

## Founders of the Empire Les règles du jeu

### Aperçu du jeu

300 ans avant notre ère, les côtes de la Méditerranée étaient habitées par des douzaines de peuplades, mais une seule d'entre elles était destinée à poser les fondations d'une grande civilisation qui allait s'étendre de l'Égypte au Sud de la Grande Bretagne actuelle. Prenez en main les rênes du dirigeant d'une de ces peuplades et prouvez que vous êtes le seul digne de confiance et capable d'unifier la moitié du monde sous votre étendard ! Ajoutez de nouveaux territoires, récoltez vos ressources naturelles, faites du commerce avec vos voisins, invitez des artisans talentueux et érigez des temples à la gloire des dieux, car lorsqu'on veut être reconnu comme le fondateur de l'Empire, les faveurs des dieux ne doivent pas être prises à la légère !

### Contenu

#### 97 tuiles carrées :

24 tuiles nature (vertes)  
24 tuiles village (bleues)  
24 tuiles villes (violettées)  
25 tuiles victoire (rouges)

#### 24 Jetons :

6 jetons guerre  
6 jetons pièces  
6 jetons charrette  
6 jetons artisans

Ressources nécessaires

Ressources produites

Points de victoire

### Page 2

#### Préparation du jeu

Divisez les tuiles en 4 piles selon leur couleur, Mélangez chaque pile et placez-les faces cachées. Lors d'une partie à deux joueurs, piochez 8 tuiles de la pile rouge ; lors d'une partie à trois ou quatre joueurs, piochez 12 tuiles rouges. Placez ces tuiles faces visibles sur la table pour que tout le monde puisse les voir. Remettez les tuiles victoire restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

Choisissez le premier joueur. Ce joueur pioche des tuiles dans la pile verte (5 tuiles à 2 joueurs, 7 à trois joueurs et 9 à 4 joueurs) et il les place face visible sur la table. Chaque joueur, dans le sens horaire (en commençant par le premier joueur) prend une de ces tuiles. Dès que le dernier joueur a pris sa tuile, il en reprend une aussitôt et tous les autres joueurs choisissent une autre tuile dans le sens anti-horaire (le premier joueur choisissant en dernier). Chaque joueur place ses tuiles faces visibles devant lui, les tuiles se touchant par un côté. Ce sont les premières tuiles des nations des joueurs.

Le premier joueur place trois piles de tuiles au milieu de la table, en colonne : nature, village et ville. Il pioche deux tuiles dans la pile verte et les place horizontalement, faces visibles, à côté de la pile ; il ajoute aussi la tuile verte laissée de côté lors de la phase précédente. Il fait de même avec la pile bleue, il place 2 tuiles à droite de la pile et enfin il place une tuile violette face visible à côté de la pile violette. Toutes les tuiles faces visibles doivent être placées de manière à ce que tous les joueurs puissent bien les voir.

Triez les jetons selon leur type et placez-les en 4 piles séparées à côté des piles de tuiles. Mélangez les jetons d'artisan (avec un vase au dos) faces cachées. Le premier joueur joue son tour. Ensuite c'est au joueur suivant dans le sens horaire.

## Page 3

### Tour de Jeu

Au début de votre tour, vous devez révéler une tuile de n'importe quelle pile. Vous pouvez ensuite jouer un de vos jetons.

#### 1. Révéler une tuile

Choisissez une des trois piles (verte, bleue ou violette), et piochez la première tuile puis placez face visible dans la rangée à côté de cette pile. S'il y a déjà 5 tuiles dans cette rangée, retirez les cinq et mettez-les dans la boîte de jeu, ensuite la tuile qui vient d'être piochée devient la seule tuile de la rangée.

**Exemple 1 : Philip choisit la pile bleue. Il y a trois tuiles à droite de celle-ci. Il pioche la première tuile, la retourne et l'ajoute en quatrième position dans cette rangée.**

**Exemple 2 : Alexander choisit la pile violette qui a déjà cinq tuiles à sa droite. Il retire les 5 tuiles et les met dans la boîte de jeu, il pioche ensuite la première tuile, la retourne face visible et la place à droite de la pile violette.**

#### Veillez remarquer :

- Chaque pile a sa propre rangée ; on ne peut y placer que les tuiles de cette pile.
- Il ne peut pas y avoir plus de 5 tuiles dans chaque rangée.
- Les 5 tuiles sont retirées de la rangée seulement lorsque vous piochez une tuile de la pile correspondante.
- Les tuiles retirées ne sont pas remises en jeu mais les joueurs peuvent regarder quelles tuiles ont été retirées.
- S'il n'y a plus de tuiles dans les trois piles, la partie est terminée (voir plus loin).

