Héros du Monde

La course à la civilisation

A travers l'épopée du jeu « Héros du Monde », vous allez participer au développement de la civilisation humaine en jouant des personnages célèbres comme Platon, Charlemagne, la Reine Victoria et bien d'autres…Le jeu couvre deux grandes époques historiques : l'époque Antique de 2500 avant JC à 500 et l'époque Moderne de 500 à 1900.
La participation de ces personnages aux grandes découvertes de l'humanité va déterminer la fin d'une époque, le début d'une nouvelle et la fin de la partie.
Le sort de votre civilisation est entre vos mains !
A vous de jouer de manière appropriée les Héros qui vous donneront la population la plus importante dans les territoires aux Découvertes importantes. Vous gagnerez alors des points de civilisation. Il vous faudra compter avec les autres joueurs, qui feront tout pour vous devancer.
Avec « Héros du Monde » vous traverserez les âges, ferez de grandes découvertes et incarnerez les plus grands personnages de l'Histoire…

« Héros du monde » est un jeu familial pour :
- **2 à 5 Civilisateurs,**
- **à partir de 10 ans,**
- **qui désirent jouer 1 heure et plus**



Qui l'emporte ?

Le jeu prend fin lorsque à l'époque Moderne, 8 des 9 Territoires du plateau de jeu ont leur échelle des Découvertes complètes. Le joueur qui possède à cet instant le plus grand nombre de points de Civilisation remporte la victoire.

Lorsque vous ouvrez la boîte… vous découvrez :

Un plateau de jeu représentant 9 Territoires de deux couleurs différentes. Les **5 Territoires beiges correspondent à l'époque Antique du jeu**, **les 4 Territoires oranges correspondent à la période Moderne**. Dans chaque Territoire se trouve une échelle des Découvertes, composée de 3 ou 4 cases, sur laquelle sont posés les pions de Découvertes au cours de la partie. Une piste de comptage des points de Civilisation court autour du plateau de jeu.

125 pions personnage de 5 couleurs différentes représentant 1 pion de Population chacun

40 pions cavalier de 5 couleurs différentes représentant 5 pions de Population chacun

9 cartes Merveilles de deux couleurs différentes pour les deux époques

76 cartes « Héros »

53 pions de Découvertes carrés

Un sac de tissu noir

Un dé de Conquête couleur ivoire

Une tuile de résultats du dé de Conquête

60 pièces d'or

Qui sont les héros? que sont les Découvertes et les Merveilles ?

• Présentation d'une carte Héros :



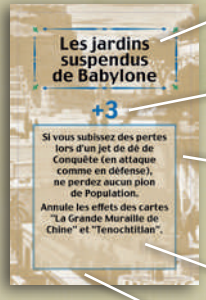
- Une illustration du personnage.
- La période à laquelle il appartient, beige pour l'époque Antique et orange pour l'époque Moderne.
- Son nom, son titre et les dates auxquelles il vécut.
- Son nombre de pions de Population de 0 à 7.
- Son nombre de Découvertes de 0 à 2.
- Sa valeur de Conquête de 0 à 4.
- Son Trésor en or de 0 à 5.
- Une couleur de fond révélant son orientation, rouge plutôt Conquérant, bleue plutôt Découverte et verte un équilibre entre les deux.
- Ses Territoires d'influence de 1 à 5

• Présentation d'un pion Découverte :



- Le nom de la Découverte
- La période à laquelle la Découverte appartient, beige pour la période Antique et orange pour la période Moderne.
- Le nombre de points de Civilisation qu'elle rapporte de 0 à 4.

• Présentation d'une Merveille :



- Le nom de la Merveille.
- Le nombre de point de Civilisation que rapporte la Merveille à son acquéreur.
- La période à laquelle la Merveille fut construite, beige pour la période Antique et orange pour la période Moderne.
- Les pouvoirs de cette Merveille, décrits sur la carte.
- Une représentation de la Merveille.

Pour débuter une partie…



• Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 25 personnages et les 8 cavaliers correspondants **(1)**.

• Chaque joueur place l'un de ses pions de population sur la grande case libre de la piste de comptage des points de Civilisation **(2)**.

