

Throne of the World

Contenu

- 13 cartes de race
- 101 cartes de général
- 4 cartes d'aide
- 39 cartes de monnaie
- 2 pages pour ces règles

Remarque: Lorsque dans ces règles il est fait mention de « cartes » sans autres spécifications, cela se rapporte aux cartes de général.

But du jeu

Un joueur gagne immédiatement en remplissant une des conditions de victoire suivantes :

A Avoir au moins 45 pièces

B Avoir au moins 3 séries complètes de professions, et avoir au moins 15 pièces (les informations sur combien de cartes forment une série complètes, peuvent être trouvées sur les cartes – voir ci-dessous)

C Avoir des unités des 7 professions différentes, et avoir au moins 15 pièces.

D Être le dernier joueur restant en jeu.

Comment jouer

La partie commence par le premier joueur et se déroule ensuite dans le sens horaire et jusqu'à ce que quelqu'un annonce sa victoire (pour l'ordre des joueurs dans une partie à 4, reportez-vous à la **Mise en Place**).

Le tour de chaque joueur est constitué de **4** phases.

1 Choisissez une des actions suivantes :

A Marcher : Piochez 2 cartes et gagnez 3 points d'action.

B Échanger : Défaussez toutes les cartes de la zone de commerce, piochez 5 nouvelles cartes, que vous mettez dans la zone de commerce, et gagnez 4 points d'action.

C Charger : Gagnez 4 points d'action.

D Récupérer : Piochez 5 cartes. Lorsque vous récupérez, votre tour est terminé et vous ne devez pas payer pour vos unités ou vous ne devez pas défausser de cartes en main.

2 Jouer des cartes

Pour chaque point d'action, vous pouvez jouer une carte. Mettez-la sur la table devant vous. Les cartes de profession jouées sont considérées comme étant « en jeu ». Si vous n'utilisez pas tout vos points d'actions pendant votre tour, les points restants sont perdus.

De plus, vous pouvez payer pour échanger des cartes. Payez 2 pièces pour chaque carte en main que vous voulez échanger contre une carte de la zone de commerce. Échanger des cartes ne coûte pas de points d'action.

3 Payer pour vos unités

Payez 1 pièce pour chacune de vos unités en jeu. Vous pouvez choisir de ne pas payer pour une unité donnée, mais dans ce cas vous devez défausser la carte de cette unité.

4 Défausser

Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes en main, mais vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes en main à la fin de cette phase.

Lorsque vous n'avez plus d'argent, vous êtes éliminé du jeu, et toutes les cartes que vous aviez en main ainsi que les cartes profession en jeu sont défaussées.

Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Mise en place

A 2 ou 3 joueurs : Chaque joueur constitue une équipe qui lui appartient.

A 4 joueurs : Formez des équipes A et B. La séquence du tour de jeu est A1, B1, A2, B2. Les joueurs de la même équipe partagent leur argent, mais ils contrôlent séparément les unités en jeu, les cartes en main et les capacités spéciales. Nous conseillons aux joueurs de la même équipe de s'asseoir du même côté de la table, mais ils ne doivent pas discuter de leurs déplacements, ni même se montrer les cartes qu'ils ont en main. Lorsqu'un des joueurs remplit une des conditions de victoire, les deux joueurs de l'équipe gagnent.

❶ Mélangez les cartes de race. Chaque joueur en pioche deux, et décide laquelle des deux races il joue. L'autre carte est défaussée. Tous les joueurs font cette action en même temps, et ensuite ils révèlent leur race.

❷ Choisissez un premier joueur.

❸ Mélangez les cartes de général et placez-les sur la table pour former une pioche.

Dans les parties à 2 joueurs, le premier joueur reçoit 3 cartes et l'autre joueur en reçoit 4.

Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs reçoivent respectivement 3, 4 et 5 cartes.

Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs reçoivent respectivement 3, 4, 4 et 5.

❹ Chaque équipe reçoit 20 pièces.

❺ Retournez 5 cartes et placez-les au milieu de la zone de jeu pour former la zone de commerce.

❻ **Zone de commerce**

❼ **Cartes du joueur**

❶ **Race du joueur** ❷ **Premier joueur** ❹ **Argent du joueur.**

Les cartes

A. Cartes unités (U)

Les cartes unité se trouvent dans 7 professions différentes. Chaque profession a des capacités différentes, une tolérance aux dommages différente et une série complète maximum. Lorsque vous jouez une carte unité, mettez-la avec une autre carte de la même profession dans votre zone de jeu. Le nombre total d'unités dans une profession donnée, dans votre zone de jeu ne peut pas être supérieur au maximum de la série complète (exemple : 2 cartes forment une série complète de membres de la famille royale, 4 cartes forment une série complète de fermiers). Chaque joueur ne peut avoir qu'une série d'unités d'une profession donnée.

Plus un joueur a d'unités de la même profession, plus grande sera leur efficacité à travailler ensemble (un mineur produit 2 pièces, mais 3 mineurs produisent 8 pièces par exemple).

Sur la carte ci-contre vous pouvez voir : la profession de l'unité (a), la tolérance aux dommages (b), l'efficacité de l'unité et le nombre de cartes nécessaires pour une série complète (c). (Exemple : lorsque vous avez 1/2/3 mineurs en jeu, ils produisent 2/5/8 pièces à chaque fois qu'ils sont activés, et lorsque vous avez 3 mineurs en jeu, votre série de mineurs est complète).

Professions qui permettent d'attaquer : soldats, sorciers, chevaliers

Avec ces professions, vous pouvez blesser un autre joueur. Ce joueur doit : soit vous payer une certaine somme d'argent, ou alors son unité subit des dommages. La somme total de points tolérance aux dommages plus le paiement doit être supérieure ou égale aux dommages subits. Les unités qui subissent des dommages retournent dans la main de leur propriétaire.

Exemple : le joueur A cause 9 points de dommages au joueur B. B peut choisir de retirer 2 soldats (tolérance aux dommages : 4) et il paye 1 pièce, ou il paye 9 pièces, ou bien il retire 2 soldats (tolérance aux dommages : 4) et 1 mineur (tolérance aux dommages : 3).

Professions qui produisent : fermiers, mineurs, chasseurs

Ces unités produisent de l'argent à chaque fois qu'elles sont activées. Ce sont les principales sources de revenus dans le jeu.

Profession qui capturent des cartes : les membres de la famille royale

Lorsque vous activez les membres de la famille royale, vous pouvez demander à un joueur une carte de sa main, mais le joueur visé peut décider quelle carte vous donner ou bien il peut payer 3 pièces.

P2

B. Cartes action (A)

Les unités en jeu ne réaliseront pas d'action automatiquement. Au lieu de cela, vous devez utiliser une carte action pour activer une unité. **Chacune de vos professions ne peut réaliser qu'une seule action par tour**, à moins d'être activée par une carte double action (voir ci-dessous).

B-1 Cartes action générale : vous pouvez activer une profession, mais pas toutes les professions marquées d'un « X » (voir les exemples de cartes ci-dessous : toutes les professions réalisent leur action lorsque vous jouez cette cartes, sauf les sorciers et les membres de la famille royale).

B-2 Carte double action : vous pouvez activer une profession deux fois, mais cela doit être la profession indiquée sur la carte (voir l'exemple ci-dessous : seuls les fermiers peuvent réaliser leur action quand vous jouez cette carte, mais ils peuvent la réaliser deux fois).

C. Cartes de compétences (S)

Vous pouvez utiliser l'effet spécial inscrit sur la carte, **mais chaque type de cartes de compétences ne peut être joué qu'une seule fois par tour de jeu d'un joueur.**

Explications des effets des cartes de compétences

Nom de la carte en anglais	Nom de la carte en français	Effet
Supply	Réserve	Piochez 3 cartes.
Assemble	Rassembler	Jouez 3 cartes unités.
Harvest	Récolter	Vous ne devez pas payer vos unités pendant cette manche.
Assassinate	Assassiner	Choisissez une unité en jeu chez un autre joueur et défaussez-la.
Purchase	Acheter	Prenez une unité en jeu chez un autre joueur et ajoutez-la aux vôtres. Vous devez payer 2 pièces à ce joueur. La profession de l'unité ne peut pas être changée.
Steal	Dérober	Piochez une carte dans la main d'un autre joueur.
Hunger	Affamer	Forcez un autre joueur à payer ses unités encore une fois. *Le joueur visé n'est pas autorisé à défausser des cartes pour

réduire le paiement.

Présentation des races

Nom de la carte en anglais	Nom de la carte en français	Présentation
Humans	Humains	Unité : lorsque vous possédez une série complète de fermiers, mineurs ou chasseurs, vous recevez 5 pièces supplémentaires pendant la phase de « Paiements des unités ». Agriculture : Vous recevez une carte virtuelle de fermier qui n'a pas besoin de paiement, mais qui ne peut pas vous défendre en cas d'attaque. Elle compte dans une série complète de fermiers et elle peut être activée même si vous n'avez pas d'autres fermiers en jeu.
Mermaids	Sirènes	Nager : Vous ne devez payer qu'une seule pièce pour échanger une carte avec la zone de commerce. Séduction : Lorsque le joueur de la sirène utilise une carte action, il peut désigner un joueur qui perd 1 pièce.
Zergs	Zergs	Economie : Vous ne devez payer pour vos unités, que la moitié du prix habituel (arrondi au supérieur). Si un autre joueur utilise une carte « Hunger »(affamer) contre vous, vous ne pouvez pas réduire le paiement. Carnivore : Les chasseurs Zergs peuvent attaquer au lieu de produire : ils infligent autant de dommages qu'ils produisent d'argent.
Dwarves	Nains	Zèle : Vos fermiers, vos mineurs et vos chasseurs peuvent produire un certain nombre de fois pendant votre tour, tant que vous jouez une carte action à chaque fois. Extraire : Lorsque vous jouez un mineur ou lorsque le mineur produit, vous pouvez prendre une carte supplémentaire dans la pioche.
Orcs	Orcs	Chasseurs de tête : Lorsque vous assassinez une unité, vous recevez 1 pièce de la banque. Lorsque vous attaquez, vous recevez (aussi de la banque) 1 pièce pour chaque carte que le joueur visé reprend en main. Endurance : lorsque vous êtes attaqué, les dommages sont réduits de 2 points.
Tree Sprites	Lutins des arbres	Photosynthèse : Les fermiers, les mineurs et les chasseurs que vous n'avez pas activés pendant ce tour, n'ont pas besoin d'être payés. Sagesse : Vous pouvez piocher une carte supplémentaire quand vous utilisez une carte de compétences.
Werewolves	Loups-Garous	Attaque : Vous pouvez jouer 2 cartes unités pour chaque point d'action. Solitaire : Lorsque vous avez une seule carte dans votre zone de jeu, un fermier, un mineur ou un chasseur, gagnez 2 pièces supplémentaires. Un soldat, un sorcier ou un chevalier cause 2 points de dommages supplémentaires.
Deities	Divinités	Hommage : Au début de votre tour, vous pouvez forcer un

		<p>autre joueur à vous payer 1 pièce.</p> <p>Prestige : vous recevez une carte virtuelle membre de la famille royale, qui ne nécessite pas de paiement, mais aussi elle ne peut pas vous défendre contre une attaque. Cela compte dans une série complète de membres de la famille royale et elle peut être activée même si vous n'avez pas d'autres membres de la famille royale en jeu.</p>
Gnomes	Gnomes	<p>Trésor secret : après la phase 1, vous pouvez piocher une carte.</p> <p>Avidité : Lorsque vous activez vos fermiers, mineurs ou chasseurs, vous recevez 1 pièce supplémentaire.</p>
Night Elves	Elfes de la Nuit	<p>Se cacher : Lorsque vous avez moins de deux cartes unités en jeu, vous ne pouvez pas recevoir de dommages lors d'attaques régulières (mais vous pouvez toujours être affecté par des cartes action comme « Steal »(dérober) ou « Hunger » (affamer)).</p> <p>Dompter les bêtes : Les unités des chevaliers Elfes de la nuit donnent 2 points de dommages supplémentaires. (5/7/9 au lieu de 3/5/7)</p>
Dragons	Dragons	<p>Écailles de dragon : Toutes les unités dans votre zone de jeu gagnent 1 point de tolérance aux dommages supplémentaire.</p> <p>Méchanceté : Le joueur dragon peut choisir de laisser ses soldats réaliser une attaque avec une carte action ou bien juste en dépensant un point d'action (un seul des deux est nécessaire).</p>
Ninjas	Ninjas	<p>Furieux : Vos soldats, vos sorciers et vos chevaliers peuvent attaquer un certain nombre de fois pendant votre tour, tant que vous jouez une carte action à chaque fois.</p> <p>Espionnage : Au début de la phase 1, vous pouvez regarder les 2 premières cartes de la pioche.</p>
Witches	Sorcières	<p>Méditation : Lorsque vous décidez de récupérer, vous pouvez piocher 8 cartes au lieu de 5.</p> <p>Pouvoir Magique : vous obtenez une carte virtuelle de sorcier qui n'a pas besoin d'être payé, mais qui ne peut pas être utilisé pour vous défendre contre une attaque. Elle compte dans une série complète de sorciers, et elle peut être activé même si vous n'avez pas d'autres sorciers en jeu.</p>

Auteur : Zong-Ger

Editeur : GoodGameStudio

Illustrations :

Traduction anglaise : Elissa Lee-Drude / Hilko Drude

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Email : bobyang79@livemail.tw