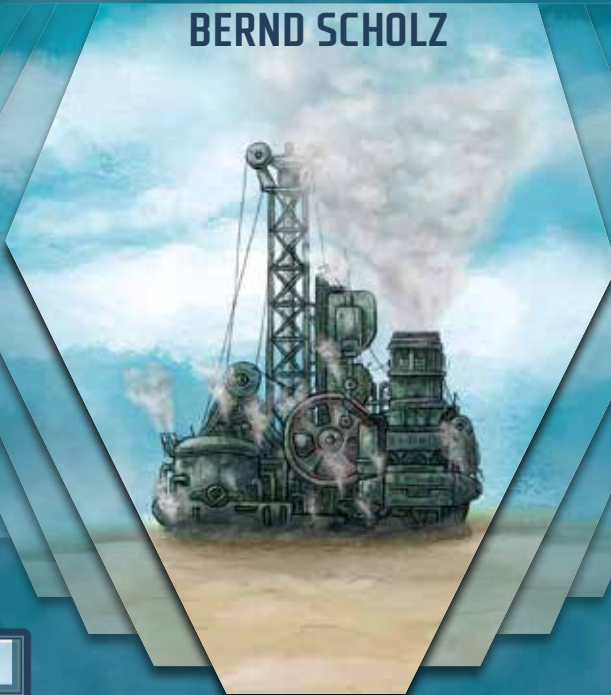


BERND SCHOLZ



THAROS



REGLES DU JEU



BERND SCHOLZ THAROS

Jeu de Construction de sacs de dés dans un univers Steampunk
par Bernd Scholz pour 2 à 4 joueurs

00 SOMMAIRE

1. Introduction	2
2. Matériel	2
3. Mise en place	4
4. Aperçu du jeu	6
5. Séquence de jeu	6
6. Fin de partie et Score final	16
7. Glossaire	17

01 INTRODUCTION

Voilà des décennies quatre puissantes guildes vapeur : la Power & Torsion, la Cogwheel Trust, la Crystal & Ore et la Future Horizon commencèrent l'exploitation de la planète Tharos. Le temps est venu d'explorer une nouvelle région ! Si ces guildes gardent toutes un œil les unes sur les autres elles craignent surtout sur la redoutable Circumdate Caelo Trust, qui revendique également cette région et usera s'il le faut de la force militaire pour parvenir à ses fins.

Les joueurs contrôlent une guilde vapeur et exploitent les terres de cette nouvelle région en quête de ressources, collectant des échantillons de cristal, de minerai, et construisant de nouvelles mines. Le gouvernement de Tharos décerne différentes médailles selon le mérite des joueurs, ce qui augmente l'influence de ces guildes.

Tharos est un jeu de construction de sacs de dés, dans lequel les dés représentent les actions et leurs valeurs. Ils sont utilisés sur les plateaux des joueurs ainsi que pour activer et utiliser les cartes joueur.

02 MATÉRIEL

Chaque exemplaire de Tharos contient :

- 16 cartes région
- 8 cartes bâtiment public
- 40 cartes action
- 40 cartes joueur (10 cartes par joueur)
- 8 cartes attaque
- 6 cartes fin de manche
- 1 compte-tour
- 1 jeton premier joueur
- 72 dés (8 dés pour chaque joueur : 8 blancs, 3 rouges, 3 jaunes, 2 verts et 2 bleus)

- 4 sacs en tissu (un par joueur)
- 20 cubes en bois (5 par joueur : 2 rouges, 1 vert, 1 bleu et 1 jaune)
- 4 plateaux de joueur (un par joueur)
- 4 compteurs de médailles (un par joueur)
- 48 marqueurs guilde (12 par joueur)
- 40 marqueurs mine (10 par joueur)
- 16 marqueurs minerai (3 jaunes, 3 verts, 3 bleus, 3 rouges, et 4 blancs)
- 16 marqueurs cristal (3 jaunes, 3 verts, 3 bleus, 3 rouges, et 4 blancs)
- 40 pièces (8 pièces de 5 Jars, 32 pièces de 1 Jar)
- 16 marqueurs transformation
- 8 aide-mémoires pour les joueurs (en anglais et en allemand)
- 2 livrets de règles (en anglais et en allemand)

Les cartes région, les marqueurs cristal, minerai, et transformation

Les 16 **cartes régions A1**, que nous appellerons *régions*, forment la zone de jeu centrale. A chaque type de région correspond une couleur de dé : les terres désolées en blanc, les plaines en jaune, les montagnes en bleu, les collines en rouge et les forêts en vert. Chaque région reçoit un **marqueur minerai A2** et un **marqueur cristal A3** correspondant à sa couleur, que les joueurs pourront récupérer par l'intermédiaire de différentes actions. En plus, chaque région reçoit au hasard un **marqueur transformation A4**, dont l'effet peut être utilisé une fois par tour par chaque joueur.

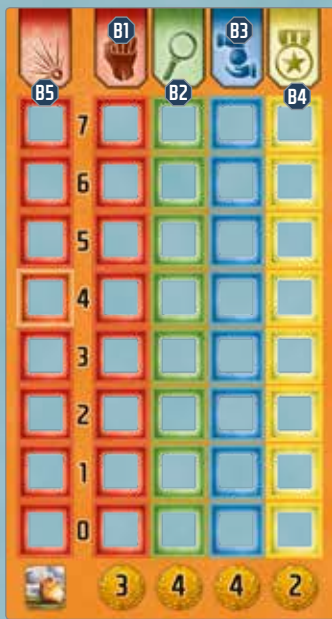


Matériel du joueur

Le **plateau du joueur** se compose de plusieurs zones. En haut se trouve la réserve de dés **A1** regroupant les dés utilisés et ceux temporairement écartés. En-dessous, des cases action **A2** illustrent la plupart des actions disponibles pour le joueur. En bas à droite, le magasin de dés **A3**, permettra au joueur d'acheter des dés supplémentaires.



Les joueurs marquent les médailles reçues à l'aide de leurs cubes en bois dans 4 zones différentes du **compteur de médailles** : les médailles de combat **B1**, d'exploration **B2**, commerciales **B3**, et civiles **B4**. Sur la gauche les joueurs marquent les points de combat reçus après chaque esquive réussie **B5**.



Les joueurs activent leurs **cartes joueur** pour effectuer des actions pendant la partie. Les coûts d'activation **C1** sont indiqués en haut à gauche. Chaque carte comprend des actions **C2**, dont certaines produisent des effets permanents **C3**.



A chaque tour les joueurs piochent des **dés D** dans leur **sac E** et les utilisent pour effectuer différentes actions.

Les joueurs utilisent des **marqueurs guildes F** pour accroître l'influence de leur guilde vapeur. Ils placent des marqueurs guildes sur les régions, sur leurs cartes joueur, sur les bâtiments et sur les cartes attaque. Chaque joueur est limité à 12 marqueurs guildes.

Les joueurs placent leurs **marqueurs mine G** sur les régions pour remporter des points de victoire lors du décompte final. Chaque joueur est limité à 10 marqueurs mine.

Les joueurs marquent leurs médailles et leurs points de combat à l'aide des cinq **cubes en bois H** sur le compteur de médailles.



Les cartes bâtiment

Les joueurs construisent des **bâtiments publics** à l'aide des **cartes bâtiment**; les coûts **A1** sont indiqués en haut à gauche. S'ils paient le coût supplémentaire **A2**, les joueurs deviennent propriétaires du bâtiment et y déposent un marqueur guildes. Tous les joueurs peuvent effectuer les actions **A3** s'ils en paient le coût associé.



Les cartes action

Les **cartes action** offrent aux joueurs différents avantages qu'ils peuvent jouer en plus de l'action de leur choix.



Dos

Les cartes attaque

A chaque tour, les joueurs doivent se défendre contre les attaques de la *Circumdate Caelo Trust*. Sa force d'attaque est déterminée par les **cartes attaque** et varie à chaque tour. « R » (Round / Manche) signifie pour le tour, de sorte que son niveau d'attaque augmente manche après manche.



Dos

Les cartes fin de manche

Si les joueurs perdent une ou plusieurs attaques pendant un tour, ils subissent des pertes à la fin de cette manche comme indiqué par les cartes de **fin de manche** **A1**. « R1 » signifie manche 1... De plus, ces cartes rappellent la possibilité offerte d'échanger des points de combat contre des médailles **A2**.



Dos

Compte-tour, jeton premier joueur, pièces

Pendant la partie les joueurs déplacent le **compte-tour** **A** d'une ligne de région vers la suivante. Ils gardent ainsi un repère des quatre manches de jeu et marquent les régions sur lesquelles ils sont attaqués par la Trust.

Après chaque tour, les joueurs transmettent le **jeton premier joueur** **B** dans le sens des aiguilles d'une montre, indiquant le joueur qui débutera le prochain tour de jeu.

