

PANDORIA



1. Contexte et but du jeu

Depuis des générations, les Elfes, les Nains, les Hommes, les Halfelins et les Magiciens exploitent ensemble les terres fertiles des « Hidden Lands » tout en se livrant une féroce concurrence pour le prestige de leur peuple.

Cette paix millénaire est un jour mise à mal lorsque des hordes de Gobelins venues de l'autre côté de la mer déclenchent une attaque surprise dévastatrice, ne laissant pas aux peuples des « Hidden Lands » le temps de s'unir pour se défendre.

Quelques survivants fuient par bateaux jusqu'à des terres encore vierges, où ils pourront y restaurer leur culture - Pandoria ! Si les anciennes rivalités persistent, peut-être ne mèneront-elles pas cette fois à leur perte.

Vous incarnez l'un de ces cinq peuples, découvrez de nouvelles contrées, construisez des cités et produisez des ressources. Tous ces peuples travaillent ensemble en paix sans oublier pour autant leur antagonisme.

Développez ce nouveau monde et placez vos pions afin d'acquérir des ressources.

Chaque type de région produit une ressource dès qu'elle est clôturée : des cristaux dans les montagnes, de l'or dans les collines, du bois dans les forêts et des points de prestige dans les cités.

Les ressources permettent de construire des bâtiments et monuments, libérer des sortilèges puissants et acquérir de nouvelles cartes au marché. Les bâtiments offrent des avantages durant toute la partie contrairement aux sortilèges qui peuvent être plus puissants, mais qui sont à usage unique. En érigeant des cités et en engrangeant des ressources excédentaires, vous gagnerez du prestige.

Resterez-vous comme une nation prestigieuse dans la jeune Histoire de Pandoria ?

Pandoria contient les règles pour débutants (12.), celles pour jouer en équipes (13.), le version familiale (14. a + b) ainsi que les règles classiques avec lesquelles les peuples disposent de capacités spéciales, ce qui permet de varier les parties.

3. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu double face se compose du plateau "Pandoria" (A) et "River" (Rivière - B). Les règles spéciales pour la Rivière, se trouvent en 15. (la Rivière).

Le plateau de jeu représente la plaine fertile de Pandoria qui sera colonisée par les joueurs au fur et à mesure de la partie. La plaine est entourée d'imposantes montagnes, sillonnées par quelques sentiers. Un sortilège permet d'occuper les bateaux des lacs. Les régions déjà présentes sur le plateau pourront être clôturées à l'aide de tuiles.

Le plateau comporte également des emplacements spécifiques pour poser les cartes du marché et la pile de monuments, ainsi que la piste de score.

4. Le leader

Le leader d'un joueur compte comme 2 pions lors d'un décompte (voir 7.2. Décompte). Il peut être joué seulement lorsque tous les autres pions du joueur sont déjà placés.

5. Mise en place

Le plateau est placé au milieu de la table. Les cinq plateaux peuple sont mélangés et chaque joueur en reçoit un. Les joueurs choisissent à quelle variante ils veulent jouer : face « A » pour une partie pour débutants (voir 12.) ou face « B » pour une partie classique. Les règles suivantes décrivent une partie classique.

Les 54 cartes (cartes individuelles comprises) sont mélangées et empilées face cachée sur le plateau de jeu. Les quatre premières cartes sont placées face visible sur les emplacements à cet effet. Chaque joueur reçoit 4 cartes de la pile, qu'il garde secrètement dans sa main.

2. Matériel



5 plateaux peuple

10 cartes individuelles
(2 pour chaque peuple)



44 cartes



13 Monuments



4 tuiles points



tuile premier joueur

Règle du jeu



plateau de jeu



2 tuiles doubles
de départ



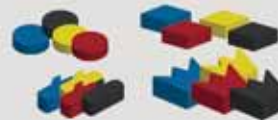
48 tuiles doubles



8 tuiles simples



8 châteaux
(2 dans 4 couleurs)



16 jetons
(4 bois, 4 cristaux,
4 ors, 4 points)



24 pions
(6 dans 4 couleurs)



4 pions leader
(1 par couleur)



De plus, chaque joueur choisit une couleur, en reçoit le matériel en bois et les deux châteaux.

Chaque joueur reçoit 6 pions pour une partie à 2 joueurs, 5 pions à 3 joueurs, 4 pions à 4 joueurs.

