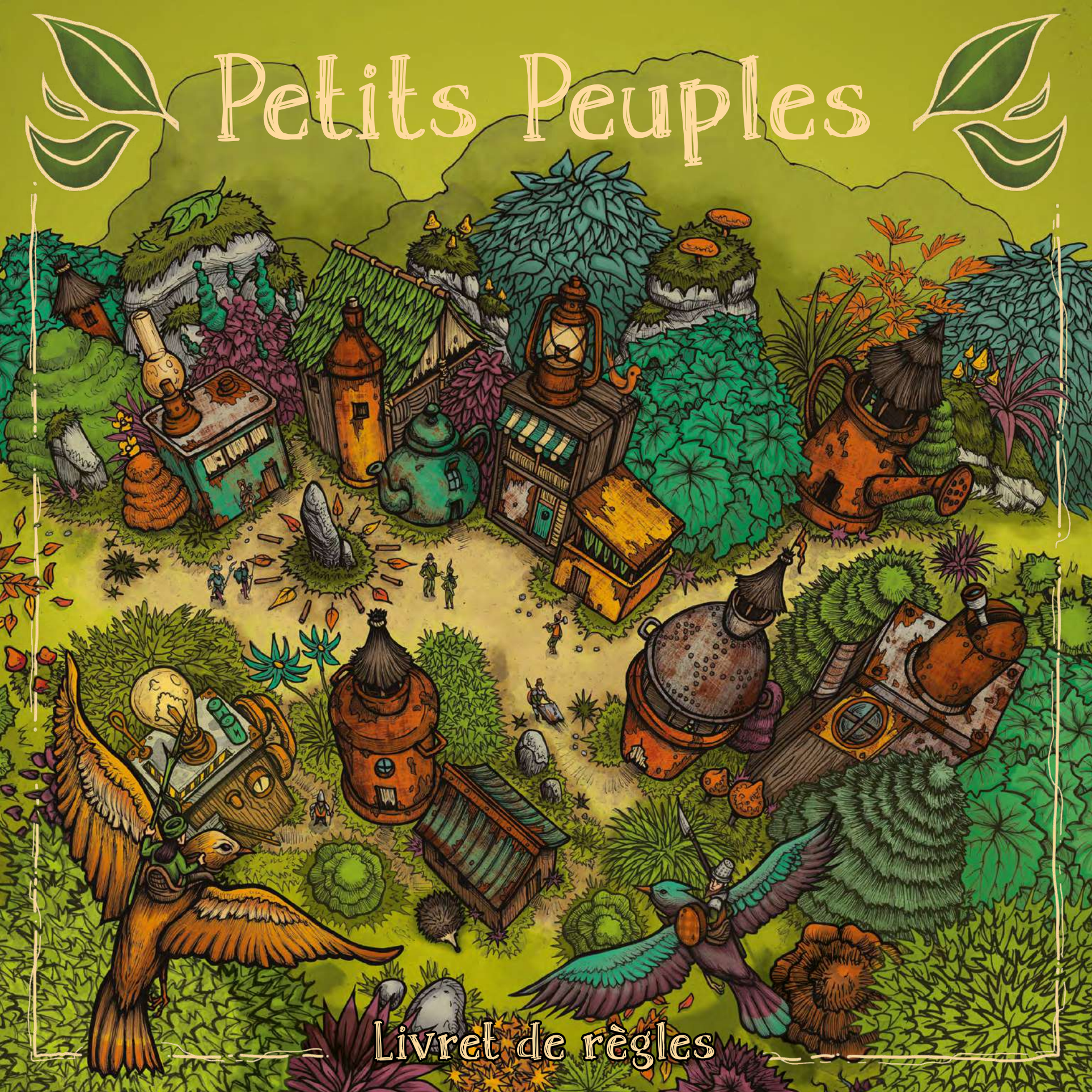
Petits Peuples



Livret de règles

ACTE 1 – La forêt

Elsyl. Cheffe des Sylphens. Peuple attaché aux esprits de la nature et aux traditions ancestrales.

« Il était une fois une civilisation unie qui trouva abri au creux de la Forêt. Au fil du temps, l'harmonie entre les êtres se délita car la sagesse nécessaire au vivre ensemble manquait à certains. De cette division naquirent quatre peuples qui se dispersèrent au gré des vents. Le nôtre, les Sylphens, peuple de la connaissance, s'inventa une vie à la cime des arbres. »

Voici l'histoire qui se murmurait autour du feu, elle me revient à l'esprit en même temps que je ressens à nouveau la brûlure des morceaux de châtaignes grillés sur mes mains de petite fille.

J'ai connu la Belle Époque, une vie poétique et spirituelle, enlaidie ensuite par de vulgaires contingences matérielles. Comment un peuple aussi élevé que le nôtre a pu sombrer pour de si basses raisons... Nous avons rencontré la même difficulté que les autres clans : le surnombre. Nos familles s'étaient agrandies, nos cabanes devenaient trop petites et la cime de nos arbres nous semblait un espace fini. Les oiseaux de proie, attirés par l'agitation, se sont faits de plus en plus nombreux, jusqu'au jour de l'attaque qui a marqué le point de non-retour. Je revois ses yeux perçants et son bec avide de chair. Immense, les ailes déployées, il a foncé sur mon père et l'a saisi dans ses serres.

Le lendemain, j'assumais son héritage en devenant à mon tour la cheffe des Sylphens et prenais ma première grande décision : nous devions changer de vie. Et pour cela il nous fallait reprendre contact avec les autres clans.

Plus tard, les plus jeunes des Sylphens, assoiffés d'aventures et de découvertes, ont bu les belles paroles des Mécass et ont voulu venir vivre non loin des humains. Nous les avons suivis jusqu'ici. Était-ce le bon choix ? L'avenir dans le jardin nous le dira. Aujourd'hui, nos traditions sont à réinventer et nos temples à reconstruire, loin des esprits de la forêt et du reste des nôtres.



Elsyl
Cheffe des Sylphens



ACTE 2 – Le jardin

Thavog. Chef des Mécass. Peuple tourné vers la modernité et l'usage des techniques humaines.

