100 MIN.
1-4
14+
BRAZIL
IMPERIAL
Zé Mendes
SUPER MEEPLE
meeplebr
MUNDUS
Règles du jeu

Brazil: Imperial

Le Brésil ne s'est pas toujours appelé ainsi. Lorsque les Portugais découvrirent cette terre, ils la nommèrent Ilha de Vera Cruz, l'île de la Vraie Croix. Mais rapidement, les colons portugais la baptisèrent Brasil, du nom d'un bois très abondant de couleur rouge vif que l'on trouvait partout sur place, le pau-brasil, dit pernambouc ou "bois de braise" – un mot qui, en français, a donné Brésil, le nom actuel du pays. Quel que soit son nom, les défis qui vous attendent restent les mêmes : votre mission sera de construire le royaume le plus prospère qui ait jamais existé !

Crédits historiques

Certaines illustrations de ce jeu ont été inspirées par les œuvres des artistes suivants : Oscar Pereira da Silva : *Débarquement de Pedro Alvares Cabral à Porto Seguro en 1500,* 1900 et *Portrait de José Bonifácio de Andrada e Silva,* 1922. **Delfim da Câmara :** *Portrait de Pierre II,* 1875. **Victor Meirelles :** *Bataille de Guararapes,* 1879, *La première messe du Brésil,* 1861 et *Combat naval de Riachuelo,* 1865. **Joaquim da Rocha Fragoso :** *Portrait du Duc de Caxias,* 1875. **Jean-Baptiste Debret :** *Charge de cavalerie Guaicuru,* 1822, *Le marchand ambulant* et *Le signal du combat* - Coroados (Bororo), 1839. **Albert Eckhout :** Índia Tupi, 1641. **Joseph Kreutzinger :** *Portrait de l'Archiduchesse Marie-Léopoldine,* 1815. **Benedito Calixto :** *Portrait du Père José de Anchiata,* 1902 et *Fondation de São Vicente,* 1900. **Édouard Viénot :** *Portrait de la Princesse Isabelle,* 1868, *Portrait de Gaston d'Orléans, Comte d'Eu,* 1870 et *Portrait du Vicomte de Mauá,* 1868. **Chaves Pinheiro :** *Allégorie de l'Empire du Brésil,* 1872. **Simplício Rodrigues de Sá :** *Portrait de Pierre II,* 1830. **Luis de Madrazo y Kuntz :** *La reine Isabelle de Castille,* 1848. **Franz Xaver Winterhalter :** *La reine Victoria,* 1843. **Ernest Crofts :** *La Belle-Alliance,* 1815. **Michiel Jansz van Mierevelt :** *Portrait de Jean-Maurice de Nassau-Siegen,* **François-René Moreaux :** *La proclamation de l'indépendance,* 1844. **Václav Brozík :** Jitro (1851-1901) **Georgina de Albuquerque :** *Session du Conseil d'État déterminant l'indépendance,* 1922. **Pedro Américo :** *Pierre II à l'ouverture de l'Assemblée Générale,* 1872. **Aurélio de Figueiredo :** *Le rachat des Amazonas,* 1888. **Gabriel Duperré :** *Environs des champs de manioc,* 1838. **Félix-Émile Taunay :** *La Barre - Rio de Janeiro,* 1840.

Crédits

Auteur & Directeur artistique : Zé Mendes

Développement : Michael Alves et Diego Bianchini

Édition originale : Meeple BR
Maquette : Mundus

Relecture originale : Bradley Smith et Ron Halliday

Édition française : Super Meeple
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Super Meeple remercie les relecteurs Thierry Guquet et Grégory Sévin.

Illustrations : Carlos E. Justino, Vinícius Menezes, Victor Sales, Isaias Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio, Girleyne Costa

Testeurs et Remerciements : Isabela Ferreira, Antonio da Videira, Ricardo Magana, Clóvis Corrêa, Roberto Ritter, Eduardo Felipe Tavares, Francys Johns et Weverson "Nego" Ferreira, Marina Mendes, Fred Andrade, Johannes Natterer, Orgutal Jogos: Luiz Cláudio, Márcio Botelho, Iaggo Piffero, Jorge Nascimento, Maiko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Silas Tinoco, Liliane Nunes et Giulliano Penatti, Andy Strauss, Marcius Fabiani, Pedro, João et Tiago Miranda, Luciano Toledo, Paulo Rezende, Túlio Barros, Ney Alencar, Wagner Almeida, BGGII: Paladino Monge, Edson Antunes, Daniel Vasconcelos, Jogada Histórica, Covil dos Jogos: Paulo, Jean et Pikachu, Igor Knop, Meeple Maniacs: Jack et Zombie, E aí Tem Jogo?: Carlos Couto, After Match: Fabricio Ferreira, Bota na Mesa, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo "Zinho", Tábula Quadrada: Renato Lopes, Canal Gong: Marcus Martins, Engrenagem Lúdica: Giovani LOok, Ludoteca, RED Jogos, Além do Muro, Game of Boards.

Missive aux joueurs

Salutations, nobles joueurs. J'espère que cette lettre saura vous trouver en pleine santé, et l'esprit reposé. Vous avez entendu parler, sans nul doute, de la découverte inattendue d'un Nouveau Monde. C'est à cette fin que je me sens obligé de prendre la plume et que je vous appelle à jouer votre rôle dans cet épisode historique. L'on me rapporte qu'il s'agit d'un défi stratégique pour un à quatre joueurs, où celui qui saura marquer le plus grand nombre de points de victoire recevra la couronne d'Empereur de cette *terra incognita*.

Dès votre arrivée dans ce Nouveau Monde, il est crucial que vous étendiez immédiatement votre territoire en plaçant rapidement vos constructions autour de votre capitale, tout en cherchant à améliorer les actions à venir en fabriquant de nouveaux produits. Gardez à l'esprit, nobles joueurs, que la myriade de zones inexplorées de la carte saura récompenser les aventuriers qui voudront – et pourront – s'y forger un chemin. De telles expéditions devront toutefois être menées sous bonne escorte.

C'est en fondant de nouvelles villes et en construisant de nombreux bâtiments que vous pourrez conquérir de nouveaux territoires. Ces édifices fourniront des ressources et de l'or à vos colonies, et certains pourront même faire progresser votre connaissance scientifique, un atout indispensable. Comme toujours, soyez prudents : vos adversaires chercheront vraisemblablement à dérober le fruit de vos efforts, effaçant votre nom de la carte, et de l'histoire.

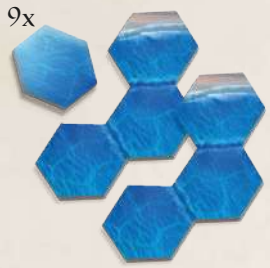
Vous et les autres joueurs allez vous affronter pendant trois ères historiques – chacune d'entre elles vous offrira des avancées technologiques inédites. Chaque ère vous proposera des défis de plus en plus ambitieux, qu'au moins l'un d'entre vous devra relever. C'est en accomplissant ces prouesses que vous passerez à l'ère suivante.

Il va sans dire que les plus grandes civilisations sont bâties par les plus grands esprits. L'or seul ne suffit pas. C'est pourquoi vous devrez faire bon usage de la sagesse, du savoir et des conseils des grands héros de la Terre de Santa Cruz, qui viendront vous aider pour votre grande entreprise. Pour finir, chers joueurs, laissez-moi vous donner un conseil personnel : en cas de doute, n'oubliez jamais que ce qui compte vraiment pour atteindre le trône, ce sont les points de victoire, quelle que soit la manière de les obtenir. Que la sagesse vous guide. À vous de construire votre puissant Empire !

"Que Dieu accède à mes dernières volontés – la paix et la prospérité pour le Brésil." - Pierre II, Empereur du Brésil

Matériel

4 grands plateaux, 8 petits plateaux

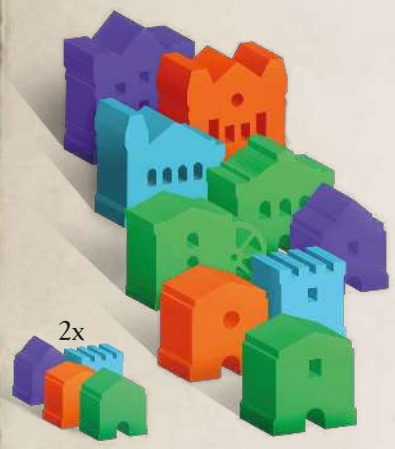


9 tuiles Eau, 2 plateaux Eau

1 plateau commun

32 ressources, 26 éléments

4 jetons +1, 1 bloc de scores



24 palais, 8 manoirs

6 palais et 2 manoirs dans chaque couleur

20 unités militaires

Tous les joueurs n'ont pas exactement les mêmes unités.