Sur chaque plateau peuple se trouvent les pistes pour les 3 ressources (cristal, or et bois), allant de 0 à 10. Les 3 jetons correspondants sont placés en fonction des capacités de chaque peuple sur ces pistes.



Le jeton couronne de chaque joueur est placé sur le 0 de la piste de score. Les deux tuiles doubles de départ sont placées aléatoirement sur les 4 emplacements de départ du plateau.

Toutes les autres tuiles doubles sont mélangées et empilées face cachée.

Chaque joueur reçoit une tuile double, qu'il conserve secrètement. Un certain nombre de tuiles sont écartées secrètement dans la boîte : 4 tuiles à 4 joueurs, 8 tuiles à 3 joueurs et 12 tuiles à 2 joueurs.

Les 8 tuiles simples sont mélangées et empilées face cachée. Elles n'entrent en jeu qu'avec un sortilège.

Les monuments sont également empilés sur l'emplacement correspondant, en commençant par les monuments de valeur 3 en dessous de la pile, puis par valeur croissante, les monuments de valeur 4, 5 et 6.

A 2 joueurs, on retire six monuments : deux de valeur 4, deux de valeur 5 et deux de valeur 6. A 3 joueurs, on retire trois monuments : un de valeur 4, un de valeur 5 et un de valeur 6.



Les tuiles points sont placées à disposition. Le matériel non utilisé est remis dans la boîte.



Le plus jeune joueur reçoit le marqueur premier joueur et commence la partie.

6. Déroulement

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, réalisez les actions suivantes dans cet ordre :



- 6.1. Placer obligatoirement une tuile double ou un château (écarter éventuellement des pions)
- 6.2. Placer un pion ou en reprendre un
- 6.3. Jouer une carte ou construire un monument
- 6.4. Décompter et acheter des cartes
- 6.5 Tirer une tuile double

6.1. Placer une tuile double ou un château

Placez la tuile double ou une des deux tuiles château de votre main sur le plateau, de façon à ce qu'elle touche au moins d'un côté une tuile déjà placée.

Dès qu'une tuile est posée adjacente à une région pré-imprimée, vous pouvez poser des tuiles adjacentes à cette région.



Tuile placée correctement

Région clôturée + écartier des pions

Aucune autre tuile, château, lac ou région pré-imprimée ne doit être recouverts et la tuile ne doit pas dépasser du plateau. La pose de tuile ou d'un château est obligatoire !

Les pions se trouvant sur des régions complètement clôturées retournent **immédiatement** dans la réserve des joueurs concernés (voir 7.1. Clôturer une région).

Exception : château et bateau. Dans ce cas, les pions restent sur le plateau après que le château ou le bateau aient été clôturés.

6.2. Placer un pion ou en reprendre un

Vous **peux** placer l'un de vos pions sur l'un des deux emplacements de la tuile double ou sur le château que vous venez de placer.

Le leader peut être joué, seulement lorsque tous les autres pions du joueur sont déjà placés.

ou
Vous **peux** reprendre un de vos pions du plateau et le mettre dans votre réserve.



Pion correctement placé

Vous pouvez choisir de ne faire aucune de ces actions. Chaque emplacement peut être occupé par un pion au maximum. Les pions peuvent être placés uniquement sur les emplacements des régions qui ne sont pas clôturées.

6.3. Jouer une carte ou construire un monument

Vous **peux** jouer *une* carte ou construire *un* monument.

6.3.1. Si vous jouez une carte de votre main en tant que sortilège, payez le coût indiqué en cristaux en ajustant votre jeton sur la piste cristaux.

Glissez la carte en haut à droite de votre plateau peuple, en laissant visible le dernier sortilège joué, et réalisez ce sortilège immédiatement (usage unique).

Payez 2 cristaux pour le sortilège



6.3.2. Si vous jouez une carte de votre main en tant que bâtiment, payez le coût indiqué en bois, en ajustant le jeton de la piste bois.

Glissez la carte à moitié sous l'un des 5 emplacements du plateau peuple, en laissant visible le bâtiment. L'effet du bâtiment est immédiatement disponible et ce aussi longtemps que vous le gardez.



Vous pouvez construire par dessus un bâtiment en payant la différence entre le coût du nouveau bâtiment et le coût du bâtiment recouvert, avec un minimum de 1 bois (par exemple lorsque les 5 emplacements sont déjà occupés ou lorsque vous n'avez plus l'usage d'un bâtiment). Comme le nouveau bâtiment recouvre l'ancien, ce dernier ne peut plus être utilisé.

Attention : si « Carpenter » est recouvert, la réduction spéciale n'est pas appliquée pour la construction du nouveau bâtiment.

Vous ne pouvez pas posséder 2 bâtiments identiques visibles sur vos 5 emplacements. Cela est également valable pour TOUS les bâtiments, grands et petits, y compris "Saw Mill", "Tower" et "Treasury".

6.3.3. Pour construire un monument, il est nécessaire de recouvrir un bâtiment. Prenez le monument du dessus de la pile et recouvrez un de vos bâtiments. Payez la **différence** entre 8 bois et le coût du bâtiment recouvert (Payez un bois au minimum).

Recevez de suite les points octroyés par ce monument.

Attention : si « Carpenter » est recouvert, la réduction spéciale n'est pas appliquée pour la construction du monument. Un monument ne peut jamais être recouvert.



6.4. Décompte et achat de cartes

Lorsqu'une ou plusieurs régions sont clôturées, un décompte a lieu (voir 7.1. Clôturer une région, 7.2. Décompte).

Si un décompte est effectué, vous **pouvez** (et seulement vous en tant que joueur actif), acheter une des 4 cartes du marché et la prendre dans votre main.

Pour ce faire payez le coût en or indiqué sur la carte et ajustez votre jeton sur la piste or. Enfin, révélez une nouvelle carte pour compléter le marché à 4 cartes.



6.5. Tirer une tuile double

Si vous avez joué une tuile double, piochez une nouvelle tuile double de la pile et gardez la secrètement.

Si vous avez joué un château, ne piochez pas de nouvelle tuile double.

7. Clôturer une région + Décompte

7.1. Clôturer une région

Un ou plusieurs emplacements adjacents du même type forment une « région ».

Lorsqu'une région est entièrement entourée par d'autres régions, des lacs ou le bord du plateau, on dit qu'elle est clôturée et elle est alors décomptée.

Tous les pions qui se trouvent à l'intérieur de cette région sont écartés du plateau dès la pose de la tuile ou du château qui clôture cette région.

7.2. Décompte

Un décompte a lieu lorsqu'une région est clôturée et qu'au moins un pion **adjacent** à cette région est présent.

Tous les joueurs ayant des pions adjacents à la région clôturée prennent part au décompte (et pas seulement le joueur actif!).

Pour chaque joueur participant au décompte, on multiplie le nombre de ses pions adjacents à la région clôturée par la somme des symboles sur chaque emplacement de la région clôturée. N'oubliez pas que le leader compte pour 2 pions !

Les bâtiments des joueurs ou un sortilège du joueur actif peuvent influencer ce décompte.

Selon le type de la région décomptée, les joueurs reçoivent du bois (forêt), du cristal (montagne), de l'or (colline) ou des points (cités).

Lors de ce décompte, si vous dépassez 10 ressources, recevez 1 point pour chaque lot de 3 ressources dépassant 10 (arrondi à l'inférieur). Le jeton ressource reste sur 10.

Seul le joueur ayant clôturé la région peut acheter une carte au marché, qu'il ait ou non reçu des ressources.



La région avec les 3 cristaux est décomptée. Le joueur rouge reçoit 9 cristaux (3 cristaux x 3 pions – le leader comptant pour 2 pions !) et le joueur bleu reçoit 3 cristaux.



Exemple de décompte : supposons que le joueur rouge possède la grande tour (Large Tower). Il reçoit 9 cristaux pour ses 3 pions (3 x 3 – le leader compte pour 2 pions !) et 4 cristaux supplémentaires pour la grande tour (2 x 2), soit un total de 15 cristaux. Supposons qu'il possède déjà 4 cristaux, il aurait alors un total de 17 cristaux : son jeton cristaux est alors placé sur la case « 10 » et il reçoit 2 points pour les 7 cristaux restants (1 point pour 3 cristaux). Le cristal restant est perdu.



8. Région avec un sentier

Si une région est reliée à une région dont sort un sentier de même type, elle ne sera jamais clôturée et décomptée.

Cela signifie que les pions présents dans cette région ne seront jamais écartés et seront repris par le joueur à l'aide d'une action ou d'un sortilège.



9. Fin de partie

Lorsqu'un joueur ne peut plus tirer de tuile double car il n'y en a plus de disponible, les joueurs finissent le tour jusqu'au joueur situé à droite du premier joueur et la partie prend fin.

10. Décompte final et gagnant

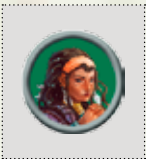
A Pandoria, la majorité des points est acquise en cours de partie. En fin de partie, chaque joueur reçoit encore 1 point pour chaque carte de sa main et 1 point pour 3 ressources restantes du même type (arrondi à l'inférieur).

Un joueur possédant un bâtiment encore visible avec un meilleur ratio d'échange (Vault, Lumberyard, Repository) l'utilise.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de ressources l'emporte.

11. Peuples

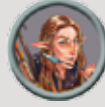
Lors d'une partie classique (côté « B »), chaque peuple possède des capacités spéciales et débute avec 4 cartes tirées au hasard.



Les Hommes
Commencez avec 5 cristaux, 4 ors et 5 bois.
Capacité : le leader peut être placé n'importe quand, pas seulement en tant que dernier pion.



Les Nains
Commencez avec 3 cristaux, 10 ors et 7 bois.
Capacité : vous avez toujours deux tuiles doubles en main au lieu d'une seule.



Les Elfes
Commencez avec 6 cristaux, 2 ors et 4 bois.
Capacité : A la fin de votre tour, vous pouvez déplacer l'un de vos pions (sauf le leader) d'un ou deux emplacements à condition qu'il arrive sur un emplacement non occupé et non clôturé du plateau. Les châteaux adverses et les bateaux ne peuvent être ni occupés ni traversés. Cependant, vous pouvez traverser des emplacements occupés ou clôturés.



Les Magiciens
Commencez avec 9 cristaux, 3 ors et 2 bois.
Capacité : Vous pouvez acheter une carte à la fin de chaque tour de jeu, qu'il y ait eu ou non un décompte. Vous pouvez utiliser à nouveau le dernier sortilège que vous avez joué sans utiliser de carte (coût en cristal + 1).



Les Halfelins
Commencez avec 4 cristaux, 4 ors et 7 bois.
Capacité : Vous pouvez utiliser le sortilège de la carte et en plus construire le bâtiment (placez la carte comme bâtiment dans un de vos emplacements bâtiment), ou construire un monument. Si vous utilisez la carte de cette manière, vous recevez une réduction de 1 sur le cristal et le bois. Mais vous devez toujours payer au moins une ressource.

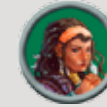
12. Jeu pour débutants

Utilisez le côté « A » du plateau peuple. Les peuples n'ont pas de capacité spéciale et commencent la partie immédiatement avec un bâtiment.

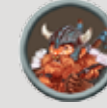
Les cartes individuelles sont séparées des autres cartes et chaque joueur reçoit les deux cartes individuelles spécifiques à son peuple.

Les cartes individuelles restantes sont mélangées aux 44 autres cartes en une pile, ce qui permet de compléter le marché et de donner à chaque joueur deux cartes.

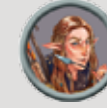
La carte individuelle marquée « A » de chaque joueur est glissée comme bâtiment de départ sous l'un des 5 emplacements consacrés aux bâtiments de son plateau peuple. Chaque joueur a donc 3 cartes en main.



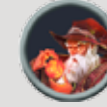
Les Hommes commencent avec 5 cristaux, 5 ors et 5 bois.
Cartes individuelles : Master Builder/Bank (A), Acquire/Statue.



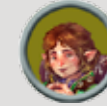
Les Nains commencent avec 2 cristaux, 8 ors et 5 bois.
Cartes individuelles : Conjure/Carpenter (A), Terrain/Lumberyard.



Les Elfes commencent avec 6 cristaux, 3 ors et 4 bois.
Cartes individuelles : Muster/Small Saw Mill (A), Adopt/Store.



Les Magiciens commencent avec 7 cristaux, 2 ors et 2 bois.
Cartes individuelles : Teleport/Large Tower (A), Enchanted Castle/Shrine.



Les Halfelins commencent avec 5 cristaux, 3 ors et 6 bois.
Cartes individuelles : Construct/Small Treasury (A), Clone/Large Treasury.



13. Variante en équipes

A 4 joueurs, Pandoria peut aussi se jouer en équipes.

Chaque joueur joue pour lui comme à l'ordinaire et l'on ajoute les points du joueur assis en face : les deux jetons couronne des joueurs sont empilés et avancent ensemble sur la piste de score lorsque l'un des deux gagne des points.

Il n'est pas autorisé de donner des conseils, d'échanger des informations concernant les tuiles, d'échanger sur ses objectifs et d'échanger des cartes !

14. a) Version familiale

Remettez tous les jetons ressources (bois, cristal et or), les plateaux peuple, les tuiles simples, les monuments et toutes les cartes dans la boîte.

Les règles restent identiques, mais la partie est jouée sans utiliser les sortilèges, les bâtiments et les monuments.

Chaque symbole ressource vaut 1 point. Vous pouvez placer votre leader à n'importe quel moment. Lorsqu'une région est clôturée, chaque ressource de cette région est décomptée comme un point.

1. Vous devez placer une tuile double ou un château → écarter les pions d'une région clôturée
2. Vous pouvez placer ou reprendre un pion ou passer
3. Décomptez les régions clôturées
4. Tirez une tuile double.



La région avec les 3 cristaux est décomptée. Le joueur rouge marque 9 points (3 cristaux x 3 pions – le leader comptant pour 2 pions) et bleu marque 3 points.

14. b) Version familiale avec sortilèges

Utilisez toutes les cartes ayant les sortilèges suivants : Astral Ship, Clone, Enchanted Castle, Muster, Rage, Teleport et Terrain. Mélangez-les et placez-les en une pile face cachée. Mélangez les tuiles simples et placez-les en une pile face cachée.

Dès qu'une région est clôturée et décomptée, **chaque joueur** participant au décompte peut, au lieu de gagner des points, prendre une carte de la pile dans sa main.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer une carte en tant que sortilège après avoir posé votre tuile et avoir placé ou repris un pion et avant d'avoir clôturé une région. Défaussez ensuite la carte dans la boîte.

1. Vous devez placer une tuile double ou un château → écarter les pions d'une région clôturée.
2. Vous pouvez placer ou reprendre un pion ou passer.
3. Jouez une carte sortilège de votre main
4. Décomptez les régions clôturées → gagnez des points ou tirez une carte
5. Tirez une tuile double



15. La Rivière (River - B)

Le dos du plateau de jeu représente la Rivière. Si vous voulez jouer avec la Rivière, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- 15.1. Répartition des tuiles doubles au départ
Ici, les tuiles de départ sont réparties en 2 zones différentes. Vous avez le choix de la tuile de départ sur laquelle vous placez votre tuile double/château.
- 15.2 Sortilège Astral Ship
Au lieu d'utiliser une carte pour un sortilège ou un bâtiment, vous pouvez utiliser le sortilège Astral Ship (imprimé sur le plateau de jeu) pour 8 cristaux :
Placez un de vos ouvriers sur n'importe quel emplacement bateau libre du fleuve et payez les 8 cristaux.

Vous pouvez bien sûr aussi occuper un emplacement bateau avec la carte Sortilège Astral Ship pour le coût habituel de 6 cristaux. Les deux cas comptent comme une action Sortilège.

Certains emplacements bateau affichent une remise en cristal que vous déduisez du coût, comme pour toutes les autres émises sur les bâtiments.



Si un bateau est complètement encerclé par des tuiles ou des emplacements rivière adjacents, placez immédiatement l'ouvrier sur le prochain bateau inoccupé dans le sens de la flèche. S'il y a plusieurs possibilités de part une bifurcation, choisissez librement.

Si plusieurs emplacements bateau occupés sont encerclés dans le même tour, l'ouvrier placé le plus en amont est déplacé en premier, suivi par tout ouvrier placé en aval qui a également été complètement encerclé.



Vous posez la tuile (1) et y placez votre ouvrier. Se faisant, les emplacements bateau 2 + 3 sont ainsi encerclés. L'ouvrier jaune (2) est immédiatement déplacé vers le prochain emplacement bateau libre, puis l'ouvrier rouge (3).

S'il n'y a plus d'emplacement bateau libre en aval sur lequel placer un ouvrier, l'ouvrier retourne dans la réserve de son propriétaire.

Vous ne pouvez jamais utiliser un sortilège pour placer un ouvrier sur un bateau qui est déjà complètement encerclé.

Comme d'habitude, un ouvrier peut être repris d'un bateau lors de la phase 6.2 (placer ou reprendre un ouvrier) ou être déplacé d'un bateau grâce au sortilège de téléportation.