• Le joueur le plus âgé sépare les pions de Découvertes en deux tas correspondant aux deux couleurs : beige pour l'époque Antique et orange pour l'époque Moderne.



• Il place tous les pions de Découvertes beiges dans le sac noir **(3)** (Les pions de Découvertes orange correspondants à l'époque Moderne seront utilisés plus tard dans le jeu).

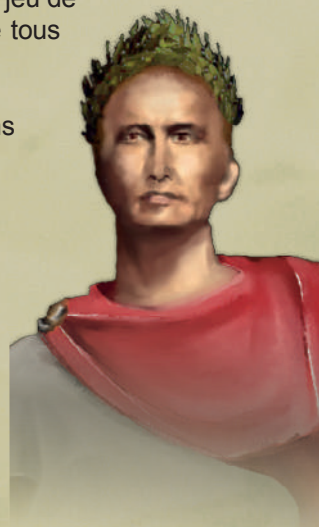
• Il place les 5 cartes Merveille de couleur beige alignées face visible à côté du plateau de jeu, de telle manière que tous les autres joueurs puissent les consulter **(4)**. Les 4 cartes Merveille de couleur orange seront utilisées plus tard dans le jeu.

• Il place les pièces d'or à côté du plateau de jeu et il en distribue une à chaque joueur. Le reste des pièces servira de banque **(5)**.

• Il sépare les cartes « Héros » en deux paquets distincts selon leur époque : dos beige pour l'époque Antique et dos orange pour l'époque Moderne. Il mélange chaque paquet et place celui des cartes « Héros » beige près du plateau de jeu **(6)**. Le paquet de cartes « Héros » orange sera utilisé plus tard dans le jeu.

• Il distribue au hasard à chaque joueur deux cartes « Héros » à dos beige **(7)**.

• Il retourne les trois premières cartes « Héros » de la pioche beige et les aligne à côté du plateau de jeu de telle manière que les cartes soient visibles de tous les joueurs **(8)**.

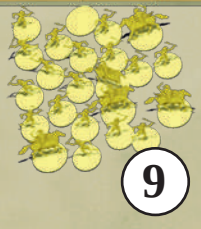


• Chaque joueur prend en main 7 de ses pions de Population **(9)**.

• En commençant par le joueur le plus âgé et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place, l'un après l'autre, un pion de Population sur le ou les Territoires beiges (et uniquement ceux-là) de son choix, jusqu'à avoir placé ses 7 pions de Population initiaux **(10)**.

En commençant par le joueur le plus âgé, vous voilà prêts à aborder l'époque Antique…















Le tour de jeu de chaque joueur se décompose comme suit…

1. Tu choisis une nouvelle carte « Héros » de ton choix :

• soit parmi les 3 cartes « Héros » visibles au bord du plateau de jeu,

• soit en prenant la carte (inconnue) du dessus de la pioche.
Ainsi, tu as **3 cartes** « Héros » en main.

2. Tu joues l'une des cartes « Héros » de ta main :

• Commence par poser ton « Héros » devant toi, visible de tous.
Ton « Héros » n'a d'influence que dans **SES** Territoires (indiqués sur sa carte). Tu pourras y répartir ta population, poser tes Découvertes et y déclencher des Conquêtes.

• Maintenant :

• Tu dois jouer ce qu'apporte ton «Héros» en respectant les valeurs indiquées sur sa carte.
• Si ton «Héros» a une valeur nulle pour une action, passe à la suivante.

• Pars toujours du haut de la carte «Héros» et en descendant :

• Commence par poser tes pions de Population
• Ensuite, fais tes Découvertes
• Déclenche une Conquête, si tu le désires, **tu n'es pas obligé**.
• Remplis ton Trésor de pièces d'or et dépense les si tu veux.

Tu dois absolument respecter cet ordre.

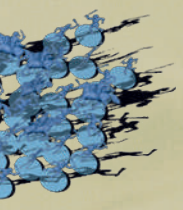
Voici dans le détail ce que ton « Héros » peut t'apporter :

•Placer des pions de Population:

Tu reçois un nombre de pions de Population égal à la valeur de Population de ton « Héros ». Tu peux poser tes pions de Population comme tu le désires, mais uniquement dans les Territoires d'influence de ton « Héros ».

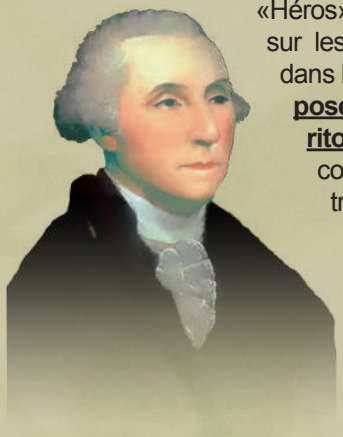


Exemple : Charlemagne peut répartir ses 4 pions Populations entre L'Europe et la Méditerranée. Le joueur bleu décide de mettre 3 populations en Europe et 1 en Méditerranée.



• Piocher et poser des pions de Découvertes:

Tu pioches <u>au hasard</u> dans le sac noir un nombre de pions de Découvertes égal à la valeur de Découvertes de ton «Héros». Tu **<u>dois obligatoirement</u>** jouer les Découvertes trouvées par ton «Héros». Les pions Découvertes sont posés sur les échelles de Découverte présentes dans les Territoires. **<u>Attention ! tu ne peux poser qu'une seule Découverte par Territoire lors de ton tour.</u>** A toi de choisir comment répartir tes Découvertes entre les Territoires d'influence de ton «Héros». Si tu ne peux pas poser toutes tes Découvertes parce que certaines échelles de Découvertes sont déjà complètes dans un Territoire donné, alors tu devras choisir celle que tu poseras et tu remettras celle(s) qui reste(nt) dans le sac.



Tu n'as pas besoin d'avoir de pions de Population dans un Territoire pour y poser une Découverte.

Exemple : Charlemagne pioche 1 découverte « l'Ecole » valant 2 points de Civilisation. Le joueur bleu décide de poser l'école en Europe pour compléter l'échelle des découvertes et provoquer ainsi un décompte des points de civilisation.



• Décompte des points de Civilisation:

Si lors de ton tour de jeu, **<u>l'échelle des Découvertes d'un Territoire est complétée</u>**, alors tu vas devoir procéder immédiatement à un décompte de points de Civilisation dans ce Territoire. Durant l'époque Antique, couleur beige, un Territoire est complété par 3 Découvertes. Durant l'époque Moderne, couleur orange, un Territoire est complété par 4 Découvertes.

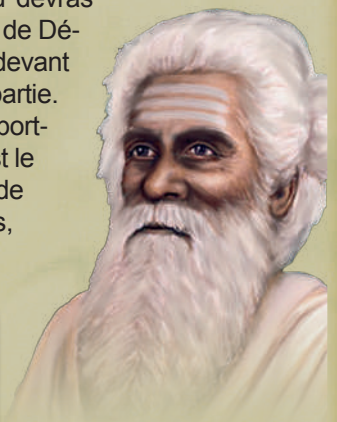
Voilà comment tu devras procéder :

- Détermine qui sont les 3 joueurs ayant le plus de pions de Population dans ce Territoire. Eux seuls pourront gagner des points de Civilisation et faire avancer leur personnage sur la piste de comptage des points de Civilisation.

• Ensuite, procède au décompte comme suit :

1. Celui qui a le plus grand nombre de pions de Population gagne tous les points de Civilisation de toutes les Découvertes présentes sur l'échelle des Découvertes du Territoire.
2. Le deuxième gagne la moitié des points de Civilisation du premier (arrondie au supérieur).
3. Enfin, celui qui termine troisième remporte un nombre de points de Civilisation égal à la valeur de la Découverte la plus faible présente sur l'échelle des Découvertes du Territoire (qui peut être égale à 0 !).

En cas d'égalité entre deux joueurs, tu devras les départager en comparant le nombre de Découvertes que leurs « Héros » (placés devant eux) auront effectuées au cours de la partie. Celui qui en aura effectué le plus remportera l'égalité. S'il y a toujours égalité, c'est le nombre de «Héros» ayant une valeur de Découverte qui départagera les joueurs, sinon c'est le joueur dont c'est le tour.