4 plateaux Joueur; 10 monarques

Le plateau vert (les Brésiliens) a 2 tuiles Monarque, à choisir parmi 4

12 jetons Action

Dos de chaque jeton Action

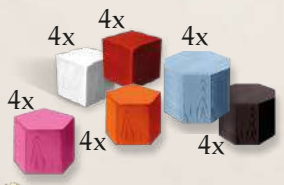
24 cartes Tableau

Les tableaux sont divisés en trois couleurs de cadre : rouge, rose et bleu

24 cartes Mission

Les missions se divisent en 3 ères

20 cartes Or, 24 cartes Combat



24 produits

de trois formes différentes : base carrée, pentagonale et octogonale

50 tuiles Bâtiment, 8 tuiles Ville

Les bâtiments se divisent en 3 couleurs : marron (Ère I), jaune (Ère II), gris (Ère III)

18 tuiles Exploration, 4 tuiles Capitale

La tuile Capitale marquée du symbole Premier joueur détermine le premier joueur

But du jeu

Au cours de la partie, chaque joueur accumule des **points de victoire** en développant son empire. Ces points sont représentés par des symboles de lauriers (numérotés de 1 à 5) et accordés à la fin de la partie – il n'y a pas de piste de score.

Au moins un joueur doit réussir la **carte Mission** de l'ère actuelle du jeu pour faire avancer tous les joueurs à l'ère suivante. Cette règle s'applique à chaque ère. Lorsqu'un joueur **complète sa mission de l'Ère III**, la partie se termine à l'issue de la manche en cours. Une étoile dorée apparaît sur chaque carte Mission de l'Ère III pour vous le rappeler.

Chaque joueur calcule alors le total de ses **points de victoire** et le joueur qui en marque le plus remporte la partie !

Résumé des règles

Le tour de chaque joueur se divise en deux phases :

A **Phase d'action :** effectuez une action en déplaçant votre jeton Action de l'ère actuelle sur l'une des arches d'action disponibles de votre plateau Joueur. Si vous devez payer un coût, la science peut être utilisée comme de l'or, ou comme n'importe quelle ressource. L'or peut être utilisé comme n'importe quelle ressource.

B **Phase de déplacement :** vous disposez d'un **déplacement gratuit** vers une tuile adjacente. Ce déplacement peut être utilisé à ce moment pour déplacer une de vos **unités** déjà placée sur le plateau. Lors de cette phase, vous pouvez aussi faire un **déplacement supplémentaire** si l'arche d'action choisie le permet. Si vous vous déplacez sur une case déjà occupée par une unité, bâtiment ou ville adverse, **un combat survient.**

Votre tour est maintenant terminé et c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer son tour.

Dès qu'un joueur annonce qu'il a complété sa mission pour l'ère actuelle, le jeu et tous les joueurs **doivent avancer à l'ère suivante.** Chaque joueur retourne alors le jeton Action de l'ère terminée et le place sous l'arche d'action de son choix. Ce jeton Action déverrouille un bonus spécial à chaque fois que cette action sera effectuée par son propriétaire par la suite. De plus, tous les joueurs reçoivent un **nouveau jeton Action** correspondant à la nouvelle ère, immédiatement utilisable.

Note: le fait qu'il n'y ait que deux phases de jeu permet une certaine simplicité. Toutefois, vous devrez prendre de nombreuses possibilités en considération. Ne vous en faites pas s'il reste des zones d'ombre à ce stade ; nous expliquerons chaque terme en détail dans la suite de ces règles.

Mise en place

1. Assemblez le **plateau principal** (A) (appelé "plateau" dans la suite de ces règles) selon l'une des configurations indiquées p.22-24, en fonction de votre nombre de joueurs. Placez au hasard les **tuiles Capitale** (B) face cachée sur les cases indiquées (veillez à ce que la **tuile Capitale** du **premier joueur** s'y trouve). Placez au hasard les **tuiles Exploration** (C) face cachée sur les cases de brouillard ("?") indiquées. Défaussez toute tuile excédentaire.

2. Placez le **plateau commun** (D) à proximité du plateau principal et placez les cartes **Combat** et **Or** (E) (F) sur les emplacements indiqués. Ensuite, mélangez les **8 tuiles Ville** (G) et formez deux piles de manière à ce que la tuile du sommet soit toujours visible.

3. Triez les **tableaux** (H) par couleur de cadre pour former 3 piles, puis révélez 2 tableaux de chaque pile face visible (soit 6 tableaux au total).

4. Chaque joueur reçoit **1 plateau Joueur** (I) et toutes les tuiles Monarque de sa couleur. Chaque joueur place les **5 unités militaires** (J) et les **5 palais (numérotés II à VI)** (L) de sa couleur sur les emplacements indiqués de son plateau Joueur. Chaque joueur reçoit en outre les **2 manoirs** de sa couleur, un **jeton Action** (I) pour chaque ère (I, II et III) et **6 produits** (K) (un de chaque type) et les place sur les emplacements indiqués de son plateau Joueur.

5. Chaque joueur reçoit au hasard **2 cartes Mission** (M) de chaque ère. Il doit en choisir **une de chaque (I, II et III)** et remettre l'autre sous sa pioche respective. Enfin, chaque joueur doit choisir un des deux (ou quatre) **monarques** (I) à sa disposition en fonction de la couleur de ses pions, puis placer la tuile correspondante face visible à gauche de son plateau Joueur.

6. Révélez les **tuiles Capitale** (B) et désignez un joueur au hasard. Ce joueur choisit sa capitale sur le plateau et collecte la ressource indiquée en la plaçant dans sa réserve personnelle. Puis il place son **palais** I (N) sur cette capitale. Le joueur suivant dans le sens horaire fait de même jusqu'à ce que chacun ait choisi un emplacement.

7. Le joueur qui a choisi la tuile Capitale avec le **symbole de premier joueur** (O) commence la partie. Ce joueur conserve la tuile Capitale comme marqueur de premier joueur (les autres tuiles Capitale doivent être remises dans la boîte). On joue dans le sens horaire à partir du premier joueur : si vous êtes le premier joueur, c'est le joueur à votre gauche qui jouera après vous.

- A Plateau *page 22*
- B Tuiles Capitale *page 20*
- C Tuiles Exploration *page 16*
- D Plateau commun
- E Cartes Combat *page 19*
- F Cartes Or *page 16*
- G Villes *pages 10 et 13*
- H Tableaux *page 14*
- I Plateau Joueur *page 8*
- J Unités militaires *page 18*
- K Produits *page 12*
- L Palais *page 20*
- M Cartes Mission *page 21*
- N Palais I – Capitale *page 20*
- O Premier joueur *page 20*
- P Bâtiments, ressources et éléments *pages 12 et 13*

P Triez les bâtiments en fonction de leur ère et formez une réserve commune avec les ressources et éléments. Attention, les tuiles Bâtiment sont recto-verso.

Plateau Joueur

Lors de la mise en place, distribuez aléatoirement un plateau Joueur à chacun, ou laissez chaque joueur choisir. Chaque plateau dispose d'au moins 2 monarques de la même couleur ; vous devrez choisir lequel vous voulez jouer. Le plateau Joueur vous permet de choisir vos actions et de stocker les ressources et éléments que vous collectez. Placez les 5 unités militaires, les 6 produits et les 5 palais numérotés de II à VI (correspondant chacun à une période économique) sur les emplacements indiqués. Le palais I est déjà sur le plateau principal. Vos cartes et tableaux devront rester à proximité de votre plateau Joueur.

3 **Monarque :** chaque côté de la tuile Monarque présente des traits de personnalité spécifiques. Chaque joueur doit choisir un côté et placer la tuile à gauche de son plateau Joueur, ce qui lui permet de déverrouiller un pouvoir spécial (voir p.17).

Manoirs : chaque joueur dispose de 2 manoirs à sa couleur, qui permettront d'identifier ses villes.

1 **Unités militaires :** placez les unités militaires à votre couleur ici. Chaque emplacement indique des points de victoire et des capacités, et le coût de déploiement de chaque unité est imprimé en dessous.

2 **Aperçu des bâtiments :** donne des informations importantes sur chaque bâtiment, ère par ère.

Points de victoire
Production
Coût
Terrain requis

4 **Produits :** placez les 6 produits sur leur emplacement respectif, en respectant leur forme et couleur. Chaque emplacement indique des points de victoire et le coût de fabrication de chaque produit est imprimé en dessous.

5 **Réserve personnelle :** la zone centrale du plateau Joueur est votre réserve personnelle. Elle ne peut contenir en tout que 5 ressources et/ou éléments. Vos unités vaincues doivent aussi y être placées, mais ne comptent pas dans cette limite.

6 **Arches d'action :** ce sont les cases où vous allez placer un jeton Action pour effectuer l'action correspondante.

7 **Amélioration d'Arche d'action :** ces cases peuvent accueillir les produits que vous avez fabriqués afin d'activer l'amélioration d'action correspondante (voir p.12).

8 **Palais (et périodes économiques) :** placez les palais de II à VI dans les emplacements correspondant à leur forme. Lorsqu'un joueur complète sa mission, il choisit l'un de ces palais et le place sur l'un de ses bâtiments du plateau pour déverrouiller son bonus (voir p.20).

Jetons Action : chaque joueur en a 3, un pour chaque ère. Les jetons Action qui ne sont pas encore en jeu doivent rester à proximité de votre plateau Joueur.

Jetons Action

Les jetons Action forment le cœur du jeu, car ils vous permettent de choisir votre action, en plaçant un jeton sur une arche d'action libre (voir p.10). Chaque joueur dispose de 3 jetons, un pour chaque ère (I, II et III). Vous ne pouvez **jamais** faire la même action deux fois de suite avec le même jeton Action.

Lorsqu'une nouvelle ère commence, chaque joueur retourne son jeton Action de l'ère précédente et le place sous une de ses arches d'action disponibles. Cela permet d'améliorer l'action choisie lors des phases de déplacement à venir. Il continue alors la partie avec le jeton Action de la nouvelle ère.

Notez que le jeu progresse en même temps pour tous les joueurs : ainsi, tous les joueurs utiliseront forcément le jeton de la même ère simultanément. La première action de chaque ère peut être n'importe laquelle, puisque toutes les arches d'action sont forcément libres de tout jeton à ce moment-là.

Exemple :

A > L'action de ce joueur lui a permis d'être le premier à compléter sa mission actuelle (Ère II).

B > Tous les joueurs doivent maintenant retourner leur jeton Action et le placer sous l'arche d'action de leur choix. À chaque fois qu'un joueur fera l'action ainsi améliorée lors des tours ultérieurs, il profitera du bonus associé pendant la phase de déplacement.

C > La partie passe immédiatement à l'Ère III, ce qui déverrouille le jeton Action III pour tous les joueurs.

Verso du JETON I

Vous pouvez consulter secrètement une tuile Exploration puis la replacer face cachée (il faudra tout de même explorer la tuile avec une unité pour gagner son bonus).

Verso du JETON II

Vous pouvez piocher une carte Combat.

Le tour de jeu

À votre tour, vous devez d'abord choisir exactement une action à effectuer. Ensuite, vous pouvez faire un déplacement gratuit sur le plateau.

Vous devez jouer ces phases dans cet ordre :

A) Phase d'action : Placez votre **jeton Action** de l'ère actuelle sur une arche d'action **libre** et effectuez cette action. Par défaut, vous devez choisir une arche d'action **différente** de celle du tour précédent : vous ne pouvez pas faire la même action deux tours d'affilée (sauf si vous venez de changer d'ère).

B) Phase de déplacement : Après avoir résolu votre action, vous pouvez effectuer **1 déplacement gratuit** vers une case adjacente avec exactement 1 unité (de votre choix) qui se trouve déjà sur le plateau. Pour placer une unité sur le plateau, vous devez d'abord la déployer (voir p.10). Si l'arche d'action que vous avez choisie à ce tour permet un **déplacement supplémentaire**, alors vous pouvez l'effectuer avant ou après votre déplacement gratuit, avec cette même unité ou une autre unité. Attention, il existe plusieurs types de déplacement supplémentaire (voir p.11).

Exemple : si vous avez choisi l'arche d'action Tableau, vous pouvez effectuer votre déplacement gratuit, plus le déplacement supplémentaire indiqué (à savoir, un déplacement vers une forêt adjacente), et ce dans l'ordre de votre choix (voir p.11).

Arches d'action

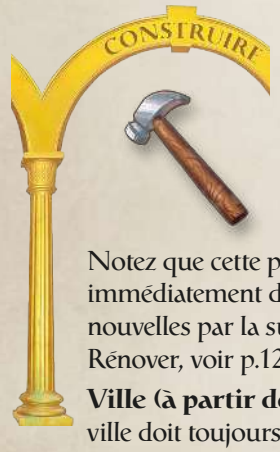
Les arches d'action sont les cases où vous allez placer votre jeton pour déclencher une action en particulier, et résoudre ses effets. Vous ne pouvez pas choisir l'arche d'action utilisée au tour précédent (sauf si vous venez de changer d'ère). Les cinq premières arches peuvent fournir des ressources et des points de victoire. Les deux dernières peuvent uniquement fournir des ressources, des éléments et des cartes Or. En voici une description.

Recruter : vous pouvez déployer une unité militaire en payant le coût indiqué sous son icône sur le plateau Joueur **et/ou** piocher une carte Combat à ajouter à votre réserve. Pour déployer une unité, prenez-la depuis votre plateau Joueur et placez-la sur une de vos villes. La première fois que vous déployez une unité donnée, vous révélez un symbole de lauriers. C'est le nombre de points que vous allez marquer à la fin de la partie. Une fois déployée, une unité militaire ne revient jamais sur son emplacement.

Une **unité vaincue** (remise dans votre réserve) peut être redéployée avec l'arche d'action Recruter, sans qu'il soit nécessaire de payer son coût. Cependant, elle ne rapporte pas non plus de points de victoire supplémentaires.

Tableau : choisissez l'une des six cartes Tableau disponibles, payez le coût indiqué en haut à gauche, puis placez-la près de votre plateau Joueur. Ce tableau vous appartient jusqu'à la fin du jeu, et vous pouvez librement utiliser ses capacités dès son acquisition.

Pour plus de détails sur les capacités et prix des tableaux, voyez p.14.



Construire : construisez un bâtiment ou une ville en payant le coût indiqué.

Bâtiment : prenez 1 bâtiment disponible et placez-le sur une case adjacente à votre capitale, à l'une de vos villes ou à l'un de vos bâtiments déjà construits. Placez immédiatement la production de votre nouveau bâtiment ( ) sur sa tuile.

Notez que cette production est exceptionnelle : le bâtiment génère immédiatement des ressources, mais si vous voulez qu'il en produise de nouvelles par la suite, vous devrez utiliser une action spécifique (comme Rénover, voir p.12) ou une capacité spéciale.

Ville (à partir de l'Ère II) : prenez 1 ville visible du plateau commun. Une ville doit toujours être construite sur la case où se trouve votre **monarque** (mais pas forcément sur une case adjacente à vos bâtiments). Placez un manoir à votre couleur sur la ville pour marquer qu'elle vous appartient. Vous ne pouvez construire que deux villes en plus de votre capitale.

Attention : aucune construction ne peut être posée sur une case adjacente à une capitale adverse, une ville adverse ou un bâtiment adverse.

Vous pouvez uniquement construire des bâtiments ou villes correspondant à l'ère actuelle ou à une ère passée (par exemple, à l'Ère II, vous pouvez construire des villes et bâtiments de l'Ère II, et des bâtiments de l'Ère I). Cela signifie que les bâtiments de l'Ère III ne seront disponibles qu'à l'Ère III. Consultez votre plateau Joueur pour connaître les prérequis de terrain de chaque bâtiment.

Aperçu de construction :

1. Prenez une tuile Bâtiment qui correspond à l'ère actuelle ou une ère passée, choisissez le côté qui vous convient (les villes n'ont qu'un seul côté), et payez le coût indiqué.

2. Placez-la sur le type de terrain requis (voir plateau Joueur) et sur une case adjacente à votre capitale/ville/bâtiment, et **non adjacente** à un empire adverse.

3. Une ville doit toujours être construite sur la case où se trouve votre **monarque.** Le prix des villes n'est pas toujours le même.

4. Placez les ressources et/ou éléments données par la production sur le bâtiment construit.

Le bâtiment produit immédiatement :

Cette **ferme** produit 2 café dès sa construction. Vous devez placer ces ressources dessus. Vous pouvez utiliser ces ressources comme bon vous semble si vous avez besoin de dépenser du café.

Construire une ville

Tenez compte du terrain :

Rénover : un bâtiment ne peut pas être rénové s'il contient encore des ressources.
Payez 1 ressource de votre choix et choisissez entre :

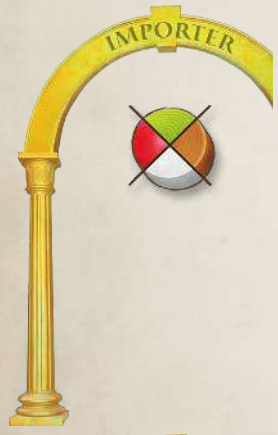
Générer la production indiquée par l'icône d'un bâtiment,

OU

Retourner la tuile Bâtiment sur son côté opposé **et** générer la production indiquée.

Le type de terrain n'a pas d'importance pour l'action Rénover.
Vous ne pouvez pas utiliser une ressource qui se trouve sur un bâtiment pour le rénover. Vous ne pouvez pas retourner un bâtiment si un Palais est dessus (voir p.20).

Fabriquer : choisissez l'un des six produits disponibles de votre plateau Joueur, et payez le coût indiqué en dessous pour le fabriquer. Ensuite, déplacez le produit fabriqué sur un emplacement d'amélioration d'une arche d'action correspondant à cette forme. Dès lors, lorsque vous placez votre jeton Action sur cette arche, vous recevez le bonus débloqué (voir p.12).



Importer : choisissez 1 ressource de la réserve et placez-la dans votre réserve personnelle. Votre réserve personnelle est limitée à 5 ressources et/ou éléments en tout.

Échanger : vous pouvez échanger des ressources ou des cartes contre de l'or, des cartes Or ou de la science. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous voulez dans la liste donnée ci-dessous, mais vous ne pouvez pas excéder la capacité de votre réserve.

Échangez 1 ressource de votre choix contre 1 or.

Échangez 2 coton, 2 café ou 1 de chaque contre 2 or et 1 carte Or.

Échangez 4 ressources de votre choix contre 1 or, 1 science et 1 carte Or.

Échangez 2 cartes Combat contre 1 Or et 1 carte Or.

Lorsque vous échangez une ressource (pernambouc, café, coton ou canne à sucre), vous pouvez la prendre depuis votre réserve ou depuis l'un de vos bâtiments du plateau. Toute ressource reçue en échange doit être stockée dans votre réserve. **Attention :** votre réserve personnelle est limitée à 5 ressources et/ou éléments en tout, et vous ne pouvez pas conserver plus de 3 cartes Or. Tout excédent doit immédiatement être défaussé, et est perdu.

Types de déplacements supplémentaires

Lors de la phase de déplacement, en plus de votre **déplacement gratuit**, vous pouvez effectuer un déplacement supplémentaire avec n'importe quelle unité, en fonction de l'arche d'action que vous avez choisie (vous décidez de l'ordre de vos déplacements). Parfois, vous profiterez également de bonus supplémentaires grâce à un jeton Action de l'ère précédente.

Si vous placez votre jeton Action sur :

Recruter

Vous pouvez rapatrier directement une unité sur une de vos villes ou sur la capitale ;

Tableau

Vous gagnez un déplacement vers une forêt adjacente ;

Construire

Vous gagnez un déplacement vers un de vos bâtiments adjacents ;

Rénover

Vous gagnez un déplacement vers une case de bord de plateau adjacente, ou vers ou depuis une case d'eau adjacente ;

Fabriquer

Vous gagnez un déplacement vers une mine d'or adjacente ;

Importer ou Échanger

Vous gagnez un avantage tactique : au combat, gagnez +2 PF (puissance de feu) en défense ou +1 PF en attaque.

Produits et Améliorations

Chaque joueur dispose de 6 produits qui sont représentés par des pions de 3 formes différentes : base carrée, base pentagonale, et base octogonale. Ces produits s'acquièrent via l'arche d'action ***Fabriquer.*** Les coûts de fabrication sont indiqués sur le plateau Joueur, sous chaque produit. En voici un résumé :

Lorsque vous fabriquez chacun de ces produits, vous révélez un symbole de lauriers qui vous rapportera autant de points de victoire qu'indiqué à la fin de la partie. Dès que vous avez fabriqué un produit, placez-le sur une arche d'action marquée d'un l'emplacement correspondant à sa forme. Voici les améliorations possibles :

RECRUTER
Lorsque vous recrutez, vous pouvez déployer une unité supplémentaire et/ou piocher une carte Combat supplémentaire.

TABLEAU
Vous pouvez acquérir gratuitement un tableau avec un coût imprimé de 1 ressource. Si vous achetez un Tableau avec un coût imprimé de 1 or, vous pouvez payer 1 ressource à la place.

CONSTRUIRE
Lorsque vous construisez, vous pouvez utiliser n'importe quelle(s) ressource(s) à la place d'une autre, pour cette action Construire.

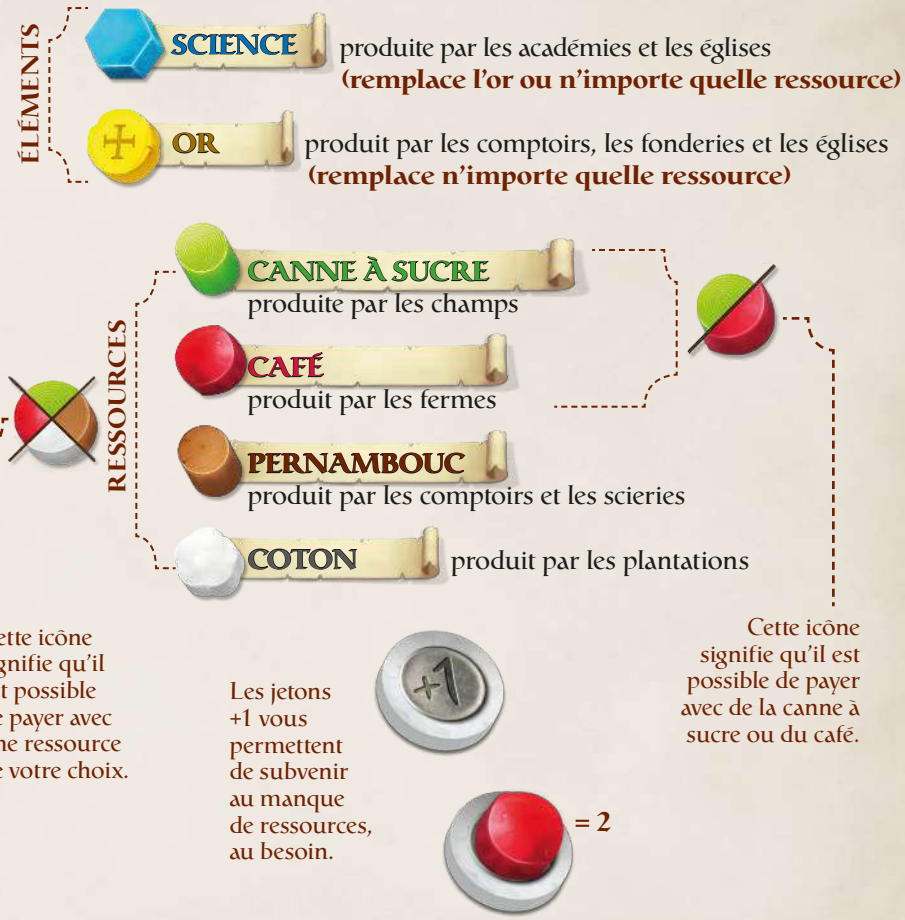
RÉNOVER
Vous pouvez rénover gratuitement.

FABRIQUER
Vous payez 1 ressource de moins pour fabriquer des produits.

IMPORTER
En plus de prendre 1 ressource de la réserve générale pour la placer dans votre réserve personnelle, recevez 1 carte Or.

Ressources et Éléments

Il existe 4 types de ressources et 2 types d'éléments. Le plus utile est la science, qui peut être utilisée à la place de l'or ou de n'importe quelle ressource. L'or lui-même peut être utilisé à la place de n'importe quelle ressource.



Production

Vous avez besoin d'une économie puissante pour soutenir la croissance de votre empire. Un bâtiment produit lorsqu'il est construit pour la première fois, lorsque vous le rénovez, ou grâce à l'effet de production d'un tableau que vous possédez. Un bâtiment produit toujours les ressources indiquées par l'icône ⚙. Toute ressource ou élément se trouvant sur un bâtiment peut être utilisé(e) pour payer le coût de plusieurs actions du jeu ; cependant, vous ne pouvez pas déplacer une ressource depuis un bâtiment vers votre réserve, ni l'inverse.

Certains **tableaux** ou **capacités** améliorent la production d'un type de bâtiment. Cette amélioration s'applique alors aux bâtiments de ce type que vous avez déjà construits, mais aussi à ceux que vous allez construire ou rénover à l'avenir.

Exemple : si vous améliorez vos fonderies, toutes les fonderies présentes produisent immédiatement 1 or.

Bâtiments et Villes

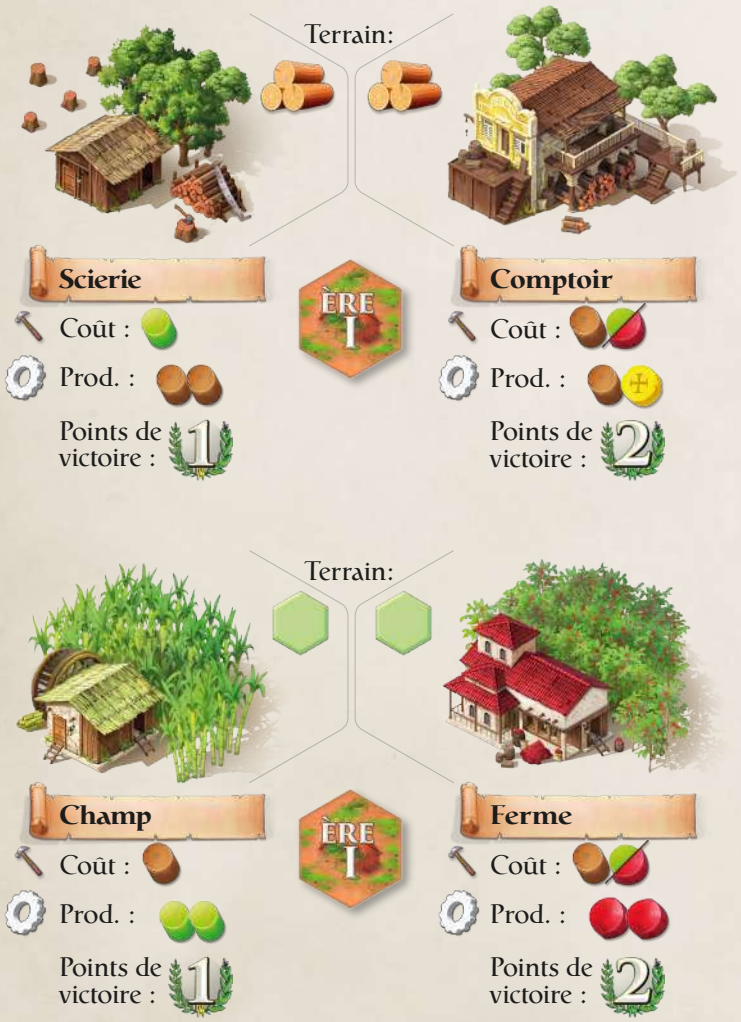
Il existe 8 types de bâtiments et 8 villes constructibles en payant le coût qui leur est associé. Souvenez-vous que vous pouvez uniquement construire une tuile de l'ère actuelle ou d'une ère passée.

