

EGGS and EMPIRES

2 à 6 joueurs 20 à 30 minutes un jeu de Matthew Riddle et Benjamin Pinchback

Les œufs des dragons de la montagne de Ridback sont très précieux. Pas aussi précieux que l'or après la dernière fluctuation du marché, mais, ils valent COMPLÈTEMENT tout le mal que les gens se donnent pour se les procurer. Surtout que ce n'est pas comme si VOUS étiez en train d'escalader la montagne pour les chercher dans les tanières des dragons, c'est ce à quoi doivent servir les paysans ...

Chaque saison, tous les Empires terrestres envoient leurs intrépides aventuriers pour récupérer les Œufs, mais ils n'y arriveront pas tous ! Cela devient bondé sur la montagne Ridback, et il y a tant d'œufs à chercher dans les alentours, sans oublier le fait que les dragons ont commencé à mélanger des œufs explosifs avec les œufs normaux, et ces œufs font vraiment beaucoup de dégâts.

Récupérez les œufs de dragon – Évitez les œufs explosifs – et gagnez de la gloire pour l'Empire.

CONTENU

60 cartes Empire : 6 piles de cartes identiques de 10 aventuriers

42 cartes d'œuf

Un jeton pour résoudre les égalités

13 jetons d'œuf

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu de cartes très rapide, les joueurs vont utiliser leur pile de cartes de l'empire (qui contient des aventuriers numérotés de 1 à 10). En commençant par une main de 3 aventuriers, à chaque tour, tous les joueurs vont choisir une carte de leur main et ils vont tous la jouer en même temps pour pouvoir récupérer des œufs (PV) du milieu de la zone de jeu.

En fait, le joueur qui a joué l'aventurier le plus fort choisit un œuf en premier, ensuite le joueur qui arrive en second prend un œuf, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les œufs révélés aient été récupérés. Les capacités des aventuriers agissent sur la stratégie de manière impressionnante et par conséquent chaque main est vraiment étonnante et différente.

Soyez plus malin que vos adversaires pour récupérer autant de bons œufs que possible, tout en essayant d'éviter ces satanés œufs explosifs ! Le joueur qui aura marqué le plus de PV après trois manches l'emportera !

MISE EN PLACE

Trier la pile des cartes d'œufs

Triez la pile des cartes d'œuf (selon le nombre de joueurs) et remettez dans la boîte toutes les cartes d'œuf qui ne sont pas utilisées :

2/3/4 joueurs : remettez dans la boîte, toutes les cartes qui sont marquées 5/6p et 6p.

5 joueurs : remettez dans la boîte, toutes les cartes qui sont marquées 6p.

6 joueurs : utilisez toutes les cartes

Mise en place pour les joueurs

- **Chaque joueur prend une pile de cartes empire.** Tous les joueurs mélangent leurs cartes empire, ils forment une pioche face cachée, et ils piochent les TROIS premières cartes, ce qui constitue leur main de départ.

- **Les joueurs peuvent choisir de défausser leur main de départ** et de piocher trois

nouvelles cartes empire UNE FOIS au début de la partie. Ils mélangent ensemble les cartes empire restantes.

Zone de jeu

Mélangez et placez la pile des cartes d'œuf, face cachée, au milieu de la zone de jeu.

Ensuite, révéléz les cartes d'œuf de départ, selon le nombre de joueurs :

2/3/4 joueurs = 2 cartes d'œuf, 5 joueurs = 3 cartes d'œuf, 6 joueurs = 4 cartes d'œuf.

Choisissez un joueur au hasard, et donnez le jeton pour résoudre les égalités.

TOUR DE JEU

Eggs and Empires se joue en trois manches. Chaque manche est composée de 9 tours de jeu. Un tour se passe de la manière suivante :

1. Chaque joueur choisit une carte empire de sa main (parmi les trois qu'il a) et il la place face cachée devant lui.

2. Révélez en même temps toutes les cartes empire choisies.

3. Récupérez les œufs !

4. Défaussez les cartes empire jouées, face visible, et défaussez les cartes d'œuf qui n'ont pas été réclamées. Révélez ensuite de nouvelles cartes d'œuf : 2/3/4 joueurs = 2 cartes d'œuf, 5 joueurs = 3 cartes d'œuf, 6 joueurs = 4 cartes d'œuf.

5. Résolvez les capacités de « fin de tour » des cartes empire et piochez pour avoir à nouveau 3 cartes empire en main.

Exception : avant le 9ème tour d'une manche, il ne reste plus de cartes empire à piocher.

P2

RÉCUPÉRER DES OEUFS

La carte empire révélée la plus FORTE choisit un œuf en premier. La deuxième carte empire révélée la plus forte choisit en deuxième. Cela se poursuit jusqu'à ce que TOUS les œufs révélés aient été pris, si possible.

Les joueurs placent toujours les cartes d'œuf récupérées, face cachée, devant eux pour former une pile de score avec leurs cartes de points.

Un joueur ne prendra jamais plus d'un œuf en un seul tour. Réolvez les capacités des récupérations d'œuf des cartes empire comme nécessaire. Les capacités des cartes empire peuvent affecter l'ordre dans lequel les cartes d'œufs seront choisies, outrepassant ainsi l'ordre numérique.

Les joueurs DOIVENT prendre une carte si possible. Si, à cause de la capacité d'une carte empire, un joueur ne prend pas d'œuf, le joueur suivant avec la carte la plus forte prend un œuf, si possible.

Les égalités sont résolues dans l'ordre des joueurs, en commençant par le joueur qui détient le jeton de résolution des égalités, et ensuite dans le sens horaire. Après un tour dans lequel une égalité est apparue, le jeton de résolution des égalités est passé sur la gauche. REMARQUE : Plusieurs Dark Priestess (9) qui se neutralisent, Ne sont PAS considérées comme une égalité!

Les joueurs peuvent aussi choisir de passer le jeton de résolution des égalités dans le sens horaire à la place.

Exemple, partie à 6 joueurs : il y a un œuf à 13 PV, un œuf à 10 PV, un œuf à -6 PV et un œuf à -8 PV. Les joueurs choisissent et révèlent une carte empire. Deux Hero (10) ont été joués, deux Dark Priestess (9), un Mage (7) et un Bard (1). Le Hero (10) le plus

proche du jeton de résolution des égalités choisit en premier et il prend l'œuf à 13 PV. Le Hero (10) suivant choisit en deuxième et il prend l'œuf à 10PV. Les deux Priestess (9) s'annulant, elles ne choisissent pas d'œuf, donc le Mage (7) choisit l'œuf suivant. Un Mage ne récupère pas des PV négatifs visibles et par conséquent il ne prend pas d'œuf comme il ne reste que des œufs explosifs. Le Bard (1) DOIT donc prendre un œuf et il prend l'œuf à -6 PV. L'œuf à -8 PV est défaussé.

FIN DE LA MANCHE

- Une manche se termine après NEUF tours. Il reste alors aux joueurs UNE carte empire inutilisée.
- Chaque joueur fait la somme des cartes d'œuf et des bonus des cartes empire en utilisant les PV positifs et négatifs inscrits dessus. Inscrivez les scores sur une feuille de papier, ou bien utilisez la manière de compter les points Con/Pub expliquée ci-dessous.
- Ensuite, tous les joueurs mélangent leurs cartes empire, ils forment une pioche, face cachée, et ils piochent les trois premières cartes pour constituer leur nouvelle main. Les joueurs peuvent choisir de défausser leur main de départ et ils piochent trois nouvelles cartes empire comme dans les manches précédentes.
- Donnez les jeton de résolution des égalités au joueur qui a le moins de PV.
- Récupérez les cartes d'œuf, mélangez-les et placez la pile des cartes d'œuf au centre de la zone de jeu. Révélez les cartes d'œuf de la manche 2 : 2/3/4 joueurs = 2 cartes d'œuf, 5 joueurs = 3 cartes d'œuf, 6 joueurs = 4 cartes d'œuf.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la fin de la manche 3.

Faites le total des PV des trois manches jouées. Le joueur qui a le plus grand total de PV remporte la partie ! S'il y a égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire !

Score Con/Pub : À la fin de chaque manche, le joueur qui a le plus de PV récupère un jeton d'œuf. S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité récupèrent un jeton d'œuf.

Dans les parties de 2 à 4 joueurs, le premier joueur qui récupère 3 jetons d'œuf est déclaré vainqueur. Dans les parties à 5-6 joueurs le premier joueur qui récupère 2 jetons d'œuf est déclaré vainqueur.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les parties de Eggs and Empires à deux joueurs se jouent comme les parties de 3 à 6 joueurs avec les exceptions suivantes :

- Chaque joueur prend DEUX piles de cartes empire qu'il mélange ensemble.
- Chaque joueur prend QUATRE cartes empire en main.
- Chaque joueur joue DEUX cartes empire et peut récupérer DEUX cartes d'œuf, si possible.
- Un joueur NE peut PAS choisir de jouer les deux mêmes cartes empire dans le même tour de jeu.

Exemple, partie à 2 joueurs : Il y a une carte d'œuf à 13 PV et une carte d'œuf -6 PV. Chaque joueur choisit et révèle DEUX cartes empire. Le joueur un révèle un Hero (10) et un Blacksmith (8). Le joueur deux révèle un Blacksmith (8) et un Shepherd (3). Le Hero (10) choisit en premier et il prend la carte d'œuf à 13 PV. Le Shepherd (3) choisit avant le Blacksmith (8) et il doit prendre la carte d'œuf à -6 PV. Comme aucun des Blacksmith n'a récupéré de carte d'œuf, les deux joueurs doivent les placer dans leur pile de score

respective ! Les deux joueurs piochent à nouveau des cartes empire pour en avoir quatre en main.

CAPACITÉS DES CARTES EMPIRE

- (1) **Bard** : Pas de capacité.
- (2) **Scout (fin de tour)** : Après que les cartes d'œuf ont été récupérées, le Scout prend la première carte de la pioche des cartes d'œuf, la regarde et la place FACE CACHÉE au centre de la zone de jeu. Les cartes d'œuf jouées de cette manière font partie de la PROCHAINE manche.
Le nombre approprié de cartes d'œuf (venant de la pioche des cartes d'œuf) est ensuite révélé, face visible, comme d'habitude. Les cartes d'œuf, face cachée, sont en plus des cartes d'œuf normales révélées. Si plusieurs Scout (2) ont été joués pendant le même tour, alors chacun des joueurs qui a joué le Scout (2) réalise cette action (dans l'ordre du tour des joueurs), mais ces joueurs ne regardent que leur propre carte qu'ils placent face cachée.
Remarque : Les cartes d'œuf face cachée sont récupérées de la même manière que les cartes d'œuf face visible, mais leur valeur reste cachée jusqu'à APRÈS qu'elles ont été récupérées. Toutes les cartes d'œuf doivent être récupérées si possible, seul un Mage (7) peut ne pas choisir de cartes d'œuf face cachée.
- (3) **Shepherd (récupération des œufs)** : Le Shepherd récupère TOUJOURS des cartes d'œuf avant le Blacksmith (8).
- (4) **Courier (fin de tour)** : Si le COURIER a BIEN récupéré une carte d'œuf, vous pouvez donner cette carte d'œuf à un autre joueur.
- (5) **Merchant (fin de tour)** : Si le Merchant N'a PAS récupéré une carte d'œuf, vous recevez 6PV à la fin de la manche. Pour vous en souvenir, placez le Merchant dans votre pile de score.
- (6) **Priest (fin de tour)** : Si le Priest a BIEN récupéré une carte d'œuf, vous pouvez défausser une carte d'œuf déjà récupérée, même la carte d'œuf que vous venez de récupérer pendant le tour où le Priest a été joué.
- (7) **Mage (récupération des œufs)** : Un Mage ne récupère JAMAIS une carte d'œuf explosif (négatif). Le Mage peut choisir s'il prend ou pas une carte d'œuf face cachée mais s'il la prend il doit la garder même si c'est une carte d'œuf explosif.
- (8) **Blacksmith (fin du tour)** : Si le Blacksmith N'a PAS récupéré une carte d'œuf, vous recevez -4 PV à la fin de la manche. Pour vous en souvenir, placez le Blacksmith dans votre pile de score.
- (9) **Dark Priestess (récupération des œufs)** : Si plus d'une Priestess a été jouée pendant ce tour, AUCUNE ne récupère de carte d'œuf. Les 9 s'annulent.
- (10) **Hero** : Pas de capacité.

CRÉDITS

Auteurs : Matthew Riddle and Benjamin Pinchback • **Illustrations** : Cristian Chihai

Conception graphique : Chris Kirkman

Matt et Ben aimeraient remercier leurs familles et amis pour tout le soutien et l'amour qu'ils leur portent.

Testeurs : Pat Desantis, Joe Piva, Ken Grazier, Matt Wolfe, Eric Handler, Joel Eddy, Chris Kirkman, Ralph Anderson

Révision des règles : Matt Smith, Keith Collins, et les quelques personnes que nous avons oubliées ! Désolé !

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant