans son Palais, il active ses Traits Royaux liés à l'action Développement (il déplace 1 Guerrier d'une région vers une région adjacente et pioche 1 carte du paquet (F)).

CONSTRUCTION



Les actions Construction vous permettent de **placer des Cités, des Tours et des Fermes** sur le planisphère et de **Construire/Faire progresser des Navires** sur les Routes Commerciales. Les cases de la ligne de Construction sont (de gauche à droite pour 4 joueurs) :

- Gagnez 3 points d'action Construction.
- Gagnez 2 points d'action Construction.
- Avancez de 1 case sur une piste Progrès de votre choix. Gagnez 1 point d'action Construction.
- Gagnez le bonus indiqué sur la tuile Action Bonus. Gagnez 1 point d'action Construction.

Chaque point d'action Construction peut être dépensé pour effectuer l'une des actions suivantes :



- **Construire une Cité.** Vous devez choisir une région où il n'y a aucune autre Cité (quel qu'en soit le propriétaire) et au moins 1 de vos Guerriers, puis payer le coût indiqué pour cette Cité (6 pour votre deuxième Cité, et 9 pour votre troisième Cité). Pour chaque que vous possédez, vous bénéficiez d'une réduction de 3 . Prenez votre Cité la plus à gauche de votre plateau Joueur et placez-la sur le planisphère sur la tuile Fondation de la région que vous avez choisie et gagnez les bonus de la tuile Fondation.
- **Construire une Tour.** Vous devez choisir une région avec l'une de vos Cités qui n'a pas encore de Tour et payer le coût indiqué pour cette Tour (3 pour votre première Tour, 6 pour la deuxième et 9 pour la troisième). Pour chaque en votre possession, vous bénéficiez d'une réduction de 3 . Placez votre Tour la plus à gauche sur le planisphère, à côté de votre Cité présente dans la région choisie, puis gagnez le bonus découvert sur votre plateau Joueur.

NOTE HISTORIQUE : Les Tours minoennes n'étaient pas de massives fortifications, comme on en trouve dans des civilisations ultérieures telles que les Mycéniens. Ces Tours étaient généralement plus petites et intégrées à l'ensemble de l'architecture. Elles permettaient de surveiller à la fois l'intérieur de l'île et la mer, mais servaient également pour la signalisation et la communication.

- **Construire une Ferme.** Vous devez choisir une région sans Ferme contenant au moins l'un de vos Guerriers. Si c'est la 1^{re}/2^e/3^e/4^e Ferme que vous construisez, retournez 1/2/3/4 Guerriers de cette région dans votre réserve. Pour chaque que vous possédez, vous pouvez renvoyer 1 Guerrier de moins. Prenez votre Ferme la plus à gauche, placez-la sur le planisphère et gagnez immédiatement le bonus découvert sur votre plateau Joueur.

NOTE HISTORIQUE : On pense que les Minoens cultivaient des oliviers et produisaient de l'huile d'olive. Il s'agissait d'un aspect important de l'agriculture minoenne, car les olives et l'huile d'olive étaient des produits de base du régime alimentaire et de l'économie de la Méditerranée.







- **Construire un Navire.** Vous devez avoir au moins une Cité de plus que votre nombre actuel de Navires (puisque vous commencez avec une Cité sur le planisphère, vous pouvez toujours construire votre premier Navire). La construction d'un Navire se fait en deux étapes :
 - Payez d'abord le coût du Navire (3 pour votre premier Navire, 6 pour le deuxième, 9 pour le troisième). Pour chaque que vous possédez, vous bénéficiez d'une réduction de 3 .
 - Choisissez ensuite une Route Commerciale sur laquelle vous n'avez pas déjà un Navire, prenez votre Navire le plus à gauche et placez-le sur la case la plus en bas de cette Route Commerciale, en payant le coût indiqué (à gauche de la case). Pour chaque que vous possédez, vous bénéficiez d'une réduction de 1 . Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer le coût de cette case, vous ne pouvez pas construire ce Navire.

- **Faire progresser votre Navire** (*thématiquement, vous réparez votre navire et naviguez*). Pour cela, vous devez déjà avoir un Navire sur une Route Commerciale et vous devez être en mesure de payer le coût de la case vers laquelle vous avancez. Pour **chaque**  que vous possédez, vous bénéficiez d'une réduction de 1 .
- Pour pouvoir faire progresser votre 1^{er}/2^e/3^e Navire jusqu'à la quatrième case de sa Route Commerciale, vous devez avoir déjà 1/2/3 Tours sur le planisphère.
- Lorsque vous atteignez la 2^e case d'une Route Commerciale, **choisissez** et prenez l'une des tuiles Bonus Commercial bleues disponibles. Lorsque vous atteignez la 4^e case, **choisissez** et prenez l'une des tuiles Bonus Commercial rouges. Si vous atteignez sa 5^e case, gagnez les PV indiqués sur la case supérieure de cette Route Commerciale.




IMPORTANT : Vous pouvez toujours consulter les tuiles Bonus Commercial disponibles sur les Routes Commerciales. N'oubliez pas de défausser toutes les Dénrées Temporaires utilisées pour bénéficier d'une réduction pour construire ou faire progresser votre Navire.

NOTE HISTORIQUE : La civilisation minoenne s'est construite autour du commerce maritime, la Crète servant de plaque tournante stratégique reliant la mer Égée à l'Égypte, au Levant, à l'Anatolie et au-delà. Leurs navires sillonnaient la Méditerranée, transportant des denrées telles que de l'huile d'olive, du vin, de la poterie et des articles de luxe.







Exemple : Vert a 2 Cités sur le planisphère, aucune Tour et 1 Navire sur la 3^e case de l'une des Routes Commerciales. Dans sa zone de jeu, il possède 5 Dénrées (1 , 2 , 1  et 1 ) et 2 Dénrées Temporaires (1  et 1 ). Il récupère un dé dans la case la plus à gauche de la ligne de Construction et dispose donc de 3 points d'action Construction (A).











Il souhaite faire progresser son Navire jusqu'à la 4^e case de la Route Commerciale, mais il n'a pas de Tour. Il utilise son premier point d'action Construction pour construire une Tour. N'ayant pas de , il paie le coût de 3 , place sa première Tour sur le planisphère et gagne immédiatement 1  et 1 carte Décret Age II au hasard (B).








Il utilise ensuite son deuxième point d'action Construction pour avancer son Navire jusqu'à la 4^e case de la Route Commerciale. Le coût indiqué est de 4 , mais comme il possède 2  dans sa zone de jeu et que chacun offre une réduction de 1 , il ne paie que 2 . Il gagne également l'une des tuiles Bonus Commercial rouges de son choix (C).








Avec son troisième point d'action Construction, Vert veut construire un nouveau Navire. Il a 2 Cités sur le planisphère, il est donc autorisé à construire un deuxième Navire. Son coût est de 6 , mais comme Vert a 1  dans sa zone de jeu (soit une réduction de 3 ) et qu'il défausse 1  Temporaire (soit une réduction de 3  supplémentaire), le coût de ce Navire est réduit à 0 ! Il choisit de le placer sur une autre Route Commerciale dont la première case a un coût de 3 , qui est réduit à 1  du fait des 2  qu'il possède. Vert place le Navire sur la première case de la Route Commerciale choisie (D).







Exemple : Violet a 1 Cité, 2 Fermes et 4 Guerriers sur le planisphère (2 Guerriers dans une région avec , 1 Guerrier dans une région contenant la Ferme d'un autre joueur et 1 Guerrier dans une région contenant également la Ferme d'un autre joueur). Dans sa zone de jeu, il possède 5 Denrées (2 , 1 , 1  et 1 ). Il récupère un dé dans la deuxième case de la ligne de Construction, ce qui lui donne 2 points d'action Construction (A).



Il effectue une action supplémentaire pour prendre la  Temporaire sur le planisphère en payant 1 . Violet utilise son premier point d'action Construction pour construire sa troisième Ferme, pour un coût total de 3 Guerriers. Puisqu'il a maintenant 2  et 1  Temporaire dans sa zone de jeu, il pourrait ignorer totalement ce coût en remettant la  Temporaire dans le stock, mais il choisit de ne pas le faire. Il place la Ferme dans la région avec 2 Guerriers lui appartenant, et retire l'un d'entre eux. Il gagne le bonus découvert sur son plateau Joueur, et avance de 2 cases sur sa piste Revenus (B).



Il souhaite utiliser son deuxième point d'action Construction pour construire sa quatrième Ferme, mais dans chaque région où il a un Guerrier, il y a déjà une Ferme (à lui ou à un autre joueur). Il utilise une action supplémentaire (en payant à nouveau 1 ) pour déplacer l'un de ses Guerriers vers une région adjacente. Dans cette nouvelle région sans Ferme, il décide de construire sa quatrième Ferme. Le coût est de 4 Guerriers. Toutefois, les 2  et 1  Temporaire qu'il possède dans sa zone de jeu lui permet de ne dépenser que 1 Guerrier de cette région et la  Temporaire qu'il possède : il place ainsi sa 4^e Ferme, gagne le bonus découvert et avance à nouveau de 1 case sur sa piste Revenus (C).

EXPANSION



Les actions Expansion vous permettent de placer des Guerriers dans les régions où se trouvent vos Cités et de déplacer vos Guerriers sur le planisphère. Les cases de la ligne d'Expansion sont (de gauche à droite pour 4 joueurs) :

- Gagnez 6 points d'action Expansion.
- Gagnez 5 points d'action Expansion.
- Avancez de 1 case sur une piste Progrès de votre choix. Gagnez 4 points d'action Expansion.
- Gagnez le bonus indiqué sur la tuile Action Bonus. Gagnez 4 points d'action Expansion.


Chaque point d'action Expansion vous permet d'effectuer l'une des actions suivantes :

- Placer 1 Guerrier de votre réserve dans une région contenant l'une de vos Cités.
- Déplacer 1 Guerrier d'une région vers une région adjacente.

JOKER



Vous pouvez utiliser les actions Joker comme n'importe laquelle des autres actions. Les cases de la ligne de Joker sont (de gauche à droite pour 4 joueurs) :

- Gagnez 2 points d'action pour une action de votre choix.
- Gagnez 1 . Gagnez 1 point d'action pour une action de votre choix.
- Avancez de 1 case sur une piste Progrès de votre choix. Gagnez 1 point d'action pour une action de votre choix.
- Gagnez le bonus indiqué sur la tuile Action Bonus. Gagnez 1 point d'action pour une action de votre choix.

Vous ne pouvez jamais répartir vos points d'action Joker entre deux actions différentes. Les Traits Royaux liés à des actions autres que Joker ne sont pas déclenchés par cette action (par exemple, si vous choisissez Construction comme action Joker, vous ne déclenchez pas les Traits Royaux liés à l'action Construction).

TRAITS ROYAUX

Les Traits Royaux sont présents au bas de toutes les cartes Décret. Une fois que les cartes Décret sont dans votre Palais, elles procurent certains bonus lorsqu'elles sont déclenchées. Il existe huit types de déclencheurs parmi les Traits Royaux :

- | | | | |
|--|---------------------------------------|--|------------------|
| | Action Préparation | | Action Expansion |
| | Action Développement | | Action Joker |
| | Action Construction | | |
| | Récupération d'un dé de valeur 1 ou 2 | | |
| | Récupération d'un dé de valeur 3 ou 4 | | |
| | Récupération d'un dé de valeur 5 ou 6 | | |

Lorsque vous récupérez un dé et effectuez une action, il est possible de déclencher plusieurs Traits Royaux. Vous pouvez les résoudre avant, entre ou après avoir résolu l'action et les actions supplémentaires de votre choix. La seule restriction est que vous devez résoudre chaque effet séparément et dans son intégralité avant de passer à l'effet suivant.



Exemple : Vert a placé les cartes illustrées ci-dessus dans son Palais. Il récupère un dé de valeur 3 pour effectuer une action Construction, ce qui déclenche les Traits Royaux suivants :

- Il gagne 1 pour avoir effectué l'action Construction (carte en haut de la colonne de gauche).
- Il gagne 1 pour avoir effectué l'action Construction (carte du milieu de la colonne de gauche).
- Il gagne 1 PV pour avoir récupéré un dé de valeur 3 (carte en haut de la colonne de droite).
- Il gagne 1 Denrée Temporaire (il choisit) pour avoir récupéré un dé de valeur 3 (carte en bas de la colonne de droite).
- Il peut défausser 3 cartes de sa main pour avancer sur la piste Influence (mais décide de ne pas le faire) pour avoir effectué l'action Construction (carte en bas de la colonne de gauche).

VASES (OBJECTIFS)

Dès que vous remplissez la condition décrite sur une tuile Vase, placez l'un de vos marqueurs Objectif sur cette tuile en recouvrant l'emplacement disponible indiquant le plus grand nombre de PV (et gagnez ces PV par la même occasion). Une fois qu'un emplacement est recouvert, aucun autre joueur ne peut y placer son marqueur Objectif. Si deux joueurs ou plus remplissent une condition en même temps (parce que certaines étapes de chaque manche sont résolues simultanément), ils gagnent tous le plus grand nombre de PV encore disponible, mais place chacun leur marqueur sur un emplacement différent (si possible, en recouvrant deux cases avec les plus grands nombres de PV). Dans les parties à 2 joueurs, l'emplacement 7 PV de chaque vase est recouvert d'un marqueur neutre lors de la mise en place et n'est pas disponible pour les joueurs.



Exemple : Violet et Vert ont tous deux atteint la 8^e case de la piste Culture durant l'étape Revenus et Entretien d'une manche. Il y a un vase avec cette exigence en jeu, et l'emplacement supérieur (10 PV) de ce vase est déjà occupé, puisque Bleu l'a revendiqué lors d'une manche précédente. Violet et Vert gagnent chacun 7 PV et placent leurs marqueurs respectivement sur 7 PV et 3 PV (peu importe de savoir quel marqueur va sur quelle case). Le quatrième joueur ne peut plus gagner de PV pour ce vase.

DÉCOMPTE

À l'issue des 2^e et 4^e manches, les joueurs gagnent des PV en fonction de ce qu'ils ont accompli durant la partie.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- Décompte des Fermes (effectué à l'issue des 2^e et 4^e manches).
- Décompte des régions (effectué à l'issue des 2^e et 4^e manches).
- Batailles contre les Peuples de la Mer (seulement après la 4^e manche).
- Décompte des ressources (seulement après la 4^e manche).
- Décompte des Palais (seulement après la 4^e manche).
- Décompte des plateaux Joueur (seulement après la 4^e manche).


DÉCOMPTE DES FERMES

À L'ISSUE DES 2^e ET 4^e MANCHES


Gagnez 2/4/8/14 PV si vous avez 1/2/3/4 Fermes sur le planisphère.

DÉCOMPTE DES RÉGIONS

À L'ISSUE DES 2^e ET 4^e MANCHES

Décomptez les régions dans l'ordre croissant de leur numéro. Dans chaque région, déterminez quel joueur a atteint la domination (le plus grand nombre de Guerriers) et quel joueur est présent (au moins 1 Guerrier, mais sans en avoir le plus grand nombre). Les PV octroyés à chaque joueur dépendent de leur position sur la piste Population  : s'il domine la région, il gagne les PV de droite (drapeau rouge), et s'il est juste présent dans la région, il gagne les PV de gauche (drapeau blanc). Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la domination, aucun ne domine et ils sont tous deux considérés comme présents. Si un joueur a construit 2/3 Tours, il marque 1/2 PV supplémentaires pour chaque région où il a la domination.



Exemple : Le marqueur de Violet est sur la 4^e case de la piste Population  : il gagne donc 4 PV pour chaque région qu'il domine et 2 PV pour chaque région où il est présent (valeurs débloquées au niveau 2 de cette piste).

(A) Il domine la région, car il y a 3 Guerriers, tandis que Bleu et Vert n'en ont que 2 Guerriers chacun.

Il est présent dans deux autres régions : (B) dans laquelle Bleu et le Vert ont 1 Guerrier chacun et (C) dans laquelle il a 1 Guerrier, tandis que Bleu en a 2. Violet gagne donc 4 PV pour sa domination et 4 PV pour sa présence.

Violet a également construit 2 Tours : sa première tour ne lui rapporte aucun PV (D), alors que sa deuxième Tour lui rapporte 1 PV, car il a la domination dans cette région (A).

Au total, il a gagné 9 PV pour ses régions.

BATAILLES CONTRE LES PEUPLES DE LA MER

APRÈS LA 4^e MANCHE

Retirez du planisphère toutes les tuiles Peuple de la Mer de niveau I qui y sont encore présentes. Pour chaque tuile Peuple de la Mer restante sur le planisphère, région par région, dans l'ordre croissant de leur numéro, le joueur ayant le plus de Guerriers dans cette région peut choisir de combattre ce Peuple de la Mer. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Armes peut combattre et, si l'égalité persiste, le choix est offert au joueur jouant en premier dans l'ordre du tour. Si le joueur ayant le plus de Guerriers ne peut pas ou choisit de ne pas combattre, le joueur suivant ayant le plus de Guerriers peut combattre ce Peuple de la Mer, et ainsi de suite. Si aucun joueur ne choisit ou ne peut combattre ce Peuple de la mer dans une région, sa tuile est simplement rangée dans la boîte.

DÉCOMPTE DES RESSOURCES

APRÈS LA 4^e MANCHE

Les joueurs décomptent le nombre de ressources qu'il leur reste (Pièces, Armes et cartes qu'ils ont en main) : ils gagnent 1 PV par lot de 5 ressources. Enfin, ils gagnent 1 PV par carte qu'ils ont jouée, mais qu'ils n'ont pas ajoutée à leur Palais.

DÉCOMPTE DU PALAIS

APRÈS LA 4^e MANCHE

Additionnez les PV de toutes les cartes de votre Palais et ajoutez-les à votre score.

DÉCOMPTE DES PLATEAUX Joueur

APRÈS LA 4^e MANCHE

Additionnez les PV indiqués sous chaque Cité et Navire que vous avez construits et ajoutez-les à votre score.

PRÉPARATION DE L'ÂGE II

Après le décompte de la 2^e manche, vous devez également passer à l'Âge II. Commencez par retirer le paquet de cartes Âge I, ainsi que toutes les cartes Âge I de l'offre et de la défausse, et rangez-les dans la boîte. Placez ensuite le paquet Âge II sur l'emplacement du plateau principal et révélez 5 cartes pour créer la nouvelle offre.

FIN DE PARTIE

À l'issue de la 4^e manche, la partie est terminée et le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de PV remporte le titre de Minois.

En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

ANNEXES

TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE



Chaque fois que vous jouez une carte Décret, payez 1/2/3 de moins que le coût imprimé (avec un minimum de 0).

Les réductions habituelles sur les Dénrées s'appliquent normalement.



Au début de chaque manche, avant que les dés ne soient lancés, vous gagnez (de bas en haut) : 1 Dénrée Temporaire de votre choix / 1 Dénrée aléatoire / 1 Dénrée Temporaire et 1 Dénrée de votre choix.



Chaque fois que vous placez une Cité, une Ferme ou une Tour sur le planisphère et chaque fois que vous construisez un nouveau Navire (de bas en haut), vous gagnez : 2 PV / 2 PV et une réduction de 1 / 3 PV, une réduction de 1 et 1 carte du paquet actif.

Important : Cette Capacité ne fonctionne pas lorsque vous faites avancer votre Navire, mais la réduction de Pièces fonctionne aussi pour le coût de construction d'un nouveau Navire sur une Route Commerciale.



Lors de l'étape Avancer sur les Pistes Progrès de chaque manche, la somme des valeurs de tous les dés d'un groupe nécessaire pour avancer sur une piste Progrès est réduite à 8/7/6.



Au cours de la partie, vous pouvez échanger des Pièces et des Armes dans un rapport de 2:1 / 1:1 / 1:1. Lorsque vous atteignez la dernière case de cette tuile, vous gagnez en fin de partie 1 PV par lot de 3 ressources (au lieu de 1 PV pour 5 ressources comme les autres joueurs).

De plus, lors de l'étape Revenus et Entretien de chaque manche, vous gagnez 1/2/3.

TUILES VASE



Atteindre la dernière case (la plus à droite) de votre piste Revenus.



Posséder 3 Dénrées ou plus du même type.



Atteindre la dernière (8^e) case de la piste Culture.



Être présent dans 7 régions. *Les régions que vous dominez comptent également.*



Dominer 5 régions.



Atteindre la dernière (8^e) case de la piste Population.



Faire progresser vos Navires d'un total de 6 cases ou plus sur les Routes Commerciales.

Exemple : Être sur la première case de la Route Commerciale 01 et sur la cinquième case de la Route Commerciale 02 vous permet de remplir cet objectif.



Avoir construit 3 Tours.



Avoir construit 3 Navires.



Avoir 10 cartes ou plus dans votre Palais.



Avoir 3 cartes ou plus dans votre palais avec le même déclencheur de Trait Royal.
















Atteindre la dernière (8^e) case de la piste Influence.




PISTE PROGRÈS

	Piste Influence 	Piste Culture 	Piste Population 
	Gagnez 3 PV.	Gagnez 3 PV.	Gagnez 3 PV.
	Gagnez 3 PV.	Gagnez 4 PV.	Gagnez 5 PV.
	Revenus : Ajoutez 4 cartes à votre Palais.	Utilisez 1 point d'action Construction, sans payer de coût.	Revenus : 4  Présence/Domination = 4 PV/6 PV.
	Placez 1 carte dans votre Palais. OU Piochez 1 carte du paquet actif et 1 carte du paquet Âge II	Utilisez 1 point d'action Construction.	Gagnez 3 
	Revenus : Ajoutez 3 cartes à votre Palais.	Avancez jusqu'à la 3 ^e case de votre tuile Capacité Spéciale.	Revenus : 3  Présence/Domination = 3 PV/5 PV.
	Gagnez 5 	Choisissez 1 Denrée (visible sur le plateau) et ajoutez-la à votre zone de jeu (et bénéficiez de ses bonus).	Gagnez 2 Guerriers (placez-les dans votre réserve). Placez 1 Guerrier.
	Placez 1 carte dans votre Palais. OU Piochez 1 carte du paquet actif et 1 carte du paquet Âge II	Utilisez 1 point d'action Construction.	Gagnez 2 
	Revenus : Ajoutez 2 cartes à votre Palais.	Avancez jusqu'à la 2 ^e case de votre tuile Capacité Spéciale.	Revenus : 2  Présence/Domination = 2 PV/4 PV.
	Gagnez 3 	Piochez 1 Denrée au hasard et ajoutez-la à votre zone de jeu (et bénéficiez de ses bonus).	Gagnez 2 Guerriers (placez-les dans votre réserve).
	Revenus : Ajoutez 1 carte à votre Palais.	-	Revenus : 1  Présence/Domination = 1 PV/3 PV.









SYMBÔLES

	Gagnez 1 Pièce / Dépensez 1 Pièce.
	Gagnez 1 Arme / Dépensez 1 Arme.
	Gagnez 1 PV immédiatement.
	Gagnez 1 PV à l'issue des 2 ^e / 4 ^e manches.
	Gagnez 1 PV à la fin de partie.
	Conversion. Dépensez ce qui est indiqué à gauche de la flèche pour gagner ce qui est indiqué à droite de la flèche. <i>Exemple : Dépensez 3 Armes pour gagner 4 PV.</i>
	Gagnez 1 Dénrée Temporaire de votre choix.
	Gagnez 1 Dénrée (visible sur le plateau). <i>Si la pile est vide, ignorez cet effet.</i>
	Gagnez 1 Dénrée au hasard. Vous devez la prendre dans la pile Dénrée. <i>Si la pile est vide, ignorez cet effet.</i>
	Jouez 1 carte Décret. Ceci n'est PAS un déclencheur de Traits Royaux.
	Jouez 1 carte Décret, en ignorant tous les coûts. Vous pouvez même jouer une carte Décret directement depuis l'offre, sans payer son coût. Ceci n'est PAS un déclencheur de Traits Royaux.
	Piochez une carte Décret de l'offre ou du paquet actif.
	Piochez une carte Décret du paquet actif.

	Gagnez 1 carte Décret au hasard du paquet Âge II. Si la partie a atteint la 3 ^e manche, cet effet devient « Piochez une carte Décret au hasard dans le paquet actif ».
	Défaussez 1 carte de votre main. <i>Il s'agit toujours d'un coût, suivi d'une condition et d'un bonus.</i>
	Utilisez 1 point d'action Construction (si ce n'est pas l'effet du plateau principal, ne déclenchée de Traits Royaux).
	Placez 1 Guerrier de votre réserve dans une région avec l'une de vos Cités. <i>Si vous n'avez pas de Guerrier dans votre réserve, ignorez cet effet.</i>
	Déplacez 1 Guerrier d'une région vers une région adjacente. <i>Si vous n'avez pas de Guerrier sur le planisphère, ignorez cet effet.</i>
	Gagnez 1 point d'action Joker. Ceci n'est PAS un déclencheur de Traits Royaux.
	Avancez de 1 case sur la piste Influence  . Si vous êtes déjà à la dernière case (8 ^e), gagnez 3 PV à la place.
	Avancez de 1 case sur la piste Culture  . Si vous êtes déjà à la dernière case (8 ^e), gagnez 3 PV à la place.
	Avancez de 1 case sur la piste Population  . Si vous êtes déjà à la dernière case (8 ^e), gagnez 3 PV à la place.
	Avancez de 1 case sur une piste Progrès de votre choix. Si vous êtes déjà sur la dernière case (8 ^e) de cette piste, gagnez 3 PV à la place.
	Avancez de 1 case sur votre piste Progrès la plus basse (celle sur laquelle votre marqueur est le plus bas). En cas d'égalité, vous pouvez choisir entre les marqueurs à égalité. Si vous êtes déjà sur la dernière case (8 ^e) de toutes les pistes Progrès, gagnez 3 PV à la place.

	Placez une carte Décret dans votre Palais. Si vous choisissez une carte de votre zone de jeu, il n'y a pas de coût associé. Si c'est une carte de votre main, vous devez perdre le nombre de PV indiqué sur cette carte. Si vous ne pouvez pas (vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 PV), alors vous ne pouvez pas placer une carte de votre main dans votre Palais.
	Placez une carte Décret dans votre Palais, depuis votre zone de jeu ou depuis votre main, gratuitement. Si vous choisissez une carte de votre main, vous ne perdez pas de PV.
	Effet «À la place» : Si vous remplissez la condition du deuxième effet immédiat d'une carte Décret, ignorez la première partie et appliquez le second effet à la place.
	Avoir 2 Tours ou plus sur le planisphère. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir 2 Fermes ou plus sur le planisphère. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir 2 Cités ou plus sur le planisphère. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Gagnez le revenu d'une Route Commerciale de votre choix, selon la position de votre Navire.
	Avoir au moins 2 tuiles Peuple de la Mer (vaincus) dans sa zone de jeu. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Être sur la case 5 ou plus sur la piste Influence  . <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Être sur la case 5 ou plus sur la piste Culture  . <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Être sur la case 5 ou plus sur la piste Population  . <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir 10 cartes ou plus dans son Palais. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir 4 cartes ou plus dans sa zone de jeu (pas dans son Palais). <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>

	Être sur la case 3 ou plus sur toutes les pistes Progrès. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir un de ses Navires sur la case 4 ou plus d'une Route Commerciale. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir 6 Guerriers ou plus sur le planisphère. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Avoir une présence/ domination dans quatre régions ou plus. <i>Il s'agit d'une condition, toujours suivie d'un bonus.</i>
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque carte dans votre zone de jeu (pas dans votre Palais).
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque carte dans votre Palais.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque Cité que vous avez sur le planisphère.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque Tour que vous avez sur le planisphère.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque Ferme que vous avez sur le planisphère.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque région où vous êtes présent sur le planisphère.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque tuile Peuple de la Mer dans votre zone de jeu.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque case atteinte sur votre piste Progrès la plus basse.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque Guerrier que vous avez sur le planisphère.
	Gagnez le bonus indiqué à gauche du «par» pour chaque case atteinte sur chaque Route Commerciale.
	Vous pouvez résoudre l'effet «?» autant de fois que vous le souhaitez (et que vous le pouvez).

	Chaque fois que vous effectuez une action Préparation.
	Chaque fois que vous effectuez une action Développement.
	Chaque fois que vous effectuez une action Construction.
	Chaque fois que vous effectuez une action Expansion.
	Chaque fois que vous effectuez une action Joker.
	Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 1 ou 2.
	Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 3 ou 4.
	Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 5 ou 6.

NOTE HISTORIQUE : Bien que l'archéologie et la recherche aient permis d'apprendre beaucoup de choses sur les Minoens, de nombreuses questions demeurent sans réponse. Le plus grand mystère reste leur disparition.

Les raisons exactes du déclin de la civilisation minoenne ne sont pas entièrement comprises, mais elles incluent probablement des facteurs tels que les catastrophes naturelles, les invasions ou l'influence de la Grèce continentale. L'éruption du volcan Théra est souvent citée comme un événement important qui a pu contribuer à leur chute, bien qu'il existe des preuves qu'ils ont continué à prospérer pendant un certain temps après cet événement et qu'ils ont même construit des bâtiments capables de résister aux tremblements de terre et à d'autres événements de ce type.

Malgré leur déclin, l'héritage des Minoens perdure à travers leur art, leur architecture et l'influence qu'ils ont exercée sur les autres cultures de la région égéenne. Ils ont jeté les bases du développement des civilisations grecques ultérieures et continuent aujourd'hui encore à fasciner les archéologues, les historiens et les amateurs d'art.

CRÉDITS

Auteur : Stanislav Kordonskiy

Développement : Joanna Kijanka etrei Novac, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Maciej Górkowski, Borys Bielas, Kuba Polkowski

Mode Solo : Dávid Turczy, Kacper Frydrykiewicz

Illustrations : Hazem Ameen, Kristina Gehrmann, Guilherme Oliveira Barbosa, Zbigniew Umgelter, Katarzyna Witos

Graphisme : Zbigniew Umgelter

Livret de règles : Stanislav Kordonskiy etrei Novac, Michał Cieślowski

Relecture des règles : Emanuela & Robert Pratt, Tyler Brown, Michał Cieślowski

Mise en page : Zbigniew Umgelter, Zuzanna Kołakowska

Traduction française : MeepleRules.fr [Mars 2024]

Version française : PixieGames

Stanislav Kordonskiy tient à remercier tous les testeurs qui ont participé au développement de ce jeu. Nous remercions tout particulièrement Rachel Kordonskiy pour son aide constante dans ce projet et dans d'autres.

L'auteur et Board&Dice souhaitent remercier les personnes suivantes pour leurs tests de jeu, leurs conseils et leurs commentaires :

Jan-Fredrik «JF» Wahlin, Jordan Thomas, Ernie Penner, Jochen De Vriese, Giacomo A. Mallamaci, Yuriy Ivanov, Patryk «Treblo» Olbert, George Ozzy, Natalia Szajnocha, Damian Głuszczyk, Joanna «Kocia» Szopińska, Julia Gauza, Łukasz «LukSky» Stadnik, Marysia Podzorska, Kaśka Siejka, Konrad Nowicki, Patryk Gałka, Boris Denković, Lori Anné, Sebastian Borowczyk, jnordmoe, Dave Haenze, Frikkie Borman, Dominik «Vykk» Pańczyk, Jakub Kisała, Krzysztof Jurzysta, Daniel «Gun3R» Sobolewski, Charlie Adams, Martin Lenkiewicz, Kacper Lipertowicz, Gabriela Janiszewska, Adam «Samson» Kamiński, Marta Szpadarska, Krzysztof Wójcikiewicz, Jacob Coon, Shem Phillips, Dávid Turczy, Jan Skornowicz, Emil Pacholczyk, Przemysław Kapica, Daniel Dubel, Rafał Stefaniak, Michasia Aleksanderek, Kinga Staszek, Wim Goossens, Seb Van Deun, Rudy Seuntjens, David Digby, Shane Ryan et Chuck Case.

SYMBÔLES



Gagnez 1 Pièce



Gagnez 1 Arme



Gagnez 1 PV



Gagnez 1 PV à la fin des 2^e/4^e manches



Gagnez 1 PV à la fin de la partie



Gagnez 1 Denrée Temporaire



Gagnez 1 Denrée de votre choix



Gagnez 1 Denrée aléatoire



Piochez 1 carte Décret dans l'offre ou dans le paquet actif



Piochez 1 carte Décret dans le paquet actif



Piochez 1 carte Décret dans le paquet Âge II



Jouez 1 carte Décret



Défaussez 1 carte Décret de votre main



Gagnez 1 Guerrier (dans votre réserve)



Placez 1 Guerrier (de votre réserve)



Déplacez 1 Guerrier (vers une région adjacente)



Effectuez 1 action Construction



Effectuez 1 action Joker



Convertissez (dépensez ce qui est à gauche de la flèche pour gagner ce qui est à droite de la flèche)



Avancez sur la piste Influence



Avancez sur la piste Culture



Avancez sur la piste Population



Avancez sur l'une des pistes Progrès



Avancez sur votre piste Progrès la plus basse



Chaque fois que vous effectuez une action Préparation, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Développement, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Construction, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Expansion, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Joker, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 1 ou 2, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 3 ou 4, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 5 ou 6, alors...



Placez 1 carte dans votre Palais



Placez 1 carte dans votre Palais en ignorant son coût en PV



Gagnez les revenus de 1 Route Commerciale



Si vous avez 6 Guerriers sur le planisphère, alors...



Si vous avez une présence/domination dans 4 régions, alors...



Si vous avez au moins 2 Cités construites, alors...



Si vous avez atteint la case 5+ sur la piste Influence, alors...



Si vous avez atteint la case 3+ sur la plus basse de vos pistes, alors...



Si vous avez atteint la case 4+ sur l'une des Routes Commerciales, alors...



Si vous avez 10 cartes ou plus dans votre Palais, alors...



Si vous avez 4+ cartes jouées dans votre zone de jeu (pas dans votre Palais), alors...



Si vous avez vaincu 2+ Peuples de la Mer, alors...



Gagnez le bonus à gauche du «X» et multipliez-le par le nombre de Guerriers que vous avez sur le planisphère.

MINOS

L'AUBE DE L'ÂGE DU BRONZE



RÈGLES SOLO

Rhadamanthe, fils de Zeus et d'Europe, et frère de Minos, se dresse contre vous pour revendiquer le trône. Sa popularité auprès du peuple éveille en vous jalousie et colère. Il est temps de prouver au monde que vous êtes le seul vrai roi. Dans le cas contraire, vous serez exilé et votre nom sera oublié.

Lorsque vous jouez en solo à *Minos : L'aube de l'Âge du Bronze*, vous jouez contre un adversaire automatisé (appelé bot). Le bot dispose d'un paquet de cartes qui détermine ses actions. Dans ces règles, «il» ou «son» font référence au bot, et «vous» et «votre» font référence au joueur humain.

MISE EN PLACE

- Procédez à la mise en place normale d'une partie pour 2 joueurs.
- Au lieu des points 1 et 2 de la mise en place Joueur, piochez aléatoirement une carte de départ et une tuile Capacité Spéciale.
- Attribuez une couleur au bot. Il n'utilise pas de plateau Joueur, de Tour, ni de marqueur Revenus ou Capacité. Rangez les éléments correspondants de sa couleur dans la boîte. Placez tous les autres éléments de sa couleur dans sa zone de jeu.
 - Placez l'un de ses marqueurs Progrès sur la case 2 de la piste Population afin de vous rappeler les valeurs de décompte des régions du bot (2 PV pour la présence, 4 PV pour la domination) (3A). Placez les autres marqueurs Progrès à côté du plateau principal, ils pourront être utilisés plus tard dans la partie.
 - Placez le marqueur Score du bot sur 0 PV (3B).
 - Placez les Navires du bot sur la première case de chaque Route Commerciale (3C).
 - Placez ses 3 marqueurs Objectif à côté des tuiles Vase sur le plateau principal (3D).
- Si vous commencez dans la région #3, le bot choisit la région #7 comme sa *région d'origine*. Si vous commencez dans la région #1, le bot choisit la région #4 comme sa *région d'origine*.
 - Déplacez les tuiles Fondation et Peuple de la Mer présentes dans la *région d'origine* du bot vers la région vide restante.
 - Placez la première Ferme du bot dans sa *région d'origine* en vous assurant qu'elle recouvre le symbole Bois de cette région (4A). **Cette ressource est considérée comme indisponible pour toute la partie.** Placez 1 des Guerriers du bot dans sa *région d'origine*. Laissez le reste des Guerriers du bot dans sa réserve : ils sont tous disponibles dès le début de partie.
- Mélangez les cartes Solo et placez-les en un paquet, face cachée, dans la zone de jeu du bot.
- Prenez 1 Denrée Temporaire de chaque type et placez-les dans un sac (ou un récipient opaque). Celui-ci est appelé sac de *Volonté de Rhadamanthe*.

Vous êtes le Premier Joueur. La partie se déroule ensuite normalement, en alternant le Premier Joueur à chaque manche.



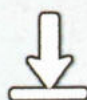
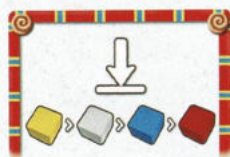


SÉLECTION DES DÉS

Lorsque c'est au tour du bot de sélectionner un dé, il pioche la première carte Solo du paquet.

1. Il choisit le **dé** en fonction des critères de priorité indiqués au recto de la carte piochée,
2. Il choisit la **case Action** en fonction des critères de priorité indiqués au dos de la carte Solo au sommet du paquet.

CARTES SOLO



Dé de plus faible valeur



Dé de plus forte valeur



Dé de la couleur ayant la valeur **totale** la plus faible



Dé de la couleur ayant la valeur **totale** la plus forte



Dé de la couleur ayant le moins de dés restants



Verso (face Actions) : Le bot place son dé sur l'action indiquée en haut de la liste, en suivant les règles normales. S'il ne reste aucune case libre sur la ligne de cette action, le bot choisit l'action suivante dans la liste. S'il place son dé sur l'action Joker, il marque également l'action qu'il voulait réaliser en premier lieu (la première de la liste) avec l'un de ses marqueurs Progrès inutilisés.

Si aucune des 3 actions n'est disponible, le bot conserve le dé choisi, mais défusse la première carte de son paquet pour révéler de nouvelles options de sélection d'action.



Exemple : Le bot (Bleu) veut effectuer une action Développement avec le dé jaune de plus faible valeur. Il prend un 2 jaune, mais les deux cases de l'action Développement sont déjà occupées. Il place donc son dé sur la case de l'action Joker (la suivante dans la liste de priorités) et marque l'action Développement avec l'un de ses marqueurs Progrès inutilisés.



Remarque : Des exemples supplémentaires sont disponibles sur le site internet de PixieGames.

Le bot ne constitue pas de groupe de dés et n'avance pas sur les pistes Progrès (à l'exception de sa progression sur la piste Population après la 2^e manche - voir Décompte, page 6).

ACTIONS

Le bot effectue des actions de la même manière que le joueur. Il récupère ses dés l'un après l'autre, de celui de plus forte valeur à celui de plus faible valeur. S'il a plusieurs dés de même valeur, le bot effectue les actions dans l'ordre suivant : **Expansion, Construction, Développement, Préparation, Joker.**



En cas d'égalité entre les dés du bot pour une même action, il effectue d'abord l'action la plus avantageuse (la plus à gauche).

Si, au cours de la phase d'Actions, le bot récupère un dé dans une case avec [Joker], il gagne 5 PV au lieu d'avancer sur les pistes. Le bot ignore tous les autres symboles (Pièces, Armes et action bonus).

PRÉPARATION



Le bot prend dans l'offre le nombre de cartes indiqué et les place, **face cachée**, dans sa zone de jeu. Il prend toujours les cartes les plus à droite de l'offre. Il fait ensuite glisser les cartes de l'offre vers la droite et complète l'offre. Le bot ne prend pas de carte Âge II lorsqu'il effectue l'action de la case de gauche lors de l'Âge I.

IMPORTANT : Lorsque vous ou le bot prenez des cartes de l'offre, faites glisser les cartes restantes vers la droite, puis complétez l'offre.

Remarque : Ses cartes lui rapportent des PV en fin de partie :

- 2 PV par carte de l'Âge I.
- 4 PV par carte de l'Âge II.

DÉVELOPPEMENT



Le bot prend le nombre de cartes indiqué, en privilégiant les cartes ayant la plus grande valeur de PV, les plus à droite de l'offre en cas d'égalité, et les place dans sa zone de jeu, **face visible**. Il fait ensuite glisser les cartes de l'offre vers la droite et complète l'offre.

Ces cartes lui rapportent les PV indiqués en fin de partie.

CONSTRUCTION



Le bot dispose de 1 ou 3 points d'action selon la valeur indiquée sous la case Action.

Piochez une tuile dans le sac de *Volonté de Rhadamanthe* (**une seule pour tout le tour**). Pour chaque point d'action, le bot définit la première action possible :

1. Si le bot n'a aucun Guerrier dans la région correspondant à la Denrée piochée, il y envoie un de ses Guerriers (s'il a encore des Guerriers disponibles dans sa réserve) et tente de construire une Cité. S'il y parvient, il gagne 5 PV.
2. Si le bot a déjà au moins 1 Guerrier dans la région, il tente :
 - d'y construire une Cité, puis gagne 5 PV.
 - d'y construire une Ferme, puis renvoie 1 Guerrier de la région dans sa réserve.
3. Si aucune des options ci-dessus n'est possible, il avance l'un de ses Navires de 1 case sur sa Route Commerciale. Il choisit le Navire qui est le plus proche du sommet. En cas d'égalité, il préfère la Route Commerciale qui offre la plus grande récompense en PV pour avoir atteint son sommet. Si le bot a déjà atteint la dernière case de la Route Commerciale, il gagne les PV selon les règles habituelles.

À la fin de son tour, le bot **remet** la tuile Denrée Temporaire dans le sac de *Volonté de Rhadamanthe*.



Exemple : Le bot effectue l'action Construction de la case de gauche, ce qui signifie qu'il dispose de 3 points d'action. Il pioche la tuile dans le sac de *Volonté de Rhadamanthe* et révèle une Pierre.



Il y a au moins 1 Guerrier du bot dans la région désignée : il y construit donc une Cité et gagne 5 PV. Ensuite, il ne peut pas y construire de Ferme, car il y en a déjà une : il dépense les points d'action restants pour faire progresser son Navire de 2 cases sur sa Route Commerciale. Enfin, il remet la Denrée piochée dans le sac.

EXPANSION



La force de cette action pour le bot est **égale à la moitié** de la valeur indiquée : 3 points d'action pour la case de gauche et 2 pour celle de droite. Pour chaque point d'action, piochez une tuile du sac *Volonté de Rhadamanthe*. Dans la région désignée, le bot fait la première action possible parmi les suivantes :

1. Si le bot n'a pas de présence, il envoie 2 Guerriers (ou 1 s'il n'en a pas plus). Il combat ensuite le Peuple de la Mer, s'il y a une tuile disponible dans cette région.
 2. Si le bot a ou est à égalité pour la domination, il combat le Peuple de la Mer, s'il y a une tuile disponible dans cette région.
 3. Si le bot est présent mais n'a pas la domination, il place 1 Guerrier (s'il en a dans sa réserve).
 4. Si le bot n'a pu effectuer aucune des actions ci-dessus, il pioche une autre tuile dans le sac *Volonté de Rhadamanthe* et recommence à l'étape 1.
- Dans le cas rare où le sac *Volonté de Rhadamanthe* est épuisé et qu'il reste des points d'action au bot, il fait progresser de 1 case son Navire le plus bas sur sa Route Commerciale pour chaque point d'action restant (celle rapportant le plus de PV sur sa dernière case en cas d'égalité).

Combattre le Peuple de la Mer : Le bot prend la tuile Peuple de la Mer disponible au sommet, gagne autant de PV que le nombre d'Armes requis par cette tuile et renvoie 1 de ses Guerriers dans sa réserve.

À la fin du tour du bot, remettez toutes les tuiles Dénrée Temporaire utilisées dans le sac *Volonté de Rhadamanthe*.

Exemple : Le bot effectue l'action *Expansion* de la case de gauche, ce qui signifie qu'il dispose de 3 points d'action.



La 1^{re} tuile piochée dans le sac *Volonté de Rhadamanthe* indique de l'Argent. Comme il n'y a pas de présence dans cette région, le bot y place 2 Guerriers. Il n'y a en revanche aucun Peuple de la Mer à combattre.



La 2^e tuile piochée indique une Pierre. Comme le bot a la dominance dans cette région, il combat le Peuple de la Mer et gagne 2 PV. Il renvoie ensuite l'un de ses Guerriers de cette région vers sa réserve.



La 3^e tuile piochée indique un Bois. Le bot est présent dans la région, mais n'y a pas la dominance : il y place donc 1 de ses Guerriers.

Pour finir, remplacez les 3 tuiles piochées dans le sac.

JOKER



Le bot effectue l'action marquée par son marqueur Progrès avec la force déterminée par la case Action Joker occupée (dans le cas d'une action *Expansion*, il ne divise pas la force de l'action Joker par deux!).

REVENUS

Le bot ne gagne aucun revenu. Consultez les cartes piochées par le bot lors de l'étape Sélection des dés de cette manche : pour chaque Vase indiqué sur ces cartes, le bot fait progresser son marqueur sur la tuile Vase correspondante (il couvre d'abord l'emplacement 3 PV, puis 7 PV et enfin 10 PV, s'ils sont disponibles). Il gagne les PV recouverts à la fin de la partie. Si le bot a déjà revendiqué l'emplacement 10 PV, vous pouvez toujours revendiquer un emplacement inférieur.

IMPORTANT : Même s'il n'est pas disponible lors d'une partie à 2 joueurs, le bot fait progresser son marqueur sur l'emplacement 7 PV des tuiles Vase. Si vous revendiquez les 10 PV avant lui, le bot ne gagnera que 3 PV.



Exemple : Les cartes piochées lors de la Sélection des dés de cette manche indiquent les Vases et . Le bot fait donc progresser deux fois son marqueur sur la tuile Vase et une fois sur la tuile Vase . Le reste sans effet, car ce Vase n'est pas en jeu.

DÉCOMPTE

À l'issue de la 2^e manche, le bot décompte ses Fermes et les régions selon les règles habituelles. Ensuite, il avance son marqueur Progrès sur la piste Population vers la case de décompte supérieur (case #5) : il gagnera plus de PV lors du prochain décompte.

Après le décompte des Fermes et des régions de la 4^e manche, le bot combat toutes les tuiles Peuple de la Mer dans toutes les régions où il a la dominance ou est à égalité pour (comme indiqué dans le chapitre *Expansion*, page 5). Vous pouvez toujours combattre le Peuple de la Mer dans les régions restantes selon les règles habituelles. Le bot revendique également l'emplacement rapportant le plus de PV disponible de chaque tuile Vase, à moins que celui-ci soit déjà revendiqué. Ainsi, si ni vous ni le bot n'avez encore revendiqué l'emplacement 10 PV, il est maintenant pris par le bot (rappelez-vous que l'emplacement 7 PV n'est pas utilisé pour le décompte des PV lors d'une partie à 2 joueurs).

Enfin, vous calculez votre score selon les règles normales, alors que le bot gagne :


- 2 PV pour ses cartes Âge I face cachée.
- 4 PV pour ses cartes Âge II face cachée.
- Les PV indiqués sur ses cartes face visible.
- 2 PV pour chaque case atteinte ou dépassée sur les Routes Commerciales.

Pour l'emporter, vous devez avoir plus de PV que le bot à l'issue du décompte. Dans tous les autres cas, vous avez perdu.


AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Choisissez l'une des options suivantes pour ajuster le niveau de difficulté.

MODE FACILE

- Toutes les cartes face cachée rapportent 2 PV, quel que soit l'Âge.
- Le bot ne marque pas 5 PV supplémentaires pour .
- Utilisez les 17 dés.

MODE DIFFICILE

- Le bot commence la partie avec 10 PV.
- Le bot commence la partie avec son marqueur Population  au niveau de décompte intermédiaire (case #5). Il passera au niveau le plus élevé (case #7) à l'issue de la 2^e manche.
- Lors des deux décomptes, le bot gagne +2 PV lorsqu'il a la domination dans une région.
- Le bot gagne +3 PV lorsqu'il combat des tuiles Peuple de la Mer.
- Le bot peut gagner les PV de l'emplacement 7 PV sur les tuiles Vase (vous ne pouvez toujours gagner que 10 PV ou 3 PV).

SYMBÔLES



Gagnez 1 Pièce



Gagnez 1 Arme



Gagnez 1 PV



Gagnez 1 PV à la fin des 2^e/4^e manches



Gagnez 1 PV à la fin de la partie



Gagnez 1 Denrée Temporaire



Gagnez 1 Denrée de votre choix



Gagnez 1 Denrée aléatoire



Piochez 1 carte Décret dans l'offre ou dans le paquet actif



Piochez 1 carte Décret dans le paquet actif



Piochez 1 carte Décret dans le paquet Âge II



Jouez 1 carte Décret



Défaussez 1 carte Décret de votre main



Gagnez 1 Guerrier (dans votre réserve)



Placez 1 Guerrier (de votre réserve)



Déplacez 1 Guerrier (vers une région adjacente)



Effectuez 1 action Construction



Effectuez 1 action Joker



Convertissez (dépensez ce qui est à gauche de la flèche pour gagner ce qui est à droite de la flèche)



Avancez sur la piste Influence



Avancez sur la piste Culture



Avancez sur la piste Population



Avancez sur l'une des pistes Progrès



Avancez sur votre piste Progrès la plus basse



Chaque fois que vous effectuez une action Préparation, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Développement, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Construction, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Expansion, alors...



Chaque fois que vous effectuez une action Joker, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 1 ou 2, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 3 ou 4, alors...



Chaque fois que vous récupérez un dé de valeur 5 ou 6, alors...



Placez 1 carte dans votre Palais



Placez 1 carte dans votre Palais en ignorant son coût en PV



Gagnez les revenus de 1 Route Commerciale



Si vous avez 6 Guerriers sur le planisphère, alors...



Si vous avez une présence/domination dans 4 régions, alors...



Si vous avez au moins 2 Cités construites, alors...



Si vous avez atteint la case 5+ sur la piste Influence, alors...



Si vous avez atteint la case 3+ sur la plus basse de vos pistes, alors...



Si vous avez atteint la case 4+ sur l'une des Routes Commerciales, alors...



Si vous avez 10 cartes ou plus dans votre Palais, alors...



Si vous avez 4+ cartes jouées dans votre zone de jeu (pas dans votre Palais), alors...



Si vous avez vaincu 2+ Peuples de la Mer, alors...



Gagnez le bonus à gauche du «X» et multipliez-le par le nombre de Guerriers que vous avez sur le planisphère.

