

~MINUTE~ REALMS

Minute Realms, le petit jeu des grands bâtisseurs !

En seulement quelques rounds, vous devrez construire votre royaume et l'étendre en dépensant vos richesses. Choisissez-vous d'orner vos villes de splendides édifices ou de privilégier leur défense en érigeant d'imposants bastions pour résister aux inévitables vagues d'envahisseurs ? Vos décisions détermineront le destin de votre royaume, et chacune de vos actions pourra vous mener tout droit à la victoire... ou à la défaite.

Matériel

- un paquet de 56 cartes Bâtiment
- 30 Pièces 
- une Piste des Envahisseurs
- 12 pions Envahisseurs (5 de valeur 0, 5 de valeur 1 et 2 de valeur 2)
- 1 marqueur Premier joueur (à assembler)
- ce livret de règles



Le dernier joueur à avoir visité un château prend le **marqueur Premier joueur** (en cas de doute, sélectionnez un joueur au hasard). Donnez à chaque joueur son trésor de départ en **Pièces**, en fonction de l'ordre du tour, comme indiqué ci-dessous :

Ordre de tour*	1	2	3	4	5
Pièces de départ	3	3	4	4	5

*dans le sens horaire, en commençant par le Premier joueur

Placez les Pièces restantes dans une réserve, à portée de tous les joueurs (les Pièces ne sont pas limitées en nombre : si vous en manquez, prenez un substitut adéquat).

Placez la **Piste des Envahisseurs** sur la table. En fonction du nombre de joueurs, retirez les **pions Envahisseurs** suivants de la partie :

2 ou 3 joueurs	1 pion violet , 2 pions orange (3x"0")
4 joueurs	1 pion violet (1x"0")
5 joueurs	aucun

Mise en place

Consultez le chiffre en bas à gauche des **cartes**, puis retirez celles affichant un chiffre plus élevé que le nombre de participants et remettez-les dans la boîte (par exemple, retirez les cartes portant les chiffres 3, 4 et 5 quand il y a 2 joueurs et gardez toutes les cartes à 5 joueurs). Mélangez les cartes restantes pour former la pioche.

Les cartes

Coût de construction

À retirer à 2, 3 et 4 joueurs

Symboles et points de victoire



Actions de commerce

Illustration

Nom

Catégorie

Mélangez les pions Envahisseurs restants pour former une pile face cachée, qui est placée sur la case portant le chiffre « 1 » de la Piste des Envahisseurs.



Déroulement de la partie

Une partie de **Minute Realms** se joue en **8 rounds**. À chaque round, le Premier joueur distribue une carte face visible de la pioche à chaque joueur (y compris lui-même) : ces dernières restent devant chacun d'entre eux. Il pioche deux autres cartes, et les place face visible à côté de la pioche. Au cours de la partie, les joueurs vont « construire » des cartes devant eux pour créer leur « Royaume ». Assurez-vous que les cartes de votre Royaume soient assez loin de la nouvelle carte qui vous sera distribuée à chaque tour.



En commençant par le Premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs effectuent, chacun leur tour, les deux actions suivantes :

- 1) choisir l'une des cartes disponibles, et
- 2) choisir comment la construire dans leur Royaume.

1. CHOISIR UNE CARTE

À votre tour, vous devez choisir l'**une** des cartes disponibles (c'est-à-dire, une carte face visible révélée ce round qui n'a pas encore été choisie). Vous pouvez choisir la carte qui se trouve devant vous, celle placée devant un autre joueur ou l'une des deux cartes du centre de la table. Les cartes placées dans les Royaumes des joueurs ne sont **pas** disponibles !

- › Si vous choisissez la carte qui se trouve **devant vous**, prenez-la et **passez à l'étape de construction** (voir « 2. Construire »).
- › Si vous choisissez la carte qui se trouve **devant un autre joueur**, vous devez la remplacer par la carte qui se trouve devant vous (la carte que vous placez ainsi reste face visible devant le joueur). Dans ce cas, avant de passer à l'étape de construction, **vous devez d'abord effectuer toutes les actions de commerce** indiquées en haut à droite de la carte que vous avez choisie (si présentes).

- › Si vous choisissez l'une des cartes qui se trouvent **au centre de la table**, vous devez la remplacer par la carte qui se trouve devant vous. Dans ce cas également, **vous devez effectuer toutes les actions de commerce** indiquées sur la carte choisie avant de construire.

Pour résumer : lorsque vous prenez une carte autre que celle qui se trouve devant vous, vous devez effectuer les actions de commerce indiquées sur la carte que vous prenez ; lorsque vous gardez votre carte, vous ne les effectuez pas. Lorsque vous placez votre carte au centre de la table ou devant un joueur, vous en ignorez toujours les actions de commerce.

ACTIONS DE COMMERCE

Vous devez effectuer les actions indiquées par les symboles, une par une, dans l'ordre, **de gauche à droite** :



: prenez 1 Pièce dans la réserve.



: payez 1 Pièce au joueur devant lequel se trouvait la carte. Si vous prenez une carte au centre de la table, payez 1 Pièce à la réserve. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas prendre cette carte !



: prenez le pion Envahisseurs du sommet de la pile et placez-le face cachée, sans en avoir pris connaissance, sur la case en pointillés située sous la case du round en cours. **Important :** à chaque round, seul **1 pion Envahisseurs** peut être placé sur la case en pointillés. Lorsqu'un pion Envahisseurs est déjà présent sur la case correspondant au round en cours, ignorez le symbole d'Invasion.



2. CONSTRUIRE

Choisissez comment vous allez construire la carte que vous venez de sélectionner. Vous avez deux options :

A) Construire le Bâtiment : payez le nombre de Pièces indiqué sur la carte à la réserve, puis placez la carte face visible devant vous, dans votre Royaume (certaines



Ex. : vous devez payer 2 Pièces pour construire ce Bâtiment.

cartes sont gratuites). Si vous ne pouvez pas payer le coût de construction de la carte, vous ne pouvez pas choisir cette option et devez opter pour l'option B).

B) Ériger un Bastion défensif : placez la carte **face cachée** devant vous, dans votre Royaume. **Prenez ensuite 2 Pièces de la réserve.** Les cartes portant le symbole  ne peuvent pas être utilisées de cette façon et ne peuvent être construites que dans le cadre de l'option A). Chaque Bastion défensif vous octroie 2 .



FIN DE ROUND

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte et l'ont placée dans leur Royaume, le round prend fin. Défaussez les 2 cartes qu'il reste au milieu de la table (*nous vous recommandons d'éloigner la défausse du centre de la table, pour ne pas la confondre avec les cartes face visible révélées à chaque round*).



Ensuite, passez le marqueur Premier joueur au joueur suivant, dans le sens horaire. Enfin, déplacez la pile de pions Envahisseurs sur le chiffre suivant, correspondant au round sur le point de commencer... sauf si une Invasion se produit !

Invasion !

À la fin des Rounds 4 et 8, les envahisseurs attaquent les Royaumes de chacun des joueurs !

À la fin du **Round 4**, retournez face visible tous les pions Envahisseurs situés sur des cases en pointillés (sous les Rounds 1 à 4). Faites la somme des chiffres figurant sur les pions : ce total représente la **Force d'invasion**.

Chaque joueur doit se défendre seul face aux envahisseurs.

Votre **valeur de Défense est égale au nombre de**  **de votre Royaume.**

- Si votre **valeur de Défense est supérieure ou égale à la Force d'invasion**, votre Royaume est épargné.

- Si votre **valeur de Défense est inférieure** à la Force **d'invasion**, vous perdez 1 Bâtiment (et un seul, quelle que soit la différence entre les deux valeurs). Choisissez 1 Bâtiment de votre Royaume et retournez-le face cachée. Vous **ne pouvez pas** choisir un Bastion défensif ! Vous ne pouvez pas non plus choisir un Bâtiment portant le symbole  (si vous ne possédez que des Bâtiments , vous ne perdez rien). Le Bâtiment que vous avez retourné sur sa face cachée devient un Bastion défensif et ajoutera 2  à votre valeur de Défense pour les futures invasions (mais vous **ne recevez pas** les 2 Pièces).

Ensuite, la partie continue : le Round 5 commence. Les pions Envahisseurs révélés restent à leur place, face visible.

*Exemple : à la fin du Round 4, il y a 3 pions Envahisseurs sous la Piste. C'est le moment de les retourner face visible : leur Force d'invasion totale est de $1 + 1 + 0 = 2$. Tous les joueurs possédant moins de 2  dans leur Royaume doivent choisir 1 de leurs Bâtiments et le retourner face cachée. **Note :** il peut arriver qu'il n'y ait pas de pion Envahisseurs sous la Piste, auquel cas la Force d'invasion est de 0.*

À la fin du **Round 8**, retournez face visible tous les pions Envahisseurs situés sur les cases en pointillés (sous les Rounds 5 à 8). Retirez la pile de pions Envahisseurs de la Piste. Faites la somme des chiffres figurant sur **tous les pions** se trouvant sur des cases en pointillés (des Rounds 1 à 8), et résolvez l'invasion comme décrit ci-dessus. La seule différence est que cette fois, si vous réussissez à défendre votre Royaume, vous **gagnez un nombre de points de victoire égal à la Force d'invasion**.

Fin de la partie

La partie prend fin après l'invasion de la fin du Round 8 (la pioche est épuisée). Chaque joueur fait la somme des points de victoire de son Royaume. Si vous avez réussi à vous défendre face à la seconde invasion, ajoutez autant de points de victoire que la Force d'invasion à votre score. Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte !

En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus de Pièces est désigné vainqueur, et si des joueurs ne sont toujours pas départagés, celui ayant le plus de Bâtiments (face visible) l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs se partagent la victoire.

Symboles des cartes

Chaque Bâtiment appartient à une catégorie, identifiée par le symbole figurant en bas à droite de sa carte. On distingue 6 catégories :



Ce Bâtiment ne peut pas être utilisé comme Bastion défensif, et ne peut pas être retourné face cachée lorsque vous échouez à vous défendre face à une invasion.

5 points de victoire

3 points de victoire par Bâtiment de la catégorie indiquée dans votre Royaume

2 points de victoire par Bâtiment d'une catégorie de votre choix dans votre Royaume

1 point de victoire par Pièce en votre possession à la fin de la partie

6 points de victoire si vous possédez au moins deux Bâtiments dans chacune des deux catégories indiquées (les paires supplémentaires ne rapportent pas plus de points !)

Les points de victoire gagnés dépendent ici du nombre de catégories **différentes** présentes dans votre Royaume.

9 points de victoire moins le nombre de Pièces que vous possédez en fin de partie (minimum 0)

+1 Défense contre les invasions et 3 points de victoire

Exemple de calcul des scores : à la fin de la partie, votre Royaume se présente ainsi :



Il vous reste 1 Pièce et la Force d'invasion du Round 8 était de 2. Votre valeur de Défense est 3, vous ne perdez donc pas de Bâtiment. Comme il s'agit du dernier round de la partie, vous gagnez un nombre de points de victoire égal à la Force d'invasion (2). Votre score final est donc de 32 PV.

Crédits

Auteur : Stefano Castelli

Développement : Martino Chiaccchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Illustrations : Paweł Hordyniak

Adaptation française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Vincent Bouchage

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE



© 2018 da Vinci Editrice S.r.l. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villeroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Pologne. Non conçu pour des enfants de moins de 10 ans.