#### 2. Jouer un jeton

Pendant la partie, vous allez recevoir des jetons : guerre, pièce, charrette et artisans. Vous pouvez (mais vous n'êtes pas obligé) jouer un de vos jetons juste après avoir révélé une tuile.

- Le jeton de guerre vous permet de piller une des tuiles d'un de vos adversaires.
- Le jeton pièce permet d'acheter une ressource d'une des tuiles de vos adversaires.
- Le jeton charrette permet de joindre plusieurs de vos tuiles.
- Le jeton artisan permet de faire qu'une de vos tuiles vous rapporte des points plutôt que des ressources.

#### Veillez remarquer :

- A votre tour, vous ne pouvez jouer qu'un seul de vos jetons (de n'importe quelle sorte).
- Chaque jeton qui reste dans votre main à la fin de la partie, vous rapporte 1 point de victoire.
- Vous ne pouvez pas jouer un jeton immédiatement après l'avoir reçu (voir plus loin).

## Page4

### 3. Ajouter une tuile

Après avoir joué un jeton (ou bien après avoir décidé de ne pas en jouer) vous devez ajouter une des tuiles faces visibles à votre nation. Cela peut être une tuile de n'importe quelle rangée (nature, village ou ville) ou bien une tuile victoire. Vous ne pouvez pas prendre de tuiles des nations des autres joueurs.

Le coin en haut à gauche de la tuile indique les ressources nécessaires pour pouvoir l'ajouter à votre nation ; la partie basse de la tuile montre les ressources que cette tuile produit. Pour pouvoir ajouter cette tuile à votre nation, il faut que les tuiles voisines (horizontalement, verticalement ou en diagonale) lui donne les ressources nécessaires. La nouvelle tuile doit avoir au moins un côté complet de commun avec une tuile qui fait déjà partie de votre nation.

Les tuiles vertes nature ne nécessitent pas de ressources particulières et elles peuvent être placées n'importe où. A chaque tour, elles produisent une des deux ressources possibles. Vous devez choisir quelle ressource est produite sur chacune de vos tuiles nature avant d'ajouter une nouvelle tuile.

Les tuiles rouges victoire ne produisent pas de ressources mais elles donnent des points de victoire.

Chaque tuile ne peut produire qu'une seule ressource par tour.

**Exemple :** La mine peut être placée sur les cases 1, 2 ou 3, étant donné qu'elle recevrait toutes les ressources nécessaires : la forêt produit du bois, les falaises de la pierre. La mine ne peut pas être placée sur les cases 4 ou 5 car la forêt ne peut pas produire en même temps du bois et de la pierre. La mine ne peut pas être placée sur les cases 6 et 7 car les tuiles voisines ne produisent pas les ressources nécessaires.

Si vous ne pouvez pas ajouter une des tuiles faces visibles à votre nation, piochez une tuile verte dans sa pile et ajoutez-la. Si la pile est épuisée, vous terminez votre tour sans ajouter de nouvelles tuiles.

Vous pouvez ajouter une nouvelle à la place d'une tuile déjà présente dans votre nation. Dans ce cas, retirez l'ancienne tuile et placez-la face cachée devant vous. Ajoutez ensuite la nouvelle tuile (assurez-vous que les tuiles voisines produisent bien les ressources nécessaires pour cette nouvelle tuile). A la fin de la partie, vous perdez un point de victoire pour chaque tuile qui a été échangée de cette manière, mais parfois cette action peut s'avérer plus profitable malgré tout. Vous ne devez pas échanger de tuiles même si vous ne pouvez pas en ajouter.

## Page 5

### Veillez remarquer :

- Vous ne pouvez ajouter qu'une tuile par tour.
- Les jetons pièce et charrette vous permettent d'utiliser des ressources éloignées et même des ressources des tuiles de vos adversaires (voir plus loin). Cela ne compte pas comme une production de ressource.
- Vous ne pouvez pas déplacer de tuiles dans votre nation vers différentes cases.

- Une tuile ajoutée reste à l'endroit où elle a été ajoutée même si une tuile voisine a cessé de produire une des ressources nécessaires.
- Vous devez ajouter une tuile si vous pouvez le faire (mais vous ne devez pas le faire en l'échangeant avec une autre).
- Si possible, placez vos tuiles les plus importantes le plus près de vous pour pouvoir les protéger du pillage (voir plus loin).

Après avoir ajouté une tuile (et en avoir reçu le jeton, si c'était une tuile ville) votre tour est terminé. Retirez les jetons pièce (s'il y en avait) des tuiles dans votre nation (voir plus loin) et c'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

## Fin de la partie

La partie se termine à la fin du tour d'un joueur si une ou plus des conditions suivantes sont remplies :

- Il n'y a plus de tuiles victoire faces visibles.
- Il ne reste plus de tuiles dans les trois piles de tuiles.
- Si dans certaines circonstances, aucun des joueurs ne peut plus gagner de points de victoire (si tous les joueurs sont d'accord).

En général, la partie se termine lorsque toutes les tuiles victoire ont été ajoutées aux nations. Après avoir ajouté la dernière tuile à une nation, le joueur dont c'est le tour, le termine et ensuite tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Il se peut parfois qu'il reste des tuiles victoire, mais que toutes les piles de tuiles nature, village ou ville aient été ajoutées ou défaussées. Après avoir pioché la dernière tuile, le joueur dont c'est le tour, le termine et ensuite tous les joueurs comptent leurs points de victoire.

Enfin, il se peut que les joueurs s'aperçoivent qu'ils ne peuvent plus gagner de points de victoire. Par exemple, toutes les tuiles victoire restantes nécessitent des chevaux alors que les trois tuiles village qui produisent des chevaux ont été remplacées, ou pillées, ou bien occupées par un jeton artisan. Dans ce cas, si tous les joueurs sont d'accord, la partie se termine et tous les joueurs comptent leurs points de victoire. N'oubliez pas que certains joueurs peuvent encore avoir en main des jetons artisan – ils ont besoin d'être capable de les jouer.

Chaque joueur compte ses points de victoire :

- Les points de victoire indiqués sur les tuiles victoire dans sa nation ;
- 2 points pour chaque artisan dans sa nation ;
- 1 point pour chaque jeton qui lui reste en main ;
- -1 point pour chaque tuile échangée (posée face cachée devant le joueur).

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. S'il y a égalité entre deux joueurs ou plus, le joueur qui a le plus de tuiles victoire dans sa nation l'emporte.

**Exemple** : Philip a 4 tuiles victoire (1 tuile un point, 2 tuiles deux points, et 1 tuile trois points), 1 artisan, 3 jetons en main et 1 tuile échangée. Il reçoit  $1+2+2+3+2+3-1=12$  points. Alexander a aussi 12 points mais seulement 3 tuiles victoire. Philip a mieux comblé les dieux qu'Alexander et donc Philip est proclamé Fondateur de l'Empire.

### Les Jetons

Dès que vous ajoutez une tuile ville à votre nation, vous prenez un jeton (dans la réserve) du même type que celui inscrit sur la production de la tuile. Par exemple, lorsque vous ajoutez le marché (qui produit des pièces), vous prenez un jeton pièce. Au tour suivant, cette tuile ne vous donnera plus de jetons supplémentaires (mais seulement sa ressource) mais plus tard vous pourrez ajouter une autre tuile qui produira des pièces, ce qui vous permettra de prendre un nouveau jeton pièce. Vous pouvez avoir autant de jetons de n'importe quel type que vous voulez en main. Tous les autres joueurs doivent être capables de voir les jetons que vous avez.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer un jeton juste après avoir révélé une tuile. Vous n'êtes pas obligé de jouer un jeton. Chaque jeton qui vous reste en main à la fin de la partie, vous rapportera 1 point.

### Jetons de Guerre

Les jetons de guerre vous permettent d'attaquer une nation adverse en pillant une de ses tuiles. Lorsque vous jouez ce jeton, placez-le sur n'importe quelle tuile non protégée de votre adversaire. A partir de ce moment, la tuile pillée ne produit plus de ressources et elle ne rapportera pas de points de victoire à la fin de la partie. La tuile la plus éloignée de son propriétaire dans chaque colonne est considérée comme non-protégée.

- Si la tuile pillée contenait un jeton artisan, le jeton de guerre est placé sur l'artisan. Le possesseur de la tuile ne recevra pas de points de victoire à la fin de la partie pour l'artisan.
- Une tuile pillée peut être échangée. Retirez tous les jetons de la tuile échangée et placez-les dans la boîte. La tuile remplacée rapporte -1 point de victoire à la fin de la partie comme d'habitude.
- Si une tuile pillée est reliée à d'autres tuiles grâce au jeton charrette (voir plus loin) elle peut recevoir des ressources mais elle ne peut pas en produire elle-même.

**Les flèches indiquent les tuiles non protégées.**

### Jetons Pièce

En utilisant le jeton pièce, vous pouvez ajouter une ressource d'un de vos adversaires. En jouant ce jeton, placez-le sur la tuile d'un adversaire. Jusqu'à la fin de votre tour vous pouvez utiliser la ressource de cette tuile comme si elle avait été produite n'importe où dans votre nation.

La pièce ne vous donne pas seulement une ressource, cela permet aussi de la prendre à un adversaire. Si au début de votre tour, vous avez une pièce sur votre tuile, elle ne produit plus de ressources pour ce tour. A la fin de votre tour, juste après avoir ajouté une nouvelle tuile à votre nation, prenez tous les jetons sur vos tuiles en main. Vous pouvez maintenant les utiliser pour acheter des ressources chez vos adversaires.

### Page 7

**Exemple : Philip achète des chevaux à Alexandre et il ajoute un campement de guerre près des chutes d'eau (qui a des pierres – une autre ressource dont le campement de guerre à besoin).**

- La ressource achetée n'est pas considérée comme la production d'une de vos tuiles.

- Vous pouvez acheter une ressource et ne pas l'utiliser (néanmoins, la pièce reste sur la tuile de l'adversaire jusqu'à la fin de son tour).
- Vous ne pouvez utiliser la ressource achetée que pendant le tour où vous l'avez acheté.
- Lorsque vous jouez un jeton pièce sur une tuile verte, choisissez la ressource (parmi les deux) que vous voulez acheter.
- Vous ne pouvez pas jouer de jeton pièce sur une tuile qui ne produit pas de ressource (une tuile victoire, une tuile pillée ou bien une tuile avec un jeton artisan).
- Si une tuile qui a une pièce est reliée à d'autres tuiles par le jeton charrette (voir ci-dessous), elle peut prendre les ressources « livrées » mais elle ne peut toujours en produire.
- Lorsque vous échangez une tuile avec une pièce, gardez le jeton.
- Les jetons pièce que vous avez reçus en paiement vous rapportent des points de victoire à la fin de la partie comme les autres jetons. Avant le comptage des points final, à la fin de la partie, prenez en main tous les jetons pièces qui sont sur vos tuiles.

### **Jetons Charrette**

Grâce à l'aide du jeton charrette, vous pouvez déplacer des ressources entre vos tuiles. Lorsque vous jouez ce jeton, placez-le au milieu de quatre tuiles dans votre nation (si vous n'avez pas quatre tuiles connectées les unes aux autres, vous ne pouvez pas jouer le jeton). Le jeton charrette relie ces quatre tuiles et permet aux ressources d'être livrées entre elles. Maintenant, chacune de ces tuiles produit toutes les ressources des autres tuiles reliées.

**Exemple : Philip a relié ses falaises, sa forêt, son entreprise vinicole et son atelier avec sa charrette. Tout d'abord, il ajoute une mine à côté de son atelier étant donné que les tuiles reliées produisent les ressources nécessaires. A son tour suivant, il ajoute un marché en prenant le fer de la mine et en livrant des plantes venant des falaises.**

- En utilisant plus d'un jeton charrette, vous pouvez relier plus de quatre tuiles ou vous pouvez former un bloc séparé (voir ci-dessous).
- Lorsque vous échangez une tuile, laissez le jeton charrette à sa place, la nouvelle tuile est reliée aux anciennes.
- Vous pouvez « livrer » des ressources sur des tuiles qui ne produisent pas de ressources (tuiles victoire, tuiles pillées, ou bien occupées par un jeton artisan).
- La ressource « livrée » est produite par la tuile sur laquelle elle a été prise ; la tuile sur laquelle elle arrive peut toujours produire sa propre ressource.

### **Page 8**

**A gauche, deux jetons charrette relient sept tuiles.**

**A droite, les deux jetons charrettes forment deux blocs séparés de quatre tuiles chacun.**

### **Jetons Artisan**

Les six jetons artisan sont tous différents : chacun correspond à une ressource spécifique d'une tuile village. Lorsque vous recevez un jeton artisan, vous en prenez un au hasard ; ensuite, montrez aux autres joueurs celui que vous avez pris.

Lorsque vous jouez un jeton artisan, placez-le sur une tuile village de votre nation qui produit la ressource indiquée sur le jeton. Cette tuile ne produit plus sa ressource mais elle vous rapportera 2 points de victoire à la fin de la partie.

- Si vous ne pouvez pas jouer un jeton artisan sur une tuile à la ressource correspondante, il vous rapportera 1 point de victoire à la fin de la partie comme les autres jetons que vous aurez en main à la fin de la partie.
- Jouez le jeton artisan face visible pour voir le nombre de points de victoire qu'il rapporte.
- Une tuile avec un jeton artisan peut être pillée – dans ce cas, elle ne rapportera pas de points de victoire.
- Le jeton artisan ne peut être joué que sur une tuile à la ressource correspondante. Vous ne pouvez pas « livrer » une ressource sur une tuile différente et y jouer l'artisan.

**Conception du jeu :**

**Illustration :**

**Traduction française :** Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant