

MISE EN PLACE	
Choix	Choisir 1 type de partie : partie d'introduction, partie thématique ou Duel des Princes
Introduction	Utiliser uniquement les cartes de l'ensemble de base (voir les symboles sur les cartes)
Thématique	Utiliser les cartes de l'ensemble de base et celles du thème choisi
Duel des Princes	Utiliser les cartes de l'ensemble de base et les 3 thèmes Retirer du jeu toutes les cartes comportant un 'croissant de lune' et séparer les cartes Événement parmi ces cartes
Matériel	Placer le dé Événement et le D6 à portée des joueurs Placer le jeton Force et le jeton Commerce à portée des joueurs
Piles de cartes	Placer face cachée au centre de la table et en ligne entre les joueurs les piles de cartes : - 1 pile Routes - 1 pile Colonies - 1 pile Villes - 1 pile Terrains (mélanger cette pile) - 1 pile Événements après l'avoir préparée
Partie d'introduction	- 4 pioches de l'ensemble de base : mélanger les 36 cartes de l'ensemble de base pour créer 4 pioches de 9 cartes
Partie thématique	- mélanger les 36 cartes de l'ensemble de base pour créer 3 pioches de 12 cartes - mélanger les cartes de l'ensemble thématique utilisé pour créer 2 pioches les plus égales possibles - placer en pile face visible les Développements de Ville spéciaux du thème (marquées '1x')
Duel des Princes	- mélanger les 36 cartes de l'ensemble de base pour créer 3 pioches de 12 cartes - mélanger les cartes de chaque ensemble thématique et créer 1 pioche pour chaque (les Développements de Ville spéciaux sont mélangés dans la pioche correspondante)
Préparer la pile Événements	Mettre de côté la carte 'Festival de Yule', elle sera intégrée au paquet lors de la préparation
Partie d'introduction	- mélanger face cachée les cartes Événement et en piocher 3 - placer la carte 'Festival de Yule' sur ces 3 cartes Événement - mélanger et placer les cartes Événement restantes au-dessus de la carte 'Festival de Yule'
Partie thématique	Préparer la pile Événements comme pour une partie d'introduction
Duel des Princes	- mélanger face cachée les cartes Événement portant un croissant de lune et en piocher 6 - mélanger ces 6 cartes Événement avec les cartes Événement ne portant pas de croissant de lune - préparer ensuite la pile Événements comme pour une partie d'introduction
Chaque joueur reçoit :	9 cartes ayant un bouclier de même couleur au dos : 1 Route, 2 Colonies et 6 Terrains
Création de la zone de jeu	placer au centre de sa zone de jeu la carte route entourée des 2 cartes Colonie, puis placer les 6 cartes Terrains en diagonale au-dessus et au-dessous de chaque Colonie (2 Terrains sont partagés par les 2 Colonies) en respectant la disposition suivante : - Forêt en haut à gauche - Rivière en haut au centre - Champ en haut à droite - Colline en bas à gauche - Pré en bas au centre - Montagne en bas à droite
	Les Terrains sont orientés de manière à fournir 1 ressource, sauf la Rivière qui fournit 0 ressource
Premier joueur	Chaque joueur lance à tour de rôle le D6 : celui qui obtient le résultat le plus élevé commence
Partie d'introduction	Le 1er joueur pioche 3 cartes dans 1 des 4 pioches, le 2e joueur pioche 3 cartes dans 1 des 3 pioches non choisies par le 1er joueur : ceci constitue leur main de départ
Partie thématique	Parmi les pioches de l'ensemble de base : - le 1er joueur consulte 1 pioche de son choix sans en changer l'ordre et prend 3 cartes - le 2ème joueur consulte 1 autre pioche de son choix sans en changer l'ordre et prend 3 cartes
Redisposer ses Terrains	Chaque joueur peut maintenant redisposer ses Terrains comme il le souhaite

PRINCIPAUTÉ	
Fonctionnement	La zone de jeu de chaque joueur est sa Principauté : elle englobe toutes ses cartes posées en jeu
Route	À sa construction, une Route est placée à l'extrémité non occupée d'une Colonie
Agglomération	Désigne les Colonies et les Villes
Colonie	À sa construction, une Colonie est placée à l'extrémité non occupée d'une Route et 2 cartes Terrain tirées au hasard sont ajoutés à la Principauté aux angles de la nouvelle Colonie au choix du joueur Ces nouveaux Terrains sont placés sur 0 ressource
Espaces de construction	Chaque Colonie peut accueillir 1 carte Développement au-dessus d'elle et 1 au-dessous d'elle
Ville	Une Ville peut être construite sur 1 Colonie en payant son coût (la Colonie recouverte n'apporte plus de point de victoire)
Espaces de construction	Chaque Ville peut accueillir 2 cartes Développement au-dessus d'elle et 2 au-dessous d'elle
Terrains	Les Terrains sont situés en diagonale et aux 4 coins d'une agglomération Un terrain est adjacent à tous les espaces de construction qui sont à son niveau
Production	Chaque Terrain produit 1 ressource particulière L'orientation de la carte indique la quantité disponible pour ce Terrain : le nombre d'icônes en bas de la carte est la quantité actuelle de la ressource (de 0 à 3) Tourner la carte lorsque la valeur change Obtenir des ressources supplémentaires alors qu'un Terrain est déjà 3 ne rapporte rien
Forêt	Produit du Bois
Colline	Produite de l'Argile
Pré	Produit de la Laine
Montagne	Produit du Minerai
Champ	Produit du Blé
Rivière	Produit de l'Or
Développements	Chaque carte Développement est placée dans 1 espace de développement d'une agglomération Une telle carte comportant la mention '1x' ne peut apparaître en jeu qu'1 fois par Principauté Les cartes Développement placées en jeu restent tant qu'elles ne sont pas retirées par un effet
Bâtiment	
Vert	Bâtiment qui peut être placé sur 1 espace de construction d'une Colonie ou d'une Ville
Rouge	Bâtiment qui peut être placé sur 1 espace de construction d'une Ville uniquement Seules les pioches thématiques contiennent ces Bâtiments
Unité	
Héros	Unité qui apporte des points dans différents domaines
Navire	Unité qui améliore le taux de change lors de l'action 'Échanger des ressources'
Terrain	Un Développement de terrain se place au-dessus ou au-dessous d'1 Terrain

VICTOIRE	
Fonctionnement	Diverses cartes rapportent des points de victoire (PV) quand elles sont en jeu et visibles Les jetons rapportent des PV à leur propriétaire
	Un joueur qui remplit la condition de victoire avant de lancer les dés remporte immédiatement la partie
Points de victoire	Chaque Colonie rapporte 1 PV à son propriétaire Chaque Ville rapporte 2 PV à son propriétaire Le jeton Force rapporte 1 PV à son propriétaire Le jeton Commerce rapporte 1 PV à son propriétaire
Ère de l'Or	Le Développement de Ville spécial 'Guilde marchande' rapporte 1 PV
Ère de la Guerre	Le Développement de Ville spécial 'Taverne' rapporte 1 PV
Ère du Progrès	Le Développement de Ville 'spécial Université' rapporte 1 PV
Introduction	Le premier joueur qui obtient au moins 7 PV remporte la partie
Thématique	Le premier joueur qui obtient au moins 12 PV remporte la partie
Duel des Princes	Le premier joueur qui obtient au moins 13 PV remporte la partie

DÉROULEMENT DE LA PARTIE	
Fonctionnement	La partie est une succession de tours de jeu en alternant le tour de chaque joueur
Cartes de départ	Les cartes de départ (dos avec bouclier) ne peuvent pas être attaquées ou retirées du jeu
Main	Par défaut, la main de chaque joueur est limitée à 3 cartes à la fin de son tour
Pioches	Le nombre de pioches reste identique tout au long de la partie : une pioche vide peut être utilisée pour défausser une carte dessous
	Chaque carte défaussée sous une pioche doit l'être dans une pioche correspondant à son thème
Conditions	Une carte ou un effet qui demande une condition pour être joué doit voir ces conditions réunies, sinon il ne peut être joué, ceci est également valable quand chaque joueur doit remplir une condition
Points	Chaque fois qu'un joueur ajoute 1 carte à sa Principauté ou qu'il perd 1 carte de sa Principauté, vérifier la somme des différents points
Points de force	Si 1 joueur possède au moins 3 points de force et qu'il a plus de points de force que son adversaire, il prend le jeton Force et le pose sur 1 de ses Agglomérations
Points de commerce	Si 1 joueur possède au moins 3 points de commerce et qu'il a plus de points de commerce que son adversaire, il prend le jeton Commerce et le pose sur 1 de ses Agglomérations
Points de compétence	Les points de compétence (harpe) allouent des avantages lors de certains événements
Points de progrès	Chaque point de progrès (livre) permet de garder 1 carte supplémentaire à la fin de son tour

TOUR DE JEU	
Fonctionnement	Chaque tour de suit le déroulement suivant :
1. Jet de dés	Le joueur actif lance le D6 et le dé Événement, puis les résout dans l'ordre suivant
1. Attaque des voleurs	Si le dé Événement indique l'Attaque des voleurs (gourdin rouge) : chaque joueur possédant au moins 8 ressources perd toute sa Laine et tout son Or
2. Résoudre le D6	Chaque Terrain en jeu portant le numéro du D6 produit 1 ressource (quelle que soit la zone de jeu)
3. Résoudre le dé Événement	La face obtenue indique l'événement spécial résolu
Commerce	Le joueur possédant le jeton Commerce choisit 1 ressource chez son adversaire et lui prend (il doit pouvoir la recevoir)
Célébration	Si un joueur possède la majorité en points de compétence, il reçoit 1 ressource de son choix, sinon chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix
Récolte	Récolte : chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix
Carte Événement	Le joueur actif pioche la carte du dessus de la pile Événements et la résout en fonction des joueurs concernés Puis il place cette carte sous la pile Événements Si la carte piochée est 'Festival de Yule' : recréer la pile Événements comme lors de la mise en place
2. Phase d'actions	Le joueur actif peut effectuer les actions qui suivent dans la limite des cartes dont il dispose et dans l'ordre de son choix Quand il ne veut plus effectuer d'action, il passe à l'étape de fin de tour
Cartes Action	Jouer des cartes Action (jaune) de sa main en suivant le texte indiqué, leur effet est immédiat : une fois l'effet résolu, la carte va dans la défausse commune
Cartes Développement	Jouer des cartes Développement (vert ou rouge) de sa main : elles doivent être payées pour être jouées
Zone Centrale	Acheter des cartes de la zone centrale : payer le coût indiqué au dos de la carte et résoudre son arrivée en jeu
Échange de ressources	Dépenser 3 ressources du même type pour recevoir 1 ressource d'1 autre type sur 1 Terrain qui peut accueillir cette ressource (possible plusieurs fois par tour)
Défausse	1 fois par tour : possibilité de défausser 1 carte Développement de sa Principauté (la placer sous 1 pioche de l'ensemble dont elle provient ou sur la pile dont elle provient)
3. Phase de fin de tour	Résoudre les étapes suivantes, puis l'adversaire devient le joueur actif et débute un nouveau tour
1. Vérifier sa main	- si le joueur actif a moins de cartes en main que sa limite : il doit piocher de manière à remonter à 3 cartes en piochant des cartes du dessus de la ou les pioches de son choix - si le joueur actif a plus de cartes en main que sa limite : il doit retirer de sa mains les cartes de son choix pour revenir à la limite et les placer sous la ou les pioches de son choix
2. Échanger 1 carte	Le joueur actif peut choisir d'échanger 1 carte de sa main
Échange gratuit	Il choisit 1 carte de sa main qu'il place sous la pioche de son choix, puis il pioche la carte du dessus de la pioche de son choix
Échange payant	Il dépense 2 ressources, puis il choisit 1 carte de sa main qu'il place sous la pioche de son choix, enfin il consulte 1 pioche de son choix sans en changer l'ordre et prend 1 carte qu'il ajoute à sa main

CARTES	
Ensemble de base	94 cartes (icône rouge) dont les cartes de départ de chaque Principauté
Terrains	2 cartes de chaque type de Terrain dans la pile de Terrains
Colonies	5 cartes dans la pile de Colonies
Villes	7 cartes dans la pile de Villes
Routes	5 cartes dans la pile de Routes
Ère de l'Or	27 cartes (icône orange)
Ère de la Guerre	28 cartes (icône violette)
Ère du Progrès	31 cartes (icône verte)