



RYAN LAUKAT



## Matériel

- 5 séries de 14 cubes et 3 disques en bois
- 1 plateau recto-verso
- 42 cartes
- 44 jetons Pièces
- 10 jetons Ressource
- 1 livret de règles.

## Mise en Place

1. Installez le plateau sur la table.
2. Pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, retirez du paquet les 5 cartes sur lesquelles figure le nombre "5" en haut à droite juste en dessous du parchemin.

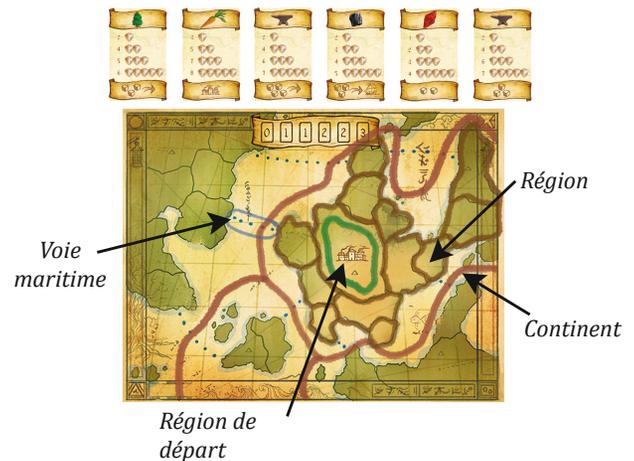
Mélangez les cartes et placez-les face cachée en pile à côté du plateau de jeu. Tirez 6 cartes et placez-les face découverte en ligne au-dessus du plateau.

3. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 14 cubes (Armées) et les 3 disques (Villes) correspondants. Les joueurs placent ensuite 3 Armées sur la région de départ sur le plateau. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur place tour à tour 1 Armée d'une troisième couleur sur n'importe quelle région du plateau jusqu'à ce que 10 Armées aient été placées.

## Aperçu

**Bâissez votre empire... en 8 minutes !**

Doté d'une mécanique de jeu intuitive et offrant de vrais choix, Huit Minutes pour un Empire est un jeu unique en son genre qui réunit conquête, majorité et collecte de ressources... le tout en moins de huit minutes !



4. Placer les jetons Pièces à côté du plateau, il s'agira de la réserve. Chaque joueur prend ensuite des Pièces dans la réserve:

- à 5 joueurs: 8 Pièces
- à 4 joueurs: 9 Pièces
- à 3 joueurs: 11 Pièces
- à 2 joueurs: 14 Pièces

La partie peut à présent commencer.

## Déroulement d'une partie

1. Un tour d'enchères a lieu afin de déterminer le premier joueur. Chaque joueur prend toutes ses Pièces et en choisit secrètement un certain nombre qu'il va placer dans sa main. Les joueurs tiennent ensuite leur main fermée au-dessus du plateau de jeu. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent en même temps le contenu de leur main. Le joueur ayant misé le plus grand nombre de Pièces remporte l'enchère, il paie le contenu de sa main à la réserve et devient alors premier joueur. Les autres joueurs conservent leur mise. En cas d'égalité, ou si toutes les mises sont de zéro, le joueur le plus jeune remporte l'enchère et devient premier joueur. Il n'y a qu'un tour d'enchères par partie.

2. Tour à tour, chaque joueur choisit une carte parmi les 6 placées face découverte en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire. Lorsqu'un joueur choisit une carte, il la place face visible devant lui. Il doit ensuite payer le prix correspondant en fonction de la position de la carte dans la rangée (ce prix est indiqué en haut du plateau). De gauche à droite, les prix des cartes sont : 0, 1, 1, 2, 2, et 3. Par exemple, si un joueur choisit la troisième carte en partant de la gauche, il doit payer 1 Pièce.

Les cartes donnent une Ressource et une action. Le joueur effectue l'action immédiatement. Les actions permettent aux joueurs de construire leur empire et de prendre ainsi le contrôle du plateau.

Les actions possibles sont les suivantes :



- **Placer des nouvelles Armées sur le plateau.** Le nombre de cubes présents sur la carte indique le nombre d'Armées que le joueur peut placer sur le plateau. Vous pouvez placer des Armées sur la région de départ ou sur une région dans laquelle vous avez placé une Ville. Il n'est pas obligatoire de placer toutes les Armées sur la même région.



- **Déplacer des Armées.** Le nombre de cubes présents sur la carte indique le nombre de mouvements que vous pouvez effectuer. Par exemple, cette carte montrant 3 cubes, elle vous permet de déplacer 1 Armée jusqu'à 3 fois ou 3 Armées 1 seule fois chacune ou encore 1 Armée 2 fois et 1 autre Armée 1 fois. Cette action vous permet de vous déplacer sur terre, elle ne permet pas de traverser les lignes en pointillés sur les océans.



- **Se déplacer sur terre/ sur l'eau.** Cette action fonctionne de la même façon que "Déplacer des Armées", mais elle rend également possibles les déplacements entre deux régions reliées par une ligne en pointillés (sur l'océan) qui sont considérées comme adjacentes.



- **Construire une Ville.** Placer une Ville sur une région dans laquelle vous avez au moins une Armée. Plusieurs joueurs peuvent construire une Ville sur la même région.

- **Détruire une Armée.** Cette action permet de retirer une Armée du plateau quel que soit l'endroit où elle est placée. L'Armée retourne alors dans la réserve de cubes du joueur.

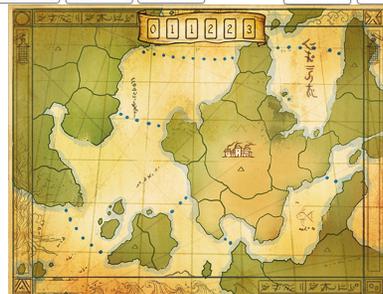


- **Cartes "/" et "+".** Si 2 actions différentes figurent sur la carte avec le symbole "/" entre elles, le joueur choisit quelle action il souhaite effectuer. Si c'est le symbole "+" qui figure sur la carte, le joueur peut alors effectuer les 2 actions.



*Note : Un joueur peut prendre une carte et choisir d'ignorer l'action.*

Lorsqu'un joueur choisit une carte, déplacez immédiatement les cartes restantes vers la gauche afin de combler l'emplacement vide, puis piochez une nouvelle carte qui vient se placer à l'extrémité droite de la rangée.



## Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque les joueurs possèdent un certain nombre de cartes :

- à 5 joueurs : 7 cartes
- à 4 joueurs : 8 cartes
- à 3 joueurs : 10 cartes
- à 2 joueurs : 13 cartes



Symbole point de victoire

Les joueurs comptent alors silencieusement leurs points de victoire.

**Régions :** Les joueurs gagnent un point de victoire pour chaque région contrôlée. Le joueur contrôlant la région est celui qui y possède le plus grand nombre d'Armées (les Villes sont considérées comme des Armées pour déterminer qui contrôle une région). En cas d'égalité, personne ne contrôle la région.



Quatre continents.

**Continents** : Les joueurs gagnent un point de victoire pour chaque continent contrôlé. Le joueur contrôlant le continent est celui qui y contrôle le plus grand nombre de régions. En cas d'égalité, personne ne contrôle le continent.

**Ressources** : Les joueurs gagnent les points de victoire correspondants à leurs séries de Ressources. Les joueurs peuvent, à présent décider où placer leur(s) carte(s) Découverte. Ces cartes Découverte sont considérées comme des jokers et peuvent donc être ajoutées à n'importe quelle série de Ressources ;

chaque carte Découverte est comptée comme une Ressource supplémentaire dans la catégorie choisie par le joueur.

Le nombre de points de victoire rapportés par chaque Ressource dépend du nombre de cartes possédées par le joueur, il est inscrit sur chaque carte et symbolisé par une série de petits boucliers. Par exemple, les cristaux rapportent 1 point pour 1 carte, 2 points pour 2 cartes, 3 points pour 3 cartes et 5 points pour 4 cartes.

Le joueur qui cumule le plus grand nombre de points de victoire (régions, continents et Ressources confondus) est celui qui possède l'empire le plus puissant, il a donc gagné la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Pièces a gagné.

S'il y a toujours égalité, c'est celui qui possède le plus grand nombre d'Armées sur le plateau. S'il y a encore une égalité, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de régions est le gagnant.

## Variantes

- **Partie Longue Durée** : Pour prolonger l'expérience, faites 3 parties. Le joueur qui cumule le plus grand nombre de points de victoire à l'issu des 3 parties est le vainqueur.

- **Jetons Ressource** : Lors de l'installation du jeu, tirez au hasard des jetons Ressource et placez-en un sur chaque région du plateau contenant un triangle. Le joueur qui contrôle la région en fin de partie possède alors une Ressource supplémentaire du type indiqué par le jeton.

- **Alternative en cas d'égalité aux enchères** : Au lieu de considérer que le joueur le plus jeune remporte l'enchère, jetez un dé pour décider qui remporte l'enchère et devient premier joueur.

**Conception et illustrations** : Ryan Laukat

**Remerciements** : Alex Davis

**Traduction** : Judith Brustlein

**Édition française, adaptation et relecture** : IELLO

© 2012 Red Raven Games

© 2013 IELLO pour la version française

Tous droits réservés

IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES.

[www.iello.info](http://www.iello.info)

Suivez-nous sur