Chaque tuile Bâtiment est recto-verso, à l'exception des villes. Chaque côté affiche un bâtiment différent avec son coût, sa production de ressources et le terrain qu'il requiert. L'action Rénover vous permet de retourner une tuile Bâtiment si vous le souhaitez pour profiter de nouveaux avantages.

Voici les cinq caractéristiques principales d'une tuile Bâtiment :

Ère : indique l'ère minimum requise pour construire ce bâtiment.
Terrain : indique le type de terrain sur lequel le bâtiment peut être construit. Après la construction, le terrain de la case devient de type "bâtiment".
Coût : indique le coût en ressources du bâtiment.
Production : indique les ressources/éléments que le bâtiment produit.
Points de victoire : indique le nombre de PV que vous recevez à la fin de la partie. Cette valeur définit aussi sa puissance de feu (PF).

Les bâtiments (et villes) sont regroupés par couleur d'ère en haut de votre plateau Joueur. Vous y voyez également les informations relatives à chaque côté de chaque tuile.



Terrains

Les cases hexagonales du plateau appartiennent à l'un des 4 types de terrains suivants, qui définissent les constructions qu'ils peuvent accueillir. Un bâtiment est un type de terrain et il est possible de construire par-dessus (sauf si un Palais y a été placé, voir p.20). Dès que vous construisez un bâtiment sur une case, elle perd son type de terrain et devient un terrain de type "bâtiment". Voici les symboles des quatre types différents :
**Les plaines sont les cases vides qui composent la majorité du plateau.*

Tableaux

Il y a 24 tableaux dans le jeu ; nombre d'entre eux représentent des personnages authentiques de l'histoire. Chacun peut vous apporter des capacités spéciales et des points de victoire. Pour acquérir un tableau, choisissez l'arche d'action Tableau de votre plateau Joueur et payez le coût demandé, le cas échéant. Une fois que vous avez acheté un tableau, vous le gardez près de votre plateau Joueur jusqu'à la fin de la partie. Certains tableaux ont une capacité à usage unique, d'autres peuvent être activés plusieurs fois.

Il doit y avoir 6 tableaux disponibles en permanence. Ils se divisent en trois ordres impériaux distincts et trois couleurs : rouge, rose et bleu. Lorsque vous achetez un tableau, révélez-en un nouveau du même type pour le remplacer. S'il n'y a plus de cartes de la couleur requise, choisissez une autre couleur et révélez un tableau de cette couleur à la place.

Voici une description détaillée de tous les tableaux.

Les 6 cartes disponibles doivent être disposées comme ceci sur la table (mais face visible).

Guarani : vos scieries produisent immédiatement 1 pernambouc. Toute nouvelle scierie que vous construisez ou rénovez produira également 1 pernambouc supplémentaire.

Camarão : fait gagner +1 PF à chaque bâtiment adjacent à une forêt. À la fin de la partie, chaque forêt adjacente à votre empire vous rapporte 1 PV.

Immigrants : lorsque vous faites l'action Fabriquer, vous pouvez placer le produit fabriqué sur n'importe quelle arche d'action, quelle que soit la forme demandée.

Duc de Caxias : +1 PF pour tous vos combats.

PF = Puissance de Feu

Oca : vos comptoirs produisent immédiatement 1 pernambouc. Tout nouveau comptoir que vous construisez ou rénovez produira également 1 pernambouc supplémentaire.

Quitandeiras : vos fermes produisent immédiatement 1 café. Toute nouvelle ferme que vous construisez ou rénovez produira également 1 café supplémentaire.

Temiminós : +2 PF lorsque vous défendez une ville.

Tupiniquim : vos champs produisent immédiatement 1 canne à sucre. Tout nouveau champ que vous construisez ou rénovez produira également 1 canne à sucre supplémentaire.

IMPORTANT : certains tableaux améliorent la production du bâtiment indiqué dans la partie inférieure de la carte. Cette amélioration s'applique alors aux bâtiments que vous avez déjà construits, mais aussi à ceux que vous allez construire ou rénover à l'avenir. Lorsque vous récupérez un tableau de ce type, tous vos bâtiments concernés produisent immédiatement la ressource ou l'élément indiqué, et tout nouveau bâtiment du même type produira une ressource ou un élément supplémentaire lorsqu'il sera construit ou rénové.

Araribóia : vous n'avez plus besoin que votre monarque soit présent pour construire une ville dans une case ; une de vos unités suffit.

Maria Quitéria : +1 PF en attaque et +2 PF en défense.

Léopoldine d'Autriche : lorsque vous faites l'action Construire, vous pouvez ignorer le terrain requis. Vous pouvez même construire un bâtiment par-dessus n'importe quel bâtiment vous appartenant, quelle que soit son ère (ce bâtiment est alors retiré).

Amazonie : ajoutez 1 science à votre réserve personnelle. Usage unique.

Guaicurus : votre monarque peut emmener d'autres unités avec lui lorsqu'il se déplace.

Banque : vos fonderies produisent immédiatement 1 or. Toute nouvelle fonderie que vous construisez ou rénovez produira également 1 or supplémentaire.

Dragão do Mar : lorsque vous devez payer quelque chose, vous pouvez dépenser du coton à la place de l'or (ou de n'importe quelle ressource).

Machado : vous pouvez utiliser toute carte Or comme 1 science pour payer n'importe quel coût.

Anchieta : vos églises produisent immédiatement 1 science. Toute nouvelle église que vous construisez ou rénovez produira également 1 science supplémentaire. En outre, chacune de vos églises vous rapporte +1 PV à la fin de la partie.

Bonifacio : vos fonderies produisent immédiatement 1 science. Toute nouvelle fonderie que vous construisez ou rénovez produira également 1 science supplémentaire.

Coroados : à tout moment de votre tour, vous pouvez placer votre jeton Action d'une ère précédente sur cette carte pour collecter un bonus (Ère I : marquez 2 PV à la fin de la partie, Ère II : gagnez 2 cartes Or). Une fois placé, votre jeton Action reste sur cette carte jusqu'à la fin de la partie.

Isabelle du Brésil : quand vous le désirez, prenez 1 palais de votre plateau Joueur et placez-le sur le bâtiment qu'il requiert en respectant les règles données p.20. Usage unique.

Mauá : lorsque vous utilisez l'action Construire, vous pouvez construire deux fois. Si vous le faites, payez 1 ressource supplémentaire de votre choix pour la seconde construction.

Nabuco : vos académies produisent immédiatement 1 science. Toute nouvelle académie que vous construisez ou rénovez produira également 1 science supplémentaire. En outre, chacune de vos académies vous rapporte +1 PV à la fin de la partie.

Rebouças : lorsque vous faites l'action Construire, payez 1 ressource ou 1 or de moins qu'indiqué (une seule fois par tour).

Usine : lorsque vous faites l'action Fabriquer, vous pouvez placer le produit fabriqué manufacturé sur cette carte au lieu d'améliorer une arche d'action, et ainsi marquer des PV supplémentaires à la fin de la partie.

Cartes Or

Il y a 20 cartes Or. Elles peuvent être obtenues de trois façons : lors de certaines actions Échanger, lors d'une action Importer améliorée, ou lorsque vous placez votre Palais III.

Les cartes Or valent toutes **1 or.**

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Or que vous pouvez piocher, mais vous ne pouvez pas posséder plus de 3 cartes Or en tout (l'excédent doit être défaussé). Les cartes Or ne comptent pas dans la limite des 5 ressources/éléments de votre réserve et peuvent être utilisées pour payer tout ce qui nécessite de l'or ou des ressources. Toutefois, elles peuvent aussi représenter l'argent qui est investi dans des découvertes scientifiques ou des améliorations structurelles, et apportent dans ce cas des avantages de jeu. Les cartes Or sont des "actions gratuites" : elles peuvent être jouées en plus de l'action régulière de votre tour.

Par défaut, vous devez défausser les cartes Or que vous utilisez, sauf si elles vous rapportent des PV à la fin de la partie ; dans ce cas laissez-les face visible devant vous.

Tuiles Exploration

Les tuiles Exploration sont placées face cachée au hasard lors de la mise en place sur les cases couvertes de brouillard marquées d'un "?". Lorsqu'une unité se déplace sur une tuile Exploration, celle-ci est révélée face visible pour tous.

Le bonus qui se trouve au verso du jeton Action de l'Ère I vous permet de consulter une tuile Exploration sans la révéler aux autres. Toutefois il faudra tout de même explorer la tuile avec une unité pour gagner le bonus de cette tuile. Si vous décidez de construire sur une tuile Exploration, ou sur sa case, on considère qu'elle est de type Plaine La tuile Exploration est alors défaussée sans être révélée et n'accorde aucun bonus.

