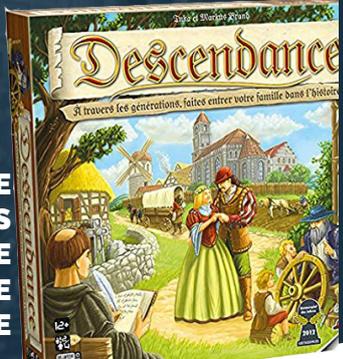




# DESCENDANCE (GIGAMIC)



VOUS INCARNEZ UNE FAMILLE INFLUENTE. AIDEZ LES MEMBRES DE VOTRE FAMILLE À SE CONSTRUIRE UNE PRESTIGIEUSE CARRIÈRE AU SEIN DU VILLAGE AVANT QU'ILS NE PASSENT DE VIE À TRÉPAS. LAISSERONT-ILS UNE TRACE DANS LES ARCHIVES DE LA COMMUNE ? CHOISIRONT-ILS UNE VOIE RELIGIEUSE, COMMERÇANTE OU FAITE DE VOYAGES ? GÉREZ AU MIEUX LE TEMPS QUI PASSE ET LAISSEZ UNE TRACE DANS L'HISTOIRE.

## 1 / MISE EN PLACE



### PLATEAU

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Formez une réserve avec les **tuiles Marchandise** (chevaux, Bœufs, chariots, Charrues et parchemins).
- Formez une réserve avec les **Sacs de grains**, les cubes d'**Influence** et les cubes **Peste**.
- Mélangez les **tuiles Client** et empilez-les, face cachée, près du **Marché**.
- Placez les tuiles **Client** face visible sur les emplacements du **Marché**. Selon le nombre de joueurs, les dernières cases ne sont pas remplies.
- Placez les **4 Moines noirs** dans le sac noir.
- Prenez la **carte Mise en place** correspondant au nombre de joueurs.
- Si vous jouez à **moins de 4 joueurs**, utilisez des pions d'une couleur non utilisée et placez-les sur les cases des **Archives** du village et des **Tombes Anonymes** où sont indiqués des numéros. (Exemple : n° 3 et 4 pour 2 joueurs).

### CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Le plateau **Ferme** à sa couleur.
- **11 membres** de sa famille et les 8 marqueurs de sa couleur. Placez les 4 membres de votre famille avec le chiffre "1" sur votre **Ferme**. Les membres restants sont mis de côté pour l'instant.
- Placez l'un de vos **marqueurs** sur le **Nuage** qui est à droite du pont de votre **Ferme**.
- Placez un autre de vos marqueurs sur le **Livre** (case "0" de la Piste de **Prestige**) dans le coin supérieur du plateau.
- **1 pièce** qu'il place près de sa **Ferme**.



## 2 / TOUR DE JEU



EN DÉBUT DE MANCHE, APPROVISIONNEZ LES CASES ACTIONS DU PLATEAU. PUIS, À TOUR DE RÔLE PRENEZ UN CUBE D'UNE CASE ACTION VOUS POUVEZ ALORS RÉALISER L'ACTION CORRESPONDANTE. QUAND LE DERNIER CUBE EST PRIS, LA MANCHE EST TERMINÉE.

### DÉBUT DE LA MANCHE : APPROVISIONNER LES CASES ACTION DU PLATEAU :

- La **carte Mise en place** indique les **cubes d'Influence** que vous devez prendre de la réserve et mettre dans le **sac vert** au début de **chaque** manche, en y ajoutant **tous les cubes Peste disponibles**.
- Mélangez les cubes dans le sac puis répartissez-les **au hasard** sur chaque case Action du plateau comme indiqué sur la **carte Mise en place**.

### LES CASES ACTION

- Lorsque vous prenez un cube, vous **pouvez** réaliser l'action du lieu. **Exception** : Prendre un cube sur la zone du **Marché** ouvre obligatoirement l'action à tous les joueurs. Posez le cube récupéré sur votre plateau **Ferme**.
- Si vous prenez un **cube Peste** (noir), remettez-le immédiatement dans la réserve et **perdez 2 Temps**. Chaque fois que vous réalisez une action qui vous coûte du **Temps** ⌚, vous devez avancer votre marqueur sur votre **piste Ligne de Temps** (sens horaire) du nombre de cases approprié.

### RÉCOLTER DU GRAIN :

- Vous devez obligatoirement avoir **au moins 1 membre** de votre famille sur votre **Ferme**.
- Prenez immédiatement **2 Sacs de grains** de la réserve et placez-les sur la case appropriée de votre **Ferme**.
- Si vous possédez un **Cheval et une Charrue**, vous pouvez prendre 1 sac de grains supplémentaire.
- Si vous possédez un **Bœuf et une Charrue**, vous pouvez prendre 2 sacs de grains supplémentaires.
- Vous conservez vos tuiles **Bœuf/Cheval/Charrue** lorsque vous les utilisez.
- Il ne peut jamais y avoir plus de **5 Sacs de grains** en même **Temps** sur votre plateau **Ferme**.



### FAMILLE :



- Vous pouvez utiliser cette action pour une **Naissance** : Prenez dans votre réserve le personnage avec le plus petit numéro
- Vous pouvez utiliser cette action pour **rapatrier vers votre Ferme** l'un des membres (pas encore décédé) de votre famille qui se trouve sur le plateau de jeu.

### ARTISANAT :

- Il y a 5 bâtiments **Artisanat**. Il y a deux façons de produire une **Marchandise**. Dans chaque bâtiment (excepté au **Moulin**), vous pouvez choisir :
  - **De payer la Marchandise produite avec du Temps.** (Sauf **Moulin**)
    - > Vous devez d'abord former un membre de votre famille (depuis votre **Ferme**) en le posant sur le bâtiment **Artisanat** concerné et en payant son coût en **Temps** (avancez votre Marqueur **Temps**).
    - > Pour récupérer la **Marchandise**, avancez votre Marqueur **Temps** selon le nombre de **Sabliers** illustrés sur le Bâtiment.
    - > Votre personnage reste sur le bâtiment tout le long de la partie. Il vous permettra de refaire cette action plus tard dans la partie sans avoir de nouveau à le former (dépendre du **Temps**).
  - **De payer la Marchandise produite avec des cubes d'Influence ou des Sacs de grains, selon la Marchandise.**
    - > Même sans un membre de votre famille présent, vous pouvez acheter la **Marchandise** produite en remettant dans la réserve le nombre de cubes d'**Influence** ou de **Sacs de grains** indiqué. Vous pouvez remplacer n'importe quel cube d'influence par 1 pièce.
- Le **Moulin** permet de remettre 2 **Sacs de grains** dans la réserve pour obtenir 2 pièces. Pour cela payez 2 **Temps**.



### LE MARCHÉ :

- Le joueur qui déclenche l'action est le 1<sup>er</sup> à pouvoir prendre l'une des tuiles **Clients disponibles**, (placées en face des **Étals**).
- Pour récupérer la tuile **Client** choisie, défaussez ce que demande le **Client** (**Marchandises** et/ou **Sacs de grains**).
- À la fin de la partie, ce **Client** vous rapportera autant de points de **Prestige** qu'indiqué sur sa tuile.
- Les joueurs suivants peuvent servir un des **Clients** restants mais devront payer **1 cube vert et 1 Temps** en plus du coût de la tuile.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

- De retour au joueur qui a déclenché le *Marché*, celui-ci peut de nouveau servir un *Client* disponible en payant cette fois-ci 1 cube vert et 1 *Temps* en plus. L'action se poursuit jusqu'à ce que tous les *Clients* aient été servis ou que tous les joueurs aient passé leur tour.
- Déplacez, dans l'ordre, les *Clients en attente* vers les cases vides du *Marché* puis ajoutez de nouveaux *Clients* dans la file d'attente.

**LE VOYAGE :**

- Si vous n'avez pas de membre de votre famille sur la carte des voyages, prenez-en un (de votre *Ferme*) et placez-le sur l'une des 2 cités de départ. Payez le coût indiqué sur le chemin emprunté.
- Si vous avez déjà au moins un membre de votre famille qui voyage, vous pouvez au choix :
  - Envoyer un autre membre de votre famille de votre *Ferme* vers l'une des deux cités de départ
  - Déplacer l'un de vos voyageurs vers la cité suivante.
- Chaque voyage coûte les ressources indiquées sur le chemin : payez 2 *Temps* et défaussez 1 chariot, puis payez 2 cubes noirs/roses.
- Placez un marqueur sur la cité découverte pour remporter la récompense indiquée dans le cercle du village d'arrivée (2 cubes d'*Influence* au choix, 1 pièce, ou 3 points de *Prestige*). Vous ne pouvez placer qu'un seul de vos marqueurs par cité.
- Le nombre de personnages de couleurs différentes sur une cité n'est pas limité.
- À la fin de la partie, vous recevrez des points de *Prestige* en fonction du nombre total de cités visitées par votre famille.

**CHAMBRE DU CONSEIL :**

- Vous pouvez exercer votre influence auprès du conseil de 3 façons différentes. Vous pouvez au choix :
  - **Faire rentrer un membre de votre famille au conseil :** Prenez un personnage depuis votre *Ferme* et placez-le sur le 1<sup>er</sup> niveau de la Chambre du Conseil. Payez son coût en *Temps* et en cubes d'*Influence*/Parchemin, si vous êtes le 1<sup>er</sup> à faire l'action, récupérez le jeton 1<sup>er</sup> joueur.
  - **Faire progresser d'un niveau un membre de votre famille déjà en place au Conseil :** Payez le coût en *Temps* et en cubes d'*Influence*/Parchemin. Vous pouvez alors utiliser le privilège du niveau atteint ou celui d'un des niveaux inférieurs.
  - **Utiliser un privilège sans déplacer un membre de votre famille :** Vous pouvez utiliser gratuitement le privilège indiqué sous le niveau où votre personnage se trouve ou un privilège indiqué sous l'un des niveaux précédents.
- Les privilèges :
  - : Prenez le marqueur **Prochain 1<sup>er</sup> Joueur**. Au début de la manche suivante, prenez le **marqueur 1<sup>er</sup> Joueur** et remettez le marqueur **Prochain 1<sup>er</sup> Joueur** sur sa case de la Chambre du Conseil.
  - : Prenez dans la réserve 2 cubes d'*Influence* de votre choix. : Prenez dans la réserve 1 tuile *Marchandise* de votre choix.
  - : Payer exactement 1 pièce de votre réserve en échange de 3 points de *Prestige* sur la piste de *Prestige*.

