

Stupor Mundi

L I V R E T D E R È G L E S

Un jeu de *Nestore Mangone*
Illustré par *Maciej Janik*

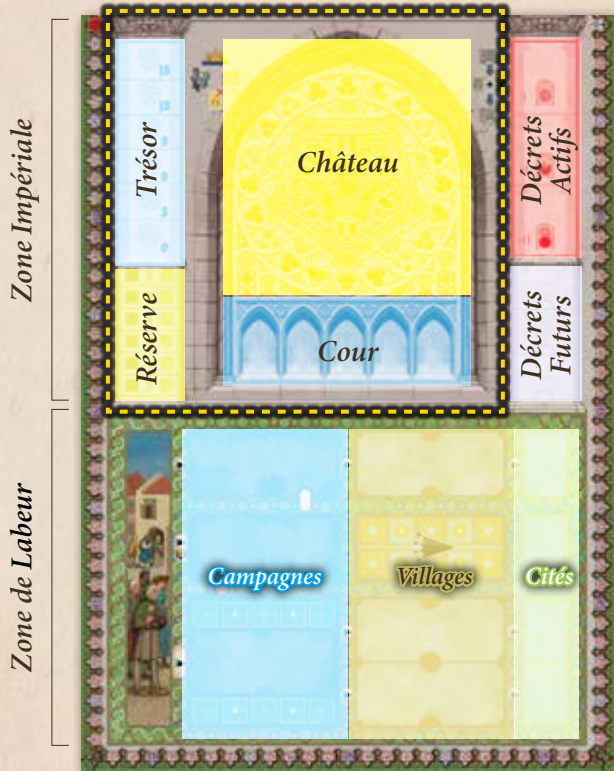
Frédéric II, Saint Empereur romain, roi Germanique et roi d'Italie, était un homme d'une culture, d'une énergie et d'une habileté extraordinaire. Ces contemporains l'appelaient «Stupor Mundi» («La Merveille du Monde») et de nombreux historiens le considèrent comme étant le premier souverain moderne d'Europe. Le royaume de Frédéric, établi en Sicile et au sud de l'Italie, a su se doter d'une bureaucratie efficace semblable aux gouvernements centralisés modernes.



1 plateau central

Subdivisé en deux zones distinctes :
la Zone Impériale et la Zone de Labeur

Palais de Frédéric



1 plateau Voyage

Recto verso : une face pour les parties à 1-2 joueurs (1/2),
une face pour les parties à 3-4 joueurs (3/4)

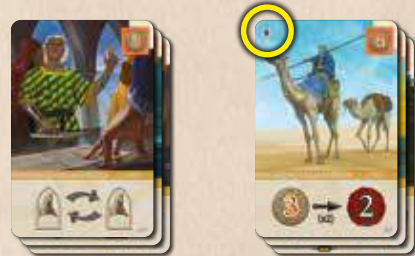


40 cartes Action Famille



Divisées en 4 paquets de 10 cartes Action,
un pour chacune des 4 Familles

44 cartes Action Avancée



22 de niveau A

22 de niveau B
(avec le symbole)

14 tuiles Labeur



16 tuiles Bonus Cité



20 tuiles Allié



10 Indépendantistes

10 Loyalistes

6 tuiles Marché



27 tuiles Décret



2 jetons Décret de Labeur



20 cubes Pierre



20 cubes Céréale



45 pièces Auguste



30 de valeur 1
(Argent)

15 de valeur 5
(Or)

12 tuiles Donjon



4 tuiles Emplacement Carte



5 tuiles Allié Fantôme



5 cartes Action Fantôme



4 aides de jeu



1 marqueur Premier Joueur



*Pour chacune des 4 couleurs de
joueur (bleu, noir, rouge, vert) :*

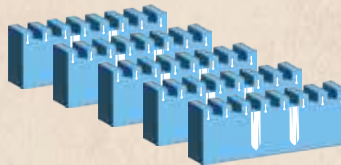
1 plateau Joueur



1 plateau Château



5 Murailles



5 Tours



3 Donjons



1 Bateau



3 Spécialistes

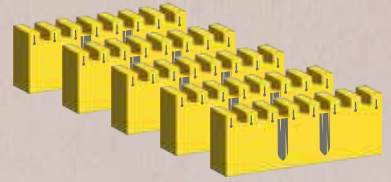


1 marqueur Score



Matériel de Frédéric (jaune) :

5 Murailles



5 Tours



3 Donjons



5 Alliés



1 Spécialiste



Pour le Mode Solo

16 cartes Solo



Recto

Verso

1 Bateau



Mise en place (plateau central)

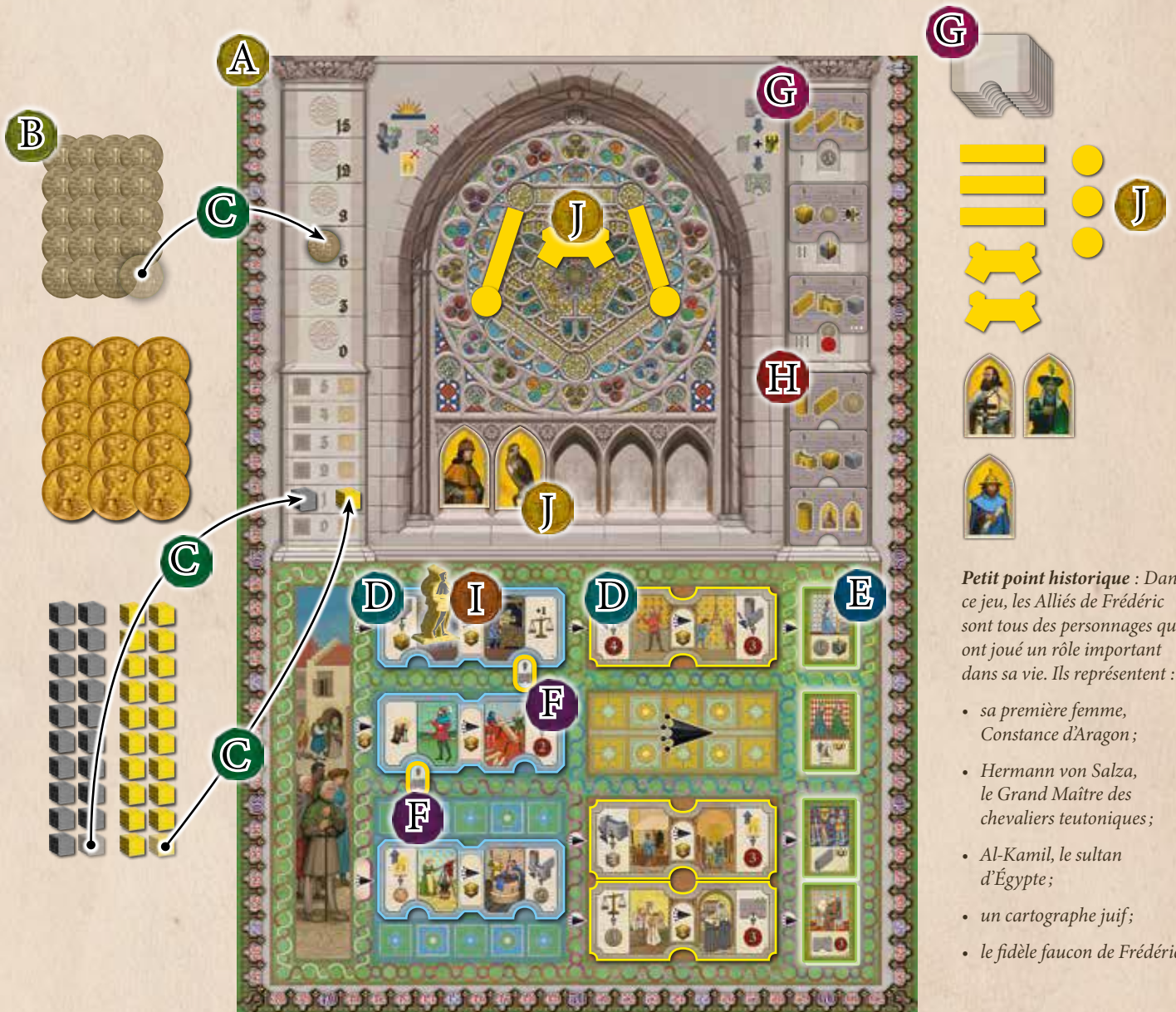
Remarque : Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez toutes les tuiles et ignorez tous les emplacements indiquant ces symboles :

- pour une partie à 3 joueurs :
- pour une partie à 2 joueurs : &

L'exemple ci-dessus illustre une mise en place pour 3 joueurs.

- A** Placez le **plateau central** au centre de la table.
- B** Créez une réserve commune contenant les **cubes Céréale**, les **cubes Pierre** et les **pièces Auguste**.
- C** Placez 1 Céréale et 1 Pierre sur les emplacements « 1 » de la *Réserve de Frédéric*, et placez 1 Auguste de valeur 1 sur l'emplacement « 6 » du *Trésor de Frédéric*.
- D** Triez les **tuiles Labeur** selon leur forme. Placez aléatoirement une tuile sur chacun des emplacements dédiés de la *Zone de Labeur*.
- E** Placez aléatoirement, face visible sur chacun des emplacements *Cité*, une **tuile Bonus Cité** de moins que le nombre de joueurs.