Certaines tuiles Exploration offrent un bonus immédiat au joueur qui les révèle. Ces tuiles doivent être défaussées immédiatement après la résolution du bonus. D'autres tuiles offrent des bonus sous conditions.

Espèce inconnue : gagnez 1, 3 ou 5 PV à la fin de la partie si vous possédez, respectivement, 1, 2 ou 3 de ces tuiles. *Conservez ces tuiles lorsque vous les découvrez.*

Minas Gerais : lorsque cette tuile est révélée, laissez-la face visible sur sa case. Le premier joueur qui y construit quelque chose gagne 1 or. Son type de terrain est valable pour toutes les constructions.

Bassin : lorsque cette tuile est révélée, laissez-la face visible sur sa case. Augmentez la production de tous les bâtiments adjacents de 1 ressource du même type (canne à sucre, coton, pernambouc ou café). Les bâtiments adjacents déjà construits gagnent immédiatement une ressource de ce type. Tous les bâtiments qui seront construits ou rénovés dans une case adjacente au bassin bénéficieront également de cet effet.

Quilombo : vous pouvez piocher une autre carte Mission de n'importe quelle ère. *La tuile est ensuite défaussée.*

Culture : lorsque cette tuile est révélée, laissez-la face visible sur sa case. Le premier joueur qui y construit quelque chose récupère cette tuile et gagnera 2 PV à la fin de la partie.

Mandioca : gagnez 1 ressource de votre choix. *La tuile est ensuite défaussée.*

Bandeiras : lorsque cette tuile est révélée, laissez-la face visible sur sa case. Ce type de tuile requiert un minimum de puissance de feu (PF) pour accorder son bonus. Si vous venez de révéler la tuile, l'unité qui l'a révélée doit engager le combat. Si une unité s'y trouve déjà d'un tour précédent et que vous voulez combattre, vous devez tout de même dépenser votre déplacement gratuit pour engager le combat (mais vous pouvez aussi quitter cette tuile). Vous pouvez utiliser vos tableaux, bonus d'arches d'action et cartes Combat comme pour un combat normal, dans lequel vous devez surpasser la PF imprimée sur la tuile. Si vous gagnez, vous bénéficiez du bonus et récupérez la tuile. Sinon, rien ne se passe.

Monarques

Vous pouvez choisir parmi 10 monarques authentiques qui ont participé à l'histoire du Brésil. Ils sont classés par couleur et rattachés à votre plateau Joueur. La couleur de votre plateau Joueur doit correspondre à celle du monarque que vous choisissez. Chaque monarque a un pouvoir spécial que vous pouvez utiliser à votre avantage. Le joueur vert, qui représente les Brésiliens, peut choisir parmi 4 monarques, au lieu de 2 pour les autres couleurs (recto/verso).

MANUEL Ier

Pouvoir spécial : chacune de vos 3 premières scieries vaut 2 PV et produit 2 pernambouc et 1 or.

JEAN-MAURICE DE NASSAU

Pouvoir spécial : chacun de vos 3 premiers champs vaut 3 PV et produit 3 canne à sucre.

ALPHONSE Ier

Pouvoir spécial : lorsque vous payez quelque chose, vous pouvez utiliser :

- 1 carte Combat comme 1 or ;
- ou 2 cartes Combat comme 2 ressources de votre choix ;
- ou 3 cartes Combat comme 1 science et 1 or.

(vous ne pouvez pas mélanger ces options).

ISABELLE Ire DE CASTILLE

Pouvoir spécial : chacun de vos 3 premiers comptoirs vaut 3 PV et produit 1 pernambouc et 2 or.

PIERRE Ier

Pouvoir spécial : le premier déploiement de chaque unité vous rapporte 1 ressource de votre choix (ou 1 carte Or pour le monarque et le dragon).

TIBIRIÇÁ

Pouvoir spécial : vos 3 premières constructions (bâtiments ou villes) sur une tuile de forêt vous offrent un bonus, respectivement 1 ressource de votre choix, 1 or, et 1 science.

NAPOLÉON

Pouvoir spécial : lors de votre première action Recruter, vous pouvez piocher une carte Combat supplémentaire. Lorsque vous payez quelque chose, vous pouvez utiliser 1 carte Combat comme 1 ressource de votre choix et 2 cartes Combat comme 1 science.

REINE VICTORIA

Pouvoir spécial : lorsque vous fabriquez un produit, vous pouvez le placer sur votre monarque pour gagner immédiatement 1 science, jusqu'à un maximum de 3 produits. À la fin de la partie, gagnez 1 PV pour chaque produit ainsi placé.

PIERRE II

Pouvoir spécial : le premier tableau que vous achetez dans chaque couleur vous offre un bonus – 1er rouge : 1 ressource de votre choix, 1er rose : 1 or, 1er bleu : 1 science.

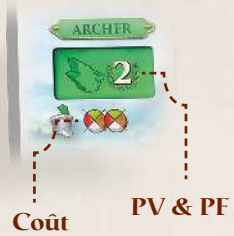
DOM OBÁ II

Pouvoir spécial : lorsque vous complétez votre première, puis votre deuxième carte Mission, collectez 1 science. Ces cartes vous rapportent chacune 1 PV supplémentaire.

Unités militaires

Chaque joueur a 5 unités militaires à sa couleur. Celles-ci commencent la partie sur son plateau Joueur, aux emplacements indiqués (ces unités ne sont pas les mêmes pour tous les plateaux). Chaque unité militaire a un coût imprimé sous le pion, qui doit être payé lorsque vous voulez la recruter. Lorsqu'une unité est recrutée, vous pouvez la déployer dans une de vos villes ou dans votre capitale.

Chaque unité militaire a des caractéristiques spécifiques : une valeur en PV, qui définit également sa puissance de feu (PF), et parfois un pouvoir spécial. Les unités militaires sont utiles pour explorer le plateau lors de la phase de déplacement, et pour combattre, bien entendu. Le monarque est également utile pour construire une ville, car vous devez impérativement la construire sur la case de votre monarque.



Voici un aperçu des symboles de pouvoir spécial :

Vous ne pouvez construire une ville que sur la case de votre monarque.

Cette unité peut emmener d'autres unités lorsqu'elle se déplace.

Vous pouvez utiliser votre déplacement gratuit pour attaquer une tuile adjacente.

À la fin de la partie, toute unité déployée sur le plateau, et toute unité tuée qui se trouve dans votre réserve personnelle, vous rapportera des PV.

Combat

Le combat ne peut avoir lieu que pendant la phase de déplacement.

Dès qu'une ou plusieurs unités entrent dans une case occupée par une unité, un bâtiment ou une ville adverse, un combat s'engage. Le combat est résolu en comparant la somme de la puissance de feu de l'attaquant avec celle du défenseur.

La puissance de feu d'une unité, d'un bâtiment ou d'une ville, est égale à ses points de victoire. Les joueurs peuvent utiliser des bonus de tableaux, de cartes Combat et d'arches d'action pour ajouter des modificateurs. La valeur la plus élevée remporte le combat.

Note : puisqu'un combat a lieu dès qu'une unité entre dans une case adverse, vous devez impérativement bénéficier d'un pouvoir qui permet de déplacer plusieurs unités à la fois ( ) pour faire entrer plusieurs unités d'un coup dans une case adverse et y mener une attaque de groupe.

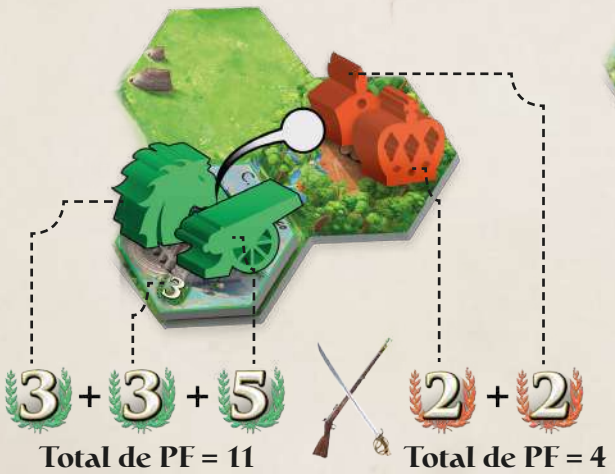
Un combat doit impérativement être résolu dans cet ordre :

1. S'il le souhaite, l'attaquant utilise son ou ses tableaux et ses bonus d'arches d'action. Tous les effets s'appliquent immédiatement.
2. L'attaquant peut choisir jusqu'à 3 cartes Combat à jouer face cachée.
3. Le défenseur joue les étapes 1 et 2 ci-dessus.
4. Toutes les cartes Combat sont révélées et les effets sont résolus, en commençant par ceux des cartes de l'attaquant.
5. La puissance de feu totale la plus élevée gagne le combat. En cas d'égalité, le défenseur gagne le combat.
6. Le joueur vaincu retire toutes ses unités et les place dans sa réserve personnelle. Une unité vaincue ne peut pas être replacée sur son emplacement initial du plateau Joueur. Il peut arriver que le vainqueur perde des unités à cause de certaines cartes Combat jouées par son adversaire. Toutefois, il lui restera toujours un minimum d'une unité (voir page suivante).