**L'ÉGLISE :**

- Payez soit 1 cube d'*Influence* marron (remis dans la réserve) OU 3 *Temps* et ajoutez un membre de votre famille dans le sac noir.
- Une *Messe* a lieu à la fin de chaque manche ainsi qu'à la fin de la partie, pendant laquelle des membres de famille seront piochés du sac.

**LE PUIS :**

- Remettez 3 cubes d'une même couleur dans la réserve (sauf cubes *Peste*) pour réaliser n'importe quelle action du plateau.

**UN MEMBRE DE LA FAMILLE DÉCÈDE**

- Dès que votre marqueur passe au-delà du *Pont*, l'un des plus vieux membres de votre famille décède.
- Terminez votre action en cours puis décidez à la fin de votre tour, lequel des membres les plus âgés de votre famille (le plus petit chiffre) va mourir. Il doit se trouver sur le plateau ou dans votre *Ferme*. **Exception :** Au *Marché* choisissez le personnage décédé immédiatement.



- Quand un membre d'une famille décède, il y a 2 possibilités :
  - **Il y a une place libre dans le Livre des Archives :** En fonction de l'endroit où travaillait le membre de la famille au moment de sa mort, il est ajouté sur l'une des cases libres correspondant à la couleur du lieu.
  - **Il n'y a plus de place dans le Livre des Archives :** le défunt est placé, couché, dans l'une des *Tombes Anonymes*, près de l'*Église*.

**FIN DE MANCHE**

Lorsqu'un joueur prend le dernier cube du plateau de jeu, il réalise son action, puis la manche est terminée et une *Messe* commence.

**LA MESSE**

- 1) Tirez 4 figurines du sac noir : Avant de piocher, chaque joueur peut payer 1 pièce pour sortir 1 membre de sa famille en dehors du sac. Complétez le nombre de pions récupérés avec des pions piochés au hasard dans le sac pour atteindre un total de 4 membres. Parmi les 4 personnages sortis du sac, remettez les Moines noirs dans celui-ci et placez les membres restants sur la grande fenêtre la plus à droite de l'*Église*.
- 2) Chaque joueur peut alors déplacer un ou plusieurs membres de sa famille (1 seule fois), vers la fenêtre à gauche, en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur. Pour déplacer votre pion, remettez dans la réserve autant de Sacs de grains qu'indiqué entre les fenêtres.
- 3) À la fin de la Messe, le joueur qui a le plus de membres de sa famille dans l'*Église* gagne immédiatement 2 points de *Prestige*. À la fin de la partie, chaque membre d'une famille dans l'*Église* rapporte à nouveau des points de *Prestige*, selon son avancée.

**3 / FIN DE PARTIE**

- La fin de la partie survient quand un joueur pose un membre d'une famille sur :
  - La dernière case libre des Archives du Village
  - La dernière Tombe Anonyme libre près de l'église.
- Tous les autres joueurs peuvent réaliser une dernière action. Si le dernier cube est pris du plateau de jeu, les cases Action ne sont pas réapprovisionnées. À la place, les joueurs restants peuvent réaliser n'importe quelle action sans payer 3 cubes d'*Influence*.
- Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur dernière action, la dernière Messe est dite avant le décompte final.
- **DÉCOMPTÉ FINAL :**
  - **VOYAGE :** Comptez le nombre de marqueurs de votre couleur sur la piste voyage et recevez des points de *Prestige* comme suit : 1/2/3/4/5/6 cité(s) = 1/3/6/10/14/18 point(s)
  - **CHAMBRE DU CONSEIL :** Chaque membre d'une famille qui se trouve sur le 2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup> niveau rapporte 2/4/6 points.
  - **ÉGLISE :** En partant de la droite du bâtiment chaque membre de famille présent sur la 1<sup>ère</sup>/2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup> fenêtre, rapporte 2/3/4/6 points.
  - **ARCHIVE DU VILLAGE :** Si vous possédez 1/2/3/4/5 membres de votre famille sur le livre des Archives, vous recevez : 0/0/4/7/12 points.
  - **MARCHÉ :** Recevez les points de victoire indiqués sur vos tuiles client.
  - **ARGENT :** Chaque pièce rapporte 1 point de *Prestige*.
- Celui qui a le plus de points de *Prestige* remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a servi le plus de clients gagne la partie.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)