

REGIA



COMPOSANTS



1 Plateau principal



1 Plateau Ère



1 Plateau Influence



1 Plateau Capitale



5 Plateaux joueur



18 Cartes Peste



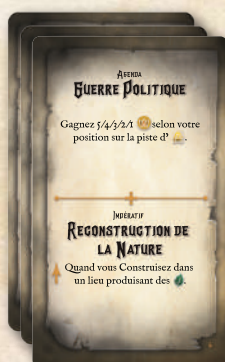
10 Cartes Faveur



5 Cartes Capitale



5 Cartes Lieu de départ



15 Cartes Décret



30 Cartes Technologie

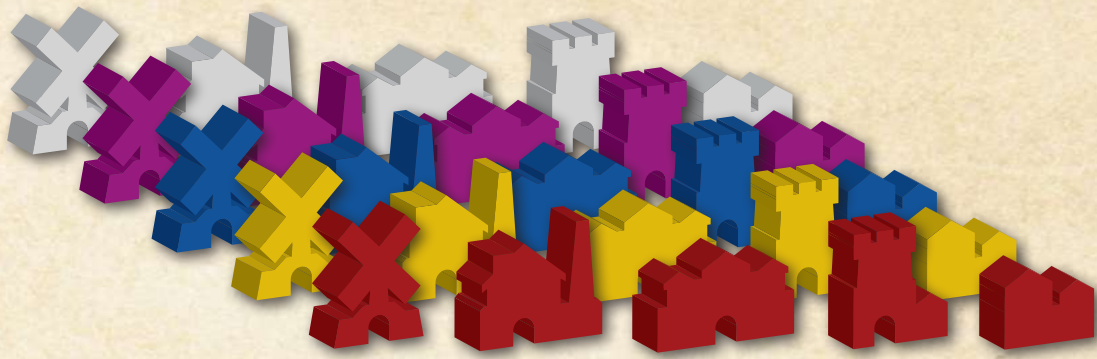


5 Figurines Médecin de la Peste
(une par joueur)



20 Meeples Assistant
(quatre par joueur)

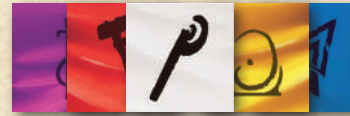
*Note: Le terme Meeples désigne les petites figurines de forme humaine en bois.



50 Pions Bâtiments (1 Moulin, 1 Usine, 1 Banque, 1 Château, 6 Ateliers par joueur)



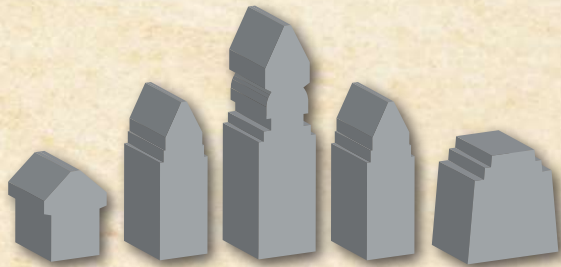
5 Marqueurs d'ordre de tour en forme de bouclier (1 par joueur)



15 Marqueurs d'Impératifs carrés (3 par joueur)



5 Marqueurs d'Influence en forme de pentagone (1 par joueur)



5 Bâtiments Capitale



14 Jetons Récompense de la Capitale



5 Jetons Camp de Quarantaine (1 par joueur)



24 Jetons de Renommée



24 Jetons de Renommée Négative



12 Jetons Cité



16 Jetons Ville



20 Jetons Village



28 Jetons Lieu Détruit

42 Jetons Recherche



100 Meeples Sujets



8 Jetons de multiplicateur de Sujets Malades



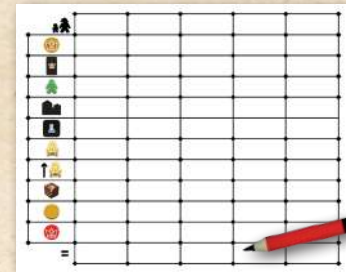
70 Jetons de ressources de production des Bâtiments



25 Jetons pour la piste de ressources (5 par joueur)



5 Aides de jeu



1 Carnet de score & un crayon

MISE EN PLACE

PRÉPARATION DU PLATEAU PRINCIPAL

Placez le plateau principal au centre de la table à la portée de tous les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de cette couleur ainsi qu'un plateau joueur. Ensuite :

- 1 Certains emplacements ont sous leur icône de ressource une icône de lieu Détruit et des numéros représentant le nombre de joueurs. Placez un jeton Lieu Détruit sur les emplacements où votre nombre de joueurs correspond à l'un de ces chiffres. Cela signifie que ces lieux sont Détruits dès le début de la partie.
Exemple : si vous jouez à trois joueurs, trouvez tous les lieux qui ont le chiffre 3 sous l'icône de ressource et placez un jeton Lieu Détruit sur chacun.
Note : Certains lieux n'ont pas de numéro. Ces lieux sont en jeu au départ peu importe le nombre de joueurs.
- 2 Certains lieux ont une icône de Sujet Malade juste en dessous de leur icône de ressource. Placez un Sujet Malade sur chacun de ces lieux.
- 3 Mélangez les cartes Décret de chaque Ère, puis piochez une carte de chaque paquet. Placez les cartes Décret tirées dans les emplacements correspondants sur le plateau Ère face visible (*l'emplacement du bas est l'emplacement de l'Ère I*). **3.a** Placez vos marqueurs Impératif (*forme carrée*) sur l'espace "0" des trois Pistes d'Impératif. Remettez les cartes Décret restantes dans la boîte.
- 4 Mélangez les cartes Capitale, piochez une carte et placez-la sur l'emplacement du plateau Capitale face visible. Remettez les cartes Capitale restantes dans la boîte.
- 5 Placez les Bâtiments de la Capitale sur leurs emplacements sur le plateau Capitale. **5.a** Prenez des jetons Récompenses de la Capitale en fonction du nombre de joueurs (**1-2 joueurs : 6 jetons, 3 joueurs : 8 jetons, 4 joueurs : 10 jetons et 5 joueurs : 12 jetons**). Mélangez ces jetons face cachée (face avec un X), puis placez-les face récompense visible sur le plateau principal autour de la Capitale.
- 6 **Pour 3-5 joueurs :** Mélangez les paquets Peste et Faveur séparément. Placez 6 cartes face cachée de chaque paquet dans les emplacements à droite du plateau Ère. Les cartes Peste sont placées dans la colonne de gauche, tandis que les cartes Faveur vont dans la colonne de droite.
6.a Pour 1-2 joueurs : Prenez les cartes Peste numérotées de 7 à 15 (soit 9 cartes) et faites trois piles séparées en fonction du symbole de couleur des routes sur ces cartes. Mélangez les piles et piochez une carte de chaque pile. Remettez les trois cartes tirées dans la boîte sans les regarder. Combinez les piles restantes et mélangez-les avec le reste des cartes Peste. Mélangez les paquets Peste et Faveur séparément et placez 6 cartes face cachée de chaque paquet dans les emplacements correspondants du plateau Ère.
- 7 Mélangez le paquet de cartes Technologie et piochez 5 cartes. Placez ces cartes dans les emplacements sous le plateau Capitale, face visible. C'est le marché des Technologies disponibles.
- 8 Placez votre marqueur d'Influence (*pentagone*) sur l'espace "0" de la piste d'Influence.
- 9 Déterminez l'ordre du tour de manière aléatoire, puis placez les marqueurs (en forme de bouclier) sur les espaces de la piste d'Ordre du Tour selon cet ordre.
- 10 **Pour 3-5 joueurs :** En suivant l'ordre du tour, piochez chacun une carte Lieu de départ et choisissez où placer votre Château (votre emplacement de départ) parmi les trois lieux qui vous sont proposés. **Pour 2 joueurs :** Piochez deux cartes Lieu de départ et, en suivant l'ordre du tour, choisissez où placer votre château parmi les lieux qui vous sont proposés (et non Détruits).
10.a Prenez le jeton de ressource correspondant à la ressource du lieu où vous avez placé votre Château. Placez-le sur l'emplacement de ressource à droite de l'emplacement Château sur votre plateau joueur.
10.b Si vous avez placé votre Château sur un lieu qui contient un Sujet Malade, prenez ce Sujet Malade et placez-le dans votre Zone de Quarantaine.
- 11 Une fois que chaque joueur a terminé l'étape 10, en suivant l'ordre du tour, placez votre Médecin sur un lieu adjacent à votre Château. S'il y a un Sujet Malade dans ce lieu, prenez ce Sujet Malade et placez-la dans votre Zone de Quarantaine.









6.a Voici les symboles de route à rechercher dans les cartes Peste numérotées de 7 à 15.



***Note:** Ne dépensez pas de Nourriture pour les Malades obtenus lors de la mise en place.

PRÉPARATION DU PLATEAU JOUEUR

Vous avez déjà choisi **une couleur de joueur** avec laquelle jouer et pris tous les composants de cette couleur. **1** Maintenant, placez les Bâtiments sur les lieux correspondants de votre plateau. **2** Placez les marqueurs de ressources sur les espaces appropriés de votre piste de ressources - vous commencez avec 1 , 1 , 2 , 2 , 2  et 1 Jeton Recherche .

3 Prenez deux pions Assistant et placez-les sur leur emplacement "prêt" de votre plateau joueur. **3.a** Placez les deux autres pions Assistant sur le côté de votre plateau joueur (ils entreront en jeu au cours des Ères suivantes).

4 Prenez le jeton de Camp de Quarantaine et placez-le sur l'emplacement approprié.


Vous êtes maintenant prêts à commencer à jouer!

CONCEPTS

RENOMMÉE

Le joueur avec le plus de **Renommée**  à la fin de la partie est le gagnant.

Vous gagnerez de la Renommée en construisant des **Bâtiments**, en conservant des **Sujets Guéris**, en complétant des **Décrets**, en acquérant des **Technologies**, en complétant les **demandes de la Capitale** et en gagnant de **l'Influence**.

Vous obtiendrez également de la **Renommée Négative**  si vous avez des Sujets Décédés dans votre Cimetière à la fin de chaque Ère.



Dans ces règles et sur divers éléments du jeu, vous trouverez deux types d'icônes de Renommée/Renommée Négative :



Fin de la partie : Ces icônes représentent la Renommée/Renommée Négative gagnées à la fin du jeu.



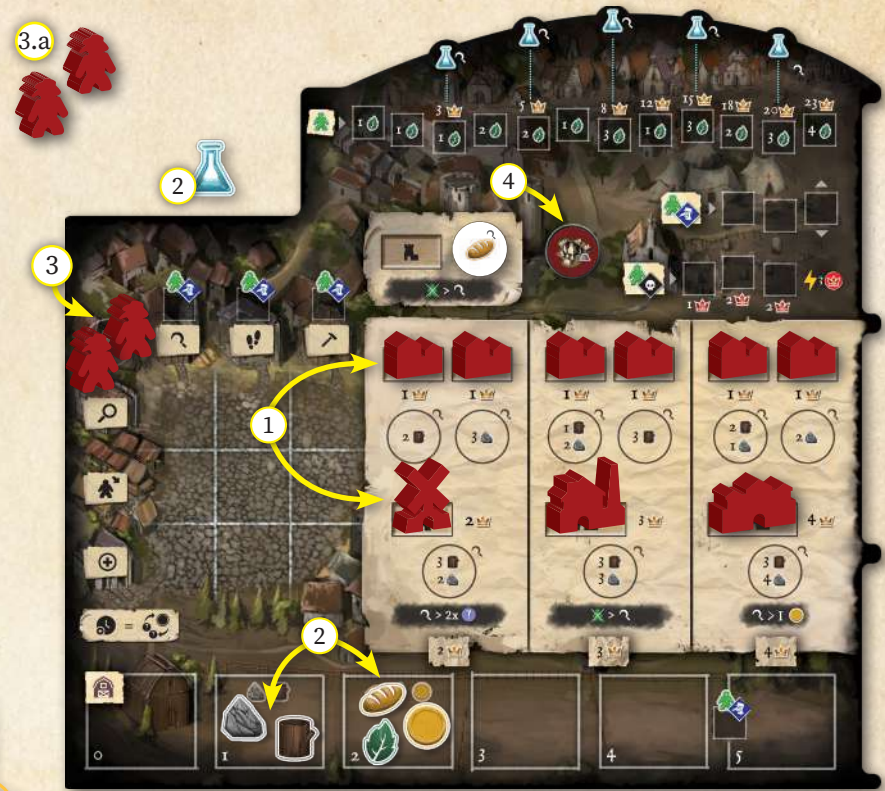
Jetons : Ces icônes représentent la Renommée/Renommée Négative gagnées immédiatement sous forme de jetons, tout au long du jeu.

Chaque fois que le jeu vous demande de prendre X quantité de  ou , vous gagnez la quantité correspondante de jetons.




ASSISTANTS

Vous utiliserez vos **Assistants** pour effectuer les actions principales du jeu en les plaçant sur la **grille d'action** de votre plateau joueur.



CARTES PESTE ET FAVEUR

Les **cartes Peste** sont utilisées au début de chaque année et représentent les différents endroits sur le plateau où des Sujets Malades apparaîtront. Les **cartes Faveur** sont utilisées au début de chaque année et vous accorderont différentes récompenses en fonction de votre position sur la piste d'Influence .






MÉDECIN DE LA PESTE

Votre **figurine de Médecin** est votre représentation sur le plateau. Tout au long du jeu, vous **déplacez** votre Médecin à travers différents **lieux** en empruntant des **routes** et récupérez des **Sujets Malades** sur votre chemin. Lorsque votre Médecin se trouve sur un lieu, vous pouvez **construire** un des Bâtiments qui se trouvent sur votre plateau joueur sur ce lieu. Votre Médecin peut aller sur un lieu où se trouve la figurine d'un ou plusieurs adversaires sans restriction.

CAMP DE QUARANTAINE

Votre **Camp** peut être utilisé lors de vos déplacements pour **nettoyer** ou **protéger** des lieux sur la carte.

RESSOURCES

Il y a 4 types de ressources dans le jeu : du **Bois**  et de la **Pierre**  pour construire des Bâtiments, de la **Nourriture**  pour récupérer des Sujets Malades sur la carte, et des **Herbes**  pour Guérir ces Malades. Vous pouvez également utiliser des **Pièces**  comme joker à la place des ressources ci-dessus. Les Pièces et les jetons Recherche ne sont pas considérés comme des ressources. Les ressources et les Pièces sont produites par les Bâtiments que vous construisez sur le plateau.

LIEUX



Les **lieux** sont les espaces sur le plateau où vous déplacez votre Médecin. Il existe trois types de lieux : **Villages** (de petite taille), **Villes** (de taille moyenne) et **Cités** (de grande taille). Chaque lieu fournit l'une des quatre ressources (Bois, Pierre, Nourriture ou Herbes).



Un lieu qui a un jeton **Lieu Détruit** sur le symbole de sa ressource est un **lieu dévasté**. Il ne peut pas produire de ressources, et vous ne pouvez pas construire dans ce lieu, mais il reste possible de s'y déplacer.

Certains lieux ont une icône de **Port Rouge** (🚢), **Bleu** (🌊) ou **Noir** (⚰). Ces icônes sont importantes uniquement pendant la phase de propagation de la peste.

ROUTES



Les **routes** sur la carte relient les différents lieux. Certaines d'entre elles ont une icône de Fer à Cheval **Rouge** (🐎), **Bleu** (🌊) ou **Noir** (⚰). Ces icônes sont importantes uniquement pendant la phase de propagation de la peste.

BATIMENTS

Vous commencez le jeu avec 10 Bâtiments sur votre plateau joueur : six **Ateliers** (🏠), trois **Bâtiments Spéciaux** (Moulin 🌀, Usine 🏭 et Banque 🏦) et un **Château** (🏰). Une fois construits, ces Bâtiments nécessitent un Sujet Guéri pour fonctionner et produire des ressources.

CAPITALE



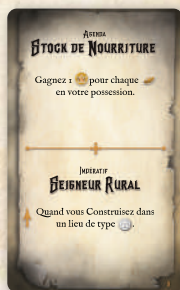
Cet espace représente la **Capitale de Thokaia** sur le plateau principal. Dans la Capitale, vous pouvez affecter des Sujets Guéris et construire les Bâtiments de la Capitale. Les **Bâtiments de la Capitale** sont construits au centre de la Capitale sur le plateau principal. Chaque Bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois par partie, et le joueur qui l'a construit gagnera de la Renommée et de l'Influence.

CARTES CAPITALE



Les **cartes Capitale** sont des demandes spéciales du Conseil de la capitale. Elles accordent des récompenses aux joueurs ayant le plus de Sujets Guéris dans la Capitale à la fin de chaque Ère.

CARTES DÉCRET



Les **cartes Décret** représentent les plans du Conseil de l'Empire pour restaurer sa gloire et soutenir ses citoyens. Chacune des trois Ères aura une carte Décret différente qui ne fonctionnera que pour l'Ère en cours.

Une carte Décret a deux parties : l'**Agenda** qui vous récompensera en Renommée à la fin de l'ère, et l'**Impératif** qui vous récompensera en Influence et en Renommée en remplissant des conditions durant l'Ère.

CARTES TECHNOLOGIE



Les **cartes Technologie** sont des innovations des grands esprits de l'Empire qui vous aideront à pour vous débarrasser de la peste et à reconstruire l'Empire. Ces cartes fournissent diverses capacités et effets en jeu. Certaines des cartes Technologie ont une exigence d'être placées dans l'un des trois emplacements à droite de votre plateau joueur (haut, milieu ou bas). Pour acquérir des cartes Technologie, vous devez dépenser des **jetons Recherche** (🧪).

POPULATION

Les Meeples verts dans ce jeu sont appelés **Sujets**. Tous les Sujets trouvés sur la carte et ceux que vous avez rassemblés dans votre **Quarantaine** (1) sont considérées comme des **Sujets Malades** (ou simplement "Malades"). Les **Sujets Guéris** (2) sont des Sujets que vous avez Guéri au cours du jeu et qui se trouvent sur la **piste de Population Guérie**. Sur cette piste, chaque espace relié à une icône (🧪) est appelé **Laboratoire**. Les Sujets situés dans le **Cimetière** (3) sont considérées comme des Sujets Décédés.



ZONE DE QUARANTAINE

Les emplacements de **Quarantaine** sur le plateau joueur représentent les endroits où vous placez les Sujets Malades que vous récupérez pendant la partie. La Zone de Quarantaine (1) a 3 emplacements et ceux-ci n'ont pas de désavantage direct. Lorsque les 3 emplacements de la Zone de Quarantaine sont remplis de Malades, vous devez mettre les Malades dans la Quarantaine (2) des actions de la rangée supérieure ou dans la **Quarantaine de stockage** (3). Ces Sujets Malades entravent vos actions de la rangée supérieure et/ou vous empêcheront d'avoir 5 ressources d'un même type.

INFLUENCE

Vous gagnerez de l'**Influence** en **construisant des Bâtiments** et en **complétant des Impératifs** ou des **demandes des cartes de la Capitale**.

Les points d'Influence sont également utilisés pour déterminer l'ordre du tour.



COMMENT JOUER

Une partie de Peste est divisée en **trois Ères** (*manches*), chaque Ère se compose de **deux années** (*tours*), elles-mêmes comprenant plusieurs phases.

Durant la première Ère, vous placerez **deux Assistants** chaque année pour effectuer des actions sur votre grille d'actions. Pour l'Ère II, vous placerez **trois Assistants** par an et pour l'Ère III, vous placerez **quatre Assistants** par an.

Déroulement d'une année

Chaque année comporte quatre Phases :

- 1) Phase Peste & Faveur
- 2) Phase d'action
- 3) Retour des Assistants
- 4) Réorganisation de l'ordre de tour

1. PHASE PESTE & FAVEUR

Au début de chaque année, révéléz la carte Peste correspondante. Cette carte détermine où la peste va frapper cette année. Placez des Malades sur les lieux et/ou les routes appropriés sur la carte, comme indiqué sur la carte Peste **1**. Pendant l'Ère I, placez 1 Sujet Malade sur chaque lieu et/ou route correspondant(e) tel qu'indiqué sur la carte Peste.

Pour les Ères 2 et 3, placez 2 Sujets Malades sur chaque lieu et/ou chaque route correspondant(e) tel qu'indiqué sur la carte Peste.

Si un Sujet Malade est placé sur un lieu contenant un seul Bâtiment, le propriétaire du Bâtiment doit prendre ce Malade et le placer dans sa Quarantaine **2**. Si ce joueur n'a plus d'espace dans sa Quarantaine (régulière ou non), ce Sujet Malade est placé dans son Cimetière (il devient un Sujet Décédé).

Si un ou plusieurs Malades sont censés être placés sur un lieu contenant : plusieurs Bâtiments, ou au moins un Médecin de la Peste, ou au moins un Camp, alors ne placez pas ces Sujets Malades **3**.

De plus, si des Malades sont placés sur un lieu contenant un seul Camp, le joueur récupère alors le Camp sur son plateau joueur et ne place pas de Malade sur ce lieu **4**. Si plusieurs Camps se trouvent sur un lieu où des Malades devraient être placés, tous les joueurs reprennent leurs Camps de Quarantaine sur leur plateau joueur.

Comme mentionné précédemment, des Malades peuvent être placés sur les routes. Cependant, les routes n'ont pas de limite quant au nombre de Malades qu'elles peuvent contenir.



Destruction des lieux

Si un lieu possède quatre Sujets Malades ou plus (seulement après qu'une carte Peste est entièrement résolue), ce lieu est considéré comme Détruit.

Retirez tous les Malades de ce lieu et placez-y un jeton Lieu Détruit.

Ensuite, placez un Malade sur chaque lieu adjacent au Lieu Détruit. Si, après cela, il y a quatre Malades ou plus sur les lieux adjacents, ne détruisez pas ces lieux (les lieux peuvent contenir plus de quatre Malades de cette manière).

Le Lieu Détruit compte toujours comme un lieu lors des déplacements. Vous ne pouvez pas y construire de Bâtiments et des Sujets Malades n'apparaîtront pas là-bas via les cartes Peste.

Note: Un lieu ne peut être Détruit que par les Malades provenant d'une carte Peste.



Exemple : **1** Dans la Cité de Blessir, un quatrième Malade est apparu suite à une carte Peste. Renvoyez les quatre Malades de cette Cité vers la réserve, puis placez un jeton Lieu Détruit sur ce lieu.

2 Ensuite, placez un Malade dans chacun des lieux adjacents (Terras & Meskar).

3 Même si la ville de Terras a déjà quatre Malades, cette ville n'est pas Détruite car le quatrième Sujet Malade ne provient pas d'une carte Peste.



Une fois la carte Peste entièrement résolue, révéléz la carte Faveur à droite de la carte Peste pour cette année. La carte Faveur du Conseil vous récompensera en fonction de votre Influence, et les récompenses que vous obtiendrez seront déterminées par la carte Faveur de l'année précédente (la carte Faveur de l'année 1 ne donne pas de récompense mais annonce les récompenses que les joueurs auront au début de la deuxième année).

Le joueur ayant le plus d'Influence obtiendra la récompense la plus à gauche. Le joueur ayant le moins d'Influence obtiendra toujours la récompense la plus à droite. Le reste des joueurs obtiendront la récompense du centre.

Les cartes avec le symbole ne donnent aucune récompense aux joueurs. En cas d'égalité (lorsque les joueurs ont 0 influence), les joueurs à égalité reçoivent la récompense la plus à droite.


Note: L'icône **caisse** est considérée comme n'importe quelle ressource (sauf les Pièces et les jetons Recherche). Cela signifie que chaque fois qu'un symbole est révélé, vous pouvez dépenser / gagner n'importe quelle ressource (sauf les Pièces et les jetons Recherche) à la place.

2. PHASE D'ACTION

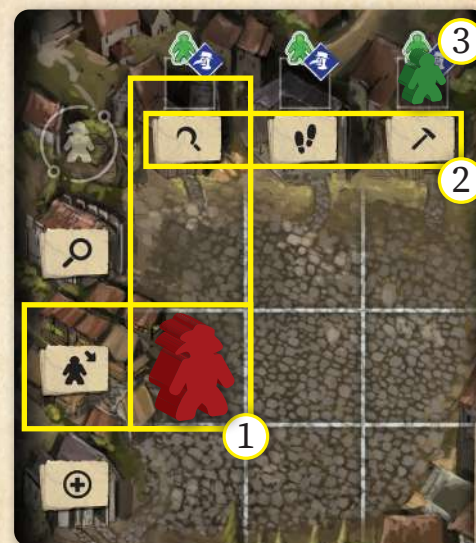
En suivant l'ordre de tour, vous devez placer un Assistant dans l'un des emplacements vides de votre grille d'action.

Lorsque vous placez un Assistant sur la grille d'action, vous allez jouer une combinaison d'une action de la rangée supérieure et d'une action de la colonne de gauche ①.

Vous pouvez résoudre ces actions dans l'ordre de votre choix, cependant, vous devez terminer complètement la première action que vous choisissez avant de résoudre la seconde action. Si vous le souhaitez, vous pouvez également résoudre seulement l'une des actions ou aucune.

Vous pouvez également dépenser 1 jeton Recherche  (une seule fois par Assistant posé) pour améliorer une action de la rangée supérieure sur votre grille d'action ②.

Si une action de la rangée supérieure possède un Malade mis en Quarantaine dans son emplacement, elle est considérée comme une **action entravée** ③.



ACTIONS



Action gratuite : Échange



Action gratuite que vous pouvez jouer à tout moment pendant votre tour. Vous pouvez échanger 2 ressources de votre choix pour obtenir 1 Pièce. **Note :** Vous ne pouvez pas échanger une Pièce contre deux ressources.




Vous pouvez utiliser cette action plusieurs fois pendant votre tour, avant, après ou entre vos deux actions. Cette action ne nécessite pas de placer un Assistant.





Déplacement

Déplacez votre Médecin de la Peste jusqu'à deux lieux reliés par des routes. Le déplacement vers un lieu contenant l'un de vos Bâtiments (votre Camp de Quarantaine n'est pas concerné) ou à travers la Capitale ne coûte aucun mouvement.

Si un lieu vers lequel votre Médecin se déplace contient des Malades, alors vous devez être capable de récupérer les Malades de ce lieu en dépensant de la Nourriture  ou en plaçant votre Camp  (avant de passer au lieu suivant) :

- Le premier Malade que vous récupérez dans un lieu est gratuit. Dépensez 1 Nourriture  pour chaque Malade récupéré au-delà du premier.
- Au lieu de dépenser de la Nourriture  pour récupérer des Malades dans un lieu, vous pouvez placer votre Camp de Quarantaine depuis votre plateau joueur sur ce lieu pour récupérer ces Malades gratuitement. Si vous ne pouvez pas dépenser suffisamment de Nourriture  pour récupérer tous les Malades d'un lieu, et si vous n'avez pas de Camp à placer sur ce lieu, alors vous ne pouvez pas entrer dans ce lieu avec votre Médecin.

Si votre Médecin de la Peste se déplace d'un lieu à un autre et emprunte une route contenant des Malades, vous devez également prendre ces Malades avant de poursuivre votre déplacement.

Dépensez 1 Nourriture  pour chaque Malade sur la route. Si vous ne pouvez pas dépenser suffisamment de Nourriture  pour récupérer tous les Malades d'une route, vous ne pouvez pas passer par cette route.

À la fin du déplacement complet de votre Médecin, vous gagnez la ressource produite par le lieu d'arrivée.



Si votre Médecin termine son mouvement dans un Lieu Détruit, vous ne gagnez aucune ressource.



Note : Votre Médecin ne peut pas entrer plusieurs fois dans le même lieu pendant un tour. Vous ne pouvez pas utiliser le Camp de Quarantaine sur les routes pour récupérer des Malades.

Capitale : Se déplacer sur le plateau à travers la Capitale avec votre Médecin ne coûte aucun mouvement. Vous ne pouvez cependant pas terminer votre mouvement là-bas.

Exemple :

Le joueur jaune souhaite déplacer son Médecin de la ville de Gollor à la Cité de Gothar.

① Le Médecin emprunte la route entre ces deux lieux. Comme il y a trois Malades sur cette route, il doit tous les prendre et dépenser 3 Nourritures  (1 Nourriture  pour chacun d'entre eux). Le joueur jaune dépense la Nourriture et place tous les Malades dans sa Zone de Quarantaine.

② Ensuite, le Médecin continue son voyage pour atteindre la Cité de Gothar. Comme il y a également trois Malades dans la ville, il doit dépenser 2 Nourritures  pour les prendre (le premier Malade dans un lieu est gratuit, les deux autres coûteront 1 Nourriture  chacun). Le joueur jaune dépense la Nourriture nécessaire et place tous les Malades dans sa Zone de Quarantaine.



CAMP DE QUARANTAINE (ou Camp)

Comme mentionné précédemment, votre Camp est utilisé pour protéger ou dégager des lieux sur la carte. Ce Camp ne peut pas être déplacé, cependant, vous pouvez l'utiliser pour construire un Bâtiment sur le lieu du Camp.

Chaque fois que vous vous déplacez, vous pouvez placer votre Camp sur le lieu depuis lequel vous avez débuté votre mouvement, sur un lieu que vous traversez ou sur le lieu où vous avez terminé votre déplacement (*peu importe si ce lieu contient des Sujets Malades ou non*).

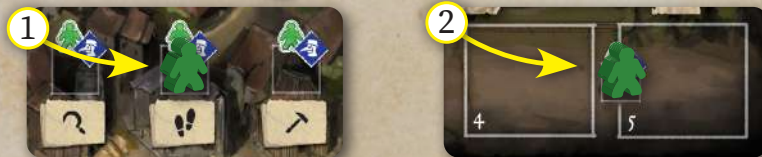
Note : Deux Camps peuvent se trouver sur un même lieu si la taille du lieu le permet. Vous pouvez poser un Camp sur un lieu contenant un Bâtiment adverse si la taille du lieu le permet.

QUARANTAINE

Lorsque vous récupérez des Malades sur le plateau ou durant la Phase Peste, vous devez les placer dans vos emplacements de Quarantaine sur votre plateau joueur.

Si vous n'avez pas assez d'espace dans votre Zone de Quarantaine, vous pouvez choisir entre :

- A. Mettre des Malades dans les emplacements de Quarantaine de vos actions de la rangée supérieure ou un Malade dans l'emplacement de Quarantaine sur votre 5ème emplacement de stockage : Les Malades placés dans cette partie de la Quarantaine entravent vos actions **1** ou limitent votre stockage **2**.




- B. Les placer dans le Cimetière **3**, de gauche à droite (*ils deviennent des Sujets Décédés et ne peuvent pas être Guéris*).
- C. Si tous les emplacements du Cimetière sont occupés, défaussez le nouveau Sujet Décédé et obtenez immédiatement 3 jetons de Renommée Négative **4**.




Note : Vous pouvez échanger la place de vos Malades entre les emplacements de Quarantaine au-dessus des actions de la rangée supérieure, l'emplacement de Quarantaine dans le stockage et les trois emplacements de votre Zone de Quarantaine habituelle à tout moment. Le Cimetière ne peut pas être vidé lors de la partie.

Action de déplacement entravée

S'il y a un Malade dans l'emplacement  de Quarantaine de l'action de Déplacement, vous devez déplacer votre Médecin d'un lieu de moins sur la carte.

Action de déplacement améliorée

Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez dépenser 1 jeton Recherche  pour déplacer votre Médecin de la Peste d'un lieu supplémentaire sur la carte.



Construire

Dépensez les ressources requises pour construire soit :

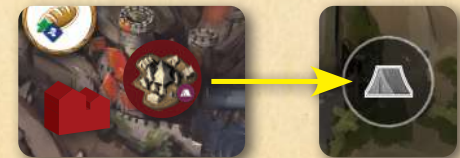
- A. Un ou deux Bâtiments sur les lieux du plateau;
B. Un seul Bâtiment unique dans la Capitale.

A. Construction de Bâtiments sur le plateau :




- 1** Dépensez les ressources requises pour construire jusqu'à deux Bâtiments de votre plateau joueur sur des lieux du plateau où se trouve votre **2** Médecin et/ou votre Camp et où vous n'avez pas déjà de Bâtiment.



Si vous construisez un Bâtiment sur le lieu où se trouve votre jeton Camp, reprenez ce jeton du plateau et posez-le sur votre plateau joueur pour une utilisation ultérieure.




Selon la taille, les lieux peuvent contenir le nombre de Bâtiments suivant :

 Cités Jusqu'à 3 Bâtiments	 Villes Jusqu'à 2 Bâtiments	 Villages 1 seul Bâtiment
--	---	---


Note : Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Bâtiment de votre couleur sur un lieu.

Après avoir construit votre Bâtiment sur un lieu :

1. Prenez le jeton ressource approprié dans la réserve et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre plateau joueur. Ce jeton représente le type de ressource que le Bâtiment produira pendant l'action de production .



2. Si vous êtes le premier joueur à construire un Bâtiment dans une :

 Cité
Gagnez 3 Influences 


 Ville
Gagnez 2 Influences 

 Village
Gagnez 1 Influence 


Note : Si vous construisez un Bâtiment sur un lieu où il y a déjà des Bâtiments appartenant à d'autres joueurs, gagnez 1 Influence de moins pour chaque Bâtiment présent.

DESCRIPTION DES BÂTIMENTS




Atelier : Lorsque vous utilisez l'action de Production , un Atelier avec un Sujet affecté produit 1 fois la ressource correspondante.





Moulin : Lorsque vous utilisez l'action de Production , le Moulin avec un Sujet affecté produit 2 fois la ressource correspondante.




Usine : Lorsque vous utilisez l'action de Production , l'Usine produit 1 fois la ressource qui lui est attribuée et ne nécessite pas qu'on lui affecte de Sujet.






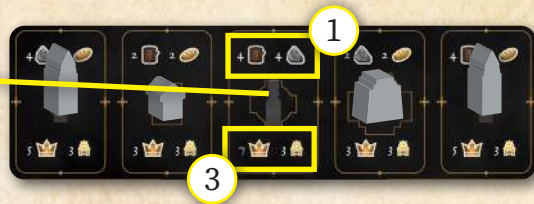
Banque : Lorsque vous utilisez l'action de Production , la Banque avec un Sujet Guéri produit 1 Pièce  au lieu d'une ressource. Lors de la construction : placez un jeton avec l'icône Pièce à la place du jeton ressource du lieu sur l'emplacement du coût de construction de la Banque.






Château : Lorsque vous utilisez l'action de Production , le Château produit 1 fois la ressource qui lui est attribuée et ne nécessite pas qu'on lui affecte de Sujet.

B. Construction d'un Bâtiment dans la Capitale :

Dépensez les ressources requises  pour construire un seul des Bâtiments disponibles sur le plateau Capitale. Placez ce Bâtiment au centre du cercle intérieur de la Capitale sur le plateau principal . Ensuite, gagnez la quantité de Renommée et d'Influence correspondante .







Action de construction entravée

S'il y a un Malade dans l'emplacement de Quarantaine de l'action Construction , vous devez dépenser une ressource  /  supplémentaire (une seule même si vous construisez plusieurs Bâtiments). Notez que la ressource supplémentaire est forcément un Bois ou une Pierre (et non un Pain pour les Bâtiments de la Capitale).



Action de construction améliorée

Lorsque vous construisez , vous pouvez dépenser 1 jeton Recherche  pour payer une  /  de moins (une seule même si vous construisez plusieurs Bâtiments). Notez que la ressource de moins est forcément un Bois ou une Pierre (et non un Pain pour les Bâtiments de la Capitale).





Production

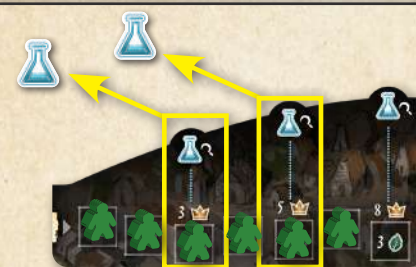
Gagnez des ressources et déplacez le marqueur de ressource approprié d'une case en avant (à droite) pour chacun de vos Bâtiments construits possédant un Sujet Guéri affecté.




Note : Les Bâtiments construits qui n'ont aucun Sujet Guéri affecté ne produisent pas de ressources (Sauf le Château et l'Usine).

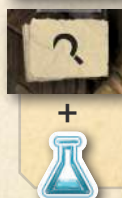
Produire des jetons Recherche

Après avoir produit vos ressources, gagnez 1 jeton Recherche  pour chaque Sujet Guéri qui travaille dans un Laboratoire  sur la piste de Population Guérie.





Action de construction entravée

S'il y a un Malade dans l'emplacement de Quarantaine de l'action Production , gagnez une ressource de moins de votre choix parmi toutes les ressources que vous devriez gagner.



Action de construction améliorée

Lorsque vous Produisez , vous pouvez dépenser 1 jeton Recherche  pour gagner une ressource supplémentaire d'un type que vos Bâtiments produisent.

Stockage

La piste en bas du plateau joueur représente le stockage des ressources. Au cours du jeu, vous gagnerez ou dépenserez des ressources en déplaçant le marqueur correspondant vers la droite ou vers la gauche, respectivement.

Si vous placez un Sujet Malade en Quarantaine sur le 5e emplacement du stockage, vous ne pourrez plus utiliser cet emplacement jusqu'à ce que vous Guérissiez le Sujet. Vous perdez immédiatement les ressources qui s'y trouvent. Vous déplacez vos marqueurs qui étaient sur la case N°5 sur la case N°4. Soyez prudents !



Recherche

Dépensez des jetons Recherche pour acquérir une carte de Technologie parmi celles disponibles sous le plateau Capitale. Placez cette carte dans l'un de vos 3 emplacements à droite de votre plateau joueur.

Certaines cartes de Technologie doivent être placées dans un emplacement spécifique à droite de votre plateau joueur. Celles-ci présentent l'inscription Haut, Milieu ou Bas pour indiquer dans quel emplacement elles doivent être placées.

Vous ne pouvez avoir que trois cartes de Technologie (une par emplacement) à droite de votre plateau joueur.

Si un emplacement est déjà occupé par une Technologie, vous pouvez défausser cette Technologie et la remettre dans le paquet. Gagnez alors des jetons de Renommée (crown icon) égaux à la récompense en Renommée indiquée sur la Technologie défaussée et placez la nouvelle Technologie dans l'emplacement vide. Mélangez ensuite le paquet.

Note : Une Technologie qui possède sur elle des Sujets Malades ne peut être défaussée. Vous pouvez défausser une Technologie avec un Sujet Guéri dessus, mais celui-ci retourne dans la réserve.

Rafraichir le marché

Pendant l'action Recherche, vous pouvez dépenser 1 jeton Recherche pour prendre les cinq Technologies disponibles sous le plateau de la Capitale, les remettre dans le paquet de Technologie et le mélanger. Ensuite, piochez cinq nouvelles cartes Technologie et placez-les dans les emplacements sous le plateau de la Capitale.



Guérir

Dépensez les Herbes (leaf icon) requises (1) tel qu'indiqué sur la piste de Population Guérie pour déplacer un ou plusieurs Sujets Malades de l'un de vos emplacements de Quarantaine (2) (y compris ceux au-dessus de vos actions et/ou de votre stockage) vers votre piste de Population Guérie (3). Notez que vous ne pouvez pas Guérir un Sujet Décédé.

Chaque emplacement de Population Guérie nécessite un nombre différent d'Herbes (leaf icon) que vous devrez dépenser pour Guérir un Sujet Malade.



Note : Vous pouvez soigner autant de Sujets Malades que voulu lors d'une même action Guérir, tant que vous payez le nombre d'Herbes (leaf icon) correspondant pour chaque Sujet.





Affecter

Affectez n'importe quel nombre de Sujets Guéris de votre piste de Population Guérie à vos Bâtiments construits **1** et/ou à votre emplacement à la Capitale **2**, en commençant par votre Sujet Guéri le plus à droite de la piste **3**.

Vous pouvez également réaffecter des Sujets Guéris d'un Bâtiment construit à un autre **4**.

Chaque Bâtiment construit possédant un Sujet Guéri affecté produit des ressources lorsque vous jouez l'action Produire (Rappelez-vous, le Château et l'Usine n'ont pas besoin de Sujets Guéris affectés pour produire des ressources).



De plus, chaque fois que vous affectez un ou plusieurs Sujets Guéris à votre emplacement dans la Capitale, choisissez l'un des jetons de Récompense de la Capitale et obtenez sa récompense. Ensuite, retournez ce jeton face cachée et laissez-le où il se trouve. Il est désormais indisponible pour les autres joueurs.



Récompenses des jetons de la Capitale



Gagnez 1 jeton Renommée



Gagnez 1 Pièce



Gagnez 1 Influence



Gagnez n'importe quelle ressource (Bois, Pierre, Herbes ou Nourriture)



Gagnez 1 jeton Recherche



Gagnez 1 de la ressource indiquée

À la fin de l'Ère, vous pouvez recevoir des bonus de la Capitale en fonction du nombre de Sujets Guéris que vous avez affectés à votre espace dans la Capitale (plus d'informations dans les étapes de fin d'Ère).

RETOUR DES ASSISTANTS

Une fois que tous les joueurs ont placé tous leurs Assistants pour l'année et ont joué leurs actions, ramenez tous vos Assistants de votre plateau (et éventuellement cartes technologies) dans l'espace "Prêt" sur votre plateau joueur.



4. RÉORGANISATION DE L'ORDRE DU TOUR

Réorganisez la piste d'ordre du tour sur le plateau d'Influence. Le joueur avec le moins d'Influence joue en premier l'année suivante. Le deuxième joueur avec le moins d'Influence jouera en deuxième, et ainsi de suite.

En cas d'égalité (si les joueurs ont toujours 0 Influence), inversez l'ordre du tour des joueurs à égalité.

FIN DE L'ÈRE

Après avoir joué deux années, une Ère se termine. Suivez les étapes suivantes :

1. Récompenses de l'Agenda : Gagnez des jetons de Renommée si vous avez rempli l'objectif de l'Agenda de la carte Décret.

2. Bonus de la Capitale :

Gagnez les récompenses de la carte Capitale selon si vous avez le plus grand, le deuxième ou le troisième plus grand nombre de Sujets Guéris affectés à la Capitale.

Récompense de 1ère place Récompense de 2ème place Récompense de 3ème place



Si les joueurs sont à égalité pour la récompense de la 1ère place, ils reçoivent chacun la récompense de la 2ème place à la place. Si les joueurs sont à égalité pour la récompense de la 2ème place, ils reçoivent chacun la récompense de la 3ème place à la place. Les joueurs à égalité pour la récompense de la 3ème place ne reçoivent aucune récompense.



La récompense de la 1ère place donne toujours un choix supplémentaire au joueur qui la reçoit. Le choix dans cet exemple est : Gagnez 1 jeton Renommée ou récupérez 1 Sujet Guéri affecté à votre espace dans la Capitale et renvoyez-le vers votre piste de Population Guérie (les autres sont retirées à la fin de cette phase).

Partie à deux joueurs : Le joueur qui a plus de Sujets Guéris affectés à la Capitale recevra la récompense de la 1ère place, et l'autre joueur recevra la récompense de la 3ème place. Si les deux joueurs sont à égalité, ils reçoivent tous les deux la récompense de la 2ème place.

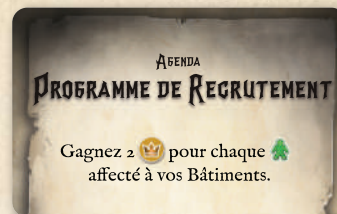
Note : Vous ne gagnez rien si vous n'avez pas envoyé de Sujet à la Capitale.

3. Réinitialiser la Capitale : Retirez tous les Sujets Guéris affectés à la Capitale du plateau et renvoyez-les dans la réserve. Ensuite, retournez tous les jetons Récompense de la Capitale face récompense visible.

4. Renommée Négative : Prenez des jetons de Renommée Négative pour les Sujets Décédés dans votre Cimetière (ici 3 jetons).



5. Gagnez un nouvel Assistant (Sauf à la fin de la troisième Ère)




INFLUENCE

Chaque fois que vous gagnez de l'Influence durant la partie, montez votre marqueur sur la piste d'Influence **1**.


Lorsque vous gagnez de l'Influence, sautez tous les espaces où il y a déjà le marqueur d'Influence d'un autre joueur **2**. Lorsque vous passez, sautez ou atterrissez sur un espace de la piste d'Influence contenant une récompense (*sur la bordure de l'espace*), gagnez cette récompense immédiatement **3**.

Les points d'Influence sont également utilisés pour déterminer l'ordre du tour **4**. À la fin d'une année, pendant la phase de Réorganisation de l'ordre du tour, le joueur qui est le dernier sur la piste d'Influence devient le premier joueur, le joueur juste devant lui devient le deuxième joueur, et ainsi de suite. De cette manière, le joueur avec le plus d'Influence deviendra le dernier à jouer lors de l'année suivante.

À la fin du jeu, vous gagnerez 1 de Renommée pour chaque icône de Renommée  que vous avez atteint ou dépassé sur la piste d'Influence **5**. De plus, en fin de partie, les deux joueurs avec le plus d'Influence gagneront de la Renommée supplémentaire.




CARTES DÉCRET

Les cartes Décret sont très importantes dans votre score final car elles accordent beaucoup de points de Renommée  lorsqu'elles sont accomplies. Elles sont divisées par paquets correspondant à chaque Ère. Leurs exigences deviendront plus complexes mais aussi plus gratifiantes à mesure que vous jouerez à travers les Ères. Comme les cartes sont révélées dès le début du jeu, vous pourrez planifier votre stratégie pour l'ensemble de la partie, Ère par Ère.

Une carte Décret est divisée en deux parties :

Agenda (*partie supérieure*) :

En fonction de la condition de l'Agenda, gagnez la quantité appropriée de jetons de Renommée  **à la fin** de l'Ère **1**.

À la fin de chaque Ère, vous gagnez des jetons de Renommée uniquement pour l'Agenda qui correspond à cette Ère (*vous ne gagnez pas de jetons de Renommée pour les Agendas des Ères précédentes ou à venir*).

Impératif (*partie inférieure*) :

Chaque fois que vous remplissez la condition de l'Impératif pendant cette Ère **2**, déplacez votre marqueur sur la piste d'Impératif à gauche de la carte de Décret, d'un espace vers le haut **3**. Gagnez **immédiatement** la quantité appropriée d'Influence à partir de cet espace **4**, vous gagnerez la Renommée sous le marqueur et tous les espaces précédents de cette piste **à la fin du jeu** (voir page 15) **5**. Chaque piste d'Impératif a quatre niveaux au-dessus du niveau de départ (0). Vous ne gagnerez pas de récompense supplémentaire si vous remplissez la condition de l'Impératif plus de quatre fois.



Note : Les jetons Impératif peuvent se superposer contrairement aux jetons d'Influence.

VARIANTE : CONFIGURATION AVANÇÉE

Préparez le jeu comme d'habitude, avec les ajouts et/ou modifications suivants :

1. Prenez les jetons de ressources de “Lieux aléatoires” en fonction du nombre de joueurs :




Nombre de Joueurs	Nombre de jetons de lieu par type
5	20 jetons Village + 15 jetons Ville + 10 jetons Cité
4	15 jetons Village + 15 jetons Ville + 10 jetons Cité
3	10 jetons Village + 13 jetons Ville + 10 jetons Cité
2 / 1	10 jetons Village + 7 jetons Ville + 5 jetons Cité

Vous noterez que les jetons de ressources de lieux aléatoires sont marqués au dos avec le type de lieu auquel ils appartiennent :



Placez ces jetons ressources sur chaque lieu au hasard en faisant correspondre le type de lieu (*jetons Village sur les lieux Village, jetons Ville sur les lieux Ville, jetons Cité sur les lieux Cité*), puis retournez-les pour que vous puissiez voir le côté ressources de ces jetons.

Certains jetons de lieu ont une icône de Sujet Malade. Placez un Sujet Malade  sur ces lieux.



VARIANTE 2 JOUEURS : DUEL

La variante 2 joueurs propose des règles de jeu supplémentaires et des mécanismes pour une partie à deux joueurs. Nous suggérons aux joueurs de se familiariser avec le jeu de base avant d'essayer cette variante.

MISE EN PLACE

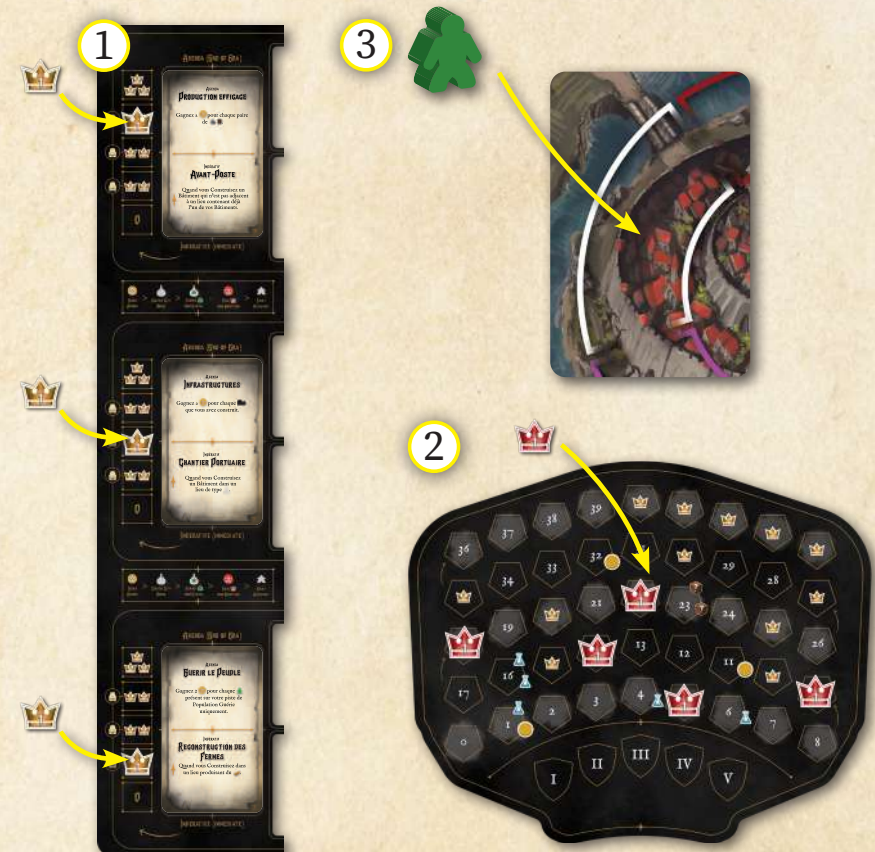
Lors de la mise en place, n'oubliez pas d'appliquer les modifications pour deux joueurs (cf. page 4) puis les ajouts et/ou changements suivants :

1 Placez un jeton de Renommée sur la 1ère case de la piste d'Impératif de l'Ère I, sur la 2ème case de la piste d'Impératif de l'Ère II et sur la 3ème case de la piste d'Impératif de l'Ère III. Ces jetons définissent uniquement une quantité minimale d'Impératifs nécessaire, ils ne fournissent pas de Renommée supplémentaire aux joueurs.

Les joueurs gagneront de la Renommée pour ces pistes uniquement s'ils atteignent ou dépassent le jeton de Renommée.

2 Placez des jetons de Renommée Négative sur la piste d'Influence pour couvrir les espaces suivants : 5, 9, 14, 18, 22, 29. Ces jetons représentent uniquement l'indisponibilité de ces espaces, ils ne donnent pas de Renommée Négative aux joueurs.

3 Désignez un espace de la Cité qui n'est pas utilisé par un joueur. Cet espace est maintenant appelé espace Neutre. Placez-y 1 Sujet Guéri. À chaque Ère, ajoutez un Sujet Guéri supplémentaire à cet emplacement. Ces Sujets Neutres sont “en concurrence” avec les joueurs pour les récompenses des cartes Capitale.



COMMENT JOUER

La plupart des règles restent les mêmes avec des légers changements et des additions à la phase de Faveur et à la Fin de l'Ère.

Phase de Peste et de Faveur

Cartes Faveur

Pendant la phase des Faveurs, seules deux des récompenses de la carte Faveur sont disponibles, la plus à gauche et la plus à droite. Le joueur ayant le plus d'Influence obtient la récompense la plus à gauche, tandis que l'autre joueur obtient la récompense de droite.

Phase d'Action

Pas de changement de règles.

Fin de l'Année

Pas de changement de règles.

Étapes additionnelles de Fin d'Ère

1. Marché Technologie :

Retirez les cartes de Technologie actuelles du plateau de la Capitale et ajoutez-en 5 nouvelles. Ensuite, mélangez les cartes retirées dans le paquet de Technologie.

2. Récompenses de la Capitale

Le joueur avec le plus de Sujets dans la Capitale obtient la 1ère (la plus à gauche) récompense, tandis que l'autre joueur n'obtient que la 3ème récompense (la plus à droite). Cela ne fonctionne que s'ils ont autant ou plus de Sujets que les Sujets Neutres. Si les deux joueurs sont à égalité et ont autant ou plus de Sujets que les Sujets Neutres, ils obtiennent tous les deux la 2ème récompense (au milieu). Si un ou les deux joueurs ont strictement moins de Sujets que les Neutres, ils n'obtiennent pas de récompense.

Après avoir pris les récompenses, ajoutez 1 Sujet Guéri Neutre dans l'emplacement Neutre de la Capitale.

Note : À deux joueurs, vous ne retirez pas les Sujets Neutres de la Capitale lors de la phase 3 de fin de l'Ère. Ils s'accumulent jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : ① Le joueur bleu a 3 Sujets Guéris, le joueur Jaune a 1 Sujet Guéri ②, et il y a 2 Sujets Guéris Neutres ③. Le joueur bleu obtient la 1ère récompense et le jaune n'obtient aucune récompense, car il a moins de Sujets que les Neutres.



FIN DE PARTIE

Le décompte final des points est le même que dans le jeu de base, avec les changements et/ou additions suivants :

• Impératifs



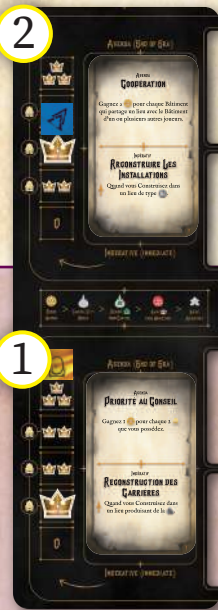
Gagnez la Renommée de l'espace où se trouvent vos marqueurs sur les pistes d'Impératif, mais seulement si vous avez dépassé les jetons de Renommée.

Note : À deux joueurs, vous gagnez uniquement la récompense sous vos marqueurs et non la somme des cases en dessous.

Exemple:

Ère I : Le joueur jaune a terminé sur la 3ème case de la piste d'Impératif pour l'Ère I et le jeton de Renommée est sur la 1ère case. Puisqu'il a dépassé le jeton de Renommée, il marque la Renommée de l'espace où il se trouve (soit 2 Renommées) ①.

Ère II : Le joueur bleu a terminé sur la 1ère case de la piste d'Impératif pour l'Ère II et le jeton de Renommée est sur la 2ème case. Puisqu'il n'a pas dépassé le jeton de Renommée, il ne gagne pas la Renommée de l'espace où il se trouve ②.



• Influence

La piste d'Influence donne 1/2/4/6/10/15 Renommée(s) supplémentaire(s) à chaque joueur en fonction des jetons de Renommée Négative qu'ils ont dépassés (et non atteints car les cases ne sont pas disponibles) sur la piste d'Influence.

Exemple : Le joueur bleu a dépassé 5 jetons de Renommée Négative, donc il gagne 10 Renommée ①. Le joueur jaune a dépassé 3 jetons de Renommée Négative, donc il gagne 4 Renommées ②.

Note : Les joueurs ne gagnent pas de Renommée pour avoir le plus d'Influence et le deuxième plus d'Influence comme ils le feraient normalement.

• Bâtiments Construits

Le joueur avec le plus de Bâtiments de la Capitale construits obtient 5 Renommées supplémentaires. En cas d'égalité, aucun joueur n'obtient de Renommée supplémentaire.

• Quarantaine

Le joueur avec le plus de Malades dans sa Quarantaine obtient 3 jetons de Renommée Négative. En cas d'égalité, aucun joueur n'obtient de jetons de Renommée Négative.



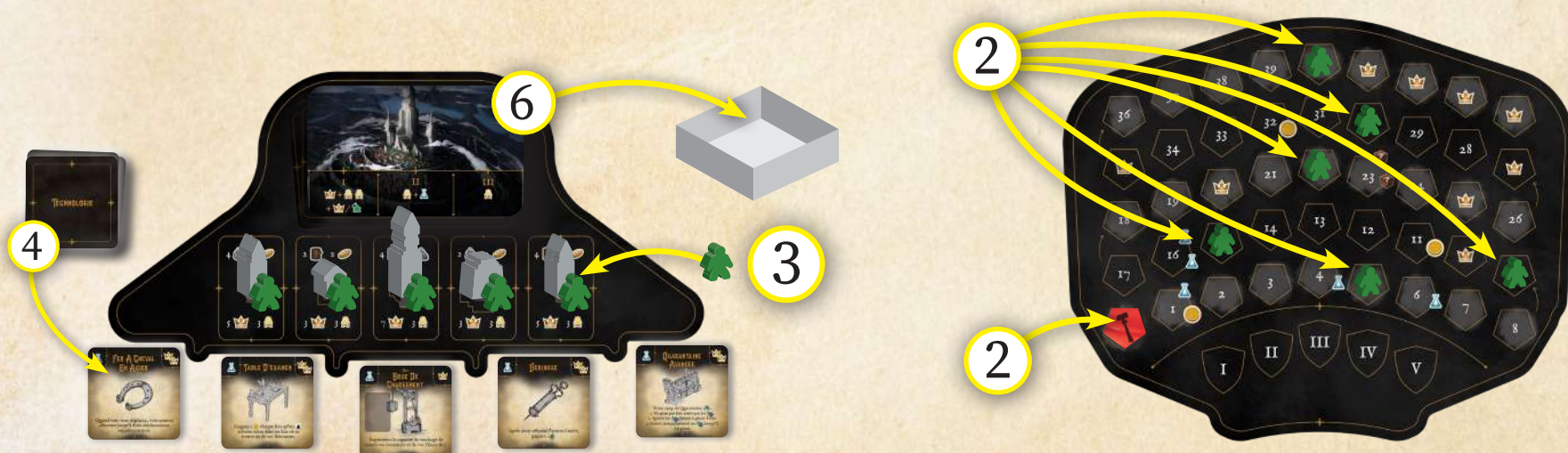
VARIANTE EN SOLO

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, n'oubliez pas d'appliquer les modifications pour un joueur (cf. page 4) ainsi que les ajouts et/ou changements suivants :



- 1 Placez un Sujet Guéri sur les espaces Impératifs appropriés de chaque piste d'impératif sur le plateau Ère :
 - a) Emplacement 1-2 (Ère I);
 - b) Emplacement 1-2-3 (Ère II);
 - c) Emplacement 1-2-3-4 (Ère III).
- 2 Placez un Sujet Guéri sur les espaces 5, 9, 15, 22, 30, 40 de la piste d'influence.
- 3 Placez un Sujet Guéri à côté de chaque Bâtiment de la Capitale.
- 4 Remettez les cartes Technologie 2, 3, 5, 11, 16 dans la boîte. Mélangez le reste et placez 5 cartes sur leur emplacement, formant le marché Technologie.
- 5 Remettez les cartes Décret 4, 6, 9 dans la boîte. Mélangez les cartes restantes et placez-en une pour chaque Ère. Remettez le reste dans la boîte.
- 6 Remettez les cartes Capitale dans la boîte (*elles ne sont pas utilisées en Solo*).
- 7 N'oubliez pas de suivre les modifications page 4 pour retirer certaines cartes Peste.
- 8 Placez votre Château sur le Village de votre choix possédant un symbole de lieu de départ et qui n'est pas Détruit. Placez votre Médecin de la Peste sur un emplacement adjacent.

Vous êtes maintenant prêt à commencer à jouer !



COMMENT JOUER

Le déroulement du jeu est le même que dans le jeu de base avec les changements/ajouts suivants.

- 1 Désignez un espace de la Capitale non utilisé par un joueur. Cet espace est désormais appelé l'espace Neutre.
Lorsque vous construisez un Bâtiment de la Capitale, gagnez les jetons Renommée  et Influence appropriés et retirez le Sujet Malade du Bâtiment que vous avez construit. Placez le Sujet Malade dans l'espace Neutre de la Cité Capitale.
- 2 Chaque fois que vous terminez un Impératif, déplacez votre marqueur comme d'habitude sur les pistes d'impératif. Chaque fois que votre marqueur atteint un espace avec un Sujet Malade, placez ce Sujet Malade dans l'espace Neutre de la Cité Capitale, puis gagnez l'Influence correspondante à la piste d'impératif.
- 3 Chaque fois que vous gagnez de l'Influence, montez sur la piste d'Influence comme d'habitude. Si un Sujet Malade se trouve sur un espace que votre marqueur doit atteindre ou dépasser, sautez cet espace et placez ce Sujet Malade dans l'espace Neutre de la Capitale.
- 4 **Cartes Faveur** : Au début de chaque Année : gagnez le bonus le plus à droite des cartes Faveur s'il reste 5/6 Sujets Malades sur la piste d'Influence, le bonus du milieu s'il reste 3/4 Sujets Malades sur la piste d'Influence, ou le bonus le plus à gauche s'il reste 1/2 Sujets Malades sur la piste d'Influence.
- 5 **Jetons récompense de la Capitale** : Chaque fois que vous affectez un certain nombre de Sujets Guéris dans la Capitale, gagnez un bonus d'un jeton de la Capitale de votre choix, puis retournez ce jeton. Ces jetons restent face cachée pour le reste du jeu.
- 6 **Capitale** : À la fin de chaque Ère, si l'espace Neutre de la Capitale a plus de Sujets Guéris que votre propre espace, gagnez des jetons de Renommée Négative  en fonction de la différence entre les Sujets Guéris Neutres et les vôtres. Nettoyez ensuite la Capitale et renvoyez tous les Sujets (y compris les Neutres) dans la réserve.
- 7 Renouvelez entièrement le marché des Technologies à la fin de chaque Ère.

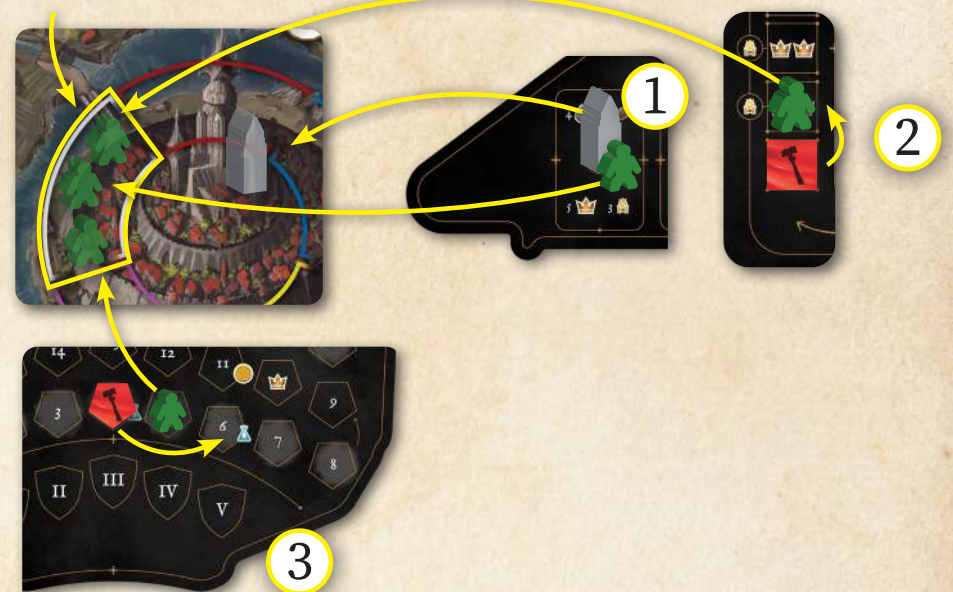
FIN DE PARTIE


Calculez votre renommée comme d'habitude avec les changements suivants :

- 1 Marquez votre Renommée comme dans le jeu de base (sur la feuille de score) sans le bonus pour l'Influence la plus élevée.
- 2 Gagnez 1 jeton de Renommée Négative pour chaque Sujet Malade présent sur les pistes d'Influence, les pistes d'Impératif, les Bâtiments de la Capitale, et dans votre Cimetière.

Après avoir calculé votre Renommée totale, vérifiez votre score par rapport au tableau sur la droite et voyez quel rang vous avez atteint !

Espace Neutre



6  **Exemple:** Vous (joueur rouge) avez 1 Sujet Guéri dans votre espace de la Capitale. Tandis que les Sujets Neutres (blancs) ont 3 Sujets Guéris. Puisque les Sujets Neutres sont plus nombreux que les vôtres, vous obtenez 2 jetons de Renommée Négative (3 - 1 = 2).

0 - 15	Écuyer	31 - 35	Comte
16 - 20	Conseiller	36 - 40	Duc
21 - 25	Baron	41 - 45	Archiduc
26 - 30	Vicomte	46+	Empereur

TECHNOLOGIES

Voici les règles détaillées et explications des cartes Technologie.



1 | APPAREIL RESPIRATOIRE

Chaque fois que vous récupérez des Sujets Malades sur le plateau (grâce à l'action de déplacement uniquement), vous pouvez en placer un sur la 1ère case de l'Appareil Respiratoire. Tant que vous avez un Sujet Malade sur l'Appareil Respiratoire et que vous jouez l'action Recherche ou Guérir , vous devez déplacer ce Sujet d'une case vers la droite.

Lorsque le Sujet Malade atteint l'icône du Sujet Guéri , ce Sujet est Guéri et placé sur la case libre la plus à gauche de la piste de Population Guérie. Vous ne pouvez avoir qu'un Sujet Malade sur cette carte Technologie. Vous devez d'abord Guérir complètement ce Sujet Malade avant d'en placer un nouveau sur cette Technologie.

Note: Lorsque vous Guérissez des Sujets Malades, vous pouvez choisir l'ordre de résolution de placement des Sujets Guéris sur la piste.

Exemple: Payez 1 Herbe pour Guérir depuis la Zone de Quarantaine, puis Guérissez le Sujet de l'Appareil Respiratoire gratuitement, puis payez 2 Herbes pour en guérir un autre de la Zone de Quarantaine.



2 | HAUT FOURNEAU

Chaque fois que vous Construisez dans les Villages , gagnez 1 Influence supplémentaire.



3 | TABLE D'EXAMEN

Chaque fois que le Médecin d'un adversaire entre dans un lieu contenant l'un de vos Bâtiments, gagnez 1 . Vous pouvez gagner plusieurs Pièces lors d'un seul tour si le Médecin adverse entre dans plusieurs lieux avec un de vos Bâtiments. S'il passe sans s'arrêter par un lieu contenant son Bâtiment en plus du vôtre, vous ne gagnez rien (il saute le lieu où se trouve son Bâtiment).



4 | MASQUE MÉDICAL

Avant d'entrer dans un lieu, vous pouvez ignorer 1 Sujet Malade dans ce lieu. Vous pouvez utiliser cette capacité dans plusieurs lieux lors de la même action de Déplacement . Si vous choisissez d'ignorer le Sujet Malade, laissez simplement 1 Malade dans ces lieux et continuez votre mouvement. Cette Technologie ne s'applique pas aux routes.



5 | DÉSINFECTANT

Chaque fois que vous entrez dans un lieu contenant le Bâtiment d'un adversaire, gagnez la ressource de ce lieu. Vous pouvez gagner plusieurs ressources lors d'une action de Déplacement . Cependant, vous ne pouvez pas gagner plus d'une ressource d'un même lieu.

Note: Si l'un de vos Bâtiments est également présent, vous ne gagnez pas de ressource car vous sautez le lieu. Le déplacement est cependant gratuit (cf. règles déplacement p.9)



6 | EXPÉRIENCE DE CLONAGE

Lorsque vous faites l'action Déplacement , au lieu de vous déplacer, vous pouvez placer votre Médecin dans n'importe quel lieu de la même taille que le lieu de départ de votre Médecin (Village, Ville, Cité). Cette capacité compte comme 2 mouvements. Vous pouvez continuer à vous déplacer uniquement si vous avez des mouvements supplémentaires. Les règles de déplacement standard s'appliquent aux déplacements supplémentaires.



7 | GRUE DE CONSTRUCTION

Chaque fois que vous Construisez dans les Villes , gagnez 1 Influence supplémentaire.



8 | CHARIOT D'AMBULANCE

Chaque fois que vous faites l'action Déplacement , vous pouvez mettre en Quarantaine un Sujet Malade de chaque lieu où vous entrez gratuitement. Cela signifie que les 2 premiers Sujets Malades de chaque lieu seront gratuits. Vous pouvez utiliser cette Technologie plusieurs fois par mouvement, ce qui signifie que vous obtenez cet effet dans chaque lieu différent où vous entrez. Cette Technologie ne s'applique pas aux routes.



9 | INHALATEUR

Chaque fois que vous faites l'action Guérir , vous pouvez retirer un Sujet Malade de votre Quarantaine. Défaussez le Sujet Malade dans la réserve générale.



10 | EXPERTS DE LA PESTE

Chaque fois que vous faites l'action Affecter , vous pouvez placer jusqu'à 2 Sujets Guéris sur cette Technologie (maximum 2 sur la carte). Chaque fois que vous faites l'action Recherche ou Guérir , vous pouvez utiliser un ou deux des Sujets Guéris pour les affecter à la Capitale et/ou à un Bâtiment. Attention, cela n'est pas une action Affecter, donc vous ne gagnez pas de jeton Récompense de la Capitale.




11 | SAVANTS

Chaque fois que vous faites l'action Recherche , vous pouvez réaffecter l'un de vos Sujets déjà affectés à la Capitale à votre piste de Population Guérie ou à l'un de vos Bâtiments.

Note: vous pouvez également le réaffecter à l'Atelier mobile s'il est en votre possession.




12 | LABORATOIRE EXPÉRIMENTAL

Chaque fois que vous faites l'action Recherche , vous pouvez retirer 1 Sujet Guéri de votre piste de Population Guérie pour obtenir jusqu'à 3 Sujets Malades de la réserve et les placer dans votre Quarantaine.





13 | CHAÎNE DE PRODUCTION


Lorsque vous Produisez , votre Château produit 2 fois la même ressource au lieu d'une.



14 | INFIRMERIE

Chaque fois que vous rassemblez des Sujets Malades sur le plateau (*en vous déplaçant*), vous pouvez en placer un sur la 1ère case de l'Infirmerie.

Tant que vous avez un Sujet Malade sur l'Infirmerie et que vous jouez l'action Recherche  ou Guérir , vous devez déplacer ce Sujet d'une case vers la droite.

Lorsque le Sujet Malade atteint l'icône de Sujet Guéri , ce Sujet est Guéri et placé sur la case la plus à gauche de la piste de Population Guérie.

Vous ne pouvez avoir qu'un Sujet Malade sur cette Technologie. Vous devez d'abord Guérir ce Sujet pour pouvoir en placer un nouveau sur cette Technologie.

Note: Lorsque vous Guérissez des Sujets Malades, vous pouvez choisir l'ordre de résolution de placement des Sujets Guéris sur la piste. Cf Technologie "Appareil Respiratoire" (n°1).




15 | UNIFORME PROTECTEUR

Chaque fois que des Sujets Malades sont placés dans les lieux comprenant vos Ateliers (pendant la phase de Peste), vous pouvez bloquer 1 seul Sujet Malade dans chaque Atelier. Fonctionne également lorsqu'un Lieu adjacent est Détruit par excès de Malades et qu'un Sujet doit alors être placé dans votre Atelier. Remettez le Sujet bloqué dans la réserve.

Note : Vous pouvez choisir d'ignorer cette Technologie et de gagner les Sujets Malades.




16 | AUTORISATION DE DÉPLACEMENT

Chaque fois que vous vous déplacez , vous ne dépensez aucun mouvement lorsque vous traversez les Bâtiments d'autres joueurs.

Note : Vous considérez que vous sautez la case comme si le Bâtiment vous appartenait.



17 | ESSAIS CLINIQUES

Action: Dépensez 3  pour prendre 2 Sujets Guéris de la réserve et placez-les sur les emplacements les plus à gauche disponibles de la piste de Population Guérie.

Pour utiliser cette Technologie, vous devez placer un Assistant sur cette Technologie en tant qu'action.



18 | TENTE DE QUARANTAINE

L'emplacement sur cette carte compte comme un emplacement de Quarantaine supplémentaire (*vous pouvez y placer un Sujet Malade*).




19 | MAISON DE QUARANTAINE

Les emplacements sur cette carte comptent comme deux emplacements de Quarantaine supplémentaires (*vous pouvez y placer deux Sujets Malades*).



20 | CHARIOT À OUTILS

Chaque fois que vous Construisez , gagnez la ressource du lieu où le Bâtiment est construit. De cette façon, vous pouvez gagner jusqu'à 2 ressources si vous construisez avec votre Médecin de la Peste et votre Camp de Quarantaine. Vous gagnez ces ressources à la fin de l'action Construction. Ces ressources ne peuvent donc pas être utilisées pour construire votre deuxième Bâtiment lors de la même action.




21 | QUARANTAINE AVANCÉE

Votre Camp de Quarantaine ne peut pas être Détruit pendant la phase de la Peste et bloquera les Sujets Malades, s'ils devaient être placés dans son lieu (*vous ne gagnez donc pas de Malades sur votre plateau. Ils retournent dans la réserve*). Chaque fois que vous placez le Camp de Quarantaine sur un emplacement qui contient au moins un Sujet Malade, vous placez immédiatement ce Sujet Malade sur l'emplacement le plus à gauche de la piste de Population Guérie (*le reste va dans votre Quarantaine*). Vous avez le droit d'ignorer l'effet de la Technologie si vous le souhaitez.



22 | FER À CHEVAL EN ACIER

Chaque fois que vous vous déplacez , vous pouvez vous déplacer jusqu'à 4 fois au lieu de 2.

Les règles de déplacement standard s'appliquent toujours.



23 | SERINGUE

À la fin de votre action Guérir, gagnez 1.



24 | POSTE DE CONTRÔLE

Vos Bâtiments spéciaux (Moulin, Usine et Banque) ne reçoivent pas de Sujets Malades des cartes de Peste ou provenant d'une propagation suite à un lieu Détruit. Cependant, vous pouvez ignorer cette Technologie (pendant la phase de la Peste) et choisir quels Bâtiments spéciaux peuvent recevoir des Sujets Malades et lesquels ne les reçoivent pas.



25 | ATELIER MOBILE

Dès que vous achetez cette Technologie, vous devez choisir la ressource qu'elle produira pour le reste du jeu (sauf Pièce ou jeton Recherche). Cette technologie doit avoir un Sujet Guéri assigné pour pouvoir produire la ressource avec l'action Produire. Lors de l'action Affecter, vous pouvez déplacer le Sujet Guéri de votre atelier vers un de vos Bâtiments vides si vous le souhaitez (et inversement). L'atelier mobile ne compte pas comme un Bâtiment.



26 | GRUE DE CHARGEMENT

Augmentez la capacité de stockage de toutes les ressources et des Pièces jusqu'à 6.

Note : Si vous placez un Sujet Malade sur l'emplacement de stockage de Quarantaine, vous perdez les ressources de cette carte Technologie ainsi que du 5ème emplacement de votre réserve (les marqueurs arriveront donc sur la case N°4). Si vous défaussez cette carte, les ressources placées dessus sont également perdues. Remettez ces ressources sur la case N°5.



27 | CONTENEURS DE STOCKAGE

Augmentez la capacité de stockage d'une ressource ou de vos Pièces jusqu'à 7. Vous ne pouvez placer qu'un type de ressource sur cette Technologie à la fois. Si vous deviez gagner une ressource qui dépasserait votre stockage normal mais que vous avez déjà une ressource sur cette Technologie, vous ne gagnerez pas cette ressource.

Note : Si vous placez un Sujet Malade sur l'emplacement de stockage de Quarantaine, vous perdez les ressources de cette carte Technologie ainsi que du 5ème emplacement de votre réserve (les marqueurs arriveront donc sur la case N°4). Si vous défaussez cette carte, les ressources placées dessus sont également perdues. Remettez son marqueur sur la case N°5.



28 | PIQÛRE D'ADRÉNALINE

Action : Vous pouvez jouer une combinaison d'actions qui a déjà été jouée cette année. Au lieu de placer l'Assistant sur la grille d'Action, placez l'Assistant sur cette Technologie et déclarez la combinaison d'actions que vous jouez.



29 | LETTRE DE RECOMMANDATION

Chaque fois que vous affectez, n'importe quel nombre de Sujets Guéris dans la Capitale, gagnez 1.

Vous gagnez seulement 1 avec cette Technologie, peu importe le nombre de Sujets Guéris que vous affectez en une fois à la Capitale.



30 | BOCAUX DE STOCKAGE

Chaque fois que vous Produisez, gagnez la ressource du lieu où se trouve votre Médecin. Si le Médecin est dans un Lieu Détruit, vous ne recevez pas de ressource de cette Technologie.

GLOSSAIRE DES IÇONES

	Action d'échange		Influence		Cité
	Action Déplacement		Plus Grande Influence		Ville
	Action Construction		Plus Petite Influence		Village
	Action Production		Points de Renommée		Jeton Lieu Détruit
	Action Recherche		Jetons de Renommée		Lieu de Départ
	Action Guérir		Points de Renommée Négatifs		Espace "Prêt" pour les Assistants
	Action Affecter		Jetons de Renommée Négative		Récupérer un Sujet Guéri de la Capitale
	Bois		Déplacer le Jeton Impératif d'un cran vers le haut		Médecin de la Peste
	Pierre		Impératif		Château
	Nourriture		Agenda		Atelier
	Herbes		Technologie		Moulin
	Pièce		Sujet Guéri		Usine
	Ressource		Sujet Malade		Banque
	Stockage		Sujet Décédé		Routes
	Science				Port
	Camp (de Quarantaine)				


GLOSSAIRE DES RÈGLES

Voici un glossaire des règles facilement oubliées ou négligées :

Destruction d'un lieu : Immédiatement après avoir résolu la carte Peste, si un lieu reçoit son 4ème Sujet Malade, retournez ces Sujets Malades dans la réserve et placez un jeton Lieu Détruit sur ce lieu. Un emplacement ne peut être Détruit que par les Sujets Malades apparus à partir d'une carte Peste. Disposez ensuite un Sujet Malade dans chaque lieu adjacent au Lieu Détruit sans déclencher de nouvelle destruction.

Actions

Échange (Action gratuite) : À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez échanger n'importe quel lot de 2 ressources contre 1 Pièce. Vous pouvez utiliser cette action plusieurs fois pendant votre tour, avant, après ou entre vos deux actions.


Action Améliorée : Une fois par pose d'Assistant, vous pouvez dépenser exactement 1 jeton Recherche  pour améliorer une action de la rangée supérieure de votre grille d'action.


Action Entravée : Les actions entravées sont moins efficaces que la normale. Pour effectuer une action normale, libérez l'espace de Quarantaine de l'action en soignant le Sujet ou en le déplaçant dans un autre espace de Quarantaine.

Déplacement et Quarantaine

Déplacement : Vous pouvez déplacer votre Médecin jusqu'à deux lieux adjacents. Chaque lieu atteint vous coûte 1 mouvement. Un déplacement vers un lieu possédant un de vos Bâtiments est gratuit.

Traverser la Capitale coûte 0 mouvement, cependant, vous ne pouvez pas y terminer votre déplacement.

Collecte de Sujets Malades sur un lieu : Lorsque vous récupérez des Sujets Malades d'un lieu (*Village, Ville ou Cité*) lors d'un déplacement, le premier Sujet Malade que vous récupérez est gratuit (*aucune Nourriture requise*). Dépensez 1 Nourriture  pour chaque Sujet Malade récupéré au-delà du premier. Placez tous les Sujets Malades récupérés dans votre Quarantaine.



Récupérer des Sujets Malades sur une route : Lorsque vous récupérez des Sujets Malades sur une route lors d'un déplacement, dépensez 1 Nourriture  pour chaque Sujet Malade récupéré. Placez tous les Sujets Malades collectés dans votre Quarantaine.

Quarantaine : Vous pouvez échanger les places de vos Sujets Malades entre les emplacements de Quarantaine au-dessus des actions de la rangée supérieure, l'emplacement de Quarantaine du stockage et les trois emplacements réguliers de Quarantaine à tout moment.


Construction

Gagnez de l'Influence après la construction d'un Bâtiment : Gagnez le montant correspondant d'Influence selon le lieu (*Village, Ville, Cité*). Gagnez 1 Influence de moins pour chaque Bâtiment adverse déjà présent sur ce lieu.

Production

Gagner des jetons Recherche : Après la production des ressources, gagnez 1 jeton Recherche  pour chaque Sujet Guéri travaillant dans un Laboratoire  sur la piste de Population Guérie.

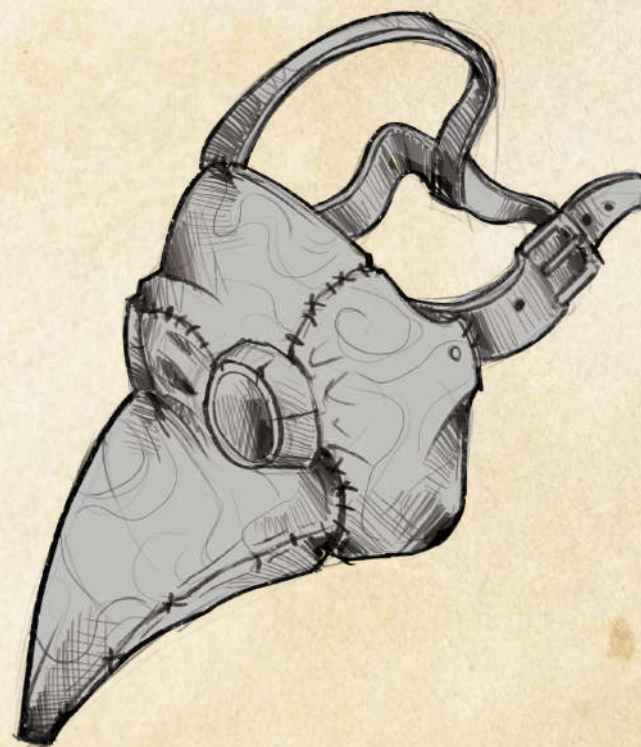
Recherche

Défausse des Technologies : Si un emplacement est déjà occupé par une Technologie, vous pouvez défausser cette Technologie et la remettre dans le paquet. Gagnez des jetons de Renommée  égaux à la récompense de Renommée indiquée sur la Technologie défaussée et placez la nouvelle Technologie dans l'emplacement vide. Mélangez le paquet par la suite.

Affecter

Lorsque vous jouez l'action Affecter, vous pouvez affecter autant de Sujets Guéris que vous le souhaitez à vos emplacements de Bâtiments vides sur votre plateau joueur ainsi qu'à la Capitale.

Note : Vous pouvez aussi transférer vos Sujets Guéris d'un Bâtiment à un autre.



CRÉDITS

Directeur de projet : Milan Tasevski
Game Design : Kai Starck & Thomas Nielsen (K&T Design)
Développeur : Milan Tasevski, Boris Momic, Stefan Andonovski, Vladimir Trajcevski
Illustrateur : Daniel Cunha
Illustration de la boîte : Sara Stanoeska
Designer graphique : Milan Tasevski, Filomena Doda
Sculpteur 3D : Francesco Orrù
Edition des règles : Milan Tasevski, Boris Momic, Stefan Andonovski, Filomena Doda
Traduction et relecture : Philippe Ryaux, Erwan Demange

Kickstarter Credits:

Design de la page Kickstarter : Filomena Doda, Daniel Cunha
Marketing : Marija Kostadinova, Mike Boseak
Vidéo Kickstarter : Ivo Pavlovski, Milan Tasevski

Remerciements spéciaux à : Ana Spasovska, Vladimir Trajcevski, Damjan Stojanovic, Miroslav Kamdzhijash, Bogdan Sharovikj, Stefan Anastasov, Ivo Neskovic, Panagiotis Laskaris and the wonderful team at Big Board Theory, Elina Roiniotti, Vangelis Kefalas (Epitrapaizoume), Sven Siemen (Brettballett), Rita & Hugo (Meeple of Liberty), Rebecca & Justin (Board Game Banter), Richard Ham (Rahdo Runs Through), Thomas & Sharon (Board Games with Couple), Michael Raftopoulos, Big Board Theory, SkyGame, Hellen Yang, Marko Troschka, Thomas Kusch, et tous ceux qui ont participé d'une manière ou d'une autre, nos familles et êtres aimés, et bien sûr :

**Un grand merci à nos 3616
fantastiques backers !**
Sans vous, ce jeu n'aurait pas
pu voir le jour



Pour les mises à jour du livre de règles, FAQ et errata, scannez le QR code ou rendez-vous sur www.archonagames.com/pest



Développé et publié par
Archona Games 2023 ©

Si vous avez des questions sur le jeu ou des composants manquants, contactez-nous à support@archonagames.com