Exemple : Charlemagne, en posant «l'Ecole», a rempli l'échelle des Découvertes en Europe. Le total des points de Civilisation est de 12 (Système bancaire 4, Physique 3, Peinture 3, Ecole 2). Chaque joueur présent en Europe compte sa Population : le joueur bleu possède 15 Populations, le vert 12, le rouge 8, le jaune 4. Le joueur bleu qui est majoritaire gagne la totalité des points de Civilisation soit 12, le joueur vert qui est second gagne la moitié des points de Civilisation soit 6, le rouge qui est troisième gagne la valeur de la Découverte la plus faible soit 2 pour l'Ecole.

Un Territoire dont l'échelle est complète est toujours en jeu !!

• Effectuer une Conquête :



Tu peux décider de lancer ton «Héros» dans une phase de conquête uniquement s'il a une valeur supérieure à 0. Tu n'es jamais obligé de te lancer dans une Conquête. Ton « Héros » peut déclencher une Conquête dans l'un de ses Territoires d'influence uniquement si tu possèdes au moins 1 pion de Population dans ce Territoire. Tu seras désigné comme le conquérant et ton adversaire comme le défenseur. La valeur de Conquête représente la puissance de ton héros et les dégâts qu'il peut causer après le résultat du dé de conquête.
Si tu lances une Conquête, tu dois annoncer dans quel Territoire et quel joueur tu vas tenter de conquérir. Ensuite, tu jettes le dé de Conquête afin de déterminer si tu as réussi ou non.

Les résultats du dé de Conquête sont indiqués sur la tuile de Conquête.

Exemple : Charlemagne lance une conquête en Méditerranée. Le joueur bleu qui possède 6 pions de Population attaque le joueur vert qui en possède 9. Le joueur bleu lance le dé et obtient Massacre (voir tuile de Conquête). Il détruit 6 pions de Population du joueur vert (la valeur de Conquête de Charlemagne 4 + la valeur de l'époque Moderne qui est 2). Le joueur vert ne possède plus que 3 pions de Populations en Méditerranée et le joueur bleu devient majoritaire avec 6 pions de Population.

• Gagner de l'or et le dépenser :

Tu reçois un nombre de pièces d'or égal à la valeur de Trésor indiqué sur ta carte « Héros ».

Tu ne peux pas dépenser ton or avant cette phase,

même si tes caisses en sont remplies ! **De même, tu ne peux dépenser ton or qu'à ton tour de jeu.** L'or te permettra d'accomplir 3 actions très différentes qui t'aideront à gagner des points de Civilisation.



- La Migration : coût 2 or.
Tu peux déplacez 4 de tes pions de Population de l'un de tes Territoires vers d'autres Territoires adjacents. Deux Territoires sont considérés adjacents lorsqu'ils ont une frontière commune.

Exemple : l'Europe est adjacente à l'Amérique. L'Amérique est adjacente à la Russie et à l'Asie de l'autre côté du plateau de jeu. **(11)**

Exemple : Charlemagne ne reçoit pas d'or car sa valeur de trésor est nulle. Mais le joueur bleu avait amassé un trésor de 3 or, il décide de déplacer 4 population d'Europe vers la Méditerranée et aux Amériques en dépensant 2 or. Il déplace 1 pion de population en méditerranée et passe à 7 pions de populations et 3 pions de population aux Amérique où il n'était pas encore implanté.

- Construire une Merveille : coût 7 or.
Tu peux construire une ou plusieurs Merveilles qui t'apporteront des points de Civilisation et des pouvoirs spéciaux.
Lorsque tu construis une Merveille tu gagnes immédiatement **3 points de Civilisation**. Choisis ensuite parmi les Merveilles disponibles celle dont le pouvoir t'intéresse le plus. Tu la places devant toi afin que tous la voient.
Tu pourras utiliser le pouvoir de ta Merveille **une seule fois par époque**. Lorsque tu auras utilisé son pouvoir, retourne ta carte Merveille. Toutes les Merveilles construites durant la période Antique dont le pouvoir aura été utilisé pourront à nouveau être jouées durant l'époque Moderne.
Tu peux construire autant de Merveilles que ton or le permet. **Une Merveille ne peut être ni détruite, ni volée par un autre joueur.**
Tu peux jouer le pouvoir de ta/tes Merveilles n'importe quand durant ton tour de jeu (certains pouvoirs peuvent être joués en dehors de ton tour de jeu, voir les cartes merveilles).