Exemple : *le joueur vert s'est déplacé dans cette forêt et engage le combat. Les joueurs doivent maintenant comparer leur puissance de feu et peuvent utiliser des tableaux, bonus d'arches d'action et cartes Combat comme ils le souhaitent. Le combat est résolu comme indiqué ci-dessus.*

Toutes les cartes Combat utilisées doivent être défaussées après le combat, pour le vainqueur comme pour le perdant.

Les canons et **les grenadiers** peuvent dépenser leur déplacement gratuit pour engager le combat contre une case adjacente sans s'y déplacer. Ils bénéficient alors de la force de combat **du bâtiment et des autres unités** de leur case.



Issue du combat et Prise de contrôle

Après un combat, toute unité vaincue regagne la réserve personnelle de son propriétaire. Une unité vaincue ne doit pas être remise sur son emplacement initial du plateau Joueur, et la redéployer ne coûte rien. Les points de victoire associés à cette unité ne peuvent pas être perdus.

Si un joueur gagne un combat **sur** une tuile de bâtiment ou de ville appartenant à un autre joueur, il en **prend le contrôle** et le conserve aussi longtemps qu'il y maintient au moins une unité. La production et les PV de ce bâtiment ou de cette ville font partie de l'empire du vainqueur, et peuvent donc être utilisés pour payer des coûts ou compléter des missions. En revanche, on considère que le bâtiment capturé (ou la ville) fait toujours partie de l'empire de son propriétaire d'origine pour l'action Construire.

Si le propriétaire d'origine d'un bâtiment ou d'une ville l'attaque pour reprendre son bien, le défenseur n'intègre pas la PF du bâtiment ou de la ville dans son calcul de PF. Si un joueur qui occupait un bâtiment ou une ville capturé(e) **l'abandonne sans y laisser d'unité,** alors cette construction revient immédiatement sous le contrôle de son propriétaire d'origine. Une capitale ne peut jamais être attaquée (ni capturée).

Si vous remportez un combat avec un canon ou un grenadier qui a utilisé un déplacement gratuit pour engager le combat contre une ville ou un bâtiment adjacent **sans s'y déplacer,** alors vous ne vous emparez pas de votre cible. Pour prendre le contrôle d'une ville ou d'un bâtiment, vous devez l'occuper avec au moins une unité.

Les unités vaincues retournent dans la réserve de leur propriétaire.

Le joueur vert engage un combat contre le joueur orange, et le gagne. La carte "Sepé Tiaraju" jouée par le joueur orange force cependant le joueur vert à perdre une unité.

Le joueur vert a gagné le combat, mais puisqu'aucune unité verte n'occupe la scierie, le joueur orange en conserve le contrôle.

Bâtiments et villes capturé(e)s

Lorsqu'un adversaire remporte le combat sur une tuile de bâtiment ou de ville, il en prend le contrôle et le conserve aussi longtemps qu'il y laisse une unité. Toutefois, s'il abandonne cette tuile par la suite, alors le propriétaire d'origine (celui qui a construit le bâtiment ou la ville) la récupère aussitôt.

Utilisez vos manoirs pour marquer les villes que vous avez construites afin d'indiquer que vous en êtes le propriétaire d'origine.

Cartes Combat

Il y a 24 cartes Combat. Elles peuvent être obtenues de deux façons : soit lors d'une action Recruter (même si vous ne recrutez aucune unité), soit après avoir construit le Palais VI. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Combat que vous pouvez piocher, mais vous ne pouvez pas posséder plus de 3 cartes Combat en tout (l'excédent doit être défaussé).

Les cartes Combat doivent être jouées face cachée, en commençant par l'attaquant, suivi du défenseur. Vous pouvez tout à fait utiliser vos 3 cartes Combat d'un coup. Vous devrez toutefois les défausser après le combat, que vous soyez vainqueur ou non.

Certaines cartes Combat vous font bénéficier d'un effet spécial et/ou améliorent votre puissance de feu (PF). Par exemple, vous pouvez utiliser le Comte d'Eu même si vous n'avez aucune unité adjacente : à défaut de vous offrir +2 PF, il vous fera tout de même gagner +1 PF.

L'effet spécial de la carte Sepé Tiarajú ne s'exerce qu'en cas de défaite, mais le +1 PF peut être utilisé pour obtenir une victoire malgré tout..

Palais

Vous commencez la partie avec un palais à votre couleur, qui correspond à la première période économique (le Palais I). Ce palais marque votre capitale. À chaque fois que vous **complétez une carte Mission**, vous pouvez placer un **nouveau palais** dans votre empire. Vous disposez de 5 palais en plus du Palais I de votre capitale, et chacun déverrouille un bonus spécial.

Lorsque vous complétez une carte Mission, le symbole Palais qui s'y trouve vous rappelle de résoudre les étapes suivantes :

1. Choisissez un palais de votre plateau Joueur. Vous devez pouvoir respecter les prérequis de placement. Chaque palais doit être placé sur un bâtiment spécifique, et il ne peut y avoir qu'un seul palais par case.

Par exemple, le Palais II peut être placé sur n'importe quel bâtiment disponible de l'Ère I.

2. En retirant le palais de votre plateau Joueur, vous révélez un bonus. Collectez-le immédiatement (sauf les PV, qui seront comptés à la fin de la partie). Placez les ressources gagnées dans votre réserve personnelle.

3. Une fois placé, un Palais vous empêche de construire par-dessus son bâtiment ou de le retourner avec l'action Rénover (mais cette action peut être utilisée pour générer une production).

À placer sur un bâtiment de l'Ère I

II. Période de la canne à sucre : gagnez 1 canne à sucre et fabriquez gratuitement 1 produit à base carrée (teinture ou sucre).

À placer sur un bâtiment de l'Ère I ou II

III. Période de l'or : gagnez 1 carte Or. À la fin de la partie, chacune des fonderies que vous avez construites et toujours sous votre contrôle vous rapporte +1PV.

À placer sur une ferme

V. Période du café : à la fin de la partie, chaque produit fabriqué vous rapporte +1PV.

À placer sur une plantation

IV. Période du coton : gagnez 1 coton. À la fin de la partie, chacune des plantations que vous avez construites et toujours sous votre contrôle vous rapporte +2PV.

À placer sur une ville

VI. Période du caoutchouc : gagnez 1 carte Combat. À la fin de la partie, chaque unité déployée vous rapporte +1PV.

Capitales

Lors de la mise en place, placez les **tuiles Capitale** au hasard aux emplacements indiqués du plateau (avec le symbole de palais de départ). N'oubliez pas d'inclure la tuile Premier joueur parmi les tuiles Capitale (il doit y avoir autant de tuiles que de joueurs en tout). Révélez les tuiles. Chaque joueur choisit ensuite sa tuile de départ, y place son **Palais I** et collecte la ressource imprimée sur la tuile Capitale choisie. Cette case devient la **capitale du joueur** pour toute la partie. Une capitale compte comme une ville, sauf au combat.

Placez la tuile Capitale, révélez-la, puis placez-y votre Palais I.
Mettez la ressource indiquée dans votre réserve personnelle puis défaussez la tuile Capitale, sauf si c'est la tuile Premier joueur, que vous conservez.

Exemple :
ce joueur a complété une carte Mission. Il choisit le Palais IV (période du coton).

Il doit le placer sur une plantation. Il gagne immédiatement 1 coton et ses plantations vont lui rapporter plus de points.

Cette plantation ne pourra plus être retournée s'il fait l'action **Rénover,** mais pourra tout de même produire.

Cartes Mission et Ères

La partie se divise en trois ères, et chacune définit les bâtiments que vous pouvez construire, et le jeton Action que vous utilisez (et donc les bonus qui sont associés au jeton Action précédent). Les trois ères sont :

I. Ère de l'exploration
II. Ère de la navigation
III. Ère ferroviaire

Chaque ère dispose de son propre paquet de cartes Mission.

C'est en complétant les cartes Mission que vous faites progresser le jeu à l'ère suivante. Le premier joueur à compléter tous les objectifs de sa mission de l'ère actuelle peut, s'il le souhaite, révéler sa carte Mission lors de son tour. Le jeu (et donc tous les joueurs avec lui) passe alors à l'ère suivante. L'ère jouée est donc la même **pour tous les joueurs.**

Étapes à suivre lorsque vous êtes le premier à terminer votre mission :

1. Révélez votre carte Mission et laissez-la sur la table : elle vous rapportera des points de victoire en fin de partie.
2. Chaque joueur retourne le jeton Action de l'ère qui vient de se terminer et le place sous une arche d'action de son choix pour bénéficier de son bonus à chaque fois qu'il fera cette action par la suite.
3. Chaque joueur prend le jeton Action de la nouvelle ère, utilisable de suite. Toutes les arches sont disponibles puisque le jeton Action de l'ère précédente a été déplacé.
4. Les cartes Mission permettent d'accéder à une nouvelle période économique et donc de placer un palais. Lorsque vous complétez une carte Mission, choisissez un nouveau palais.

Vous pouvez compléter les cartes Mission d'une ère **même si cette ère est terminée.** Dans ce cas, résolvez les étapes ci-dessus en ignorant 2) et 3). La carte vous rapportera des points et vous permet de placer un nouveau palais.

Les **cartes Mission de l'Ère III** fonctionnent différemment. Vous marquez des points de victoire pour chaque objectif indiqué sur la carte. Si vous ne parvenez pas à accomplir tous les objectifs indiqués, vous ne pouvez pas révéler votre carte pour compléter la mission, mais vous marquerez tout de même les points des objectifs que vous avez accomplis à la fin de la partie.

Fin de la partie et Décompte

C'est en agrandissant et en développant votre empire que vous accumulez des points de victoire. À la fin de la partie, vous allez additionner toutes les valeurs des symboles de lauriers visibles de votre empire (de 1 à 5 PV par symbole).

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur à compléter et révéler sa carte Mission de l'Ère III déclenche la fin de la partie. On termine alors la manche en cours, puis la partie est terminée.

L'étoile dorée présente sur les cartes Mission de l'Ère III vous rappelle que la fin de partie est imminente.
** Tous les joueurs disputent le même nombre de tours.*
** La partie s'arrête donc après le tour du joueur situé immédiatement à droite du joueur qui possède la tuile Premier joueur (action + déplacement).*

DÉCOMPTE FINAL
Les joueurs font la somme de tous les points de victoire de leur empire. Vous pouvez utiliser le bloc de scores pour vous assurer de ne rien oublier.

Vous marquez des points pour :

- **les unités militaires recrutées,**
- **les produits fabriqués,**
- **les tableaux achetés,**
- **les cartes Mission révélées (et les objectifs accomplis en Ère III),**
- **les cartes Or,**
- **les tuiles Exploration conservées,**
- **les bâtiments et villes** *(dont ceux que vous contrôlez chez vos adversaires),*
- **les palais placés.**

Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire est sacré Empereur ou Impératrice du Brésil et remporte la partie. En cas d'**égalité, c'**est le joueur qui a le plus de pions **Science** sur ses bâtiments qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Assembler le plateau

Avant de commencer la partie, choisissez un plateau qui correspond à votre nombre de joueurs et suivez les instuctions. Les grands plateaux sont identifiés par les lettres A, B, C et D d'un côté, et W, X, Y et Z de l'autre.

Mode Solo

BATAILLE DE GUARARAPES

Les Néerlandais veulent régner sur le commerce du sucre, mais l'empire a d'autres projets pour les envahisseurs du Pernambouc...

Accomplissez ces trois objectifs en 20 tours :

> Atteignez l'Ère III ;
> Déployez toutes vos unités militaires sur le plateau ;
> Conquérez la capitale ennemie.

Vous devez utiliser le plateau Joueur vert pour ce mode, avec les pions et le monarque qui lui sont associés. Assemblez le plateau, puis placez votre Palais I d'un côté, et les unités et le palais orange de l'autre, comme indiqué :

Suivez ensuite la mise en place donnée p.6.

Les règles du mode solo sont les mêmes qu'à plusieurs. Le joueur orange ne joue pas, mais il se défendra en utilisant la **puissance de feu régulière** de ses unités, **plus 1 carte Combat** pour chaque unité orange de la case attaquée. Toute carte Combat jouée par l'ennemi doit être révélée depuis la pioche et appliquée pendant le combat.

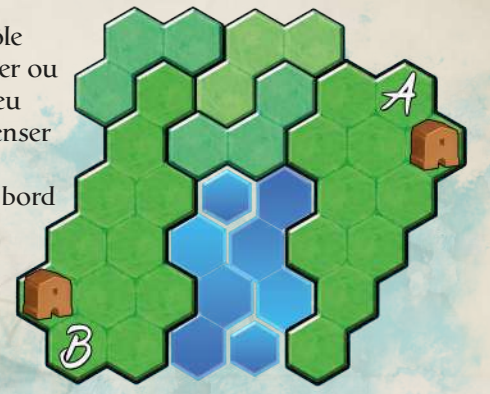
Exceptionnellement, vous pouvez attaquer et capturer la capitale ennemie.

Vous devez compléter votre mission de l'Ère I, puis de l'Ère II, pour gagner. Vous n'avez pas à compléter votre mission de l'Ère III : **pour gagner une partie solo**, vous devez simplement **accomplir les 3 objectifs** donnés ci-dessus, en 20 tours maximum (utilisez un d20 ou notez les tours sur une feuille pour tenir le compte).

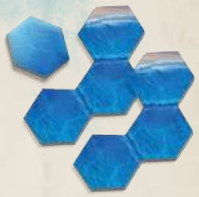
RIO 1567

Risque de combat : XXX

La baie de Guanabara est le site d'une bataille-clé pour le contrôle du Nouveau Monde. Pour entrer ou sortir d'une case d'océan (en bleu sur le schéma), vous devez dépenser un mouvement gratuit ou un mouvement supplémentaire de bord de plateau.

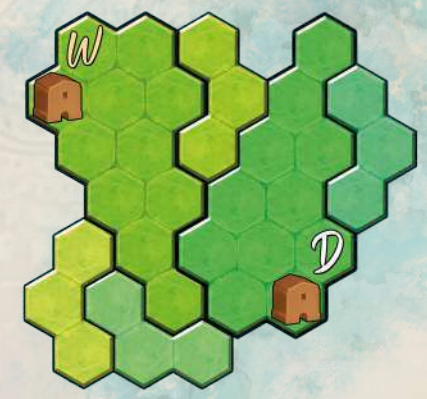


Placez les tuiles Eau aux endroits indiqués par les hexagones bleus.



GUERRE DE CISPLATINE

Risque de combat : XXX



AMAZONIE

Risque de combat :

Le fleuve Amazone traverse votre empire. Pour entrer ou sortir d'une case de fleuve (en bleu sur le schéma), vous devez dépenser un mouvement gratuit ou un mouvement supplémentaire de bord de plateau.

Placez les tuiles Eau aux endroits indiqués par les hexagones bleus.

EMPIRE DU BRÉSIL

Risque de combat :

GUERRE DE LA PLATA

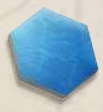
Risque de combat :

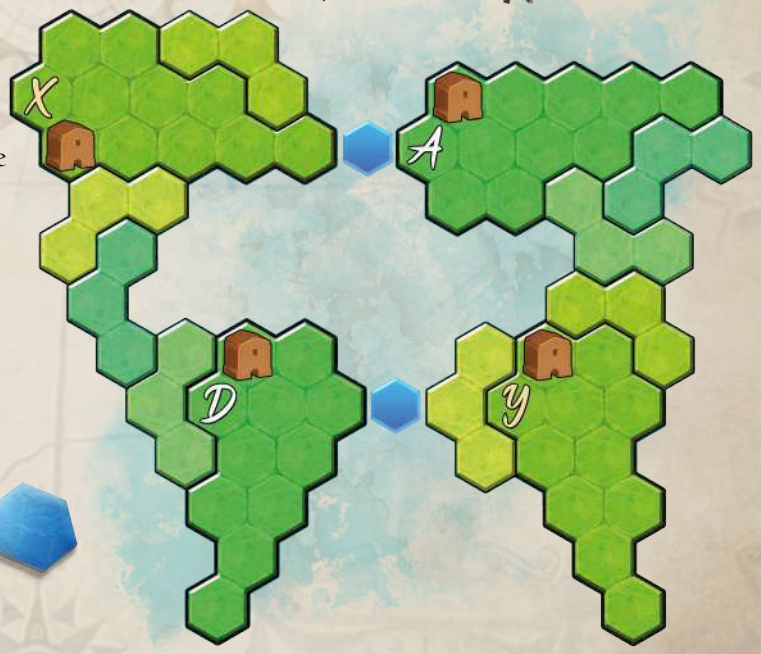
OCÉAN ATLANTIQUE

Risque de combat :

Un océan vous sépare ! Pour entrer ou sortir d'une case d'océan (en bleu sur le schéma), vous devez dépenser un mouvement gratuit ou un mouvement supplémentaire de bord de plateau.

Placez les tuiles Eau aux endroits indiqués par les hexagones bleus. Vous ne pouvez pas franchir l'océan ailleurs que par ces deux points de passage.





RIO SÃO FRANCISCO

Risque de combat :

Le Rio São Francisco traverse votre empire. Pour entrer ou sortir d'une case de fleuve (en bleu sur le schéma), vous devez dépenser un mouvement gratuit ou un mouvement supplémentaire de bord de plateau.

Placez les tuiles Eau aux endroits indiqués par les hexagones bleus.

TRAITÉ DE TORDESILLAS

Risque de combat :

Pour entrer ou sortir d'une case d'eau (en bleu sur le schéma), vous devez dépenser un mouvement gratuit ou un mouvement supplémentaire de bord de plateau.

D'autres plateaux historiques et défis vous attendent sur nos réseaux sociaux :
@meeplebr @brazilmundus @supermeeple