Les joueurs paient pour les différentes actions avec leurs **pièces** **C**. Pendant le décompte final, les joueurs remportent également des points de victoire pour tout l'argent restant. La devise de **Tharos** s'appelle le Jar.



EXEMPLE POUR 3 JOUEURS





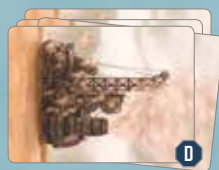
03 MISE EN PLACE

- A** Mélangez les 16 régions et disposez-les face visible pour former une grille de 4 lignes sur 4 colonnes. Ceci représente la zone de jeu.
- B** Sur chaque région, placez un marqueur minéral et un marqueur cristal de la couleur correspondante.
- C** Mélangez les 16 marqueurs transformation et placez-en un face visible sur chaque région.
- D** Mélangez les 8 cartes attaque et placez-les face cachée en haut à gauche de la première rangée de régions pour former une pioche. Mélangez les 6 cartes de fin de manche et placez-les face cachée pour former une pioche en haut à droite au-dessus de la première rangée de régions. Pendant la partie, vous placerez quatre cartes attaque face visible entre ces deux pioches.
- E** Placez le compte-tour à gauche de la première rangée de régions.
- F** Mélangez les 40 cartes action et placez-les face cachée à côté de la zone de jeu pour former une pioche. A côté vous placerez face visible toutes les cartes action jouées ou défaussées.
- G** Placez les 8 cartes bâtiment à côté de la pioche des cartes action. Vous pouvez consulter ces cartes à tout moment pendant la partie. Par ailleurs, les bâtiments publics construits seront disposés en ligne à côté de la zone de jeu.
- H** Formez la banque avec les pièces. Vous commencez la partie sans argent.
- I** Chaque joueur choisit une guilde vapeur et prend les éléments suivants : 1 plateau de joueur, 12 marqueurs guilde, 10 marqueurs mine, 10 cartes joueur, un compteur de médailles, un jeu de 5 cubes en bois, 1 jeu de 18 dés et 1 sac.
- J** Placez 6 dés sur les cases correspondantes de vos magasins de dés : 1 rouge, 1 jaune, 2 verts et 2 bleus.
- K** Placez les 12 dés restants dans vos sacs : 8 blancs, 2 rouges et 2 jaunes.
- L** Placez les cubes en bois sur les cases « 0 » de la couleur correspondante de votre compteur de médailles.
- M** Placez les 10 cartes joueur face visible pour former une pioche à côté de votre plateau de joueur. Pendant la partie, placez vos cartes joueur actives en ligne au-dessus de votre plateau de joueur.
- N** Placez vos 12 marqueurs guilde et vos 10 marqueurs mine à côté de votre plateau de joueur.
- O** Désignez au hasard le premier joueur et donnez-lui le jeton premier joueur.

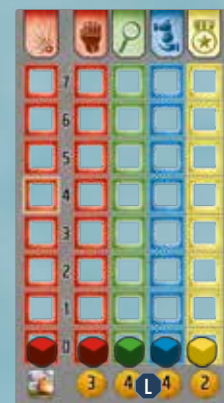
es de
es



des bâtiments publics





Zone des cartes
joueurs actives





04 APERÇU DU JEU

Dans **Tharos**, les joueurs utilisent les dés pour effectuer différentes actions. L'argent et les cartes action sont aussi utiles pour gagner. En fin de partie, les médailles collectées déterminent la victoire ou la défaite. Ces médailles peuvent être remportées de différentes façons :

 Les **médailles de combat** s'obtiennent en rendant des points de combat à la fin de chacune des 4 manches. Ces points de combat s'obtiennent en esquivant les attaques de la *Circumdate Caelo Trust*. Les joueurs peuvent aussi recevoir de l'aide des cartes joueur *Cannoneer* et *Rumblepoke*, ou de certaines cartes action.

 Les **médailles d'exploration** s'obtiennent en explorant les régions adjacentes contenant les marqueurs guilde des joueurs et en échangeant ces marqueurs. La carte joueur *Cartographer*, comme de nombreuses autres cartes action permet de gagner des médailles d'exploration plus facilement ou plus lucrativement.

 Les **médailles commerciales** s'obtiennent en échangeant des marqueurs minéral et cristal placés sur les bâtiments publics construits ou grâce à certaines cartes action. Ces marqueurs sont collectés grâce aux cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* et à une carte action.

 Les **médailles civiles** s'obtiennent en construisant des bâtiments publics.

Lors du décompte final, les joueurs remporteront encore d'autres points de victoire – et détermineront ensuite le vainqueur !

05 SÉQUENCE DE JEU

Une partie de **Tharos** se déroule sur 4 manches. Chacune est divisée en 4 tours, durant lesquels les guildes vapeur effectuent chacune plusieurs actions, avant de subir l'attaque de la *Circumdate Caelo Trust* sur une seule région. En fin de manche, après les 4 tours de jeu, les joueurs décomptent les pertes causées par les attaques non esquivées et se préparent pour la manche suivante. La partie de **Tharos** se termine à la fin de la quatrième manche ; les joueurs effectuent le décompte final de leurs points de victoire.

A. Un tour

Lors de chaque tour, les joueurs exécutent ces quatre phases :

- I. **Préparation** : révéler une carte attaque ; déterminer l'effet de transformation ; piocher et lancer les dés
- II. **Actions** : utiliser les dés sur le plateau de joueur ou les cartes joueur actives
- III. **Attaque de la *Circumdate Caelo Trust*** : esquiver l'attaque
- IV. **Nettoyage** : défausser les dés ; retirer les pièces des cartes joueur

B. Fin de la manche


À la fin de chaque manche, les joueurs exécutent ces quatre phases :

- I. **Pertes** : calculer les pertes dues aux attaques non esquivées
- II. **Médaille de Combat** : échanger des points de combat contre une médaille de combat
- III. **Nettoyage** : mélanger les cartes attaque et les cartes de fin de manche avec leurs pioches respectives
- IV. **Nouvelle manche ou fin de partie** : à la fin des 3 premières manches, déplacer le compte-tour vers le bas. La partie se termine après 4 manches.

REMARQUE : les différents symboles (et les cartes joueur) sont résumés sur l'aide-mémoire des joueurs. Pour une explication détaillée de toutes les cartes, reportez-vous aux pages 17 à 20 à la fin de ce livret de règles.

IMPORTANT : les références aux pièces de jeu : dés, marqueurs guilde, marqueurs mine... correspondent aux pièces appartenant à un joueur. Un joueur n'est pas autorisé à manipuler les pièces d'un autre joueur.

IMPORTANT : chaque pictogramme de dé représenté sur les actions correspond à un résultat indépendant. Si un joueur a besoin de deux dés ou plus pour effectuer une action, les symboles représentés fonctionnent individuellement.

EXEMPLE : si une guilde vapeur a besoin de  pour effectuer une action, elle peut utiliser deux dés de couleurs différentes ayant chacun une valeur de 3 ou plus.

A. UN TOUR

I. Préparation

Au début d'un tour, les joueurs révèlent une nouvelle carte attaque, déterminent l'effet de transformation et piochent leurs dés personnels.

A) RÉVÉLER LA CARTE ATTAQUE

Un joueur pioche et révèle la première carte attaque de la pile et la place face visible au-dessus des colonnes de région sur l'emplacement vide situé le plus à gauche. La région actuellement attaquée par la *Circumdate Caelo Trust* est représentée par la carte située dans la colonne située en dessous de la carte attaque et sur la rangée du compte-tour.

La carte attaque représente l'attaque de la Trust. Chaque guilde vapeur doit se défendre individuellement contre cette attaque lors de la troisième phase du tour de jeu. Les joueurs déterminent la force d'attaque de la Trust en additionnant la valeur de la carte attaque et le numéro de la manche en cours..

EXEMPLE : c'est la seconde manche de la partie, comme indiqué par le compte-tour à côté de la deuxième rangée de régions **A**. Les guildes piochent et révèlent une nouvelle carte attaque affectant tous les joueurs et la placent face visible au-dessus de la troisième colonne **B**. Ensuite, la Trust attaque les terres désolées **C**. La force d'attaque actuelle de la *Circumdate Caelo Trust* vaut donc 5 points = 3 points (valeur de la carte attaque) + 2 points (deuxième manche en cours).



B) DÉTERMINER L'EFFET DE TRANSFORMATION

Chaque région offre au joueur un effet de transformation. Il peut s'il le souhaite utiliser cet effet de la région attaquée par la *Circumdate Caelo Trust* **une fois par tour** pendant les phases 2 ou 3.

Les différents effets disponibles sont :

- La région n'a aucun effet.
- Le joueur gagne 3 / 5 Jars.
- Le joueur augmente sa force de combat de 1 / 2 points.
- Le joueur peut augmenter d'1 point la valeur d'un dé lorsqu'il l'utilise pour effectuer une action (jusqu'à 7).
- Le joueur peut augmenter ou diminuer d'1 point la valeur d'un dé de la couleur indiquée lorsqu'il le place pour effectuer une action. Sa valeur peut atteindre 7, mais pas descendre en dessous de 1.
- Pour une action, chaque joueur peut utiliser un dé blanc à la place d'un dé de n'importe quelle autre couleur.
- Chaque joueur peut remplacer la face d'1 ou 2 dés blancs par la face opposée (par exemple, changer un 2 en un 5).

C) PIOCHER ET LANCER LES DÉS

Chaque joueur pioche au hasard **5 dés** dans son sac, qu'il utilisera pour effectuer des actions au cours de la phase suivante.

S'il ne reste pas suffisamment de dés dans son sac, le joueur y pioche les dés restants. Ensuite il récupère tous les dés de sa réserve de dés (c'est-à-dire tous ceux utilisés ou temporairement écartés) et les replace dans son sac. Le joueur continue de piocher jusqu'à obtenir ses 5 dés.

REMARQUE : grâce aux actions des cartes, un joueur peut disposer de plus de 5 dés.

Chaque joueur doit lancer tous les dés à sa disposition : ils deviennent des dés actifs et ne pourront normalement pas être relancés à ce tour. Grâce aux actions, un joueur peut relancer des dés individuellement.

EXEMPLE : la *Power & Torsion* pioche 5 dés ; 3 blancs, 1 jaune, et 1 rouge. **A**. Après avoir lancé les 5 dés, le joueur les place comme dés actifs à côté de son plateau de joueur **B**.



II. Actions

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue une action ou passe. Cette phase s'achève lorsque tous les joueurs ont passé.

Quand un joueur effectue son action, il peut choisir une des actions disponibles. Il est cependant limité aux actions présentes sur son plateau de joueur, sur ses cartes joueur actives, et sur les bâtiments publics. Attention, un joueur ne peut choisir une action de ses cartes joueur et des cases d'action blanches qu'une seule fois par tour.

Le joueur place les dés utilisés sur les cases action ou les cartes joueur actives sélectionnées. S'il doit payer pour effectuer une action, l'argent est placé dans la banque.

Si le joueur a déjà pioché des cartes action, il peut jouer une carte supplémentaire avant ou après l'action choisie. **Jouer une carte action ne compte pas comme une action : vous ne pouvez pas jouer une carte action et ensuite passer !**

De plus, le joueur peut utiliser l'effet de transformation de la région attaquée par la *Circumdate Caelo Trust* une fois par tour pendant les phases 2 et 3.

A) ACTIONS PRÉSENTES SUR LE PLATEAU DES JOUEURS

Le joueur effectue une action sur son propre plateau.

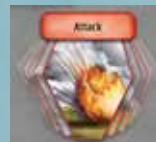


Les cases blanches proposent presque toutes 2 actions. A chaque tour, le joueur peut choisir une des 2 actions en plaçant le(s) dé(s) nécessaire(s) sur l'action choisie, la rendant ainsi indisponible. L'autre action ne pourra plus être sélectionnée pendant ce tour.

EXEMPLE : la *Power & Torsion* a déjà utilisé l'action « Placer les marqueurs guildes sur une carte joueur » avec le dé blanc **A**. Cette case action est donc bloquée pour ce tour et la guildes ne peut pas utiliser la deuxième action « Relancer » pour l'instant **B**.



Le joueur peut utiliser la case action jaune située en bas à droite autant qu'il le souhaite, s'il en paie le coût associé en Jars. Comme aucun dé n'est nécessaire pour effectuer l'action de cette case, elle n'est jamais bloquée par un dé.



Le joueur peut placer un ou plusieurs dés rouges sur la case action rouge plusieurs fois pendant le tour. Elle se distingue par sa forme différente des cases action blanches.

Un joueur peut sélectionner les actions suivantes :



Le joueur peut utiliser des Jars pour effectuer différentes actions ou acheter des dés supplémentaires. Sur cette case action, il dispose des choix suivants :

Beaucoup d'argent : le joueur peut utiliser jusqu'à **3 dés blancs**. Il additionne leurs

valeurs et gagne la somme correspondant au total (8 Jars maximum).

OU

Peu d'argent : le joueur utilise n'importe quel dé et gagne la moitié de la valeur du dé en Jars, arrondi à la valeur supérieure.

L'argent d'un joueur doit toujours être visible de tous.

EXEMPLE : la *Power & Torsion* choisit « Peu d'argent » et utilise le dé rouge qui vaut 5 **A**.

En arrondissant, elle gagne 3 Jars **B**.



Lorsqu'il paie pour les actions de son plateau, le joueur doit verser l'argent à la banque.

Un joueur peut payer un autre joueur pour une seule raison : s'il utilise l'action d'un bâtiment public appartenant à un autre joueur, son propriétaire récupère une partie du paiement du coût de l'action (voir la section *Actions sur les bâtiments publics* à la page 11).

Lors du décompte final, un joueur gagne 1 point de victoire pour 5 Jars.



Le joueur obtient différents avantages lorsqu'il joue des cartes action en plus de ses actions choisies. Sur cette case, il dispose des choix suivants :

Nombreux choix : le joueur utilise **1 dé blanc**. Il pioche un nombre de cartes action égal à la valeur du dé divisée par 2, arrondie au-dessus. Le joueur choisit ensuite une des cartes piochées et la conserve dans sa main. Il défausse les autres cartes face visible sur la pile de défausse.

Aucun choix : le joueur utilise **1 dé de son choix**. Il pioche 1 carte action et la conserve dans sa main.

OU

Aucun choix : le joueur utilise **1 dé de son choix**. Il pioche 1 carte action et la conserve dans sa main.

EXEMPLE : ici, la *Power & Torsion* choisit l'action « *Nombreux choix* » et utilise le dé blanc de valeur 3 **A**. Après avoir arrondi, la *guilde* pioche 2 cartes action **B** et choisit la carte qu'elle souhaite conserver. L'autre carte **C** est défaussée.



Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 cartes action en main ! S'il en pioche une quatrième, il devra alors défausser une carte de son choix.

IMPORTANT : un joueur peut jouer *une* carte action par action choisie. Jouer ces cartes ne compte pas comme une action !

Si la pioche des cartes action est épuisée, la pile de défausse est mélangée et replacée face cachée pour former une nouvelle pioche.

Remarque : l'ensemble des cartes action est détaillé aux pages 17-18.



Le joueur peut avoir besoin de marqueurs *guilde* pour effectuer certaines actions des cartes joueur (voir la section *Activer ses propres cartes joueur* à la page 12). En plus, le résultat des dés n'est pas toujours satisfaisant...

Sur cette case, il dispose des choix suivants :

Placer un marqueur *guilde* sur une carte joueur : le joueur utilise n'importe quel dé et place 1 marqueur sur l'une de ses cartes joueur actives dont l'action nécessite ce marqueur. On les appelle l'*Organizer* et le *Manipulator*. Le nombre en haut à gauche du symbole de *guilde* représente le maximum de marqueurs *guilde* que le joueur peut placer sur ces cartes.

Si le joueur a déjà placé tous ses marqueurs *guilde*, il doit en reprendre un placé sur une région ou une autre carte joueur (jamais sur une carte d'attaque) pour le placer sur la carte joueur sélectionnée.

EXEMPLE : la limite pour le *Manipulator* est de 3 marqueurs **A**. La *Crystal & Ore* utilise un dé blanc pour effectuer l'action « *Placer des jetons *guilde* sur une carte joueur* » **B** et place 1 marqueur *guilde* sur le *Manipulator*. De cette manière, il dispose à nouveau de 2 marqueurs utilisables pour cette action **C**.



OU

Relancer : le joueur utilise un **dé blanc**. Il peut alors relancer le nombre de dés actifs de son choix.



Le joueur marque des régions sur la zone de jeu à l'aide de marqueurs *guilde* afin de pouvoir explorer cette région ultérieurement. Sur cette case action, il dispose des choix suivants :

Placer un marqueur *guilde* sur une région

: un joueur utilise **2 dés de son choix**, peu importe les couleurs ou les valeurs. Il place un marqueur *guilde* sur une région de la zone de jeu dont la couleur correspond à celle de l'un des deux dés. Tant que le joueur respecte la condition de couleur, il n'est pas obligé de placer de marqueur *guilde* sur les régions horizontalement et/ou verticalement adjacentes. Cependant, cela peut s'avérer utile pour une exploration future.

Un joueur ne peut placer qu'un seul marqueur *guilde* par région ; cependant, rien n'empêche les autres joueurs de marquer la même région.

Si un joueur a déjà placé tous ses marqueurs *guilde*, il doit en reprendre un placé sur une région ou sur une autre carte joueur (jamais sur une carte attaque) pour le placer sur la région sélectionnée.

EXEMPLE : la Cogwheel Trust souhaite placer un autre marqueur guilde sur une région. Elle utilise 1 dé blanc et 1 dé bleu pour effectuer cette action **A**. La guilde vapeur peut maintenant placer un marqueur soit sur les terres désolées blanches soit sur les montagnes bleues. Elle choisit les montagnes car deux de ses marqueurs seront adjacents **B**.



OU

Explorer une zone : le joueur utilise le **dé de son choix**. Il explore une zone comprenant exactement 4 régions *horizontalement et / ou verticalement adjacentes* sur lesquelles sont déjà disposés des marqueurs guilde lui appartenant. Il retire alors ses marqueurs et les replace dans sa réserve personnelle. **Il remporte 1 médaille d'exploration qu'il marque sur son compteur de médailles.**

Certaines cartes action et certaines cartes joueur modifient l'exploration, par exemple le nombre ou la forme des régions adjacentes nécessaires.

EXEMPLE : la Power & Torsion possède déjà 4 marqueurs guilde sur des régions horizontalement et verticalement adjacentes **A**. La guilde vapeur utilise le dé blanc pour explorer la région **B**. Elle retire ses 4 marqueurs et les replace dans sa réserve **C**. La guilde remporte 1 médaille d'exploration et la marque sur son compteur de médailles **D**.



Plus il possède de dés, plus un joueur augmente ses actions possibles. Il augmente également son influence en plaçant des mines. Sur cette case action, il dispose des choix suivants :

Acheter un dé : le joueur utilise le **dé de son choix**. Il achète un dé de son choix depuis son magasin de dés et paie le coût en Jars : un dé coûte 2 Jars s'il est situé dans la rangée du bas, 4 Jars dans la rangée centrale, et 6 Jars dans la rangée du haut.

Le joueur place le dé acheté sur la réserve de dés de son plateau de joueur. S'il doit piocher de nouveaux dés et que son sac est vide, le joueur reemplut son sac en y plaçant tous les dés de sa réserve.

Si le joueur achète un dé de la rangée du bas ou de la rangée centrale, tous les dés situés au-dessus glissent dans leur colonne en comblant le vide. Par conséquent, ces dés seront ensuite moins chers.



EXEMPLE : la Cogwheel Trust veut acheter un dé et utilise le dé jaune pour effectuer cette action **A**. La guilde vapeur paie 4 Jars **B** et place le dé vert de son magasin dans sa réserve de dés **C**. Le dé bleu glisse vers le bas dans cette colonne et son prix chute de 6 à 4 Jars **D**.



OU

Placer un marqueur mine sur une région : le joueur utilise **n'importe quel dé** de valeur **6**. Il place 1 marqueur mine sur une région correspondant à la couleur du dé choisi.

Le joueur peut placer le *premier* marqueur mine sur n'importe quelle région correspondant à la couleur du dé. Ensuite, chaque marqueur supplémentaire devra être placé sur une région horizontalement ou verticalement adjacente. Les marqueurs mines restent sur les régions où ils sont placés et ne sont pas déplacés (sauf cas expliqué au chapitre *B - Fin de Manche / I. Pertes* à la page 14).

Lors du décompte final, le joueur remporte 1 point de victoire pour chaque marqueur mine en jeu (s'il a placé *au moins* 3 marqueurs).

EXEMPLE : la Crystal & Ore a déjà placé un marqueur mine sur les forêts **A**. La guilde vapeur utilise le dé blanc de valeur 6 **B**, pour placer un autre marqueur adjacent sur les terres désolées **C**. Elle ne pourra plus choisir cette zone, car toutes ses mines doivent être placées sur des régions adjacentes **D**.

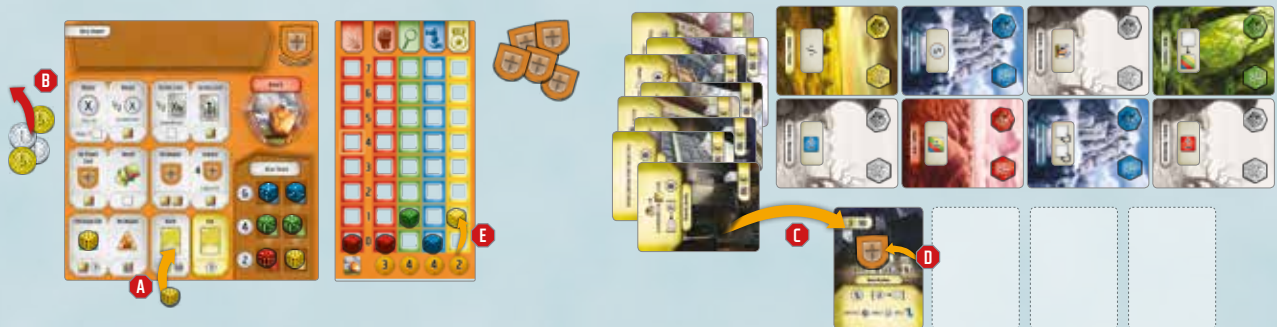


Le joueur augmente son influence en construisant des bâtiments publics.

Construire un bâtiment public : le joueur utilise un dé **jaune** de valeur de 3 ou plus et paie 10 Jars. Il choisit l'une des cartes de bâtiment disponibles à côté de la pioche de cartes action et la place comme *bâtiment public* à côté de la zone de jeu. Si le joueur paie 2 Jars supplémentaires, il devient propriétaire du bâtiment et place un marqueur guildes sur le symbole de guildes situé en haut à gauche de cette carte.

Lorsqu'il construit un bâtiment public, un joueur remporte 1 médaille civile qu'il marque sur son compteur de médailles, qu'il devienne ou non propriétaire de ce bâtiment.

EXEMPLE : la Power & Torsion souhaite construire un bâtiment public et utilise le dé jaune de valeur 4 pour effectuer l'action **A**. La guilde vapeur paie un total de 12 Jars **B** : elle construit le New Market pour 10 Jars **C** et en devient propriétaire en plaçant dessus un marqueur guildes pour 2 Jars supplémentaires **D**. La Power & Torsion remporte 1 médaille civile pour le bâtiment construit et l'indique sur son compteur de médailles **E**.



Lors du décompte final, le joueur remporte 1 point de victoire pour chaque bâtiment public en sa possession.

Remarque : immédiatement après la construction d'un bâtiment public, un joueur peut utiliser son action une fois gratuitement.

Après sa construction, tous les joueurs peuvent utiliser l'action du bâtiment public (voir section B. *Actions sur les bâtiments publics* dans la colonne de droite).

Remarque : l'ensemble des bâtiments publics est détaillé à la page 20.



Les joueurs doivent toujours se défendre contre les attaques de la *Circumdate Caelo Trust*.

Augmenter la force de combat : le joueur place un ou plusieurs dés **rouges** (ou des dés modifiés en couleur rouge) sur la case action d'*Attaque*. Contrairement aux cases action

blanches, elle peut être utilisée plusieurs fois au cours du même tour ! Pour la reconnaître, cette case action est de forme différente.

Chaque joueur se défend individuellement contre ces attaques !

Pour réussir à repousser l'attaque lors de la phase suivante, la force de combat du joueur (égale à la valeur totale des dés dans la zone d'*attaque*) doit être supérieure ou égale à la force d'attaque de la Trust. Certaines cartes action et cartes joueur permettent également d'augmenter la force de combat du joueur.

EXEMPLE : la force d'attaque de la *Circumdate Caelo Trust* sur les terres désolées est de 5 points **A**. Pour effectuer cette action la *Crystal & Ore* utilise son dé rouge de valeur 3 **B**. Pour l'instant, sa force de combat est de 3 points. La *guilde vapeur* doit donc placer un autre dé sur la case action d'attaque ou a besoin de l'aide de ses cartes action ou de ses cartes joueur.



B) ACTIONS SUR LES BÂTIMENTS PUBLICS



Un joueur utilise les actions des bâtiments publics, et leurs propriétaires en profitent financièrement.

Utiliser un bâtiment public : le joueur choisit un bâtiment public déjà construit. Il paie le coût demandé et effectue l'action.

Les joueurs peuvent utiliser tous les bâtiments publics. Si le joueur effectue une action sur un bâtiment public appartenant à un autre joueur, il paie au propriétaire 2 Jars sur le coût total. Le montant restant est payé à la banque. **Ces 2 Jars sont inclus dans le coût total !** Si un joueur utilise une action d'un bâtiment dont il est propriétaire, il doit payer la totalité du montant à la banque et ne bénéficiera d'aucune remise !

Le joueur peut effectuer l'action *Utiliser un bâtiment public* autant de fois qu'il le souhaite dans un même tour. Aucun dé n'est nécessaire ; la case action jaune de son plateau de joueur n'est donc pas bloquée.

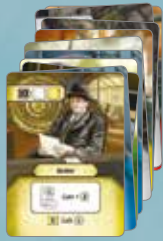
TOUTEFOIS : le joueur ne peut utiliser chaque bâtiment public qu'une seule fois par tour !

Remarque : l'ensemble des bâtiments publics est détaillé à la page 20.

EXEMPLE : la *Cogwheel Trust* utilise le *New Market* **A**. La *guilde vapeur* n'utilise aucun dé pour effectuer cette action. Au lieu de cela, elle paie 5 Jars, dont 2 Jars reviennent à la *Power & Torsion*, propriétaire de ce bâtiment public **B**. La *Cogwheel Trust* remet 2 marqueurs minerais et 2 marqueurs cristal à la banque **C**, pour remporter 2 médailles commerciales **D**. La case action *Utiliser un bâtiment public* n'est pas bloquée – et la *Cogwheel Trust* pourra l'utiliser à nouveau pendant ce tour en payant le coût des actions des bâtiments publics sélectionnées.



C) ACTIVER SES PROPRES CARTES JOUEUR



Au lieu d'utiliser une des actions de son plateau de joueur peut activer une de ses cartes et les actions qui y sont inscrites.

Activer une carte joueur : pour activer une carte, un joueur utilise le ou les dés comme indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte. La valeur requise doit être atteinte ou dépassée par la valeur totale du / des dé(s) sélectionné(s).

Le joueur doit utiliser le nombre de dés requis et ne peut pas utiliser de dé supplémentaire. Il place la carte joueur activée au-dessus de son plateau de joueur et pose temporairement chaque dé utilisé au-dessus de cette carte.

Un joueur peut activer plusieurs cartes joueur lors d'un même tour.

Après qu'un joueur a activé une carte, il ne peut pas utiliser son action immédiatement, mais pourra le faire lors d'un prochain choix. Comme son coût a été payé, la carte restera désormais active.

Pendant la phase de nettoyage, le joueur retirera tous les dés ou Jars placés sur cette carte.

Remarque : l'ensemble des cartes est détaillé aux pages 18-19 ; de plus, elles sont résumées sur l'aide-mémoire des joueurs.

EXEMPLE : maintenant, la Crystal & Ore active son Crystallographist **A**. La guilda vapeur utilise les dés blancs et bleus qui affichent une valeur totale égale à 9, dépassant ainsi la valeur requise sur la carte **B**. Elle place le Crystallographist au-dessus de son plateau de joueur, et les dés utilisés au-dessus de cette carte **C**.



D) ACTIONS SUR SES PROPRES CARTES JOUEUR



Le joueur peut utiliser les actions de ses cartes joueur actives pour gagner différents avantages.

Après avoir activé ses cartes et les avoir placées au-dessus de son tapis, un joueur peut utiliser ces nouvelles actions dès sa prochaine action. Chacune peut être utilisée *une fois* par tour.

Certaines cartes joueur offrent toutefois des effets permanents.

Utiliser l'effet permanent : trois des cartes joueur offrent un effet permanent. Ces effets restent disponibles, même après avoir utilisé l'action de la carte pendant le tour.

Utilisation de l'action de la Carte Joueur : la plupart du temps, des dés sont nécessaires pour effectuer ces actions. Certaines nécessitent également de l'argent ou des marqueurs guilda. Si une carte propose plusieurs actions utilisant des dés, le joueur ne pourra utiliser que l'une d'entre elles à chaque tour. L'autre action est bloquée lorsque les dés sont placés sur la carte.

Si le joueur utilise des dés pour l'action, il les place sur la carte puis effectue l'action. Si le joueur paie un coût pour une action, il place les pièces sur la carte. Les dés et les pièces seront retirés pendant le nettoyage de la phase 4.

EXEMPLE : la Crystal & Ore utilise l'action de son Crystallographist et place le dé blanc de valeur 2 et le dé jaune de valeur 3 sur la carte **A**. La guilda vapeur récupère les marqueurs cristal blancs et jaunes des plaines et des terres désolées adjacentes **B**.



Il existe deux cartes joueur dont les actions nécessitent des marqueurs guilde. Lorsqu'un joueur active une de ces cartes, il doit en retirer la quantité de marqueurs guilde indiquée.

Lorsqu'un joueur choisit l'action du plateau de joueur **Placer des marqueurs guilde sur une carte joueur**, il peut placer de nouveaux marqueurs guilde sur cette carte.

Si un joueur effectue l'action indiquée sur la carte joueur, il récupère un marqueur guilde de cette carte et le replace dans sa réserve personnelle. Par conséquent, ces actions peuvent être utilisées plusieurs fois par tour - même si l'autre action utilisée (par un dé) est déjà bloquée.

EXEMPLE : la *Crystal & Ore* choisit l'action de son *Manipulator*. La *guilde vapeur* récupère un marqueur guilde de cette carte et le replace dans sa réserve **A** pour augmenter la valeur du dé blanc de 1 à 4 **B**. Cette action peut être utilisée plusieurs fois par tour puisqu'elle n'est jamais bloquée par des dés.



Les actions des cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* permettent de remporter des marqueurs cristal et minéral. **Les joueurs ne peuvent posséder qu'un seul marqueur minéral et qu'un seul marqueur cristal de chaque couleur, soit 5 au total.**

Les marqueurs minéral et cristal ne sont pas réapprovisionnés sauf dans le cas de la carte action n°39.

Remarque : l'ensemble des cartes joueur est détaillé aux pages 18-19 ; elles sont aussi résumées sur l'aide-mémoires des joueurs.

E) PASSER

Si le joueur ne peut ou ne souhaite pas effectuer une des actions listées ci-dessus, il doit passer.

Pour ce joueur, cette phase est terminée. Les autres joueurs continuent d'effectuer leurs actions dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs dés ou ne veulent plus effectuer d'autre action, cette phase se termine.

III. Attaque de la *Circumdate Caelo Trust*

Il est maintenant temps de se défendre contre l'attaque de la *Circumdate Caelo Trust*.

L'attaque a lieu sur la zone indiquée par le marqueur rond et la carte attaque actuelle.

EXEMPLE : pendant le troisième tour de la seconde manche, les terres désolées seront attaquées.



Chacun à leur tour, les joueurs vérifient s'ils parviennent à esquiver l'attaque. Pour cela, leur force de combat doit être supérieure ou égale à la force d'attaque de la Trust.

Force d'attaque de la Trust :

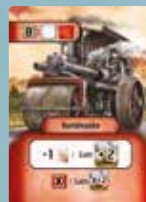
- valeur de la carte attaque actuelle + numéro de la manche en cours.

Force de combat du joueur :

- somme des valeurs des dés sur la case d'action attaquée...
- plus des points éventuels attribués par des cartes joueur ou action.



Avec le support de la puissante carte *Cannoneer* le joueur peut esquiver l'attaque quelle que soit la valeur de sa force de combat.



Grâce à la carte *Rumblepoke*, le joueur peut conserver ses points de combat pour des attaques futures et ainsi augmenter sa force de combat.

Esquive réalisée : le joueur qui esquive l'attaque gagne 1 point de combat, et le note sur la 1ère colonne de son compteur de médailles.

Echec de l'esquive : le joueur qui ne peut égaler la force d'attaque de la Trust ou esquiver l'attaque par tout autre moyen, subit cette attaque.

Dans ce cas, le joueur doit placer un de ses marqueurs guilde sur la carte attaque en cours. A la fin de la manche, le joueur doit vérifier les pertes pour chaque marqueur.

Si un joueur a déjà placé tous ses marqueurs guilde sur des régions ou des cartes, il doit en récupérer un d'une région ou d'une autre carte joueur (jamais d'une carte attaque) pour le placer sur la carte attaque actuelle.

De plus, si un joueur possède un marqueur guilde et / ou un marqueur mine sur la région attaquée, il doit retirer ses marqueurs et les replacer dans sa réserve personnelle. Bien évidemment, il pourra placer de nouveaux marqueurs sur cette région lors des prochains tours.

Echanger des points de combat contre une médaille de combat : une seule fois en fin de manche, le joueur peut échanger 4 points de combat contre 1 médaille de combat.

Après que tous les joueurs ont tenté d'esquiver l'attaque, la force de combat de chacun est remise à zéro (la force de combat n'est pas reportée d'un tour à l'autre), et cette phase s'achève.

EXEMPLE : la *Circumdate Caelo Trust* attaque toutes les guildes sur les terres désolées. La *Crystal & Ore* et la *Power & Torsion* ont un marqueur mine, la *Cogwheel Trust* possède un marqueur guildes sur la région **A**. La force d'attaque de la *Circumdate Caelo Trust* est de 5 (carte attaque 3 + 2 pour la manche actuelle) **B**. La *Power & Torsion* dispose d'une force de combat de 1 grâce à son dé rouge **C**. Elle a échangé 1 point de combat grâce à l'effet permanent de *Rumblepoke* et augmenté sa force de combat de 2 points **D**. Puis elle utilise l'action de *Rumblepoke* avec le dé rouge et augmente encore sa force de 3 points **E**. Avec une force de combat totale de 6, la *Power & Torsion* esquive l'attaque. La *Crystal & Ore* n'a pas lancé de dé rouge, ne pouvait pas utiliser d'autre action pour se défendre, et n'esquive pas l'attaque **F**. La *Cogwheel Trust* a utilisé le dé blanc et le dé jaune de valeurs de 5 et 6 pour son *Canonner*, et esquive l'attaque **G**. La *Power & Torsion* et la *Cogwheel Trust* gagnent toutes deux 1 point de combat **H**, tandis que la *Crystal & Ore* doit placer un marqueur guildes sur la carte attaque **I** et retirer son marqueur de la région attaquée **J**.



IV. Nettoyage

Les joueurs nettoient leur zone de jeu et terminent le tour en cours.

Nettoyage : chaque joueur place tous ses dés utilisés et inutilisés du tour actuel sur sa réserve de dés. Tous les dés n'ayant pas encore été achetés restent sur le magasin de dés.

Chaque fois que le joueur pioche des dés et que son sac est vide, il récupère tous les dés de sa réserve et les remet dans son sac. Ensuite, le joueur continue de piocher les dés.

Tout l'argent utilisé pour effectuer des actions sur les cartes joueur est versé à la banque.

Transmission du jeton premier joueur : le premier joueur actuel donne le jeton premier joueur à son voisin de gauche qui devient ainsi le premier joueur du prochain tour.

B. FIN DE LA MANCHE

La manche en cours se termine lorsque les joueurs ont terminé quatre tours et que quatre cartes attaque ont été placées au-dessus de la rangée du haut des cartes région.

Dès lors, les joueurs exécutent les étapes suivantes.

I. Pertes

Si les joueurs n'ont pu esquiver au moins une des quatre attaques, ils doivent calculer leurs pertes.

Chaque joueur qui a été contraint de placer des marqueurs guildes sur les cartes attaque subit des pertes pour chacun de ces marqueurs.

Les cartes attaque comportant au moins un marqueur guildes sont comptabilisées de gauche à droite. Pour chaque carte attaque, les joueurs retournent une carte fin de manche de la pioche. Chaque joueur possédant un marqueur sur une carte attaque répercute immédiatement les pertes. La perte spécifique dépend de la manche en cours.

Si un joueur ne peut pas répercuter les pertes car il ne dispose d'aucun des composants demandés, il est chanceux et ne subit aucune perte.

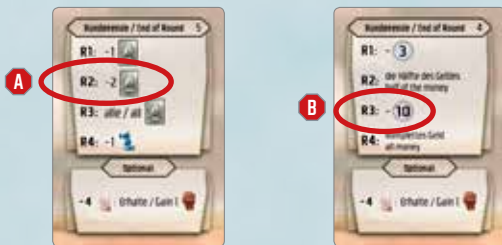
Si un joueur ne peut mettre en œuvre qu'une partie des pertes, il doit le faire.

Ensuite, les joueurs récupèrent les marqueurs guildes des cartes attaque et les replacent dans leur réserve personnelle.

Remarque : les cartes de fin de manche sont détaillées aux pages 19-20

EXEMPLE : lors de la deuxième manche, la *Crystal & Ore* n'a pas esquivé l'attaque sur les terres désolées et a dû placer un marqueur guildes sur la carte attaque. À la fin de la manche, elle révèle la carte de fin de manche n°5 qui oblige à défausser 2 cartes action **A**. La *guilde vapeur* n'a plus aucune carte action en main. Par conséquent, elle ne subit aucune perte.

À la troisième manche, la *Power & Torsion* et la *Cogwheel Trust* ont toutes deux subi une attaque de la *Trust*. Elles révèlent la carte de fin de manche n°4 qui leur fait perdre 10 Jars **B**. La *Cogwheel Trust* ne perd que les 6 Jars dont elle dispose. Quant à la *Power & Torsion* qui disposait de 13 Jars elle perd la totalité des 10 Jars.



II. Médailles de combat

Lors de cette étape, chaque joueur peut échanger 4 points de combat contre 1 médaille combat après avoir subi des pertes. Il réduit ses points de combat sur la 1ère colonne de son compteur de médailles, puis inscrit la médaille combat remportée. Cette opération n'est pas obligatoire, car les joueurs peuvent conserver leurs points de combat en vue d'augmenter leur force de combat grâce à la carte joueur *Rumblepoke* dans les tours suivants.

Les points de combat non échangés ne sont pas perdus. Cependant, un joueur ne peut jamais posséder plus de 7 points de combat !

EXEMPLE : à la fin de la deuxième manche, la *Power & Torsion* possède 5 points de combat **A** que la *guilde aimerait utiliser avec Rumblepoke* lors des prochains tours pour augmenter sa force de combat. La *Crystal & Ore* possède 6 points de combat **B** et en échange 4 contre 1 médaille combat **C**. La *Cogwheel Trust* possède seulement 3 points de combat et ne peut rien échanger **D**.



III. Nettoyage

Les joueurs récupèrent toutes les cartes attaque retournées face visible au-dessus de la rangée du haut des régions. Ils les mélangent ensuite avec les cartes restantes de la pioche et les placent face cachée pour former la pioche de la manche suivante.

Il en va de même pour toutes les cartes fin de manche visibles : elles sont mélangées aux cartes restantes et replacées face cachée pour former la pioche de la manche suivante.

IV. Nouvelle manche ou fin de partie

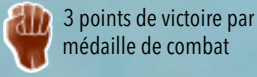
À la fin des trois premières manches, les joueurs déplacent le compteur vers la rangée de régions suivante et débute le tour suivant (voir section A. *Un tour* en page 6). Après avoir terminé la quatrième manche, comme indiqué par le compte-tour, les joueurs terminent la partie en procédant au décompte final des scores.



06 FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL

Tharos se termine après la quatrième manche.

Les joueurs terminent maintenant la partie en procédant au décompte scores. Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :



3 points de victoire par médaille de combat



4 points de victoire par médaille commerciale



4 points de victoire par médaille d'exploration



2 points de victoire par médaille civile



2 points de victoire par jeu de 4 médailles différentes



1 point de victoire pour 5 Jars



1 point de victoire pour chaque bâtiment public appartenant au joueur



1 point de victoire par symbole de dé dans le coin supérieur gauche des cartes joueur actives



1 point de victoire par marqueur mine placé sur des régions (uniquement s'ils ont placé au moins 3 marqueurs ; aucun point n'est marqué pour 1 ou 2 marqueurs mine)

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire contrôle la guilde vapeur la plus florissante de *Tharos* !

EXEMPLE : en fin de partie, la *Power & Torsion* affiche un total de 44 points de victoire : la guilde vapeur gagne 27 points pour ses médailles **A** (9 points pour 3 médailles de combat, 8 points pour 2 médailles d'exploration, 8 points pour 2 médailles commerciales et 2 points pour 1 médaille civile). la *Power & Torsion* possède une série de quatre médailles différentes **B** = 2 points de victoire. en plus de cela, elle gagne 5 points pour ses marqueurs mines sur les régions **C**, 1 point de victoire pour le *New Market* dont elle est propriétaire **D**, 8 points pour les symboles de dés sur ses cartes joueur actives **E**, et enfin 1 point de victoire pour l'argent restant **F**.

07 GLOSSAIRE

Cartes action

Un joueur peut jouer 1 carte par action choisie. Pour comprendre leurs effets, reportez-vous aux explications ci-dessous.

Remarque : les cartes n°1, 9 et 22 constituent des exceptions. Elles ne sont pas jouées en plus d'une action mais pendant la phase de préparation et / ou de nettoyage (puis défaussées).



1: pendant la *préparation*, le joueur choisit 5 dés dans sa réserve au lieu de les piocher dans son sac. Si ce dernier est autorisé à piocher des dés supplémentaires grâce à d'autres actions ou cartes, il doit d'abord appliquer l'effet de cette carte action.



2: le joueur rend 1 ou 2 marqueurs guildes provenant de n'importe quelle région ; celles-ci n'ont pas besoin d'être horizontalement ou verticalement adjacentes. Le joueur gagne 8 Jars pour chaque marqueur rendu.



3: le joueur peut échanger soit 2 marqueurs du même type contre 1 médaille commerciale, soit 4 marqueurs du même type contre 2 médailles commerciales. Les marqueurs rendus sont remplacés dans la banque.



4: le joueur déplace 1 marqueur guildes vers n'importe quelle région, adjacente ou non à la région d'origine du marqueur choisi.



5: le joueur utilise 1 case action deux fois pendant son tour. Les deux fois, le joueur utilise l'action de son choix sur la case d'action blanche. Il doit disposer des dés et, si besoin, de l'argent requis pour effectuer ces deux actions.



6: le joueur échange 12 Jars contre 1 médaille commerciale. L'argent est versé à la banque..



7: le joueur augmente sa force de combat de 2 points (en plaçant temporairement la carte à côté de la case d'attaque pour s'en rappeler).



8: le joueur choisit n'importe quel dé dans son sac, le lance, et l'utilise immédiatement pour effectuer l'action choisie. Si plusieurs dés sont nécessaires pour cette action, il doit compléter avec ses dés actifs.



9: si le joueur n'est pas satisfait des dés qu'il a piochés pendant la *préparation*, il les place tous sur sa réserve de dés et pioche à nouveau le même nombre de dés dans son sac. Si le joueur est autorisé à piocher des dés supplémentaires grâce à d'autres actions ou cartes, il doit d'abord appliquer l'effet de cette carte action.



10: le joueur change la face de n'importe quel dé actif. Il ne peut choisir qu'une valeur comprise entre 1 et 6.



11: le joueur remplit l'*Organizer* et / ou le *Manipulator* avec des marqueurs guildes s'il a activé ces cartes. il ne peut placer que 2 marqueurs guildes sur l'*Organizer* et un total de 3 marqueurs guildes sur le *Manipulator*.



12: le joueur relance n'importe quel nombre de dés, mais uniquement ceux qui n'ont pas déjà utilisés pour des actions.



13: le joueur récupère 1 marqueur minerais ou 1 marqueur cristal de la banque. il peut choisir n'importe quelle couleur disponible du marqueur choisi (mais reste limité à 1 marqueur de chaque couleur). En début de partie, tous les marqueurs minerais et cristal sont placés sur les régions, donc la banque est vide.



14: le joueur échange 1 marqueur minerais et 1 marqueur cristal de couleur identique de sa réserve contre 1 médaille commerciale. Il ne gagne ces marqueurs que s'il utilise des cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* ainsi que la carte d'action n°13.



15: le joueur échange 3 marqueurs guildes de n'importe quelle région contre 1 médaille d'exploration. Les trois régions n'ont pas besoin d'être horizontalement ou verticalement adjacentes.



16: le joueur choisit une couleur de dé et une valeur comprise entre 1 et 6. La carte action est considérée comme un dé mais le joueur ne récupère pas de « vrai » dé.



17: le joueur place 1 marqueur guildes sur n'importe quelle région, sur laquelle il n'a pas déjà placé de marqueur guildes.



18: le joueur place 2 marqueurs guildes sur 2 régions adjacentes de la rangée du haut. Cependant si le joueur possède déjà des marqueurs guildes sur les deux régions centrales ou sur 3 régions de cette ligne, il ne peut placer qu'un seul marqueur.



19: le joueur choisit l'un des trois effets : soit il augmente sa force de combat de 4 points (et place temporairement la carte à côté de la case d'attaque pour s'en rappeler), soit il pioche 2 dés, les lance et les place avec ses dés actifs, soit il récupère gratuitement 1 dé du magasin de dés et le place dans sa réserve.



20: le joueur choisit l'un des deux effets : soit il augmente sa force de combat de 4 points (et place temporairement la carte à côté de la case d'attaque pour s'en rappeler), soit il gagne 8 Jars.



21: le joueur place 1 marqueur guildes sur l'*Organizer* et / ou sur le *Manipulator* s'il a activé ces cartes. Il peut placer au maximum 2 marqueurs guildes sur l'*Organizer* et 3 sur le *Manipulator*.



22: pendant la phase de nettoyage le joueur choisit deux dés dont il disposait pendant ce tour. Lors de la phase de préparation du tour suivant, il pourra ajouter le ou les deux dés au dés piochés - avant de les lancer tous ensemble. Après avoir ajouté le dernier dé, il défausse la carte vide.



23: le joueur place 1 marqueur mine sur n'importe quelle région. Celle-ci ne doit pas nécessairement être horizontalement ou verticalement adjacente.



24: si le joueur choisit l'action *Plenty of money*, il gagne le double de Jars ; cette somme ne s'additionne pas mais remplace le gain normal !



25: le joueur augmente ou diminue de 2 la valeur de n'importe quel dé. Il peut augmenter la valeur à 7 ou 8 mais ne peut pas la diminuer en dessous de 1. Un 2 diminué vaudra donc 1.



26: le joueur choisit n'importe quel dé de sa réserve, le lance, et l'utilise immédiatement pour effectuer l'action choisie. Si plusieurs dés sont nécessaires pour cette action, il doit compléter avec ses dés actifs.



27: le joueur retire un marqueur guildes d'une carte attaque (placé suite à une défaite lors d'un tour précédent dans la même manche).



28: le joueur choisit un de ces deux effets : soit il pioche deux dés de son sac, les lance et les place avec ses dés actifs, soit il pioche 3 cartes action et en choisit 1 à conserver dans sa main. Il jette les deux autres cartes face visible sur la pile de défausse.



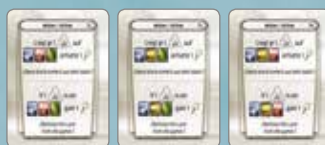
29: le joueur reprend 2 de ses cartes joueur actives pour obtenir n'importe quelle médaille. Il peut choisir des cartes utilisées pendant le tour.



30: le joueur échange 5 Jars pour activer une carte joueur. Le coût en dés de cette carte est ignoré.



31: le joueur échange une médaille contre une autre. Il fait cela soit pour obtenir une médaille plus précieuse, soit pour compléter un ensemble de quatre médailles différentes et gagner 2 points de victoire supplémentaires.



32, 33, 34: si le joueur possède un marqueur mine sur chacune des trois régions, il gagne 1 médaille d'exploration.

Le joueur ne supprime pas les marqueurs mine de ces régions ; ceux-ci restent en place.



35, 36, 37, 38: le joueur échange 4 marqueurs guildes sur les régions demandées contre 2 médailles d'exploration.



39: le joueur place un total de 3 marqueurs minerais et cristal de la réserve sur les régions correspondantes pour 1 médaille civile. Chaque région peut contenir au maximum 1 marqueur minerais et 1 marqueur cristal. Il décide de la répartition de ces 3 marqueurs et choisit combien sont des marqueurs minerais et combien sont des marqueurs cristal. S'il ne reste qu'1 ou 2 marqueurs dans la réserve, le joueur les place comme il peut.



40: le joueur échange 1 marqueur guildes d'une carte joueur avec 1 marqueur guildes et 1 marqueur mine de n'importe quelle région contre une médaille. Lors du retrait du marqueur mine le joueur peut créer deux groupes de marqueurs mine séparés sur la zone de jeu.

Cartes joueurs

Les joueurs peuvent obtenir les cartes suivantes.



BANKER

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé jaune avec une valeur totale de 10 ou plus.

Effet permanent : si le joueur choisit l'action *Plenty of money*, il gagne 2 Jars supplémentaires dans la limite de 10 Jars maximum.

Action : le joueur utilise un dé jaune. Il gagne la somme d'argent correspondant à sa valeur.



STEAM DYER

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé jaune avec une valeur totale de 8 ou plus.

Action : le joueur utilise n'importe quel dé de valeur 3 ou plus. Il utilise immédiatement un dé blanc à la place de n'importe quel dé de couleur pour une action. Si plusieurs dés sont nécessaires pour cette action, il doit compléter avec ses dés actifs.



ORE DIGGER

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé bleu avec une valeur totale de 8 ou plus.

Action : le joueur utilise deux dés avec des valeurs comprises entre 2 et 4. Les couleurs et les valeurs peuvent être différentes. Le joueur récupère jusqu'à 2 marqueurs minerais sur des régions horizontalement ou verticalement adjacentes correspondant aux couleurs des dés. Si aucun marqueur minerais ne correspond sur les régions adjacentes, ou qu'une seule couleur correspond aux marqueurs, le joueur ne prend qu'un seul marqueur. Le joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur minerais dans chacune des cinq couleurs. S'il utilise deux dés de la même couleur, il peut ne prendre qu'un seul marqueur minerais d'une région correspondante. Le joueur gagne une médaille commerciale lorsqu'il rend ces marqueurs depuis des bâtiments publics.



CRYSTALLOGRAPHIST

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé bleu avec une valeur totale de 8 ou plus.

Action : le joueur utilise deux dés avec des valeurs comprises entre 1 et 3. Les couleurs et les valeurs des dés peuvent être différentes. Le joueur prend jusqu'à 2 marqueurs cristal dans des régions horizontalement ou verticalement adjacentes aux couleurs des dés. Si aucun marqueur cristal ne correspond sur les régions adjacentes, ou qu'une couleur seulement correspond aux marqueurs, il ne prend qu'un seul marqueur. Le joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur cristal pour chacune des cinq couleurs. S'il utilise deux dés de la même couleur, il ne prendra qu'un seul marqueur cristal. Le joueur gagne des médailles commerciales lorsqu'il rend ces marqueurs depuis des bâtiments publics.



CARTOGRAPHER

Activation : le joueur a besoin de deux dés verts avec une valeur totale de 6 ou plus.

Action : le joueur paie 2 Jars. Il échange 3 marqueurs guildes de régions horizontalement et / ou verticalement adjacentes contre 1 médaille d'exploration. Le joueur replace les marqueurs guildes dans sa réserve personnelle.



ORGANIZER

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé vert avec une valeur totale de 8 ou plus. Il place 1 marqueur guildes sur l'*Organizer* comme réserve de cartes (2 marqueurs maximum peuvent être ajoutés ainsi).

Action : le joueur utilise 1 marqueur guildes de l'*Organizer*. Soit il pioche et lance 1 dé de son sac et le place avec ses autres dés actifs, soit il relance jusqu'à deux dés actifs. Il peut également relancer deux fois le même dé. Le joueur peut utiliser cette action plusieurs fois par tour. Elle ne requiert aucun dé, donc ni l'action des dés, ni l'action de la carte ne sont bloquées lorsque les dés sont placés sur la carte après avoir utilisé l'action des dés.

Action : le joueur utilise deux dés avec une valeur de 5 ou plus. Les couleurs et les valeurs des dés peuvent être différentes. Le joueur échange 1 carte joueur active contre une carte joueur de sa main. Si des marqueurs guildes sont placés sur la carte joueur échangée, le joueur les replace dans sa réserve personnelle.



CANNONEER

Activation : le joueur a besoin d'un dé rouge avec une valeur de 5 ou plus.

Action : le joueur utilise deux dés de valeur 3 ou plus. Les couleurs et les valeurs des dés peuvent être différentes. Le joueur augmente sa force de combat de 3 points.

OU

Action : le joueur utilise deux dés de valeur de 5 ou plus. Les couleurs et les valeurs des dés peuvent être différentes. Le joueur esquive l'attaque à la fin du tour quelle que soit sa force de combat.



RUMBLEPOKE

Activation : le joueur a besoin d'un dé blanc et d'un dé rouge avec une valeur totale de 8 ou plus.

Effet permanent : une fois par tour, pendant la phase d'attaque de la *Circumdate Caelo Trust*, le joueur peut rendre 1 point de combat pour augmenter sa force de combat de 2 points.

Action : le joueur utilise un dé rouge. Il augmente sa force de combat de la valeur du dé plus 2.



STEAM PRESSURE PLANT

Activation : le joueur a besoin de trois dés blancs avec une valeur totale de 13 ou plus.

Effet permanent : lors de la préparation, le joueur pioche 6 dés dans son sac. Il place 1 dé sur sa réserve de dés avant de lancer les autres. S'il peut piocher d'autres dés grâce à d'autres actions ou cartes, il doit d'abord appliquer l'effet de cette carte action.

Action : le joueur utilise deux dés avec une valeur totale de 5 ou plus. Les couleurs et les valeurs des dés peuvent être différentes. Il choisit 1 carte action de la pile de défausse et la replace dans sa main.



MANIPULATOR

Activation : le joueur a besoin de deux dés blancs avec une valeur totale de 8 ou plus. Il place 2 marqueurs guildes comme réserve de carte sur le *Manipulator*. Un maximum de 3 marqueurs peuvent être ajoutés ainsi.

Action : le joueur utilise 1 marqueur guildes du *Manipulator*. Il augmente ou diminue de 1 la valeur de n'importe quel dé. Le joueur peut utiliser cette action plusieurs fois au cours du même tour. Cette action n'utilisant aucun dé, elle n'est donc pas bloquée. Il peut augmenter la valeur jusqu'à 7, mais ne peut pas la diminuer en dessous de 1.

Cartes fin de manche

Les cartes de fin de manche suivantes sont disponibles dans **Tharos**. Voir aussi B) *Fin de manche*, I. *Pertes*.



1

- **Manche 1 à 3 :** rien ne se produit.
- **Manche 4 :** le joueur perd une médaille civile.



2

- **Manche 1 :** rien ne se produit.
- **Manche 2 :** le joueur replace une carte joueur active dans sa main.
- **Manche 3 :** le joueur replace une carte joueur active dans sa main et replace 2 marqueurs mine de n'importe quelle région dans sa réserve.
- **Manche 4 :** le joueur replace 3 marqueurs mine de n'importe quelle région dans sa réserve.



3

- **Manche 1 :** le joueur replace 1 marqueur mine de n'importe quelle région dans sa réserve.
- **Manche 2 :** le joueur replace 2 marqueurs mine de n'importe quelle région dans sa réserve.
- **Manche 3 :** le joueur replace 3 marqueurs mine de n'importe quelle région dans sa réserve.
- **Manche 4 :** le joueur perd une médaille d'exploration.



4

- **Manche 1 :** le joueur perd 3 Jars.
- **Manche 2 :** le joueur perd la moitié de son argent, arrondi à la valeur supérieure.
- **Manche 3 :** le joueur perd 10 Jars.
- **Manche 4 :** le joueur perd tout son argent



5

- **Manche 1** : le joueur perd 1 carte action.
- **Manche 2** : le joueur perd 2 cartes action.
- **Manche 3** : le joueur perd toutes ses cartes action.
- **Manche 4** : le joueur perd 1 médaille commerciale.



6

- **Manche 1** : le joueur remplace 1 marqueur guilde d'une de ses cartes joueur dans sa réserve.
- **Manche 2** : le joueur remplace 2 marqueurs guilde d'une de ses cartes joueur dans sa réserve.
- **Manche 3** : le joueur remplace 3 marqueurs guilde d'une de ses cartes joueur dans sa réserve.
- **Manche 4** : le joueur perd 1 médaille d'exploration.

Bâtiments publics

Les joueurs peuvent construire ces bâtiments publics. Lorsqu'il utilise l'action du bâtiment public, le joueur paie le coût demandé. Si un autre joueur possède le bâtiment public choisi, le joueur effectuant l'action paie 2 Jars du coût total au propriétaire. Le coût restant est payé à la banque.



CIVILIAN OFFICE

Le joueur paie 4 Jars. Il transforme la valeur de n'importe quel dé actif en un 5 ou un 6.



LARGE MARKET

Le joueur paie 2 Jars. Il échange 5 marqueurs minerai ou 5 marqueurs cristal de sa réserve contre 2 médailles commerciales, qu'il marque sur son compteur de médailles. Il remplace ces marqueurs dans la banque à côté de la zone de jeu. Le joueur remporte ces marqueurs uniquement en utilisant les cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* ou la carte action n°13.



LITTLE MARKET

Le joueur paie 2 Jars. Il échange 3 marqueurs minerai ou 3 marqueurs cristal de sa réserve contre 1 médaille commerciale, qu'il marque sur son compteur de médailles. Il remplace ces marqueurs dans la banque à côté de la zone de jeu. Le joueur remporte ces marqueurs uniquement en utilisant les cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* ou la carte action n°13.



NEW MARKET

Le joueur paie 5 Jars. Il échange 2 marqueurs minerai et 2 marqueurs cristal (soit 4 marqueurs) de sa réserve contre 2 médailles commerciales, qu'il marque sur son compteur de médailles. Il remplace ensuite ces marqueurs dans la banque à côté de la zone de jeu. Le joueur remporte ces marqueurs uniquement en utilisant les cartes joueur *Ore Digger* et *Crystallographist* ou la carte action n°13.



NOTARY'S OFFICE

Le joueur paie 8 Jars. Il utilise 1 case action déjà utilisée précédemment lors de ce tour. Il peut choisir n'importe laquelle des actions disponibles s'il dispose des dés, et éventuellement de l'argent, indiqués pour cette action.



ORGANIZATION OFFICE

Le joueur paie 15 Jars. Il choisit 1 carte action dans la défausse et la remplace dans sa main.



SECRET SOCIETY

Le joueur paie 8 Jars. Il change la valeur de n'importe quel dé actif en un 3 et le place sur la case action d'attaque de son plateau de joueur (voir l'action *Attaquer*).



SURVEYOR'S OFFICE

Le joueur paie 4 Jars. Il déplace 1 marqueur guilde de n'importe quelle région vers une région horizontalement ou verticalement adjacente ne comportant aucun marqueur guilde de ce type.



Auteur : Bernd Scholz | **Développement** : Uli Blennemann, Henning Kröpke | **Graphismes** : Harald Lieske | **Relecture** : Chris Spath, Kris Snyder

Mise en page : Gamerock Studio, s. r. o., www.gamerock.eu

Copyright 2021 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de