



## Mise en place :

1 cube de chaque couleur sur les sections du coin supérieur gauche du marché intérieur (orange)

Les meeples blanc, noir et gris sur leurs plateaux à 0.

Faire 3 piles de 8 jetons d'exploration.

Mélanger les 48 cartes évolution, bien dans le même sens, faces jaune ou jaune/rouge visibles.

Placer l'hexagone pleine mer au centre de la table. Les autres restent dans la boîte, mélangées.

Chacun prend de sa couleur : 1 navire, 2 citoyens, 3 pastilles d'action (PA) et 10 frs, placés derrière le paravent. Le navire est placé sur la pleine mer (pas sur poissons).

La roue d'action est posée sur la face correspondant au nbre de joueurs.

Variante ou 2 joueurs : voir règle.

## Tour 0 :

- Distribuer 3 hexagones régions à chacun. Dans l'ordre de jeu (déterminé au hasard), chacun va poser une de ses régions (face qu'il choisit) à côté de la pleine mer, en respectant les dessins puis y déplacer son navire, prendre un jeton d'explorateur et placer 2 citoyens sur la zone terre (pas sur ressources). Il prendra (au choix) 1 des ressources présentes sur l'hexagone posée et la mettra sur le marché intérieur en commençant par la case en haut à gauche, et 1 ressource qu'il gardera pour lui, s'il y a au moins 2 ressources dessinées sur l'hexagone.

**A chaque fois, augmenter le marqueur de population (meeple blanc) du nombre de citoyens présents sur le plateau ainsi formé d'hexagones. De plus, le nombre de huttes dessinées sur les hexagones posées représente la population disponible. Augmenter le marqueur population (meeple gris) de la même façon.**

- Replacer les hexagones inutilisés sur la pile de pioche et la remélanger.

- Retourner 5 cartes évolution à placer sur la piste dans le sens de lecture.

- Piocher 1 carte tendance (dos bleu) à placer au vu de tous. (Objectif connu de tous)

- Choisir 1 paquet de cartes objectifs (selon la durée de jeu désirée). Chacun en pioche secrètement 1 (ne jamais le révéler à personne).

## Fin de jeu et gains :

- Dès qu'une condition de fin de jeu est atteinte (partie supérieure des cartes objectifs des joueurs), le joueur qui le constate prévient tout le monde.

- Si le marqueur rébellion (meeple noir)

dépasse le marqueur population (meeple blanc), à tout moment, le jeu s'arrête prématurément et tous les joueurs ont perdu (sauf celui dont l'objectif secret est d'être indépendantiste!!!).

A la fin du jeu, les points seront attribués à tous en fonction de leur classement dans les objectifs (celui connu

ET ceux de tous les joueurs, tenus secrets).

**Négociations, dons, échanges, coups bas, ententes et trahisons sont conseillés. On négocie seulement durant son tour, une crise ou l'ordre de jeu.**

.....

**Tour de jeu :** 6 phases (au 1er tour, ignorer les phases 1 et 4) :

**Phase 1 : Dégagement :** Redresser les cartes personnages ou progrès engagées (utilisées).

Les citoyens et navires sont déplacés hors des icônes ressource. Les citoyens couchés (donc non actifs) sont relevés.

**Phase 2 : Ordre de jeu :** Pour décider de l'ordre de jeu, chacun mise secrètement des florins (ou rien) dans sa main. Toute mise ira ensuite à la banque. Si personne n'a misé, l'ordre reste inchangé. Sinon, celui qui a misé le plus réordonne les marqueurs d'ordre de jeu à sa convenance. On peut négocier, le soudoyer etc. S'il y a une égalité, l'argent va à la banque et on mise encore. Si nouvelle égalité, l'ordre ne change pas.

**Phase 3 : Effets de population :** Sur les plateaux marché intérieur et extérieur, si les ressources sont sur une ligne comportant des dessins de travailleurs ou rebelles, déplacer les meeples gris et noir d'autant sur leur plateau de marquage. Faire de même sur le plateau de colonie, en fonction de la ligne où se trouve le meeple blanc, puis sur le plateau de travailleurs en fonction de la ligne où se trouve le meeple gris.

**Phase 4 : Équilibre de l'archipel :** Résoudre les crises sur fond jaune de la carte au sommet de la pioche, même si cela a déjà été fait au tour précédent (pas pioché de carte depuis).

- Sur le marché **intérieur** : coucher tous les citoyens sur l'archipel. Le 1er joueur commence et tente de satisfaire la demande en fournissant la ou les ressources demandées (qu'il prend sur le marché intérieur ou dans sa réserve personnelle). Cela lui permet de relever autant de citoyens (de la couleur de

son choix, donc négociations possibles) que la carte l'indique x/par ressource fournie. Chacun à son tour pourra faire de même. Si tous les citoyens sont relevés, la crise est résolue. Sinon, déplacer **le meeple noir** d'autant de cases que de citoyens encore couchés.

- Sur le marché **extérieur**, toujours en commençant par le 1er joueur, il faut fournir des ressources pour la banque. S'il en manque, déplacer le meeple noir d'autant de cases que de ressources manquantes.

- **Événement** : certaines cartes présentent un événement à résoudre à la place d'une crise.

**Les citoyens couchés deviennent inactifs pour le reste du tour.**

**Les jetons explorateurs peuvent servir de joker et devenir une ressource au choix lorsque nécessaire.**

**Phase 5 : Actions :** il y a 13 actions disponibles sur la roue. Chaque joueur pourra jouer 1 action par PA (pastille) sur ces zones, à son tour, jusqu'à ce que chacun ait épuisé son stock de PA. On passe alors à la phase 6. Au début du jeu, chacun possède 3 PA. Lorsque la 1ère pile de jeton explorateur est épuisée, chacun en récupère 1 de plus. Puis un de plus lorsque la 2ème pile est épuisée.

**La roue :** Certaines zones d'actions sont limitées par des ronds de couleur. Les ronds multicolores indiquent que chacun peut utiliser l'emplacement après avoir utilisé son emplacement réservé. Les autres zones sont illimitées.

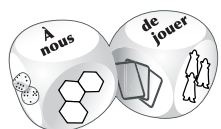
Le marché et le port ne sont pas des zones d'action, on n'y place pas de pastilles mais des florins !

**Taxes :** Coûte 1 révolté (avancer meeple noir d'1 case) puis permet de gagner 1 florin par citoyen actif (non couché), par navire, par ville et temple du joueur.

**Récolte :** Choisir une ressource à récolter et positionner autant de navire ou citoyen actif sur les icônes ressources de ce type, pourvu que l'on ait ce genre de ressource sur l'hexagone où se trouvent nos unités. Les navires récoltent le poisson, les citoyens le reste. On récupère 1 ressource par navire ou citoyen, qui resteront alors « **engagés** », jusqu'à la prochaine phase 1. Si une région est contrôlée par une ville d'un autre joueur, il faut son autorisation pour récolter là. **Les ressources sont limitées...**

**Transactions :** Achat ou vente d'1 cube ressource sur l'un des marchés selon le prix indiqué par ligne, et s'il reste de la place.

**Exploration :** Avant de prendre quoi que ce soit, le joueur décide s'il prendra la 1ère



tuile hexagonale de la pile ou la 2ème, sans voir cette dernière. S'il choisit la 2ème, il défaisse simplement la 1ère. Si la pile est vide, on remélange la défausse. Il pose ensuite sa tuile sur n'importe quelle face, du moment qu'elle coïncide avec **au moins 2** autres régions du plateau (voir dessin mer/terre/montage), dont l'une au moins contient **1** (ou +) unité **active** du joueur. Il **faudra** ensuite pouvoir déplacer 1 unité sur la nouvelle région par mer si c'est un navire ou terre si c'est un citoyen.

Si placer cet hexagone est impossible, on la défaisse. Si l'exploration est réussie, le joueur gagne un jeton explorateur. Comme au tour 0, le joueur place 1 ressource de cette région sur le marché intérieur et en prend éventuellement 1 pour lui s'il la région en produit 2 ou +. Ne pas oublier d'augmenter le nbre de travailleurs (meeple gris) en fonction des huttes de la région.

**Reproduction** : Sur chaque région où le joueur possède au moins 1 couple de citoyens **actifs, engagés ou non**, il peut ajouter 1 citoyen (ne pas oublier d'augmenter marqueur population, meeples blancs). **On ne peut pas se reproduire sur les régions où l'on a déjà 3 citoyens. On ne peut jamais contrôler plus de 10 citoyens.**

**Recrutement** : Prendre autant de nouveaux citoyens de la réserve et les placer sur la terre d'une région où l'on possède déjà au moins 1 citoyen. Payer à la banque le coût de chaque citoyen en fonction du prix indiqué sur la ligne où se trouve le meeples gris. Le meeples gris recule d'1 case par achat, alors que le meeples blanc avance puisque la population augmente. S'il y a 0 travailleurs disponibles (meeple gris), il est impossible de recruter !

**Migration** : Le joueur peut déplacer ses unités sur des régions adjacentes ou sur des constructions abandonnées (villes, marchés, ports...). Les citoyens ne peuvent traverser la mer que s'il y a un navire sur l'eau de cette tuile ou de celle où ils désirent aller. Ce voyage ne consomme pas d'action. Il est possible de convoier des citoyens à travers plusieurs tuiles s'il y a plusieurs navires (en chaîne). 1 même navire transporte autant de citoyens que l'on souhaite.

**Construction** : Le coût des constructions (payé à la banque) est indiqué sur les paravents. Un bâtiment ne peut être construit que sur une région où le joueur possède au moins 1 citoyen (ou navire pour le port). 1 seul bâtiment identique par tuile, soit maxi 1 ville, 1 port, 1 marché et 1 temple par région. Le joueur place 1 citoyen ou 1 navire sur le bâtiment. Son unité est alors engagée ! Si l'unité quitte le bâtiment, n'importe qui peut alors en prendre le contrôle lors d'un déplacement !  
**Construction de navire** : Sur une région où se

trouve 1 citoyen actif non engagé. Cela ne l'engagera pas pour autant.



**Ports** : Chaque port possédé et occupé par 1 navire ou 1 citoyen actif non engagé permet de faire l'action port (effectuer 2 transactions achat/vente sur le marché extérieur) 1 fois /phase d'action, sans PA : placer 1 florin sur la roue à la place. L'action engage le citoyen ou le navire présent sur ce port : il ne pourra alors plus effectuer d'autres actions.  
**Marchés** : Idem que pour le port, si ce n'est que l'action n'est possible qu'avec un citoyen, pas un navire et que les transactions se font sur le marché intérieur.  
**Temples** : Le citoyen occupant le temple n'est **jamais** couché ! De plus, lors des crises, lors que le tour du joueur vient, il **peut** relever gratuitement **tous** les citoyens présents sur la région.  
**Villes** : Elles permettent le contrôle de tous les bâtiments de cette région, avec un seul citoyen **actif** (le relever d'abord, pour utiliser les pouvoirs de la ville). Cela permet de ne plus avoir de citoyens sur les autres bâtiments, et personne ne peut en prendre possession. Le joueur engage son citoyen pour utiliser ses bâtiments pour cette phase. La ville donne également le contrôle sur toutes les récoltes de la région : les autres joueurs doivent demander la permission avant de récolter. Si un joueur construit une ville sur une région ou d'autres joueurs possèdent déjà un bâtiment, la ville ne les contrôlera pas tant qu'il n'y a pas de révolte. Si les bâtiments restent sans citoyen ou que le citoyen présent est toujours couché après la fin d'une crise, alors le joueur contrôlant la ville **peut** en prendre automatiquement possession. Idem si un joueur décide de construire un bâtiment sur une région où quelqu'un d'autre possède une ville.

**Phase 6 : Achat de carte évolution** : Chacun récupère ses PA, les pièces sur les zones marché/port vont à la banque. Le 1er joueur peut alors choisir d'acheter 1 carte OU faire pivoter 2 cartes différentes, faisant ainsi baisser ou augmenter leur prix (voir triangle en bas à droite de chaque carte, sur la piste). Si le triangle pointe sur un crâne, on défaisse la carte. Après chaque achat ou défausse, on ajoute une nouvelle carte de la pioche. Cela peut révéler un dos **rouge** sur la carte du dessus de la pile de pioche. Dans ce cas, il faut immédiatement résoudre la crise de la même façon que durant la phase 4. On ne résout ici QUE les crises des cartes nouvellement piochées, pas celle du dessus de la pioche. On ne résout pas une carte rouge qui a déjà été résolue au tour précédent.

.....

**Les cartes évolution** s'utilisent durant la phase d'action (1 à chaque fois que c'est à son tour de jouer). On paie le coût d'activation éventuel, puis on fait pivoter la carte pour l'engager. Les flèches indiquent le coût d'activation. Si elles sont noires, seul le joueur peut utiliser l'effet, il paie donc à la banque. Si la flèche est multicolore, les autres joueurs peuvent payer le joueur possédant la carte (uniquement en florins, les ressources, PA etc vont à la banque) pour bénéficier de son effet. Il peut y avoir des rebelles ou travailleurs à déplacer ou des PV à gagner en fin de partie.

Les merveilles n'ont pas de flèche d'activation, elles se construisent lors de son tour

en payant son coût et appliquant son effet unique. Le joueur placera alors un citoyen actif non engagé sur la carte (réduit population de 1). Il bénéficiera de PV en fin de jeu, selon indiqué sur sa carte.

### Fin du jeu :

**Soit** : il y a une guerre d'indépendance, et tout le monde a perdu sauf s'il y a un joueur indépendantiste qui gagne alors seul.

**Soit** : une condition de fin est atteinte, et tous les joueurs ont alors gagné (même l'indépendantiste ou le pacifiste). On comptera les points pour déterminer le Grand Vainqueur.

Additionner les PV de ses cartes (progrès, merveilles etc). Dévoiler les cartes objectifs de tous les joueurs et distribuer les PV aux 1er, 2ème et 3ème pour chaque critère. En cas d'égalité, chacun prend les PV. Le pacifiste peut gagner 3 PV si son objectif est atteint. Décompter également les PV de la carte tendance. Carte bienfaiteur : voir règle. L'argent derrière son paravent partagera une éventuelle égalité finale.