- Convertir ton or : 2 pièces d'or pour 1 point de Civilisation.
Tu peux à tout moment durant ton tour de jeu convertir ton or en points de Civilisation.

Lorsque tu as fini de jouer ton « Héros »:
Si tu as choisi l'une des 3 cartes « Héros » visibles, tu dois retourner la première carte de la pioche afin de compléter la ligne. Le joueur à ta gauche peut alors entamer son tour de jeu en répétant la même séquence que toi et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'époque Antique.

La période Antique s'achève lorsque 4 des 5 Territoires beiges ont leur échelle des Découvertes complétée.

Si tu es capable de compléter les deux derniers Territoires à ton tour de jeu, choisis celui dont tu veux compléter l'échelle en premier. L'autre ne sera pas pris en compte dans le calcul des points de Civilisation.

Exemple : A la fin de l'époque Antique, le joueur vert a 22 points de Civilisation, le joueur bleu 19, le joueur rouge 15 et le joueur jaune 13.

Tu prépares l'époque Moderne en procédant comme suit :

• Tu retires toutes les Découvertes beiges en jeu, sauf la Découverte beige de plus grande valeur de chaque Territoire. Le cinquième Territoire, incomplet, suit la même règle si au moins un pion de Découverte y a été joué.

• Tu retires les pions de Découverte beiges du sac. Ils ne seront plus utilisés. Tu les remplaces par les pions de Découvertes oranges de l'époque Moderne que tu places dans le sac.

• Les Merveilles jouées par les joueurs lors de l'époque Antique sont retournées sur leur côté face : leur pouvoir peut de nouveau être utilisé.
Tu retires du jeu les Merveilles de l'époque Antique qui n'ont pas été achetées.
Tu places les 4 nouvelles Merveilles orange de l'epoque Moderne à côté du plateau de jeu.

• Tu reprends les cartes « Héros » que les joueurs ont en main. Ils conservent devant eux les cartes «Héros» qu'ils ont jouées. Retire la pioche des «Héros» de l'époque Antique.



• Tu places le paquet de cartes «Héros» orange de l'époque Moderne près du plateau de jeu.

• Tu distribues à chaque joueur deux cartes «Héros» orange. Ces cartes constituent la main de départ des joueurs pour l'époque Moderne.

• Ensuite, tu retournes les 3 premières cartes «Héros» orange de la pioche et tu les alignes à côté du plateau de jeu de telle manière que les cartes soient visibles de tous les joueurs.

• Chaque joueur prend 7 pions de Population.

• **<u>En commençant par le joueur dont c'est le tour,</u>** et toujours en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place, l'un après l'autre, un pion de Population **<u>uniquement sur les Territoires orange de son choix</u>**, jusqu'à avoir placé ses 7 pions de Population.

En démarrant par le joueur dont c'est le tour, l'époque Moderne du jeu peut alors commencer en respectant le même déroulement que l'époque Antique…

L'Ensemble des Territoires est désormais en jeu ! La période Moderne s'achève lorsque 8 des 9 territoires ont leur échelle des Découvertes complétée. Le jeu prend fin par la même occasion.



Exemple : A la fin de l'époque Moderne, le joueur rouge a 52 points de Civilisation, le joueur bleu 47, le joueur vert 45 et le joueur jaune 39. Le joueur rouge gagne.

Précisions pour le jeu à deux joueurs :

• Choisissez 2 couleurs pour représenter votre civilisation afin de ne pas manquer de pions de Population.

• Ne prenez pas en compte la troisième place lors d'un décompte de points de Civilisation dans un Territoire.

• La carte Merveille « Le Sanctuaire d'Ajanta » vous autorise à gagner les points de Civilisation comme si vous étiez le troisième joueur lors du décompte des points de Civilisation dans un territoire.

• Ne jouez pas avec la carte Merveille "Le phare d'Alexandrie".

L'auteur Remercie :
Frank Weiss, Michel Lalet, Laurent Levy, Clemens Tuerck, Julien Marty, Guillaume Bouilleux, Nathalie Brié, Sylvain Garet, Eric Pialat, Hervé Couvreur, Pascal Moreau, Eric Novaro, Jean-Luc Novaro, Pierre-Olivier Barome, Maud, François-Xavier Morin, Séverine Fouchard, Arnaud Vojinovic et ses enfants, Patrick Receveur, Laurent Bouyer, Sophie Martin, Georges Nony, Franck Dupont, Stéphane Collon, Ludovic Grousset, Alain Brayer, Tom Clegg.

Auteur: Pascal Bernard

Illustrateurs: Julien Marty / HB-Sign

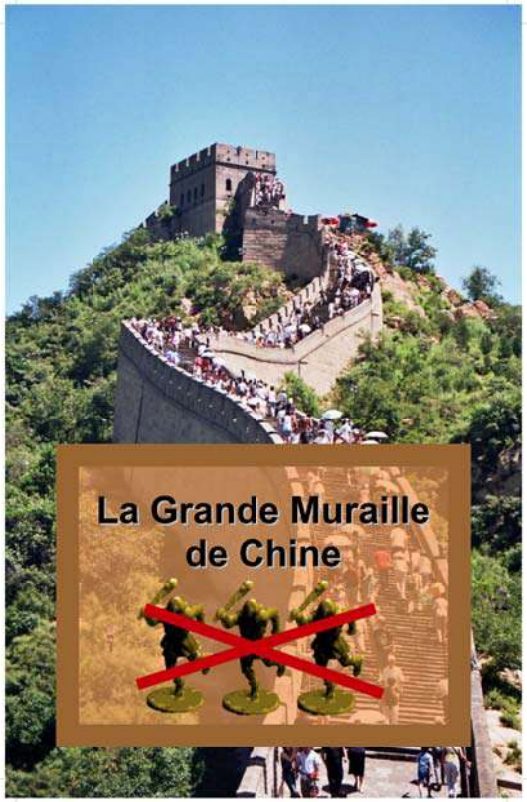
Adaptation Française : Ajax Games

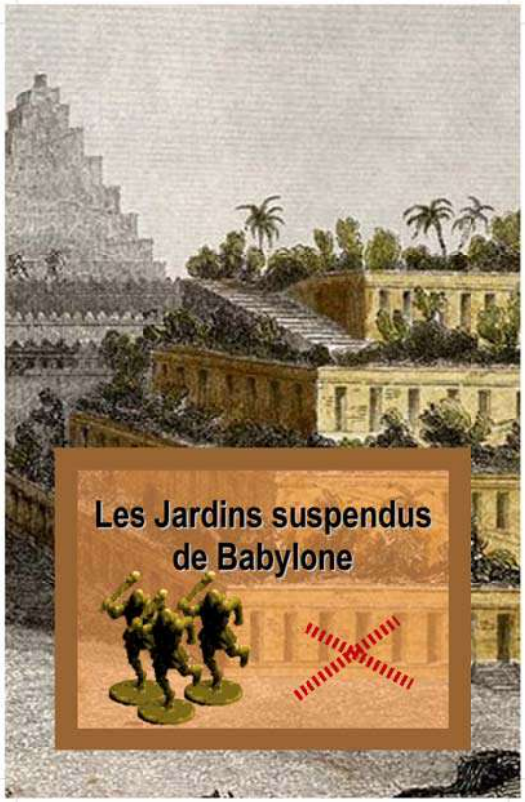
www.herosdumonde.fr

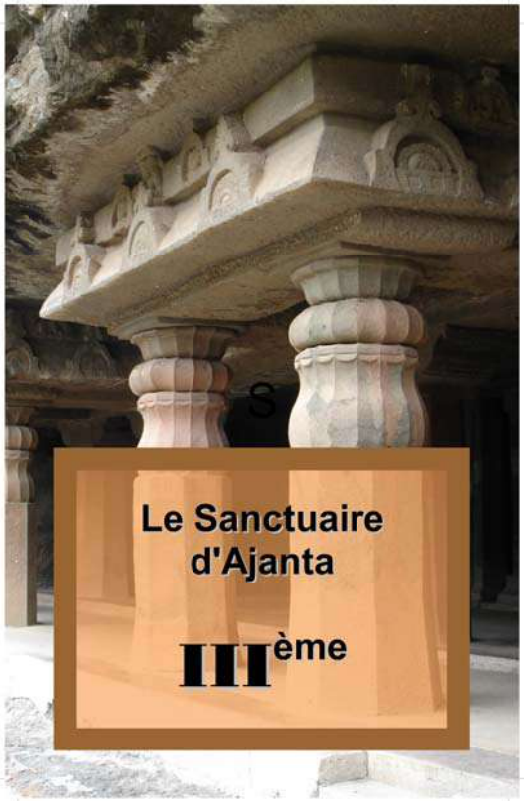
Distribué en France par:
Ajax Games
31 rue Saint-Lazare
75009 Paris - France
www.ajaxgames.eu

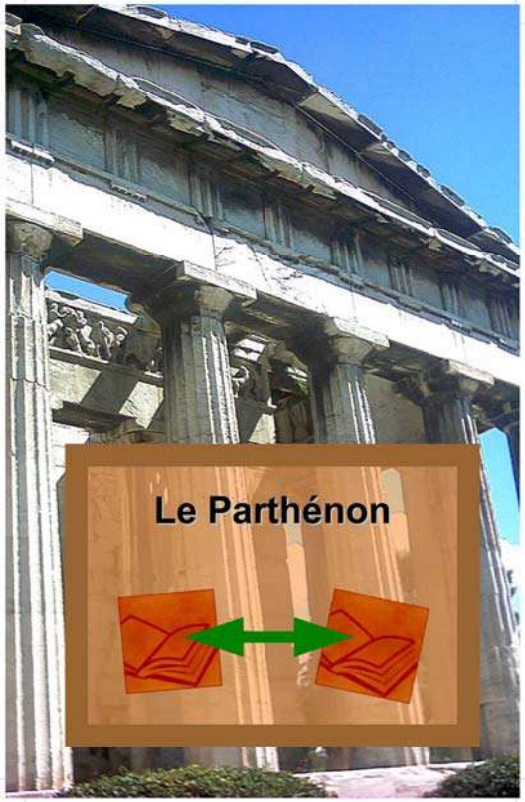
Copyright © 2008 LLC Zvezda
All rights reserved
Editeur: LLC ZVEZDA
141730, Russia,
Moscow region, Lobnya,
Promyshlennaya str., 2,
office@zvezda.org.ru

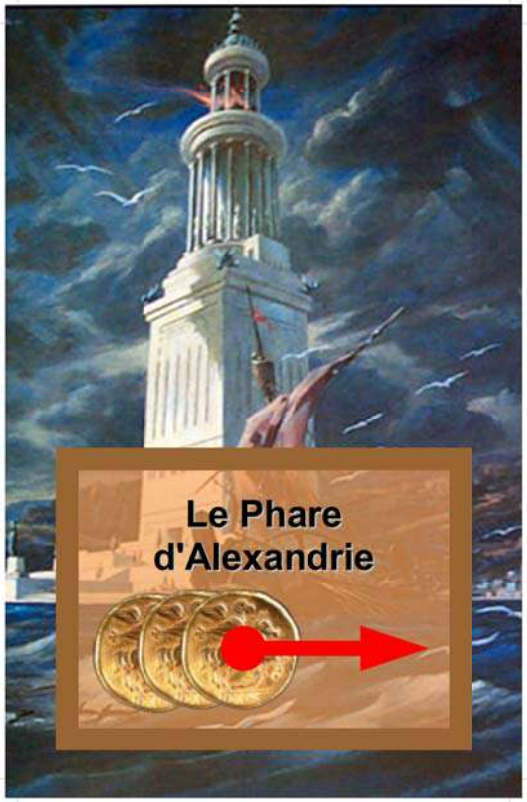
SIRIUS

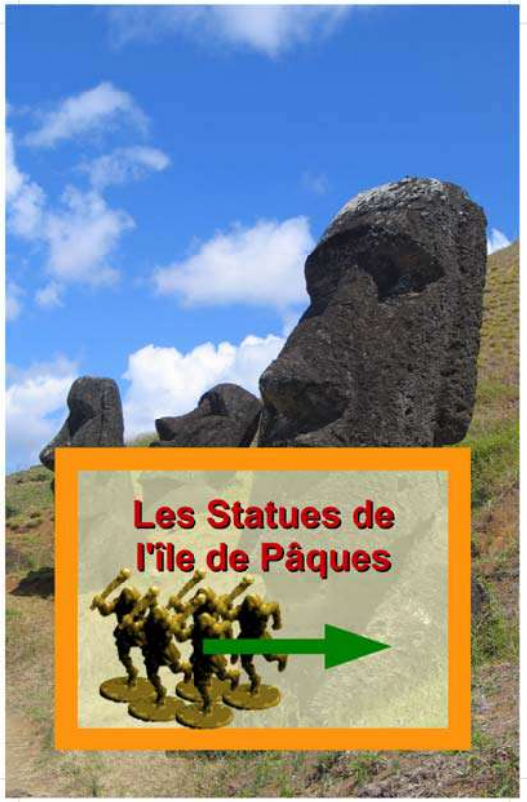

La Grande Muraille
de Chine


Les Jardins suspendus
de Babylone

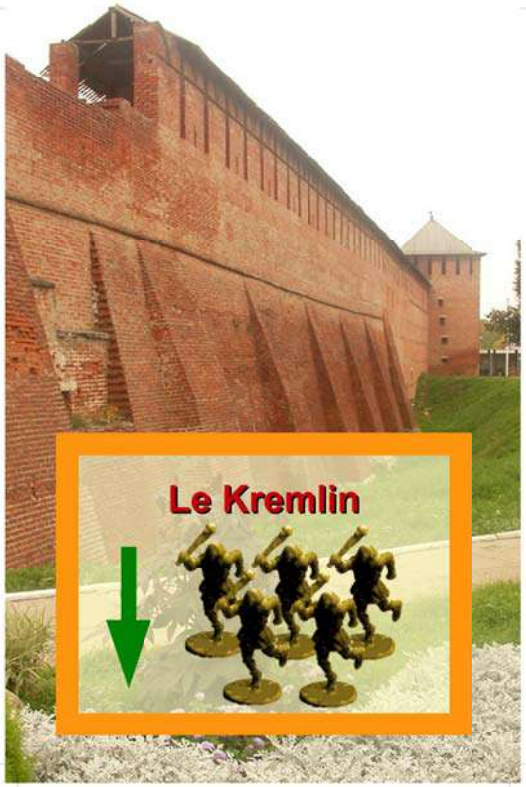

Le Sanctuaire
d'Ajanta
IIIème

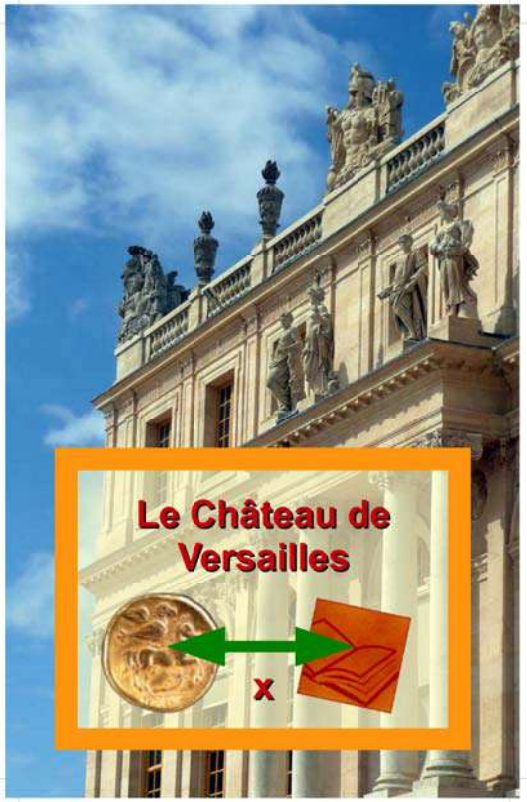

Le Parthénon


Le Phare
d'Alexandrie


Les Statues de
l'île de Pâques


Tenochtitllan


Le Kremlin


Le Château de Versailles
x