GENTES

Game Design : **Stefan Risthaus** (SPIELWORXX)
Aide de jeu : frederic.meurrens@gmail.com / 20170825v1

Phases de Jeu

Dans l'ordre du jour chaque joueur réalise une action tant qua sa piste de temps lui permet :

Paye l'action ⇨ Place la tuile action et les tuiles sablier sur sa piste de temps ⇨ Réalise l'action

HEYDAY

PERCEPTEUR

Gagner 4 pièces pour [1] **OU 8 pièces pour** [2]

⚠ On ne prend pas de tuile action

1er JOUEUR

Gagner 2 pièces et prendre la tuile action

⚠ On ne prend pas de

PHILOSOPHE

Former 1 ou 2 personnes selon le coût de la tuile action.
On décale ensuite les tuiles sur l'extrémité droite en commencant par la tuile la plus chère.
La population est limitée à 18 (les cubes ne peuvent jamais être sur la même case)

NAVIGATEUR

Construire une cité ou une ville natale (hometown) sur un emplacement vide.
On gagne les récompenses de la région (couleur) concernée.

SCRIBE

Prendre 1 à 3 cartes civilisation selon le coût de la tuile action.
II/III : le joueur peut aussi choisir les cartes dans la défausse (1 ou 2)

CHRONIQUEUR

Poser 1 carte civilisation en vérifiant les pré-requis.

DECLINE

1. Déterminer le nouveau 1er joueur
2. Nettoyer la piste de temps (les doubles sabliers sont transformés en simple)
3. Tours 2 & 4 : Enlever un cube de la piste de temps ET changer les cartes civilisation
4. Chaque joueur peut activer 1 cité / région (récupérer la récompense associée)
5. Activer les cartes civilisation avec le symbole
6. Vérifier la taille des mains des joueurs (1 / cartes au dessus de 3)

ACTIONS SUPPLEMENTAIRES (réalisable à tout moment même au décompte final)

Prendre une tuile Bonus (6 villes / 18 personnes / 8 cartes)

Renvoyer 1 cube pour obtenir 1 personne temporaire pour le tour (pré-requis de carte)

Renvoyer 1 cube pour échanger 2 fois 2 personnes

Renvoyer 3 cubes pour former 1 personne au choix

Mise en Place

Chaque joueur prend 11 cubes

20 pièces

1 tuile sablier placée sur une case disponible de sa piste de temps

On place 3 cartes I par joueur. (ordre inverse du tour) Chaque joueur choisit 1 carte. On réalise 2 tours. Chaque joueur augmente sa population de 4 selon son choix.

On enlève les tuiles

On enlève les tuiles

On conserve toutes les tuiles

Pouvoirs des Villes Natales (Hometowns)

Action Scribe qui coûte 6 pièces et 1 sablier

⚠ On ne prend pas de tuile action

A utiliser lorsqu'on réalise une action Scribe : on paye le coût exact

A utiliser lorsqu'on réalise une action Philosophe : on forme 1 personne de plus

A utiliser lorsqu'on réalise une action Philosophe : on paye le coût exact

Action Philosophe qui coûte 4 pièces et 1 sablier

⚠ On ne prend pas de tuile action

A utiliser lorsqu'on réalise l'action Percepteur, on double le gain.

Symboles des Cartes Civilisation

Construire une cité ou ville natale sans obtenir les récompenses

Doubler les gains de l'action Percepteur

Gagner ou Perdre 1 personne du type précisé

Pré-requis : avoir une cité du type précisé

Action Scribe à réaliser 1 fois/tour

⚠ sans tuile action

Se déclenche à la phase Decline

Une personne « virtuelle » ne compte que pour les pré-requis

Retirer un cube sur la piste de temps

Gagner des PV immédiat

Decompte Final apres 6 Rounds

a) Gagner la moitié des points (arr. sup.) des cartes civilisation en main avec pré-requis OK
b) Perdre la moitié des points (arr. sup.) des cartes civilisation en main avec pré-requis KO
c) Gagner 1 PV / 10 pièces
d) Gagner 1 PV / 2 cubes restant sur l'oracle et le temple
e) Perdre la pénalité pour les sabliers restant sur la ligne de temps

Nombre de tuiles	**1**	**2**	**3**	**4+**
PV négatifs	- 2 PV	- 4 PV	- 8 PV	- 16 PV