- F** Placez les 2 **jetons Décret de Labeur** sur les emplacements dédiés.
- G** Mélangez les **tuiles Décret**, face cachée, et formez une pile Décret à proximité du plateau. Piochez-y 3 tuiles et placez, face visible, 1 tuile Décret sur chacun des emplacements *Décret Actif* de la *Zone Impériale*.
- H** Piochez 3 tuiles Décret supplémentaires et placez, face visible, 1 tuile Décret sur chacun des emplacements *Décrets Futurs* de la *Zone Impériale*.
- I** Placez le **Spécialiste de Frédéric** (jaune) sur le premier emplacement de la première tuile Labeur (Campagne).
- J** Placez 1 **Donjon jaune**, 2 **Murailles jaunes** et 2 **Tours jaunes** sur le *Palais de Frédéric* comme illustré. Placez 2 **Alliés de Frédéric** dans la *Cour de Frédéric* (peu importe lesquels). Placez les **Constructions** de Frédéric restantes (Murailles, Tours et Donjons), ainsi que les Alliés de Frédéric, à proximité du plateau central.



Mise en place (plateau Voyage)

A Placez le **plateau Voyage** au centre de la table. Assurez-vous d'utiliser la face du plateau correspondant au nombre de joueurs de votre partie.



B Prenez les 6 **tuiles Marché**, défaussez-en une aléatoirement, et placez aléatoirement les tuiles restantes dans les emplacements correspondants du plateau central. Les tuiles Marché disposent de deux faces : une pour les parties faciles (fond bleu) et l'autre pour les parties plus difficile (fond rouge). Selon la difficulté de jeu que vous souhaitez, utilisez la distribution suivante :

Facile	5 tuiles Marché bleues
Normal	3 tuiles Marché bleues + 2 tuiles Marché rouges
Difficile	5 tuiles Marché rouges

C Pour les parties à 2 et 3 joueurs, placez les **tuiles Allié Fantôme** et les **cartes Action Fantôme** sur les emplacements **rouges**. Ces emplacements seront ignorés pour le reste de la partie.

Remarque : Pour une partie à 4 joueurs, vous placerez normalement les tuiles Allié et les cartes Action Avancée sur ces emplacements.

D Mélangez les **tuiles Allié**, face cachée. Placez une tuile Allié, **face cachée**, sur chacun des emplacements Allié vide sur le plateau Voyage. Puis, placez une tuile Allié, **face visible**, par-dessus chacune de ces tuiles. Rangez toutes les tuiles Allié inutilisées dans la boîte de jeu.

E Créez le **paquet Action Avancée** de la manière suivante :

- Triez les cartes Action Avancée en 2 paquets distincts : les cartes de niveau A et les cartes de niveau B (). Mélangez-les séparément.
- Piochez ensuite dans chaque paquet un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs : 8 pour une partie à 2 joueurs, 12 pour une partie à 3 joueurs, et 16 pour une partie à 4 joueurs. Rangez toutes les cartes restantes sans les regarder dans la boîte de jeu.
- Placez les cartes de niveau B (), face cachée, au centre du plateau Voyage, puis placez les cartes de niveau A par-dessus. **Ne mélangez pas** le paquet ainsi créé !

F À partir de ce nouveau paquet Action Avancée, placez une **carte Action Avancée** sur chacun des emplacements Action Avancée vide du plateau Voyage.



Mise en place des Joueurs

A Chaque joueur représente une Famille, ayant chacune son blason. Chaque Famille débute la partie avec un paquet Action composé des **10 cartes Action** de sa Famille.

Pour votre première partie, attribuez les Familles aléatoirement.

Le paquet de départ de chaque Famille contient deux cartes Action unique à cette Famille (voir *Guide de Référence*, p. 1). Si les joueurs connaissent le jeu, ils peuvent choisir leur Famille dans le sens inverse du tour de jeu (en démarrant par le dernier joueur et dans le sens antihoraire)*.

B Prenez tous les éléments de jeu de votre couleur : **1 plateau Joueur**, **3 Spécialistes**, **1 Bateau**, **1 marqueur Score**, **1 tuile Emplacement Carte** et **1 ensemble complet de Constructions pour le château** (5 Tours, 5 Murailles et 3 Donjons). Placez la **tuile Emplacement Carte** dans le dernier emplacement de votre plateau Joueur, comme illustré.

C Placez votre **marqueur Score** sur le premier emplacement « 0 » de la piste de points de victoire (« PV »).

D Prenez **1 plateau Château** et 1 lot de 3 **tuiles Donjon**. Placez les tuiles sur leurs emplacement au centre de ce plateau.

E Placez vos **3 Spécialistes** sur le grand emplacement vide à gauche de la Zone de Labeur.

F Placez votre **Bateau** sur l'emplacement « Rome » du plateau Voyage.

G Mélangez vos **cartes Action** pour préparer votre paquet Action, face cachée. Piochez-y les 5 premières cartes Action : elles forment votre main de départ.

H Placez les **Constructions de Château** sur les emplacements correspondant de votre plateau Joueur. Placez 1 **Tour** et 1 **Muraille** sur votre plateau Château, comme illustré.

I Déterminez aléatoirement un premier joueur : il reçoit le **marqueur Premier Joueur** et 6 **Augustes**. Le deuxième joueur reçoit 7 **Augustes**. Le cas échéant, le troisième joueur reçoit 8 **Augustes** et le quatrième joueur 9 **Augustes**. Chacun joueur reçoit également **1 Pierre** et **1 Céréale** qu'il stocke dans son entrepôt sur son plateau Joueur.

Remarque : Si vous gagnez des ressources alors que tous les emplacements de votre entrepôt sont pleins, vous devez soit remplacer une ressource existante, soit vous défausser de la nouvelle.



* Une fois les Familles attribuées, il est tout à fait possible (si vous le souhaitez) de jouer avec une couleur spécifique. La couleur de vos blasons sur les cartes ne correspondra alors pas à la couleur de vos éléments de jeu, mais cela n'aura aucune incidence sur la partie.

Perçu

En tant que Vassal de Frédéric II, vous accomplissez diverses tâches, telles que convoquer les **Alliés** méditerranéens, bâtir des **Constructions** dans votre château et promouvoir des **Spécialistes**, dans le but d'améliorer votre royaume.

Certaines actions pourront déclencher des **Décrets** qui ont un impact sur le Palais de Frédéric et définissent les récompenses que les joueurs reçoivent de leur Alliés.

Améliorer votre Château vous permet de gagner des avantages : les **Tours** permettent d'héberger des Alliés supplémentaires, les **Murailles** de stocker plus de ressources et les **Donjons** facilitent la gestion des cartes Action.



Déroulement

Structure d'une manche

1. Phase d'Actions

- a. Voyager
- h. Effectuer une action

2. Phase de Fin de Manche

- a. Compléter sa main
- h. Revenus du Château
- r. Revenus des Alliés
- d. Entretien

Stupor Mundi se joue en un nombre variable de manche, chacune divisée en deux phases : la **Phase d'Actions**, qui est jouée **dans le sens horaire**, et la **Phase de Fin de Manche**, qui peut être **jouée simultanément** par tous les joueurs.

Lors de chaque Phase d'Actions, les joueurs peuvent tout d'abord choisir de voyager en **déplaçant leur Bateau**. Cela leur permet d'avoir accès à divers Alliés, des cartes Action Avancées et d'autres taux de change du Marché. Ils **effectuent ensuite une action** en jouant l'une de leurs **cartes Action** pour résoudre l'action de la carte ou une autre action indiquée sur leur plateau Joueur. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi de passer.

Enfin, lors de la Phase de Fin de Manche, chaque joueur **complète sa main en défaussant les cartes jouées et en piochant de nouvelles cartes**. La Phase de Fin de Manche se termine par la perception des **revenus** et l'**entretien**.

Phase d'Actions

a. Voyager

Au début de votre tour, vous pouvez choisir de Voyager. Pour cela, déplacez votre Bateau de 1 à 4 emplacements, dans le sens horaire, autour du plateau Voyage. **Le premier déplacement est gratuit.** Chaque déplacement supplémentaire vous coûte 1 Auguste. Après votre déplacement (ou en restant là où vous êtes), passez à l'étape suivante « Effectuer une action ».



b. Effectuer une action

Les cartes Actions peuvent être placées face visible ou face cachée dans un emplacement carte Action libre **de votre choix** de votre plateau Joueur. Vous n'êtes pas obligé de jouer les cartes Action dans les emplacements de la gauche vers la droite.

Remarque : Au début de la partie, l'emplacement le plus à droite de chaque joueur est bloqué. La construction d'un Donjon spécifique vous permettra de le débloquent.

- Jouer une carte Action face visible vous permet d'effectuer l'action indiquée sur cette carte.



- Jouer une carte Action face cachée vous permet d'effectuer l'une des actions principales pointées par les lances des soldats au dos de cette carte.



Si une action a un coût, celui-ci doit être payé avant d'effectuer cette action.

Certaines actions peuvent déclencher des actions additionnelles. Si cela arrive, résolvez entièrement chaque action dans l'ordre de leurs déclenchements.

Lorsque vous avez résolu l'action choisie, c'est au tour du joueur suivant. Ce joueur peut choisir de Voyager ou non, puis joue une carte Action. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer de carte Action, il doit passer. **Après avoir passé, un joueur ne joue plus aucun tour durant cette Phase d'Actions. Il ne peut plus Voyager ou jouer de carte Action jusqu'à la fin de la manche en cours.**

Les cartes Action sont détaillées dans le Guide de Référence, p. 1 à 3. Les prochaines pages décrivent toutes les actions principales disponibles sur votre plateau Joueur :



Exemple : Au début de son tour, **Jack** décide de déplacer son Bateau de 2 emplacements sur le plateau Voyage. Il paie 1 Auguste et déplace son Bateau d'Alexandrie à Barcelone **A**. Il joue ensuite une carte Action dans l'emplacement le plus à gauche de son plateau Joueur **B**. Puisqu'il la joue face visible, Jack effectue l'action indiquée sur cette carte (il gagne 3 Augustes) **C**. À son tour suivant, Jack décide de rester à Barcelone. Il joue une carte Action face cachée **D** dans le quatrième emplacement de son plateau Joueur. Il peut donc effectuer l'une des actions principales pointées par les lances des soldats (« Bâtir une construction » ou « Convoquer un Allié », mais pas les deux) **E**. Il choisit de convoquer un Allié, en prenant l'Indépendantiste présent à Barcelone (là où est son Bateau), il paie 3 Céréales et le place sur son plateau Joueur **F**.



1. Promouvoir un Spécialiste

Cette action vous permet de faire progresser l'un de vos Spécialistes d'une case vers la droite sur l'un des **trois chemins (A, B, C)** de la Zone de Labeur. Les Spécialistes se déplacent d'une case Labeur à une autre en suivant les flèches (➡).




La Zone de Labeur est divisée en trois régions. De gauche à droite : **les Campagnes (bleu), les Villages (beige) et les Cités (vert)**. Chaque région utilise des tuiles Labeur spécifiques.

Les chemins A et C sont formés de 5 cases Labeur, alors que le chemin B est formé de 3 cases Labeur. **Les Spécialistes empruntant le chemin B court-circuitent les Villages et se déplacent directement de la Campagne vers la Cité.**



- Les **tuiles Labeur de Campagne et Labeur de Village** disposent chacune de 2 cases Labeur qui octroient un **bonus spécifique SI l'un de vos Spécialistes y est présent**. Elles peuvent être occupées par plusieurs Spécialistes, d'un ou de plusieurs joueurs. Vous ne pouvez obtenir le bonus spécifique d'un Labeur que pour 1 Spécialiste. Il n'y a aucun avantage à avoir plusieurs Spécialistes sur une même case Labeur.
- Les cases Labeur de Cité octroient un bonus immédiat. Lorsqu'un de vos Spécialistes atteint une Cité, prenez la tuile Bonus Cité de votre choix (si disponible), gagnez le bonus indiqué et défaussez la tuile. Si vous ne vous pouvez gagner le bonus d'aucune des tuiles Bonus Cité présentes, choisissez-en une et défaussez-la. Si votre Spécialiste atteint une Cité n'ayant aucune tuile Bonus Cité disponible, rien ne se produit. Vous pouvez consulter les piles de tuiles Bonus Cité à tout moment afin de vérifier celles qui sont disponibles.

Règles de déplacement d'un Spécialiste :

- Un Spécialiste ne peut **jamais** changer de chemin.
- Vous pouvez avoir plusieurs Spécialistes sur un même chemin (voire même sur la même case), à l'exception des Cités. **Si plusieurs de vos Spécialistes parcourent un même chemin, un seul d'entre eux pourra atteindre la Cité de ce chemin.**
- Si le déplacement d'un Spécialiste le conduit à passer par une flèche accompagnée de ce symbole , vous devez payer, à partir de votre réserve, la quantité de Céréales indiquée avant que votre Spécialiste ne puisse avancer. **Sinon, vous ne pouvez pas déplacer ce Spécialiste lors de ce tour.**
- Si le déplacement d'un Spécialiste le conduit sur une case où se situe un jeton Décret de Labeur, vous devez immédiatement Promulguer un Décret (voir page suivante), puis retirer le jeton Décret de Labeur.

Les tuiles Labeur et les tuiles Bonus Cité sont détaillées dans le Guide de Référence, p. 4 à 6.

2. Visiter le Marché




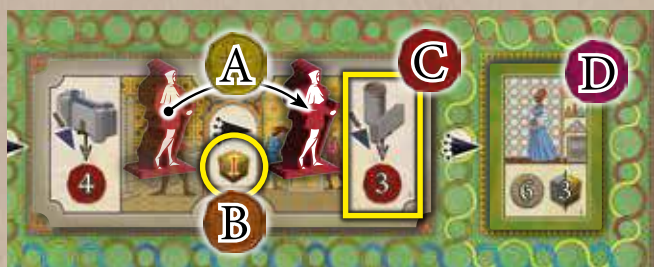
Cette action vous permet d'effectuer UNE FOIS soit l'une, soit les deux actions suivantes :

- **Vendre** la ou les ressources indiquées (Céréale/Pierre).
- **Acheter** la ou les ressources indiquées (Céréale/Pierre).

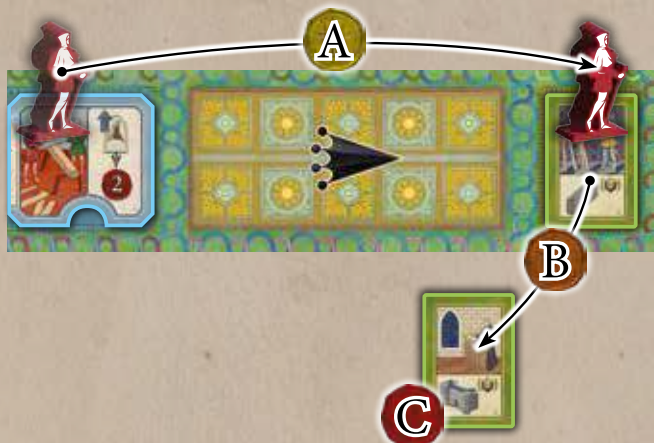
Vous pouvez uniquement Visiter le Marché **de la Ville dans laquelle se trouve actuellement votre Bateau. Ne bougez pas la tuile Marché.** Les tuiles Marché restent à leur position tout au long de la partie.



Exemple 1 : *Bernard* veut promouvoir l'un de ces Spécialistes. Il déplace son Spécialiste d'une case Labeur de Village à la suivante **A**, en payant 1 Céréale comme indiqué par le symbole  sur la flèche **B**. Avec ce Spécialiste positionné sur **C**, *Bernard* gagnera 3 PV chaque fois qu'il bâtira une Muraille ou une Tour. S'il déplace ce Spécialiste lors d'un tour ultérieur, il perdra ce bénéfice et gagnera immédiatement une tuile Bonus Cité de son choix de ce chemin (si disponible) **D**.



Exemple 2 : Lors d'un tour ultérieur, *Bernard* veut promouvoir son Spécialiste sur le chemin B. Puisque le chemin B n'a pas de Labeur de Village, il déplace directement son Spécialiste depuis la case Labeur de Campagne vers la Cité **A**. Il consulte ensuite la pile de tuiles Bonus Cité **B** et en choisit une qui lui permet de bâtir un Donjon gratuitement **C**.



Exemple : *Erika* veut Visiter le Marché. Au début de son tour, elle déplace son Bateau d'Alexandrie vers Tunis **A**, car c'est là que se situe la tuile Marché qui l'intéresse. Après avoir déplacé son Bateau, Erika joue, face cachée, une carte Action dans le deuxième emplacement de son plateau Joueur **B** pour effectuer l'action Visiter le Marché, qui lui permet de vendre 2 Céréales pour 6 Augustes et d'acheter 2 Pierres pour 4 Augustes **C**.



Promulguer un Décret



Avant de poursuivre, nous devons expliquer un élément très important du jeu : les **Décrets**. Les Décrets sont utilisés pour gérer toutes les possessions de Frédéric : ses Constructions de Château, ses ressources, ses Alliés et ses Spécialistes dans la Zone de Labeur du plateau central. Un Décret est promulgué lorsque vous effectuez une action sur un emplacement indiquant le symbole Ce symbole se trouve à différents endroits :



Plateau Joueur : Un Décret est promulgué lorsque vous placez un Allié sur cet emplacement.



Cette Muraille Prestigieuse : Un Décret est promulgué lorsque vous bâtissez cette Muraille Prestigieuse (voir « Bâtir une Construction », page 12).



Plateau Château : Un Décret est promulgué lorsque vous bâtissez certaines Constructions spécifiées (certaines Murailles, certaines Tours et tous les Donjons).



Zone de Labeur : Un Décret est promulgué lorsqu'un Spécialiste atteint **pour la première fois** l'une des cases Labeur où se situe un jeton Décret de Labeur. Le jeton Décret de Labeur correspondant **doit ensuite être défaussé**.



Cette tuile Bonus Cité : Un Décret est promulgué lorsqu'un joueur choisit cette tuile Bonus Cité après avoir déplacé son Spécialiste sur une Cité.

Lorsqu'un Décret est promulgué, choisissez l'une des trois tuiles Décret face visible (si disponible) dans la section « Décrets Actifs » de la Zone Impériale. Gagnez la récompense indiquée sous ce Décret , puis résolvez tous les symboles indiqués sur cette tuile .

Résoudre un symbole signifie que vous devez ajouter OU retirer les éléments correspondants du Palais de Frédéric (vous les prenez/remettez dans la réserve générale). Si un élément ne peut pas être retiré du Palais de Frédéric, il doit lui être ajouté, et inversement.

Remarque : Lorsque vous Bâtissez dans le Palais de Frédéric, les nouvelles constructions n'ont pas besoin d'être connectée à celles déjà bâties.

Signification de chaque symbole :



Augmentez ou diminuez de 1 la Réserve de Céréales de Frédéric (montez/descendez son cube).



Augmentez ou diminuez de 1 la Réserve de Pierres de Frédéric (montez/descendez son cube).



Augmentez ou diminuez le Trésor de Frédéric de 3 Augustes (en déplaçant la pièce sur la piste Trésor).



Ajoutez ou retirez 1 Tour au Palais de Frédéric. Elle n'a pas besoin d'être adjacente à une Muraille.



Ajoutez ou retirez 1 Muraille au Palais de Frédéric. Elle n'a pas besoin d'être adjacente à une Tour.



Ajoutez ou retirez 1 Donjon au Palais de Frédéric.



Ajouter ou retirez 1 Allié à la Cour de Frédéric.



Faites avancer ou reculer de 1 case Labeur le Spécialiste de Frédéric sur le chemin du haut (chemin A). Le Spécialiste de Frédéric doit rester sur ce chemin. Si le Spécialiste de Frédéric atteint la Cité, il ne prend pas de tuile Bonus Cité. Frédéric ne paie jamais de coût en Céréales.

Remarque : Lorsque vous activez un Décret qui indique deux éléments identiques, vous devez soit ajouter, soit retirer, tous ces éléments. Par exemple, vous ne pouvez pas ajouter 1 Tour puis retirer 1 Tour. De plus, vous devez toujours résoudre le Décret entièrement. Par exemple, si le Palais de Frédéric contient 4 Tours et que le Décret indique 2 Tours, vous ne pouvez que les retirer (puisque'il vous est impossible de les ajouter).

Lorsque vous avez entièrement résolu un Décret, retirez-le du plateau central et conservez-le, face cachée, à proximité de votre plateau Joueur. Vous devez remplacer cette tuile Décret par une autre tuile de votre choix choisies parmi celles disponibles sur les emplacements « Décrets Futurs ». Remplissez ensuite, si possible, les emplacements « Décrets Futurs » à partir de la pile Décret.

Remarque : Si le nombre de tuile Décrets Actifs disponibles est inférieur à 3, vous devez choisir parmi l'une de celles disponibles et récupérer sa récompense. S'il ne reste aucune tuile Décret Actif, vous pouvez toujours récupérer 1 des 3 récompenses Décret de votre choix.

À ce stade, vous vous demandez peut-être pourquoi ajouter ou retirer des éléments au Palais de Frédéric? Cela dépend des Alliés que vous convoquez au cours de la partie. Les Alliés Loyalistes octroient des PV en fonction de ce qui compose la Cour de Frédéric (ou de la position de son Spécialiste), alors que les Alliés Indépendantiste octroient des PV en fonction de ce qui compose votre Château.

Les Alliés sont détaillés dans le Guide de Référence, p. 8.

3. Bâtir une Construction

Cette action vous permet d'ajouter une Construction à votre Château. Trois types de Construction sont disponibles : les **Tours**, les **Murailles** et les **Donjons**. Ces trois types peuvent être une Construction *Normale* OU une Construction *Prestigieuse*.

Règles pour Bâtir une Construction :

- Chaque Construction doit être bâtie sur un emplacement correspondant de votre plateau Château. Chaque Construction peut être bâtie de manière normale ou prestigieuse, dans l'ordre de votre choix.
- Chaque Construction doit être payée avec des **Pierres** et/ou des **Céréales**. Le coût de chaque Construction est indiqué sur son emplacement du plateau Château. Vous devez payer ces coûts avant de bâtir la Construction.
- Les Constructions Prestigieuses** octroient des bonus lorsqu'elles sont bâties, mais ont un coût additionnel qui doit être payé en Augustes. Elles sont détaillées dans le Guide de Référence (p. 6). Les **Constructions Prestigieuses** sont indiquées par des pointillés rouges sur votre plateau Joueur :
- Vous pouvez **bâtir une Muraille uniquement si elle est connectée à une Tour** déjà présente sur votre plateau Château,



et inversement. Cela ne s'applique pas aux Donjons.

Chacun des trois types a une fonction différente :



Tour

Au début de la partie, vous pouvez accueillir 1 seul Allié dans votre château. Chaque Tour que vous bâtissez au cours de la partie **vous permet d'accueillir un Allié supplémentaire.**



Muraille

Au début de la partie, vous pouvez stocker jusqu'à 3 ressources (Céréale/Pierre) sur votre plateau Joueur. Chaque Muraille que vous bâtissez au cours de la partie **vous permet de stocker 1 ressource supplémentaire.**



Donjon

Une fois bâtis, les Donjons octroient des avantages qui vous aident à améliorer votre main de cartes Action. Lorsque vous bâtissez un Donjon, **prenez la tuile Donjon correspondante sur votre plateau Château et placez-la sur un emplacement vide de votre plateau Joueur comme rappel de son effet.** Voir détails dans le Guide de Référence, p. 6.

Important : Vous ne gagnez le bonus d'une Construction qu'**APRÈS** l'avoir bâtie.

Revenus du Château

Si, lorsque vous bâtissez, vous parvenez à **achever l'une des façades** de votre Château, cela vous octroiera un bonus spécifique : ce bonus est immédiat et il se répétera lors de chaque Phase de Fin de Manche (voir p. 15).

Une **façade achevée** est constituée de 2 Tours connectées par 1 Muraille. Les revenus octroyés par cette façade sont indiqués par le symbole !. Après avoir achevé une façade, vous gagnez immédiatement le bonus indiqué :



	1 Pierre
	1 Céréale
	1 Auguste
	1 Point de Victoire
	Vous pouvez effectuer l'action Visiter le Marché de la Ville où se situe votre Bateau

Exemple 1 : Noa souhaite bâtir une Muraille Prestigieuse. Elle peut placer sa Muraille uniquement sur l'un des emplacements surlignés en **jaune**, puisque les Murailles doivent être bâties adjacentes à une Tour existante **A**. Elle choisit de la bâtir en **B**. Le coût total pour bâtir à cet emplacement est de 2 Pierres et 1 Céréale, plus 4 Augustes pour le coût de la Construction Prestigieuse **C**. Puisqu'elle a terminé une façade de son Château, elle gagne 1 Pierre **D**.



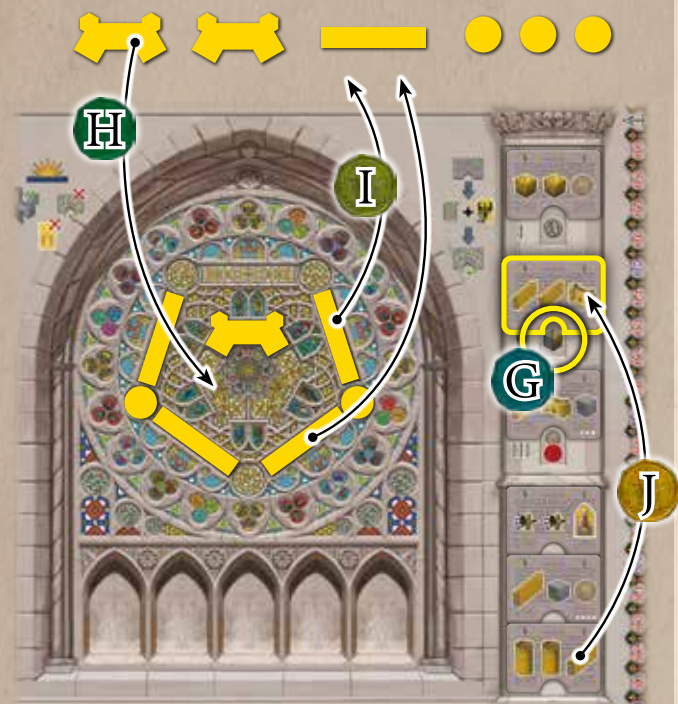
Bâtir cette Muraille Prestigieuse octroie à **Noa** une action Promouvoir un Spécialiste **E**. Elle décide de déplacer son Spécialiste de 1 case le long du chemin A. Elle NE PAIE PAS le coût requis de 1 Céréale, comme indiqué sur le bonus de la Muraille Prestigieuse. **Remarque : Noa ne gagne pas les 3 PV pour avoir Bâti une Muraille, puisque son Spécialiste n'était pas positionné sur cette case Labeur au début de son action.**



Noa doit ensuite promulguer un Décret, tel qu'indiqué sur l'emplacement de la Muraille qu'elle a bâti **F**.

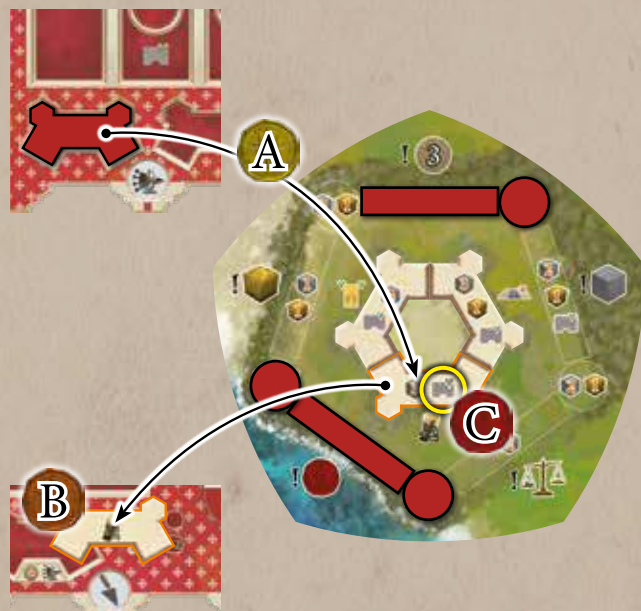


Elle décide de promulguer le Décret du milieu, lui permettant de gagner une ressource de son choix, qu'elle stocke sur son plateau Joueur **G**. Le Décret indique 2 Murailles et 1 Tour. Elle décide d'ajouter 1 Tour au Palais de Frédéric **H**, mais elle doit retirer les 2 Murailles, puisqu'elle doit soit ajouter, soit retirer les deux, et qu'elle ne peut pas les ajouter puisque le Palais de Frédéric a déjà 4 Murailles de bâties **I**.

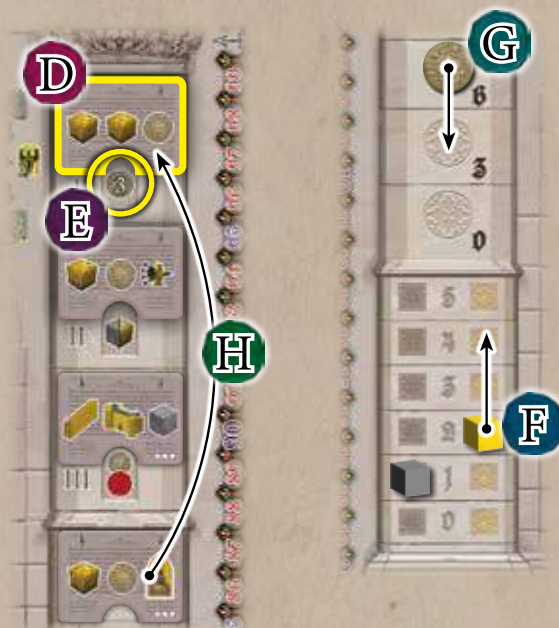


Enfin, elle défusse le Décret promulgué et le remplace par un nouveau Décret pris sur l'emplacement « Décrets Futurs » **J**.

Exemple 2 : **Bernard** veut bâtir un Donjon. Il aimerait augmenter de 2 sa limite de cartes en main. Il décide donc de bâtir le Donjon correspondant **A**. Il paie 3 Pierres et place un Donjon normal sur l'emplacement approprié de son plateau Château. Il prend ensuite la tuile Donjon de cet emplacement, la retourne, et la place sur le nouvel emplacement vide de son plateau Joueur **B**. Ainsi, il se rappellera qu'il peut désormais conserver 2 cartes Action supplémentaire. De plus, il ajoute immédiatement 2 cartes Action à sa main.



Puisque **Bernard** a bâti un Donjon, il doit également promulguer un Décret **C**. Il choisit le Décret **D** et gagne 3 Augustes **E**. Le Décret indique 2 Céréales et 1 Auguste. Il décide d'augmenter de 2 la Réserve de Céréales de Frédéric **F**, mais de réduire le Trésor de Frédéric d'une case, le faisant passer de 6 à 3 Augustes **G**. Enfin, il place le Décret promulgué, face cachée, dans sa zone de jeu et le remplace par un nouveau Décret pris dans l'emplacement « Décrets Futurs » **H**.



4. Convoquer un Allié



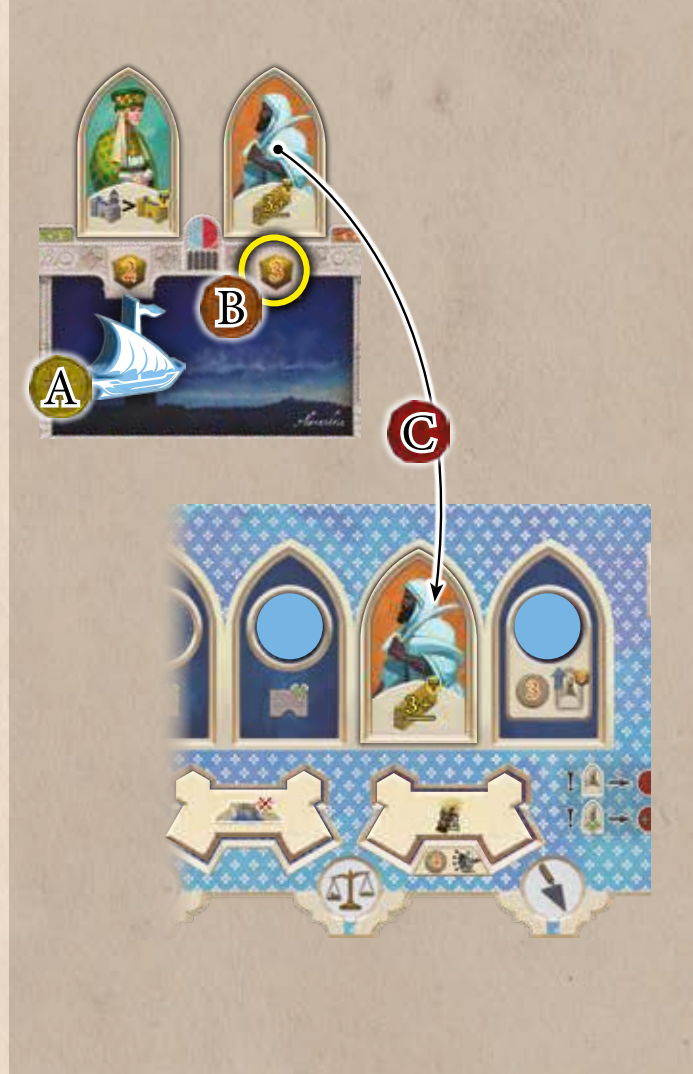
Vous pouvez convoquer un Allié à votre château en payant le coût indiqué sous l'emplacement de cet Allié sur le plateau Voyage.

Vous pouvez uniquement convoquer les Alliés qui sont face visible et présents **dans la ville actuellement occupée par votre Bateau**. L'Allié convoqué est immédiatement placé sur un emplacement vide dédié aux Alliés de votre plateau Joueur (un qui ne contient plus de Tour). Si vous n'avez pas d'emplacement Allié vide, vous **ne pouvez pas** effectuer cette action.

Remarque : Vous ne pouvez jamais accueillir 2 Alliés identiques dans votre Château !

Les Alliés s'avéreront cruciaux à l'étape « Revenus des Alliés » lors de la Phase de Fin de Manche, lorsqu'ils octroient des PV. Et bien entendu, soyez attentif aux Alliés que vos adversaires ont convoqués !

Exemple : Jack veut Convoquer un Allié. Il peut choisir l'un des deux Alliés présent à Alexandrie, là où se trouve son Bateau **A**. Il paie 3 Céréales pour convoquer l'Allié Loyaliste **B**, il le place immédiatement sur un emplacement Allié vide de son plateau Joueur **C**.



5. Acquérir une carte Action Avancée



Vous pouvez utiliser cette action pour acquérir une carte Action Avancée. Vous pouvez uniquement acquérir l'une des cartes Action Avancée **de la ville actuellement occupée par votre Bateau**. Une fois le coût de cette carte payé, **vous pouvez immédiatement effectuer son action**, comme si elle venait d'être jouée sur votre plateau Joueur. Prenez ensuite cette carte dans votre main. Elle peut être jouée normalement durant cette manche. Le coût des cartes est indiqué dans leur coin supérieur droit. Ces coûts peuvent être :



Une valeur en Auguste OU



Une valeur en Grain OU



Le retrait de la partie de l'une de vos cartes Action, soit à partir de votre main, soit de votre défausse, mais **PAS** de votre paquet Action.

Important : Les cartes Action Avancée peuvent être jouées durant la manche où elles ont été acquises.

Exemple : Pour Acquérir la carte Action Avancée à Tunis, Erika doit retirer l'une de ses cartes Action de la partie. Elle retire une carte Action de sa main **A** et la range dans la boîte. Elle peut maintenant effectuer l'action de la carte acquise comme si elle venait de la jouer sur son plateau Joueur. C'est ce qu'elle fait et elle gagne 6 Augustes **B**. Enfin, elle prend la carte dans sa main **C**. Elle pourra la jouer à nouveau lors de cette manche.



Phase de Fin de Manche

Remarque : Tous les joueurs peuvent résoudre la Phase de Fin de Manche simultanément.

a. Compléter sa main

1. Les joueurs doivent placer dans leur défausse (face visible) toutes les cartes jouées sous leur plateau Joueur.
2. Chaque joueur peut **défausser autant de cartes Action** de sa main qu'il le souhaite.
3. Chaque joueur doit piocher, à partir de son paquet Action, autant de cartes que nécessaire pour compléter sa main jusqu'à atteindre sa limite. **La limite standard est de 5 cartes Action en main**, mais cette valeur peut être augmentée grâce aux bonus Donjon et/ou Labeur (voir Guide de Référence, p. 4-6).

Important : Si votre paquet Action est épuisé, mélangez immédiatement votre défausse pour reformer un nouveau paquet Action.

b. Revenus du Château

Chaque **façade achevée** de votre Château vous octroie désormais les revenus indiqués (voir p. 12).

Exemple : Lors de l'étape Revenus du château, **Bernard** gagne 1 PV et 3 Augustes **A**. Il ne perçoit pas les revenus action Visiter le Marché, 1 Céréale ou 1 Pierre **B**, car ces façades de son Château ne sont pas terminées.



c. Revenus des Alliés

Il y a deux sortes d'Alliés : les **Loyalistes (orange)** et les **Indépendantistes (turquoise)**. Ils vous octroient chacun des PV de manières différentes.

- o **Loyalistes** : Octroient des PV selon les éléments du Palais de Frédéric ou de la position de son Spécialiste.
- o **Indépendantistes** : Octroient des PV en fonction du nombre d'éléments de votre Château ou de votre plateau Joueur comparé au nombre d'éléments correspondants appartenant à Frédéric.

Chaque Allié octroie 1 PV, plus 2 PV supplémentaires si leur condition spécifique est remplie (pour un total de 3 PV). Les Revenus des Alliés sont détaillés dans le Guide de Référence, p. 8.



Exemple : Lors de l'étape Revenus des Alliés, les joueurs vérifient la situation de Frédéric. Il possède 6 Augustes, 1 Pierre, 3 Céréales, 2 Alliés et 6 Constructions (1 Donjon, 2 Murailles, 3 Tours), et son Spécialiste a atteint la deuxième case Labeur.



Le premier Allié de **Jack** lui octroie des PV supplémentaires s'il a plus d'Allié que Frédéric.

Jack a 3 Alliés et Frédéric en a 2, cet Allié lui rapporte donc 3 PV.

Le deuxième Allié de **Jack** lui octroie des PV supplémentaires s'il a bâti plus de Murailles que Frédéric. **Jack** remplit également cette condition, et gagne 3 PV de plus. Le troisième Allié de **Jack** lui octroie 1 PV, puisque Frédéric ne possède pas les 9 Augustes requis. **Jack** gagne un total de $3 + 3 + 1 = 7$ PV.

Noa possède 2 Alliés. Le premier lui octroie 3 PV, puisque **Noa** a bâti plus de Constructions dans son château que Frédéric. Son second Allié lui octroie seulement 1 PV, puisque le Spécialiste de Frédéric n'est pas positionné à la distance requise. **Noa** gagne un total de $3 + 1 = 4$ PV.




d. Entretien

1. Si au moins l'un des emplacements du plateau Voyage n'a pas de carte Action Avancée, complétez ces emplacements à partir du paquet Action Avancée.
2. S'il y a des Alliés face caché sur le plateau Voyage, retournez-les face visible.
3. Donnez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire et démarrez une nouvelle manche.

Rappel : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, tous les emplacements cartes Action et Allié bloqués par les cartes et tuiles Fantômes doivent être ignorés.

Fin de la Partie

La partie se termine () immédiatement après la fin d'une manche au cours de laquelle au moins l'une des situations suivantes se produit :

1. Au moins un joueur a bâti toutes les Constructions de son Château OU
2. Un emplacement Décrets Actifs dans la Zone Impériale ne peut pas être rempli OU
3. Il n'y a pas assez de carte Action Avancée pour compléter le plateau Voyage lors de la Phase de Fin de Manche.

Votre score final est égal à la position de votre marqueur Score sur la piste PV, auquel s'ajoute :



+1 PV pour chaque Construction dans votre Château.



+4 PV pour le ou les joueurs dont le château contient le plus de Construction, et
+2 PV pour le ou les joueurs ayant le deuxième plus grand nombre de Constructions dans leur
Château. **Dans une partie à 2 joueurs, les +2 PV ne sont pas attribués.**

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, les Châteaux de **Jack** et **Noa** contiennent 12 Constructions chacun. Celui de **Bernard** en contient 11 et celui d'**Erika** en a 9. Lors de ce décompte, **Jack** et **Noa** gagnent 4 PV chacun, **Bernard** gagne 2 PV et **Erika** gagne 0 PV.



Échangez vos Céréales et vos Pierres contre 2 Augustes chacun. Puis, gagnez 1 PV pour chaque tranche de 6 Augustes en votre possession.



**Le joueur ayant le plus de Points de Victoires remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus de Constructions Prestigieuses remporte la partie.
Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.**

Crédits

Auteur : Nestore Mangone

Illustrateur : Maciej Janik

Direction artistique et graphisme : Rafaël Theunis

Chefs de projet : Arno Quispel, Rafaël Theunis

Mise en page (VO) : Michael Schemaille

Relecteurs (VO) : David Moser, Henrik Larsson, Jay Talbot
Andrew 'Spin' Platt, Eric Selander, Loïc Le Gall

Développement numérique : Dan Adams

Traduction et mise en page (VF) : MeepleRules.fr (Août 2024)

UN PETIT MOT DE L'AUTEUR : Je souhaite remercier Carlo Camarotto, Pierpalo Paoletti, Barbara Parutto, Piero et Gaia, Nino et Francesca, Valeria Grandinetti, le café sans sucre, le chocolat noir 70%, le vin d'aglianico et les *twilight ninjas* de m'avoir aidé à régler ce problème de dragon arc-en-ciel. Je vous aime tous.



Si vous rencontrez le moindre problème avec ce jeu, merci de contacter le vendeur auprès duquel vous l'avez acheté ou notre service client :
<https://sav.meeple-logistics.com/pixiegames/>

Extensions

Cette édition spéciale de Stupor Mundi contient deux extensions : « *La Croisade Ajournée* » et « *Les Projets Impériaux* ». Lorsque vous vous serez familiarisé avec le jeu de base, vous pouvez ajouter l'une, l'autre ou les deux extensions.

La Croisade Ajournée

Le pape Honorius III pousse Frédéric II à organiser une croisade. Bien que l'empereur ait des réticences, il se voit contraint de faire bonne figure, malgré le contexte délétère. Cela dit, ces circonstances pourraient s'avérer plus favorables qu'il n'y paraît. En effet, en tant que loyaux vassaux de l'empereur, vous avez l'opportunité d'utiliser certaines ressources destinées à la croisade pour financer vos propres projets. Veillez cependant à ne pas trop en abuser, sous peine d'encourir les foudres de l'excommunication papale.

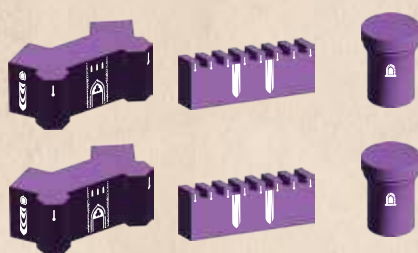
Matériel

5 plateaux Croisade



Faces avant

6 Constructions Papales



2 Donjons

2 Murailles

2 Tours

5 Vaisseaux de Ravitaillement



Recto



Verso

5 Livres Papaux



Recto

Verso

5 tuiles Allié Papal



Recto

Verso

10 cartes Action Chevalier



5 Chevaliers
en Croisade



5 Chevaliers
Solitaires

Mise en place (plateau central)

Remarque : Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez toutes les tuiles et ignorez tous les emplacements indiquant ces symboles :

- pour une partie à 3 joueurs : ●●●●
- pour une partie à 2 joueurs : ●●● & ●●●●

L'exemple ci-dessous présente une mise en place pour 3 joueurs.

A Choisissez un nombre de **plateaux Croisade** égal au nombre de joueurs plus 1. Placez-les, face visible, à proximité du plateau Central, et rangez ceux qui ne sont pas utilisés dans la boîte.

B Placez les éléments correspondants, **face visible**, sur chacun des plateaux. Le nombre d'éléments de chaque plateau Croisade est égal au nombre de joueurs plus 1*. Voir la synthèse des plateaux Croisade ci-dessous.



***Exception :** Si vous utilisez le plateau Croisade « Construction Papale », les Constructions devant être placées sur le plateau Croisade sont indiquées sur celui-ci. **À 3 joueurs, laissez vide l'emplacement Tour indiquant le symbole ●●●●. À 2 joueurs, laissez vide les deux emplacements Tour et Muraille indiquant les symboles ●●● & ●●●●.** Dans ce cas, le nombre d'éléments sur ce plateau Croisade est égal au nombre de joueurs plus 2.



Plateau Bibliothèque du Vatican

Placez, face visible, un nombre de **Livres Papals** égal au nombre de joueurs +1. Rangez les Livres Papaux inutilisés dans la boîte.



Plateau Port

Placez, face visible, un nombre de **Vaisseaux de Ravitaillement** égal au nombre de joueurs +1. Rangez les Vaisseaux de Ravitaillement inutilisés dans la boîte.



Plateau Construction Papale

Placez un nombre de **Constructions Papales** égal au nombre de joueurs +2 tel qu'indiqué sur le plateau.



Plateau Allié Papal

Placez, face visible, un nombre de **tuiles Allié Papal** égal au nombre de joueurs +1. Rangez les tuiles Allié Papal inutilisées dans la boîte.



Plateau Chevalier en Croisade

Placez, face caché, un nombre de **cartes Chevalier en Croisade** égal au nombre de joueurs +1. Faites de même avec les **cartes Chevalier Solitaire**. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

Déroulement

Chaque plateau Croisade offre aux joueurs une action alternative indiquée sur leurs plateaux respectifs. Chaque fois qu'un joueur choisi d'effectuer l'une des 5 actions principales du jeu, il peut à la place activer le plateau Croisade correspondant et effectuer l'action qui y figure. Chaque plateau Croisade indique quelle Action est requise pour l'activer. Le fonctionnement des différents plateaux Croisade est détaillé ci-dessous.

Chaque plateau Croisade possède deux faces distinctes. Lorsqu'un joueur obtient le dernier élément d'un plateau Croisade, **il promulgue immédiatement un Décret, puis retourne le plateau Croisade** sur sa face *Excommunication Papale*, ce qui impacte tous les joueurs possédant un élément associé à ce plateau Croisade.

a. Bibliothèque du Vatican

Lié à l'action de base : Promouvoir un Spécialiste

Au lieu de Promouvoir un Spécialiste, vous pouvez prendre 1 Livre Papal de la Bibliothèque du Vatican. Lorsque vous Promouvez un Spécialiste (y compris lorsque votre Spécialiste atteint une Cité), vous gagnez 1 PV pour chaque Livre Papal que vous possédez.

Excommunication : Retournez vos Livres Papaux. Chaque Livre Papal vous octroie désormais 1 Auguste, au lieu de 1 PV, chaque fois que vous Promouvez l'un de vos Spécialistes.

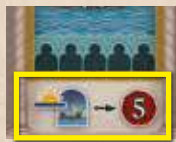


b. Port

Lié à l'action de base : Visiter le Marché

Au lieu de Visiter le marché, vous pouvez acquérir le Vaisseau de Ravitaillement du dessus de la pile pour le coût qu'il indique. Chaque Vaisseau de Ravitaillement que vous possédez vous fera gagner 5 PV à la fin de la partie.

Excommunication : Chaque Vaisseau de Ravitaillement vous fait désormais gagner 2 PV à la fin de la partie, au lieu de 5 PV.



c. Constructions Papales

Lié à l'action de base : Bâtir une Construction

Au lieu de Bâtir une de vos Constructions, vous pouvez à la place bâtir une Construction Papale disponible. Chaque Construction Papale coûte 1 Pierre de moins à bâtir. Elle remplace une Constructions équivalente de votre plateau Joueur. Retirer la Construction adéquate de votre plateau et rangez-la dans la boîte. Si vous décidez de bâtir une Construction Prestigieuse, tous les coûts normaux en Augustes et les effets continuent de s'appliquer.

Excommunication : À la fin de la partie, toutes les Constructions Papales sont ignorées lors du décompte final.



d. Alliés Papaux

Lié à l'action de base : Convoquer un Allié

Au lieu de Convoquer un Allié, vous pouvez prendre une tuile Allié Papal et la placer par-dessus l'un de vos Alliés sur votre plateau Joueur. Désormais, lors de l'étape « Revenus des Alliés » de chaque Fin de Manche, cet Allié vous octroie 1 PV supplémentaire, et 2 PV supplémentaires si sa condition spécifique est remplie. Cela signifie qu'un Allié dont la condition spécifique n'est pas remplie vous rapporte 2 PV, et qu'un Allié dont la condition spécifique est remplie vous rapporte 6 PV !

Excommunication : Retournez vos Alliés Papaux. Désormais, lors de l'étape « Revenus des Alliés » de chaque Phase de Fin de Manche, cet Allié vous octroie 1 PV supplémentaire si sa condition spécifique est remplie. Cela signifie qu'un Allié dont la condition spécifique n'est pas remplie vous rapporte 1 PV, comme toujours, et qu'un Allié dont la condition spécifique est remplie vous rapporte 4 PV.



e. Chevalier en Croisade

Lié à l'action de base : Acquérir une carte Action Avancée

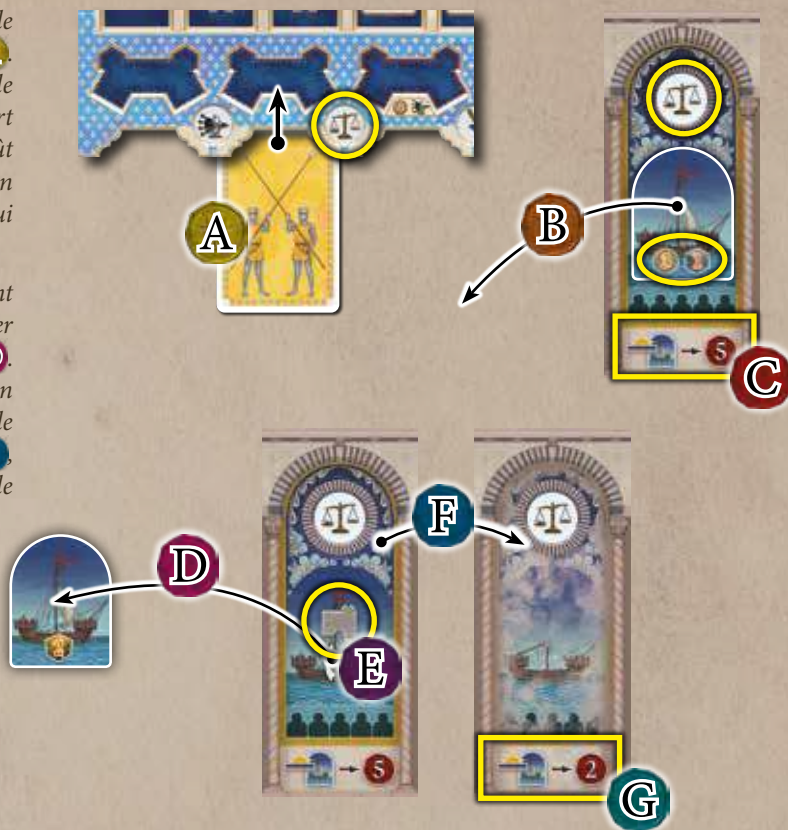
Au lieu d'Acquérir une carte Action Avancée, vous pouvez Acquérir une carte Chevalier en Croisade au coût de 2 Augustes et l'ajouter à votre main. Comme toujours, vous pouvez immédiatement effectuer son action, ce qui vous rapporte 1 Céréale, 1 Pierre et 3 Augustes.

Excommunication : Remplacez immédiatement toutes vos cartes Action Chevalier en Croisade par des cartes Action Chevalier Solitaire. Si vous possédez des cartes Action Chevalier en Croisade dans votre paquet Action, remplacez-les également, puis mélangez votre paquet Action.

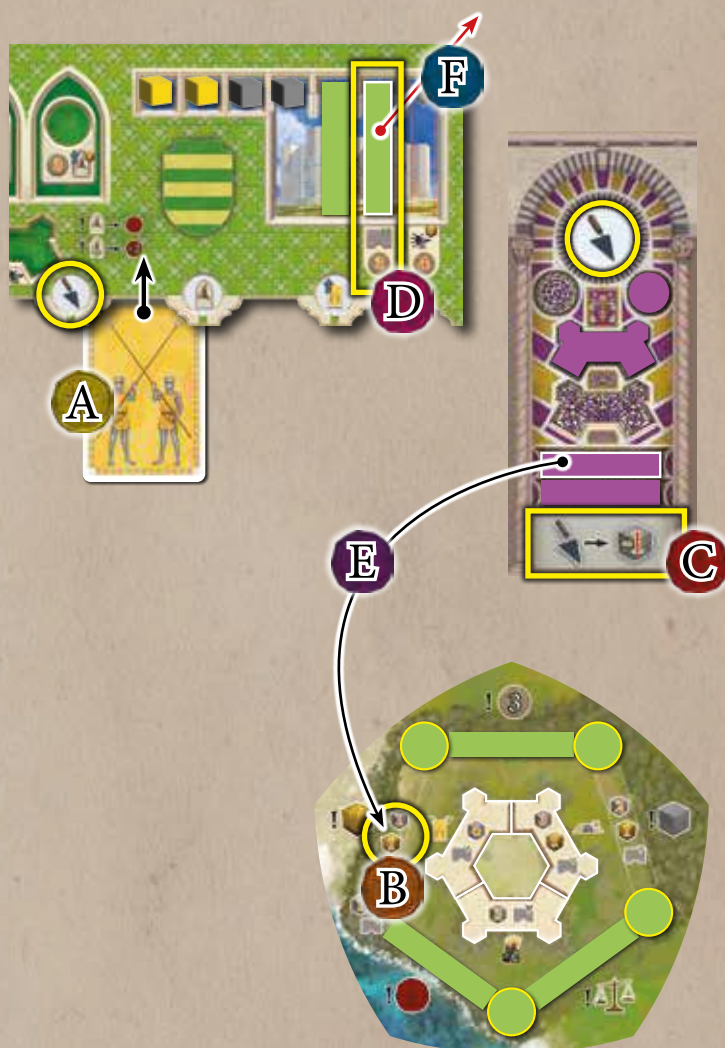


Exemple 1 : Jack joue une carte Action dans le deuxième emplacement de son plateau Château A. Il peut soit Promouvoir un Spécialiste, soit Visiter le Marché. À la place, il décide d'activer le plateau Port et acquiert un Vaisseau de Ravitaillement au coût de 3 Augustes et 1 Pierre B. À ce moment, chacun des Vaisseaux de Ravitaillement qu'il possède lui rapporterait 5 PV en fin de partie C.

Plus tard dans la partie, Erika décide également d'activer le plateau Port et elle acquiert le dernier Vaisseau de Ravitaillement au coût de 2 Céréales D. Cela signifie qu'elle doit également promouvoir un Décret E. Lorsque cela est fait, elle retourne le plateau Port sur sa face Excommunication Papale F, ce qui indique que, désormais, chaque Vaisseau de Ravitaillement ne rapporte plus que 2 PV à son propriétaire à la fin de la partie, au lieu de 5 PV G.



Exemple 2 : Noa joue une carte Action dans le quatrième emplacement de son plateau Joueur A. Elle décide d'activer le plateau Construction Papale et de bâtir une Muraille Papale. Le coût normal de l'emplacement qu'elle choisit est de 1 Céréale et 1 Pierre B, mais les Constructions Papales coûtent 1 Pierre de moins à bâtir C. Elle ne paie donc que 1 Céréale pour construire cette Muraille. Il lui reste 2 Murailles à bâtir, dont une Prestigieuse D. Comme elle a quelques Augustes en réserve, elle décide de remplacer la Construction de cette Muraille Prestigieuse par la Construction Papale. Elle paie donc 1 Céréale (pour l'emplacement) et 3 Augustes (pour la Construction Prestigieuse). Elle prend la Muraille Papale et la place sur son plateau Château E, retire la Muraille Prestigieuse de son plateau Joueur F (n'oubliez pas, les Constructions Papales sont bâties à la place de leur équivalents normaux !), et reçoit enfin le bonus de sa Construction Prestigieuse, qui est de promulguer un Décret.



Les Projets Impériaux

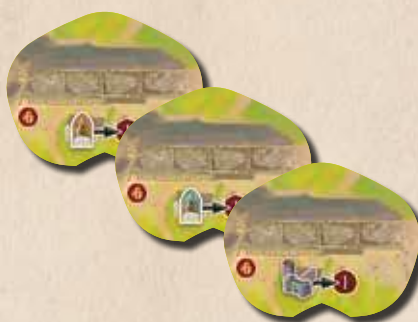
Nimé d'une soif insatiable de beauté et de grandeur, Frédéric II ne désire rien d'autre que les plus merveilleuses constructions pour s'assurer de la splendeur de son empire. C'est pourquoi il demande à ses vassaux de se lancer dans des « Projets Impériaux », de vastes entreprises visant à ériger des châteaux encore plus resplendissants et impressionnants à travers tout le pays. Avec la promesse d'une gloire et d'une faveur éternelle de la part de l'empereur lui-même, la course à l'édification des citadelles les plus somptueuses est relancée.

Matériel

9 tuiles Projet Impérial



3 projets Donjon



3 projets Muraille

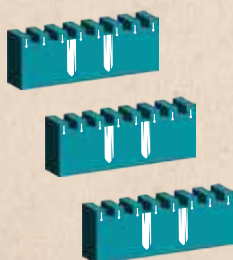


3 projets Tour

8 Constructions Impériales



2 Donjons



3 Murailles



3 Tours

9 tuiles Condition



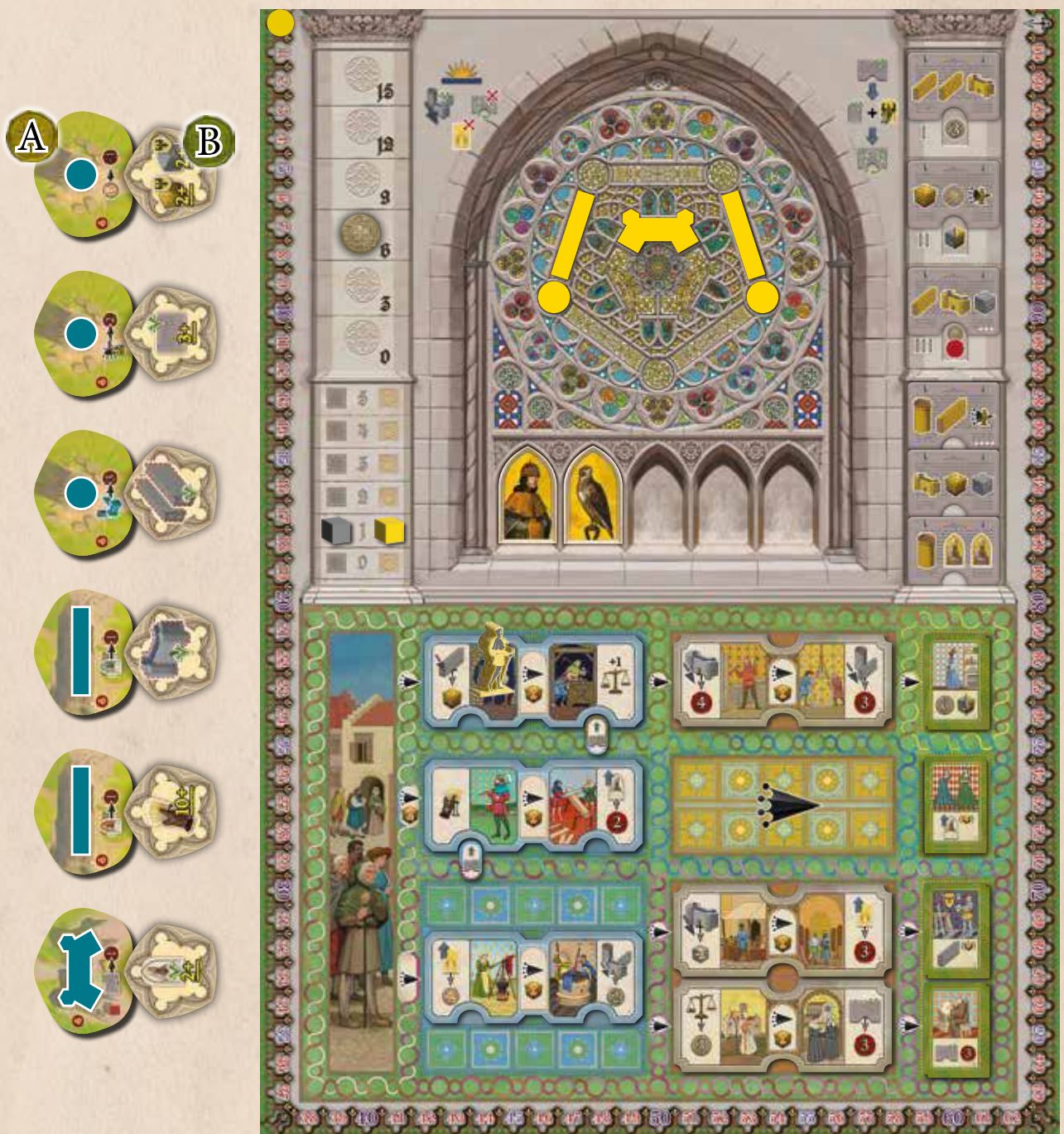
Mise en place (plateau central)

- A** Prenez aléatoirement le nombre de tuile Projet Impérial correspondant au nombre de joueurs (voir ci-dessous) et placez-les, face visible, à proximité du plateau central :

Nombre de joueurs	Projets Donjon Impérial	Projets Muraille Impériale	Projets Tour Impériale
2	1	1	2
3	1	2	3
4	2	3	3

- B** Placez les Constructions correspondantes sur ces tuiles.
Mélangez les tuiles Condition et assignez-en une aléatoirement, face visible, à chacune des tuiles Projet Impérial. Rangez les tuiles Condition restantes dans la boîte.

L'exemple ci-dessous illustre une mise en place pour une partie à 3 joueurs.



Déroulement

Si, durant votre tour, vous remplissez les prérequis d'une tuile Condition, vous pouvez acquérir le Projet Impérial correspondant. Vous ne pouvez cependant acquérir **qu'un seul Projet Impérial par tour**. Cela signifie que si vous remplissez les prérequis de plusieurs tuiles Condition, vous devez choisir celle que vous récupérez. La Construction correspondante au Projet Impérial est acquise avec la tuile Projet Impérial : placez-la simplement dans votre zone de jeu. Défaussez la tuile Condition associée, vous n'en aurez plus besoin.

Pour bâtir une Construction Impériale, vous devez payer ses coûts habituels. Elle remplace l'une des Constructions de votre plateau Joueur. Retirez la Construction correspondante de votre plateau Joueur et rangez-la dans la boîte. **Si vous décidez de bâtir une Construction Prestigieuse, tous les coûts et effets normaux continuent de s'appliquer.** Lorsque la Construction Impériale est bâtie, **retournez** sa tuile Projet Impérial.

À la fin de la partie, chacune des Constructions Impériales non bâties résulte en une pénalité de -4 PV. Sinon, lorsqu'elles sont bâties ; elles donnent accès au **score spécifique** indiqué sur chaque tuile Projet Impérial. Toutes les tuiles Condition et toutes les tuiles Projet Impérial sont détaillées dans le Guide de Référence, p. 7.

Exemple : *Bernard* joue une carte Action, face visible, dans le premier emplacement de son plateau Joueur ce qui lui permet de Bâtir une Construction avec une réduction de 1 Pierre **A**. Il décide de bâtir un de ses deux Donjons restants. Cela lui permettra de Promulguer un Décret **B**.



Bernard vérifie ses deux Alliés et constate que la condition de son Allié de gauche requiert d'avoir plus de Tours que Frédéric **C**. Celui de droite requiert d'avoir plus d'Alliés que Frédéric, mais c'est déjà le cas (*Bernard* en possède 2 et Frédéric n'en possède que 1). *Bernard* décide de promulguer le Décret du bas, ce qui lui permet d'ajouter ou retirer 2 Tours et d'ajouter ou de retirer 1 Muraille **D**. Il commence par gagner 1 Auguste et 1 PV, puis décide de retirer 2 Tours à Frédéric et d'ajouter 1 Muraille **E**. Comme toujours, il prend le Décret qu'il vient de promulguer et le remplace par l'un des Décrets Futurs. *Bernard* remplit désormais les **prérequis** de 2 tuiles Condition : il a promulgué au moins 3 Décrets **F** et les conditions d'au moins 2 de ses Alliés sont remplies **G**. Il choisit l'une de ces tuiles Condition et décide de prendre le Donjon. Il défausse la tuile Condition, prend la tuile Projet Impérial Donjon et la place sur son plateau Joueur **H**.

Lors d'un tour ultérieur, en effectuant une Action Bâtir une Construction, *Bernard* décide de bâtir son Donjon Impérial. Souvenez-vous : s'il ne le fait pas, il perdra 4 PV à la fin de la partie. Puisqu'il ne lui reste que son Donjon Prestigieux sur son plateau Joueur **I**, il doit payer le coût de 4 Augustes, et bâtit son troisième et dernier Donjon en plaçant le Donjon Impérial sur son plateau Château **J** et en défaussant celui sur son plateau Joueur **K** (rappel : les Constructions Impériales sont bâties **à la place** de leur équivalent normal !). Il peut maintenant retourner la tuile Projet Impérial **L** et gagnera désormais 1 PV à la fin de la partie pour chaque Décret qu'il aura promulgué.



Résumé des Symboles

Règles générales :

- Un chiffre blanc entouré de noir (**2**) signifie que vous **GAGNEZ** l'élément indiqué ou la récompense indiquée.
- Un chiffre rouge entouré de jaune (**3**) signifie que vous **DÉPENSEZ** l'élément indiqué.
- Un chiffre jaune souligné et entouré de noir (**1**) signifie que vous devez **POSSÉDER** l'élément indiqué.
- Un chiffre entre parenthèses (Ex : (x3)) sous une flèche de conversion () indique le nombre de fois que vous pouvez utiliser cette conversion lors d'un même tour.
- Lorsqu'un seul élément est indiqué (), cela indique toujours une quantité de 1.

	Pierre		Tour Impériale		Déplacer votre Bateau
	Céréale		Muraille Impériale		Promouvoir votre Spécialiste
	Pierre ou Céréale		Donjon Impérial		Visiter le Marché
	Auguste		Votre Spécialiste		Bâtir une Construction
	Point de Victoire (PV)		Spécialiste de Frédéric		Convoquer un Allié
	Tour		Frédéric		Acquérir une carte Action Avancée
	Muraille		Vous (joueur)		Carte Action
	Donjon		Allié		Piochez une carte de votre paquet Action
	Tour Prestigieuse		Allié Indépendantiste		Capacité de la main de cartes
	Muraille Prestigieuse		Allié Loyaliste		Une tuiles Emplacement Carte
	Donjon Prestigieux		Allié de Frédéric		Façade achevée de votre Château
	Tour de Frédéric		Décret		Tuile Bonus Cité
	Muraille de Frédéric		Décret promulgué		Tuile Navire
	Donjon de Frédéric		Renouveler les Décrets (déplacez un Décret de la zone Décrets Futurs vers un emplacement Décrets Actifs vide)		Tuile Allié Papal
	Tour Papale		Bonus Décret		Retirer
	Muraille Papale				Effectuer / Achevé
	Donjon Papal				Étape de Revenus
					Uniquement à 3 ou 4 joueurs
					Uniquement à 4 joueurs
					Fin de la Partie