Je m'appelle Thavog, je suis le chef des Mécass. Bon, je commence par le début. Il y a des lustres, nos ancêtres choisirent de s'implanter dans le périmètre d'une décharge sauvage humaine. Ils ont tout de suite saisi le potentiel. Pendant des années, les autres clans nous ont méprisés, se sont moqués de nous. Et un jour, BIM, ils découvrent nos maisons éclairées et nos armures de métal... Ha, ils faisaient moins les malins ! Nous avions compris depuis le début que notre avenir était lié aux humains. Quand on fait partie des petits, il faut trouver un plus grand pour survivre. Et puis boulotter des graines, ça va deux minutes... Bref, un jour les Sylphens sont venus nous parler, comme quoi la vie en forêt n'était finalement pas une partie de rigolade, que l'heure du changement était venue... Du pain béni ! Voilà notre chance de nous carapater des bois, grâce à la logistique des autres clans. Parce qu'en toute honnêteté, on n'y serait jamais arrivé tout seuls. Autant côté défense et inventivité on n'est pas mal, autant côté bagarre, la vraie, bon...

Bref, nous avons convoqué le Grand Conseil qui a décidé de diviser chaque peuple (une idée des Ptérygotes). Les abeilles font ça, elles scindent la ruche. Y a trop de monde ? Hop, y en a qui partent de leur côté. Chaque clan a sélectionné deux guerriers avec pour mission de localiser l'emplacement idéal. Ils ont cherché rudement longtemps, mais un jour, BIM, ils tombent sur le jardin abandonné, avec plein de trucs dedans. L'Eldorado, qu'ils l'ont appelé après !! Et, à chaque fois, en entendant ce mot, j'entends encore l'espoir dans leur voix. Pendant ce temps, nous lancions les préparatifs pour le Grand Exode. Les Ptérygotes et les Azagayahs rassemblaient des animaux, des oiseaux et des insectes. Nous, on fabriquait des harnais et des remorques pour les équiper. Les Sylphens préparaient les provisions et invoquaient les esprits de la forêt. Moi, j'y crois pas trop, mais au point où on en était... Et puis, ben hop, c'est parti, tout le monde sur la route !

Au début, ça se passait plutôt bien. On s'était mis d'accord sur un itinéraire basé sur nos expériences respectives de la forêt. Mais peu à peu, notre route s'est enfoncée dans des terrains inconnus. Là, la tension est montée d'un cran, puis de deux. Les chasseurs ont repoussé plusieurs attaques de belettes. Et un soir, alors que nous campions, nous avons senti une présence menaçante qui rôdait. Il était trop tard lorsque nous l'avons vu, un renard immense ! Il a foncé dans le tas. Pour lui, c'était repas de fête ! On a remballé en vitesse, en laissant la moitié des trucs derrière nous. À partir de là, les reproches ont commencé. Comme quoi on n'aurait pas dû s'arrêter, ni passer par là... Dès qu'il fallait choisir d'aller à gauche ou à droite, il y en avait pour des heures de discussions. Personne n'était jamais d'accord. Mais on savait qu'on ne pouvait pas se séparer, un peuple tout seul était cuit. Sauf peut-être les Azagayahs, eux ils auraient pu s'en sortir...

Au bout de quatre mois, on est arrivé au pied du mur. Là, j'ai regardé notre éclaireur dans les yeux, il n'y avait plus d'espoir. J'ai compris qu'on n'était pas sortis de l'auberge.



Thavog
Chef des Mécass

Bienko
Chef des Ptérygotes



ACTE 3 – La coexistence

Bienko. Chef des Ptérygotes. Peuple fasciné par les insectes, dont il maîtrise les techniques de défense.

Nous étions au pied du mur, au sens littéral. Nous nous sommes glissés par la brèche dans les pas des éclaireurs. Devant moi s'étendait un espace immense [SSTSSTSS], une ville entière à construire. L'idée de partir de rien m'a filé le bourdon… J'étais épuisé, j'avais froid, nous avions perdu une partie des nôtres [CRRCRR].

Il nous a fallu plusieurs jours pour reprendre des forces et du courage. Le plus important était à faire : créer un système social qui intègre [CRRCRR] les quatre clans. Un travail de fourmis quand on connait les dissensions qui les animent ! Notre peuple avait commencé à y réfléchir avant le départ, en s'inspirant des insectes. Nous avons donc proposé aux autres [CRRCRR] une organisation qui a fait mouche. Restait à la mettre en place. Cela nous a pris encore plusieurs mois d'ajustement, de débats, de votes. À force d'encaisser les critiques, je me suis forgé une carapace [SSTSSTSS].

Maintenant, le jardin est divisé en sept territoires, eux-mêmes divisés en sept parcelles. Ce n'est pas si immense [SSTSSTSS], en un saut de puce on circule d'un territoire à l'autre. Pour favoriser la coexistence des clans, l'ensemble du jardin est constructible par tous [SSTSSTSS]. Les projets de bâtiments officiels, importants à la communauté, sont définis lors d'assemblées. Le clan qui termine l'une de ces constructions est récompensé [SSTSSTSS]. Voilà pour les grandes lignes de notre vie en collectivité pas piquée des hannetons.

À première vue, les peuples se respectent et s'allient dans l'adversité, mais le ver est dans le fruit. Cette unité ne tient qu'à une chose [SSTSSTSS] : chacun sait que sa propre survie dépend de celle des autres. Bientôt, chaque peuple va au moins vouloir voler de ses propres ailes, au pire s'attribuer le pouvoir [CRRCRR]. Je ne sais pas combien de temps notre système va tenir s'ils se tirent tous dans les pattes.

Aku
Cheffe des Azagayahs



ACTE 4 – Chacun pour soi

Aku. Cheffe des Azagayahs. Peuple de chasseurs combatifs et téméraires.

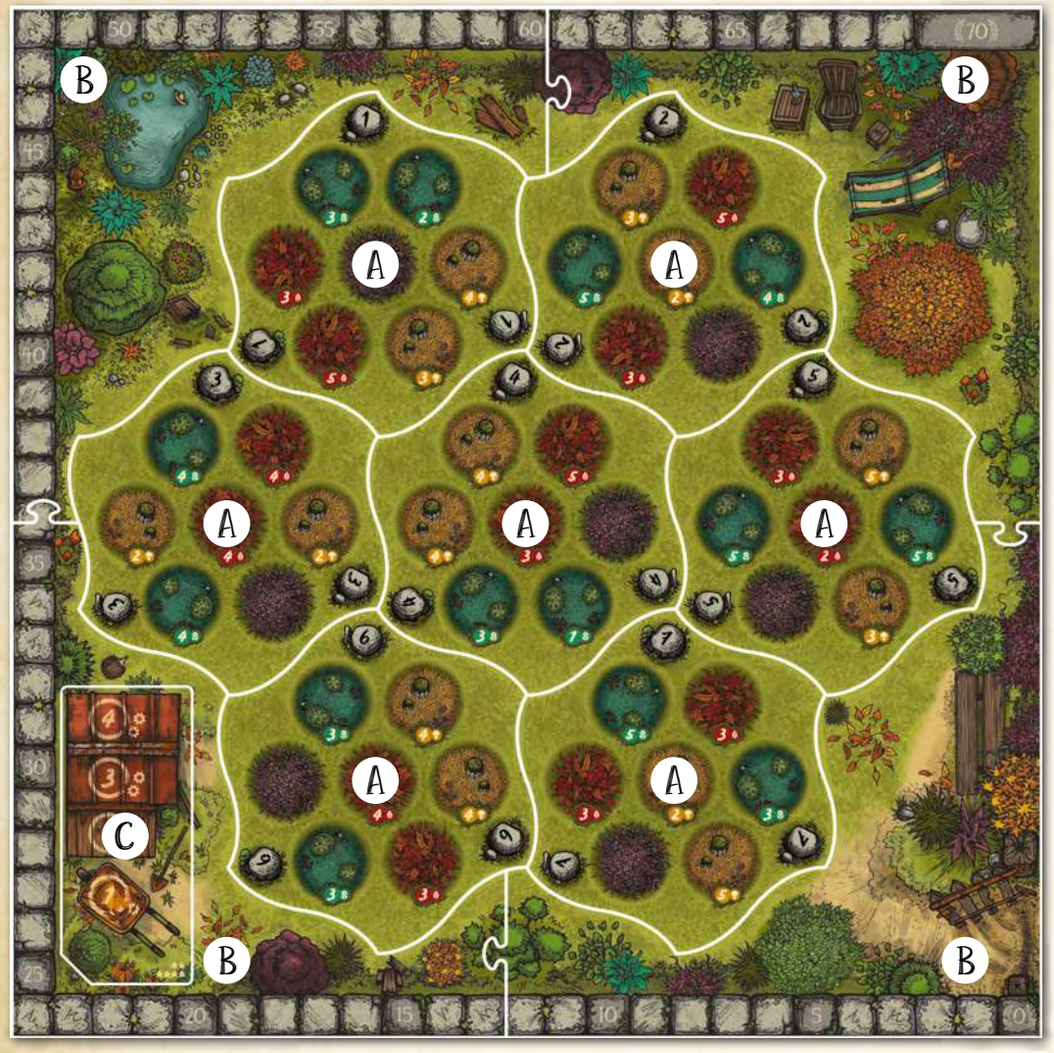
Mes parents étaient chasseurs. Je suis née chasseuse. Je mourrai chasseuse. Je ne connais pas la peur. Je ne crains rien, ni rats, ni belettes, ni blaireaux.

Mais eux sont sournois. Dans leurs réunions, ils sont tous d'accord. Ils se sourient. Tous leurs coups, ils les préparent en douce. Nous, on regarde droit dans les yeux quand on attaque. On ne savait pas faire les manigances et ils en ont profité. Tous. Les trois clans. Ils avaient besoin de nous. Ils nous ont utilisés. Qui a protégé le convoi ? Qui a subi les plus lourdes pertes ? Sans nous pas d'Exode. Et en échange ? « Vous aurez la plus belle place dans le jardin. » Tu parles, promesse en l'air. Arrivé devant le mur, c'était chacun pour soi.

Il y a une semaine, on a trouvé un livre sous un banc. Un titre qui claque : *L'Art de la guerre*. Avec un nom pareil, on s'est presque battu pour le lire. Il a fallu trouver des échelles, se mettre à plusieurs pour tourner les pages… Mais grâce à Sun Tzu, on a tout compris. La bataille a lieu dans le jardin, chez nous quoi. Les règles ne sont pas les mêmes. Ne pas verser le sang des futurs soutiens. Ne pas détruire ce que nous voulons nous approprier. Mener des actions ouvertement et d'autres en secret. « Ce qui est capital, c'est de faire croire que l'on s'ajuste aux desseins de l'ennemi », c'est ça les manigances. Étendre notre influence. Et au bon moment, envahir leurs immeubles pour installer notre clan et expulser les leurs. Maintenant, nous aussi nous sommes prêts !

MATÉRIEL

12 tuiles (7 territoires Ⓐ, 4 angles Ⓑ et 1 piste de tour Ⓒ) qui une fois assemblées composent le plateau principal



1 plateau objectifs



45 cartes objectif



21 projets communs



24 missions secrètes

80 étages de bâtiment (20 de chaque couleur)



18 toits



1 torgrue



4 plateaux personnels



9 pions friche (trois types de terrain différents : herbe verte, hautes herbes jaunes et feuilles rouges)



16 pions stratagème



4 pions habitants supplémentaires



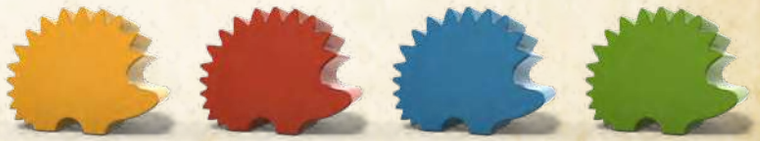
4 pions 70 points de victoire



4 pions population



4 pions hérisson



4 pions score



MISE EN PLACE

1. Assemblez les quatre angles puis placez les tuiles aléatoirement pour compléter le puzzle : une au centre et les six autres en périphérie, sans ordre précis.

2. Choisissez la face de la piste de tour en fonction du nombre de joueurs (2/4 joueurs ou 3 joueurs) et placez-la dans l'emplacement prévu du plateau.

3. Placez le plateau objectifs sur la droite du plateau. Mélangez les projets communs pour former une pioche. Placez-la, face cachée, sur le plateau objectifs. Dévoilez les 4 premiers projets communs.

4. Mettez les pions friche, les toits et la torgrue à portée des joueurs.

5. Chaque joueur choisit un plateau personnel, prend les pions de sa couleur et le nombre d'étages correspondant au nombre de joueurs :
   - **2 joueurs :** 20 étages
   - **3 joueurs :** 17 étages
   - **4 joueurs :** 14 étages

6. Le premier joueur est désigné au hasard (il s'agit du joueur jaune dans notre exemple). Il place son pion population sur la case 38 de la piste population de son plateau personnel. Les autres joueurs placent le leur sur la case 35.

7. Le premier joueur place son pion hérisson sur la première case de la piste de tour. Les autres joueurs placent le leur à côté de la piste de tour.

8. Tous les pions score sont placés sur le 0 de la piste de score.

9. Mélangez les missions secrètes pour former une pioche. Chaque joueur prend 4 missions secrètes et en choisit **2 différentes**. Il les conserve devant lui, à l'abri du regard des autres joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.





4
4
3
5
9
5
6
5
9
5
6
8
60
65
70
15
10
5
Infirmerie
4
Temple
11
Avant-poste
3
Centrale électrique
7

BUT DU JEU

Les quatre peuples exilés souhaitent bâtir une ville nouvelle composée de différents types de bâtiments, dans les sept territoires du jardin. Mais cette vision commune cache des desseins individuels : chacun veut prendre le dessus et obtenir le plus de points de victoire (PV). Pour cela, ils devront valider des projets communs et remplir des missions secrètes, mais également prendre le contrôle de territoires ou même envahir l'adversaire ! L'heure des comptes vient dès qu'un peuple n'a plus d'étages devant lui pour construire.

DÉPLACEMENT DE LA GRUE

Le plateau principal est composé de sept tuiles, numérotées de 1 à 7, qui représentent des territoires. Chaque tuile territoire est constituée de sept cases (deux cases d'herbe verte, deux cases de hautes herbes jaunes, deux cases de feuilles rouges et une case en friche de ronces violettes).
En fonction de la case du territoire où le joueur actif fait son action, il détermine le territoire sur lequel va se jouer l'action suivante. Pour s'en souvenir, il déplace la grue sur le territoire où aura lieu cette prochaine action.

Si le joueur fait son action sur l'une des **cases centrales** de n'importe quel territoire, la prochaine action aura lieu dans le **territoire central.**



Si le joueur fait son action sur l'une des cases **en haut à droite** de n'importe quel territoire, la prochaine action aura lieu dans le territoire situé **en haut à droite** du plateau principal.



Il se peut que, d'une action à l'autre, la grue reste sur le même territoire.



TOUR DE JEU

Dans *Petits Peuples*, les joueurs ne jouent pas toujours dans le même ordre : le joueur actif désigne le joueur suivant parmi ceux qui n'ont pas encore joué.

Un tour de jeu se compose de trois étapes :

1. **Actions des joueurs.** Chaque joueur effectue une ou deux actions, selon sa position sur la piste de tour. Il peut également valider des projets communs et/ou utiliser des stratagèmes.
2. **Contrôle de territoires.** Dans chaque territoire, le joueur majoritaire gagne des habitants.
3. **Mise en place du tour suivant.** Le dernier joueur du tour devient automatiquement le premier joueur du tour suivant.

Action des joueurs

Le territoire où se trouve la grue détermine toujours où le joueur doit réaliser son action (les actions sont détaillées p. 12). Lorsque c'est à lui de jouer, le joueur réalise un certain nombre d'actions en fonction du nombre de symboles indiqués (⚙ ou ⚙⚙) sur la case de la piste de tour où se trouve son pion hérisson. Après chaque action, il doit déplacer la grue en fonction de la case où il a réalisé celle-ci.

À chaque fois qu'un joueur réalise une action, il peut aussi valider un projet commun (voir p. 14) et/ou utiliser un pion stratagème dans la limite des quatre pions dont il dispose (voir p. 15).
Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, on passe au contrôle de territoires.

Voici le détail d'un tour de jeu à quatre, trois et deux joueurs.

À quatre joueurs

Le joueur 1 (⚙ = 1 action)

1. **Il réalise une action** dans le territoire où se trouve la grue, puis **la déplace** dans le territoire où le joueur suivant devra réaliser sa première action.

2. **Il désigne le joueur suivant,** parmi ceux qui n'ont pas encore joué, en plaçant le pion hérisson de celui-ci sur l'emplacement 2 de la piste de tour.

Le joueur 2 comme le joueur 3 (⚙⚙ = 2 actions)

1. **Il réalise une première action** dans le territoire où se trouve la grue, puis **la déplace** si besoin dans le territoire où il devra réaliser sa seconde action.
2. **Il réalise sa seconde action** dans le territoire où se trouve la grue, puis **la déplace** si besoin dans le territoire où le joueur suivant devra réaliser sa première action.
3. **Il désigne le joueur suivant,** parmi ceux qui n'ont pas encore joué, en plaçant le pion hérisson de celui-ci sur le premier emplacement libre de la piste de tour.

Le dernier joueur du tour (⚙⚙ = 2 actions)

1. **Il réalise une première action** dans le territoire où se trouve la grue, puis **la déplace** si besoin dans le territoire où il devra réaliser sa seconde action.
2. **Il réalise sa seconde action** dans le territoire où se trouve la grue, puis **la déplace** si besoin.

On passe ensuite au contrôle de territoires.

À trois joueurs

Le principe d'ordre est le même, mais en utilisant la piste de tour sur la face 3 joueurs.

À deux joueurs

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Ils utilisent la piste de tour sur la face 2/4 joueurs. Le premier joueur place son pion hérisson sur la case 1 de la piste de tour, le second joueur place le sien sur la case 2.

1. **Le joueur 1 réalise une action** ⚙ dans le territoire où se trouve la grue, puis la déplace si besoin dans le territoire où le joueur suivant devra réaliser sa première action. Il déplace ensuite son pion population sur la case 3 de la piste de tour.
2. **Le joueur 2 réalise deux actions ⚙⚙,** puis déplace son pion population sur la case 4 de la piste de tour.
3. **Le joueur 1 puis le joueur 2 jouent à nouveau** avant de passer au contrôle de territoires.

Note : le premier joueur de la partie réalise son action où il le souhaite sur le plateau, puis place la grue en fonction de la case où il a joué.

Contrôle de territoires

Quand le dernier joueur a réalisé sa seconde action, on passe au contrôle de territoires.
Les 7 territoires sont passés en revue dans l'ordre croissant. Sur chacun d'eux, les joueurs comptent **le nombre d'étages** à leur couleur. **Le joueur qui est strictement majoritaire gagne 2 habitants** et avance d'autant sur sa piste population. **Si la majorité est partagée, chaque joueur concerné gagne 1 habitant** et avance d'autant sur sa piste population.

Piste population



La piste population représente le nombre d'habitants disponibles de chaque joueur. Le joueur déplace son pion selon qu'il envoie, gagne ou récupère des habitants.



Un joueur peut avoir plus de 40 habitants. Quand il dépasse la case 40, il prend son pion habitants supplémentaires devant lui et recommence son avancée sur la piste à partir de la case 1. Pour avoir 52 habitants, il aura 12 habitants sur la piste + 40 représentés par son pion habitants supplémentaires.

Un joueur peut passer en zone rouge (en dessous de 10 habitants), mais il ne peut pas avoir moins d'1 habitant. S'il atteint cette case, il ne peut plus envoyer d'habitants avant d'en avoir gagnés à nouveau.

Exemple : dans le territoire 1, le joueur vert a trois étages alors que le joueur rouge n'en a qu'un. Le joueur vert est majoritaire, il gagne deux habitants et avance de deux cases sur sa piste population.



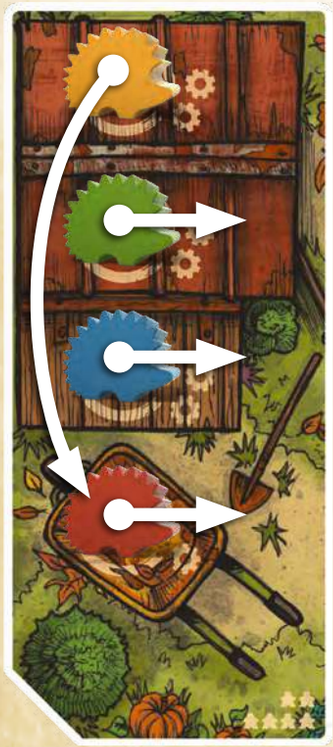


Dans le territoire 2, les joueurs rouge et bleu ont chacun deux étages. Ils sont tous les deux majoritaires, ils gagnent chacun un habitant et avancent sur leur piste population.





Mise en place du tour suivant



Le joueur sur la dernière case de la piste de tour déplace son pion hérisson sur la case 1, puis replace les autres pions hérisson à côté de la piste. Un nouveau tour de jeu commence.

Note : le dernier joueur réalise donc trois actions consécutives, entrecoupées de la phase de contrôle de territoires (deux actions à la fin du tour de jeu et une action au début du tour suivant).

ACTIONS

Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur a le choix entre deux types d'actions : construire ou abandonner un bâtiment dans le territoire où se trouve la grue.

Construire

Lorsqu'il réalise cette action, le joueur peut placer **1 de ses étages** sur l'une des cases du territoire où se trouve la grue. Mais il doit pouvoir envoyer un certain nombre d'habitants occuper les lieux.
Note : un ou plusieurs étages sur une même case constituent un bâtiment.

Construire sur une case vide



1. Le joueur recule sur sa piste population du nombre d'habitants indiqué sur la case où il veut construire. Pour poser un étage sur une case de valeur 3, le joueur doit reculer de 3 habitants sur sa piste population.
2. Il pose son étage sur la case choisie.

Le joueur peut construire sur une case en friche. Il y en a une par territoire. Le joueur qui construit dessus pour la première fois définit le type du terrain **pour le reste de la partie** (herbe verte, hautes herbes jaunes ou feuilles rouges). Toutes ces cases ont une valeur de 5. Le joueur recule d'autant sur sa piste population. Puis, il choisit parmi les pions friche disponibles celui qui l'intéresse et le pose sur la case en friche avant d'y placer son étage.



case en friche



pions friche

Note : si plus tard dans la partie, il n'y a plus de bâtiment sur un pion friche, celui-ci reste tout de même en place.

Construire sur un bâtiment

Le joueur peut ajouter un étage sur un bâtiment de sa couleur, mais il doit envoyer le nombre d'habitants nécessaires.

1. Il compte le nombre d'étages déjà construits.
2. Il calcule le nombre d'habitants nécessaires :
   la valeur du terrain + 1 habitant par étage déjà construits.
3. Il recule d'autant sur sa piste population.
4. Il pose son étage sur le ou les étages déjà construits.

Il n'existe pas de limite au nombre d'étages d'un bâtiment. Un joueur ne peut pas construire sur le bâtiment d'un autre joueur.

Exemple : sur une case de valeur 3 : poser le 2e étage nécessite 3 + 1 habitants, poser le 3e étage nécessite 3 + 2...



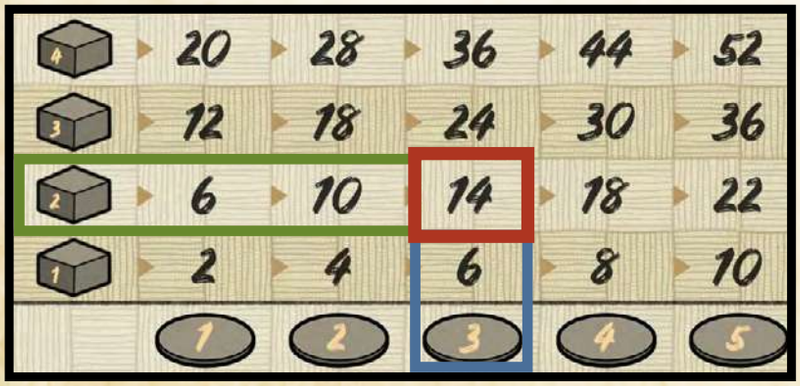
Abandonner un bâtiment

Les joueurs peuvent **abandonner** un de leurs bâtiments pour récupérer des étages et des habitants.

1. Le joueur reprend devant lui les étages qui composent le bâtiment abandonné.
2. Il augmente sa population du **nombre d'habitants nécessaires à la construction x 2.** Un récapitulatif se trouve sur chaque plateau personnel pour faciliter les calculs.

Note : un joueur peut abandonner un bâtiment qui porte un toit, celui-ci est remis dans la réserve.

Exemple : le joueur avait précédemment construit **un bâtiment de 2 étages** sur **une case de valeur 3**. Le tableau indique que s'il abandonne ce bâtiment, il augmente sa population de **14 habitants**.



Le calcul en détail : la construction du premier étage a nécessité 3 habitants. Celle du deuxième étage a nécessité 4 habitants (3 pour le terrain + 1 pour l'étage déjà construit). Le nombre d'habitants nécessaires à la construction de ce bâtiment de deux étages a donc été de 7. En abandonnant ce bâtiment, le joueur augmente sa population de 7 x 2 = 14 habitants.

Impossible de faire une action

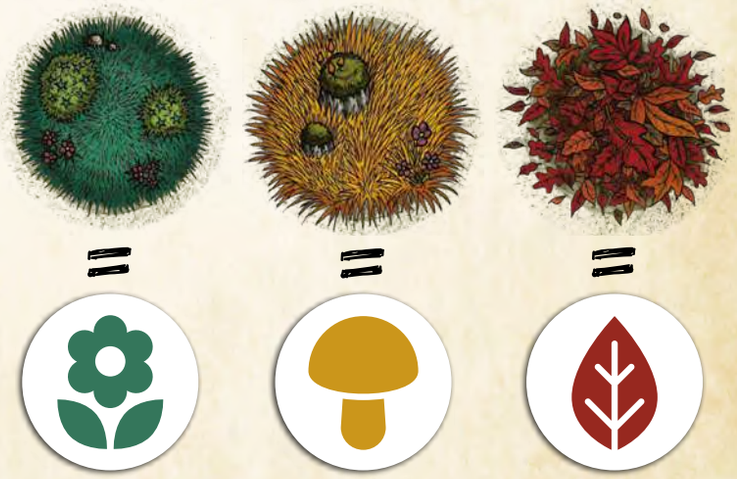
Il peut arriver qu'un joueur ne puisse faire aucune action dans le territoire imposé par la grue. C'est-à-dire **qu'il ne peut pas construire** (parce qu'il n'y a pas de case sur laquelle il peut construire, qu'il n'a plus d'étages ou qu'il n'a pas assez d'habitants disponibles) **ET qu'il ne peut pas ou ne veut pas abandonner** un bâtiment. Dans ce cas, il peut jouer dans le territoire suivant dans l'ordre numérique. S'il ne peut pas non plus jouer dans ce nouveau territoire, il peut jouer dans le suivant et ainsi de suite.

Note : si un joueur ne peut pas jouer sur le territoire 7, il peut jouer sur le territoire 1.

OBJECTIFS

Il existe deux types d'objectifs, les projets communs et les missions secrètes.

Il est obligatoire de respecter le type de terrain indiqué sur la carte pour valider un objectif.



Note : à chaque type de terrain est associé un pictogramme sur les objectifs pour faciliter la lecture des daltoniens. Et les étages des bâtiments ont une forme différente selon leur couleur.

Certains objectifs doivent se faire sur plusieurs cases adjacentes, celles-ci ne doivent pas obligatoirement être placées selon le modèle de la carte. Et elles peuvent également être placées dans deux territoires adjacents.



Lorsqu'il est question d'un nombre d'étages à atteindre pour valider un objectif, il s'agit du nombre d'étages **minimum**. Si un bâtiment en compte plus que demandé, il est tout de même possible de valider l'objectif.

Projets communs

Ils sont communs à tous les joueurs et rapportent des points de victoire **en cours de partie.** Un joueur ne peut en valider qu'**un seul par action.** Il doit le faire au moment où il pose un étage nécessaire à la validation du projet.

Pour valider un projet commun, le joueur applique les étapes suivantes.

1. Il place un toit **sur le dernier étage posé**. Les autres bâtiments nécessaires à la validation du projet, s'il y en a, ne reçoivent pas de toit, ils restent libres.
2. Il prend le projet et le place devant lui. Les autres joueurs ne peuvent plus valider ce projet.
3. Il avance sur la piste de score du nombre de points indiqués sur le projet commun.
4. Il dévoile un nouveau projet commun qu'il pourra éventuellement valider dès sa prochaine action.



Important : il ne faut pas oublier de placer un toit lors de la validation d'un projet commun. Un bâtiment avec toit ne peut plus servir pour un projet commun.

Exemple : le joueur jaune valide le projet commun « Maisons mitoyennes » en construisant un deuxième bâtiment sur une case herbe verte. Il place un toit sur ce bâtiment, qui lui permet de valider le projet. Le bâtiment est bloqué. Le joueur gagne 3 PV.





Missions secrètes

Chaque joueur en possède secrètement deux, elles sont révélées aux autres joueurs et comptabilisées **en fin de partie**. Un même bâtiment peut compter pour plusieurs missions secrètes.



Important : un bâtiment avec toit ne peut pas servir pour une mission secrète, excepté pour les missions secrètes « Contrôle de territoires ».

Exemple : en fin de partie, un joueur révèle les deux missions secrètes « Observatoire » et « Beffroi ». Il a réussi à construire deux bâtiments composés de 4 étages et un bâtiment composé de 3 étages. Il gagne 2 x 11 PV grâce à la mission « Observatoire » et 3 x 7 PV grâce à la mission « Beffroi ».





2 x 11 = 22



3 x 7 = 21

Toit

Un toit est placé lors de la validation d'un projet commun. Un bâtiment sans toit est **libre**. Un bâtiment avec toit est **bloqué** :

- Il ne peut pas recevoir d'étages supplémentaires.
- Il ne peut plus servir pour un objectif, à l'exception des sept missions secrètes « Contrôle de territoires ».
- Il peut être abandonné, le toit est remis dans la réserve.
- Il peut être envahi, le toit est remis dans la réserve.
- Son toit peut être transféré.

STRATAGÈMES

Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur peut utiliser **un pion stratagème par action**. S'il bénéficie de deux actions dans son tour, il peut donc utiliser un pion stratagème à chacune de ses actions. Le joueur peut choisir plusieurs fois le même stratagème. Une fois ses quatre pions dépensés, il ne peut plus utiliser de stratagème jusqu'à la fin de la partie.

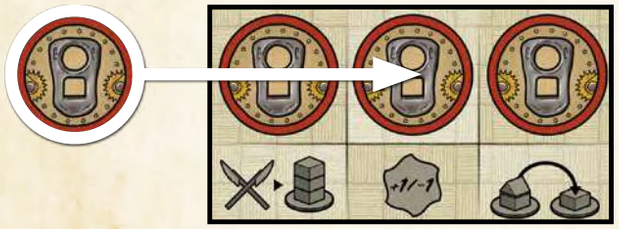
Mouvement stratégique

Important : un mouvement stratégique n'est pas une action.



Faire un mouvement stratégique permet au joueur actif d'éviter de jouer dans le territoire imposé par la grue. Il a le choix entre deux autres territoires : **le territoire numériquement inférieur ou supérieur**. Du territoire 7, on passe au territoire 1 et inversement.

1. Le joueur dépense un pion stratagème et le place sur l'emplacement prévu de son plateau personnel.



2. Il déplace la grue sur le nouveau territoire où il choisit de jouer.



Note : le joueur doit utiliser le mouvement stratégique **avant** de réaliser son action.

Transfert de toit

Important : un transfert de toit n'est pas une action.

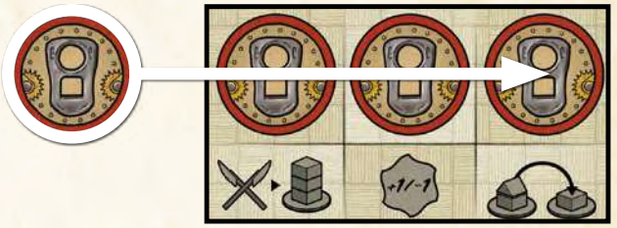


Faire un transfert de toit permet de déplacer le toit d'un de ses bâtiments à un autre de ses bâtiments. Le bâtiment est de nouveau libre. Celui qui reçoit le toit est bloqué.

Pour faire un transfert de toit le joueur actif doit :

- réaliser une action dans le territoire où se trouve le bâtiment avec toit qu'il souhaite déménager ;
- avoir un bâtiment libre situé sur le même type de terrain, n'importe où sur le plateau.

1. Le joueur dépense un pion stratagème et le place sur l'emplacement prévu de son plateau personnel.



2. Il déplace le toit sur l'autre bâtiment.



Note : le joueur doit transférer un toit **avant** de réaliser son action.

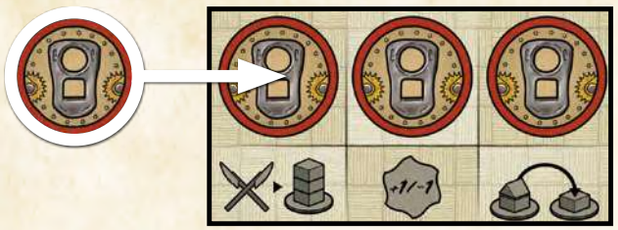
Invasion d'un bâtiment

Important : l'invasion est le seul stratagème qui remplace l'action du joueur.



L'invasion permet de s'approprier le bâtiment d'un autre joueur sans que celui-ci ne puisse refuser. Pour utiliser ce stratagème, le joueur actif doit avoir le nombre d'habitants requis et jouer dans le territoire où il veut faire son invasion. La prochaine action sera jouée en fonction de la case où a lieu l'invasion.

1. Le joueur dépense un pion stratagème et le place sur l'emplacement prévu de son plateau personnel.



2. Il diminue sa population du nombre d'habitants requis = **nombre d'habitants nécessaires à la construction x 2.** Un récapitulatif se trouve sur chaque plateau personnel pour faciliter les calculs (voir p. 13 Abandonner un bâtiment).



Le joueur qui subit l'invasion augmente sa population du même nombre d'habitants, en avançant sur sa piste population, et récupère ses étages devant lui. Si son bâtiment portait un toit, celui-ci est remis dans la réserve.



3. Le joueur actif pose ses étages à l'identique : si l'invasion se fait sur un bâtiment de 2 étages, le nouveau bâtiment doit compter 2 étages également.



Exemple : c'est au joueur 2 de jouer, il a 2 actions et doit commencer dans le territoire 3.
Lors de sa première action, il dépense 1 pion pour utiliser le stratagème mouvement stratégique et jouer dans le territoire 2 au lieu du 3. Il abandonne un de ses bâtiments, cette action l'envoie jouer dans le territoire 5. Il y déplace la grue.
Lors de sa deuxième action, il dépense 1 pion pour utiliser le stratagème invasion et envahit un bâtiment grâce aux habitants récupérés lors de sa première action.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur pose son dernier étage, même s'il en récupère un avant la fin du tour. Les joueurs terminent le tour de jeu en cours (actions des joueurs + contrôle de territoires).

Puis les joueurs avancent sur la piste de score selon les points de victoire rapportés par :

- leurs missions secrètes ;
- le nombre d'habitants qu'il leur reste à la fin de la partie : en fonction de la case où se trouve le pion population du joueur, il gagne ou perd des points. S'il a 40 habitants ou plus, le joueur gagne 10 points de victoire.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire.

Note : si un joueur atteint la fin de la piste de score, il prend un pion 70 points de victoire et continue son avancée à partir de la case 1.

Exemple : le joueur bleu a obtenu une seule majorité pour sa mission secrète « Contrôle de territoires » et il a aussi construit deux bâtiments de deux étages pour sa mission « Marché ». Il gagne 10 PV.



4 PV



2 x 3 = 6 PV

Il lui reste 25 habitants, ce qui lui rapporte 5 PV.



5 PV

Au cours de la partie, le joueur a déjà cumulé 37 PV, auxquels il ajoute les points supplémentaires obtenus ci-dessus.



4 + 6 + 5 + 37 = 52 PV

VICTOIRE !

OBJECTIFS EN DÉTAIL

Rappel : lorsqu'il est question d'un nombre d'étages à atteindre pour valider un objectif, il s'agit du nombre d'étages **minimum**. Si un bâtiment en compte plus que demandé, il est tout de même possible de valider l'objectif.

Projets communs

Rappel : un bâtiment avec toit ne peut plus servir pour un projet commun.

Lieu sacré | Infirmerie | Fortin



Construire un bâtiment composé au moins de 2 étages sur une case adjacente à une case inoccupée, en respectant les types de terrain indiqués (2 exemplaires).

Maison | Herboristerie | Prison



Construire un bâtiment composé au moins de 2 étages sur le type de terrain indiqué et dans un territoire périphérique (1 exemplaire).

Maisons mitoyennes | Forge | Avant-poste



Construire deux bâtiments composés au moins d'1 étage sur deux cases adjacentes en respectant le type de terrain indiqué (1 exemplaire).

Sanctuaire | Moulin à vent | Bunker



Construire deux bâtiments, un composé au moins de 2 étages et un composé au moins d'1 étage, répartis sur deux cases adjacentes en respectant le type de terrain indiqué (1 exemplaire).

Appartements | Centrale électrique | Tour radio







Construire un bâtiment composé au moins de 3 étages sur le type de terrain indiqué et dans le territoire central (1 exemplaire).

Temple | Réserve d'eau | Base aérienne







Construire trois bâtiments, l'un composé au moins de 2 étages, adjacent à deux bâtiments composés au moins d'1 étage en respectant les types de terrain indiqués (1 exemplaire).

Missions secrètes

Rappel : les bâtiments qui portent un toit ne sont pas pris en compte, excepté pour les missions secrètes « Contrôle de territoires ».

Guinguette | Bureau de poste | Caserne







En fin de partie, chaque étage sur le type de terrain indiqué rapporte 1 PV. Un joueur qui possède un bâtiment composé de 3 étages et un bâtiment composé de 2 étages construits sur le type de terrain indiqué, gagne 5 PV (2 exemplaires).

Sculpture | Marché | Tour de guet







En fin de partie, chaque bâtiment composé au moins de 2 étages construit sur le type de terrain indiqué rapporte 3 PV (2 exemplaires).

Beffroi



En fin de partie, chaque bâtiment composé au moins de 3 étages rapporte 7 PV, peu importe le type de terrain. Un seul beffroi peut être comptabilisé par territoire (2 exemplaires).

Observatoire



En fin de partie, chaque bâtiment composé au moins de 4 étages rapporte 11 PV, peu importe le type de terrain. Un seul observatoire peut être comptabilisé par territoire (2 exemplaires).

Contrôle de territoires

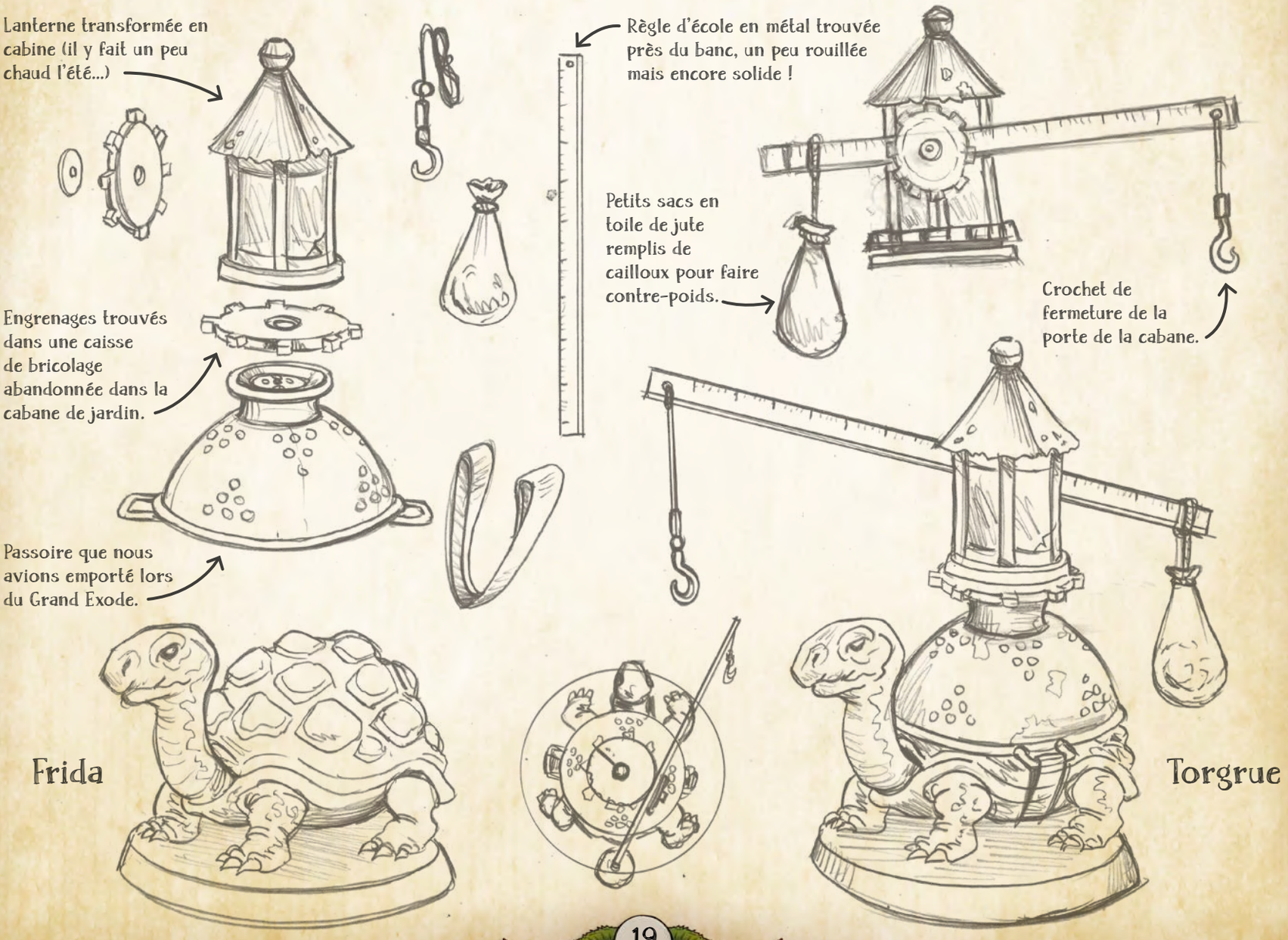


En fin de partie, être majoritaire sur l'un des deux territoires indiqués rapporte 4 PV. Être majoritaire sur les deux territoires indiqués rapporte 12 PV. La majorité ne doit pas être partagée. Les bâtiments qui portent un toit comptent pour le calcul des majorités (7 exemplaires différents).

Frida, la tortue devenue torgrue

Il y a plusieurs mois, en explorant le jardin nous avons trouvé une note glissée dans une feuille plastique. Une écriture enfantine avait rédigé avec application : « ***Frida, avec papa et maman on a cherché partou, mais on ne t'a pa trouvé. Je sui triste mais on doi partir à la nouvel maison. J'espère que tu te fera plein de nouveau copain. Bisous. Lily.*** » Pendant plusieurs semaines nous sommes restés sur le qui-vive. Frida pouvait être un chien, un chat, un furet…
Un matin ensoleillé, le sol a tremblé sous le vieux transat et elle est sortie de la terre entrouverte. Frida ! Une tortue ! En tant qu'ingénieur, je suis arrivé rapidement sur place, pour constater les dégâts sur les habitations. J'étais immobile et minuscule face à cette masse impressionnante. Elle a tourné ses yeux vers moi et soudain j'ai cru retrouver un vieux copain perdu de vue. Nous sommes par la suite devenus inséparables.
C'est bien plus tard que j'ai eu l'idée de développer, avec son accord bien sûr, un attirail pour en faire une torgrue et faciliter la construction de nos bâtiments. Il m'a fallu trois mois de travail et de nombreux essais pour arriver à ce résultat. Maintenant Frida travaille avec nous, nous la nourrissons, jouons avec elle (les enfants l'adorent) et elle bénéficie de cinq semaines de vacances par an.

Extrait des notes de Malman, ingénieur du peuple des Mécass.





CRÉDITS

Auteurs : Nathalie et Rémi Saunier
Illustrateur : Maxime Morin
Sculpteur de la torgrue : Arnaud Boudoiron
Sculpteur des étages : Aragorn Marks
Typographie « Skrawk » : Missy Meyer

- 11 rue du Frout -
29000 Quimper - FRANCE