Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ERIC LABOUZE

FABRICE WEISS - ALEXEI IAKOVLEV

GENESIA

RÈGLES DU JEU

INCARNEZ L'UN DES **DESCENDANTS** DU TOUT PREMIER HUMAIN ET PARTEZ À LA CONQUÊTE DU MONDE ET DE L'ÎLE MERVEILLEUSE DE **GENESIA**. AU FIL DES **ÂGES**, FAITES PROSPÉRER VOTRE LIGNÉE ET SES NOMBREUX **CLANS**, EXPLOREZ DE VASTES RÉGIONS, BÂTISSEZ VOS **CITÉS**, VALORISEZ VOS **INVENTIONS** ET AFFIRMEZ VOTRE **SUPRÉMATIE** PAR LA FORCE OU LA NON-VIOLENCE.

14+

20 min/joueur

1-5

CITIZEN GAME

SUPER MEEPLE

MATÉRIEL

- 3 plateaux Genesia (3, 4, 5 joueurs ; plateau 1 ou 2 joueurs au verso du plateau 4 joueurs)
- 5 plateaux Continent (1 par couleur)
- 150 pions Clan (5 couleurs x 30 Clans)
- 100 pions Cité (5 couleurs x 20 Cités)
- 12 cartes Objectif secret
- 90 cartes Âge (30 Âge I ; 30 Âge II ; 30 Âge III)
- 5 tuiles Guerre ou Paix
- 75 Pièces de monnaie (50 de valeur 1 ; 25 de valeur 2)
- 1 plateau Ordre du tour
- 5 jetons Ordre du tour
- 5 tuiles Aide de jeu
- 1 carnet de Feuilles de scores
- 1 livret de Règles du jeu

BUT DU JEU

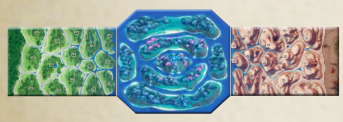
Avoir le plus de points en fin de partie, prouvant ainsi la suprématie de votre peuple.
Pour cela, choisissez le bon **deck** de cartes lors du **draft** au début des **3 Âges**. Puis grâce à vos cartes et au choix de vos actions, prenez possession des **Régions** qui vous feront gagner le plus de points, sans négliger de développer de nouveaux progrès **technologiques**. Ce faisant, adaptez votre stratégie de conquête à votre objectif secret.

À 1 joueur : voir les spécificités en page 10.

MISE EN PLACE

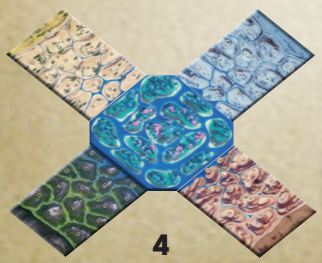
A PLATEAUX

- Chaque joueur choisit un Continent.
- Assemblez les Continents autour du plateau Genesia en fonction du nombre de joueurs.



1 OU 2 JOUEURS

3 JOUEURS



4 JOUEURS

5 JOUEURS

B PLATEAU ORDRE DU TOUR

Tirez l'ordre des joueurs au hasard et placez les jetons Ordre du tour des joueurs sur le plateau Ordre du tour.

C CLANS & CITÉS

Chaque joueur prend les 30 Clans ( ) et les 20 Cités ( ) de la couleur de son plateau et les place devant lui.

D CARTES « ÂGE »

- Préparez 3 paquets de cartes, un par Âge. Chaque paquet comporte 5 lots de 6 cartes de même couleur.

COULEUR DU LOT

- Pour une première partie, prenez les lots suivants selon le nombre de joueurs :

Nbre de joueurs					
1-2 joueurs	x	x			
3 joueurs	x	x	x		
4 joueurs	x	x	x	x	
5 joueurs	x	x	x	x	x

- Mélangez les cartes par Âge pour composer 3 pioches Âge I, II et III, et placez-les face cachée à côté du plateau.

Note : Remettez dans la boîte les lots non utilisés. Une fois familiarisé avec le jeu, n'hésitez pas à utiliser des lots d'autres couleurs. Il n'est pas nécessaire que les lots utilisés soient de la même couleur d'un Âge à l'autre. Il faut juste veiller à ce que le nombre de lots utilisés soit toujours égal au nombre de joueurs.

Exemple : À 3 joueurs, vous pouvez très bien utiliser les lots jaune, vert, rouge à l'Âge I ; puis les lots bleu, violet, rouge à l'Âge II et les lots vert, violet, rouge à l'Âge III.

E CARTES OBJECTIF SECRET

Prenez le paquet de cartes et conservez uniquement les lots de même couleur que les cartes Âge. Mélangez-les. Au hasard, distribuez en deux à chaque joueur face cachée. Après les avoir lues, chacun choisit parmi les deux une carte qu'il place devant lui face cachée pour ne la révéler aux autres joueurs qu'au moment du décompte du score final. Remettez les cartes écartées dans la boîte sans les dévoiler.

ANATOMIE D'UNE CARTE OBJECTIF SECRET

NOM

POINTS D'OBJECTIF

PRÉCISION D'EFFET

COULEUR DU LOT

F TUILES « GUERRE» OU « PAIX »

Chaque joueur prend une tuile devant lui.

RECTO

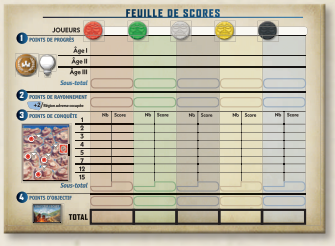
VERSO

G PIÈCES DE MONNAIE

Placez la réserve de Pièces à côté des cartes Âges.

H FEUILLES DE SCORES

Préparez une Feuille de scores que vous confiez au joueur sachant le mieux compter, avec un stylo !



INSTALLATION POUR 3 JOUEURS

QUAND JOUER UNE CARTE ÂGE ?

Jouez vos cartes en les posant face visible devant vous. Leur effet est lu aux autres joueurs puis appliqué. Les cartes ne peuvent être jouées que durant l'Âge auquel elles sont distribuées, à votre tour de jeu et à la phase correspondant à l'icône.

- Les cartes avec les deux icônes et doivent être posées lors de la phase de Croissance mais sont actives seulement lors de la phase d'Attaque.
- Les cartes avec les deux icônes et peuvent être posées lors de la phase de Croissance ou lors de la phase d'Expansion. Si elles sont posées lors de la phase de Croissance, elles demeurent actives lors de la phase d'Expansion.
- Les cartes avec les 4 icônes (, , ,) sont jouables à la phase de votre choix.
- Certaines cartes doivent être jouées en dehors de votre tour de jeu :
  - Les cartes qui copient l'effet d'une carte jouée par un adversaire doivent être jouées au moment où la carte que l'on souhaite copier est mise en jeu.
  - Les cartes de défense doivent être jouées au moment où vous êtes attaqué.

DURÉE DE L'EFFET

La plupart des cartes ont des effets immédiats et deviennent inutilisables une fois jouées.

CARTES INVENTION

Les cartes avec l'icône procurent non seulement un effet mais font aussi gagner des Points de Progrès .

Une fois jouées, conservez ces cartes visibles devant vous jusqu'à la fin de la partie car leurs sont comptés à la Fin de chaque Âge.

Ainsi, les cartes Invention de l'Âge I rapporteront donc 3 fois leurs (une fois à chaque Âge), c'est la capitalisation des bénéfices des Progrès technologiques que vous aurez développés.

Mais les effets ne sont valables que durant l'Âge où la carte est jouée.

COÛT

Certaines cartes ont un coût en Pièces qui doit être acquitté au moment où la carte est jouée.

Mettez les Pièces payées dans la réserve. Aucune dette n'est admise.

DÉFAUSSER UNE CARTE

Il n'est pas obligatoire de jouer une carte, vous pouvez la défausser durant votre tour de jeu pour prendre 4 Pièces de la réserve. Cela peut servir par exemple pour une carte ayant un coût supérieur à ce que vous pouvez payer.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez défausser. Les cartes défaussées ne sont pas révélées aux autres joueurs.

EXCEPTIONS

Les règles ci-dessus s'appliquent à toutes les cartes sauf mention contraire explicite sur la carte.

RÈGLE DU JEU

- Le jeu se joue en trois périodes, de l'Âge I à l'Âge III. À chaque période les joueurs vont drafter 5 cartes, acheter éventuellement des Clans supplémentaires, les déployer sur le plateau et construire des Cités.
- Chaque Âge est composé de **3 étapes :**

A - LE DÉBUT

B - LE DÉROULEMENT

C - LA FIN

DRAFTER : Le Draft est une méthode de distribution de cartes qui permet de limiter la chance et de contrôler en partie sa main de cartes. Simultanément, chaque joueur reçoit 6 cartes, en choisit une qu'il pose devant lui face cachée avant de passer les restantes au joueur à sa droite ou à sa gauche en fonction de l'Âge. Il recommence ainsi avec les cartes qu'il récupère de son autre voisin jusqu'à avoir 5 cartes devant lui. La dernière carte restant en main est toujours défaussée. Les 5 cartes sélectionnées devant soi sont alors prises en main.

1 RECEVEZ 6 CARTES **2 CHOISISSEZ-EN 1**

3 PASSEZ LES 5 CARTES RESTANTES À VOTRE VOISIN

De gauche

De droite

4

RECOMMENCEZ LES ÉTAPES 2 ET 3 JUSQU'À AVOIR 5 CARTES FACE CACHÉE DEVANT VOUS

5

DÉFAUSSEZ LA DERNIÈRE CARTE SANS LA MONTRER AUX AUTRES JOUEURS

6

REPRENEZ LES 5 CARTES QUE VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉES DEVANT VOUS EN MAIN.

ANATOMIE D'UNE CARTE ÂGE

A - DÉBUT DE L'ÂGE

Au début de chaque Âge, chaque joueur reçoit :

- **15 PIÈCES** qui viennent s'ajouter, le cas échéant, à l'argent non dépensé lors de l'Âge précédent.
- **6 CARTES ÂGE** correspondant à l'Âge joué, distribuées face cachée et aléatoirement.

Draftez les cartes reçues (comme indiqué ci-contre) pour finalement disposer de 5 cartes en main afin de jouer la suite.

Note : À tout moment du draft, un joueur peut consulter les cartes qu'il a déjà sélectionnées face cachée.

B - DÉROULEMENT DE L'ÂGE

Le Déroulement d'un Âge comprend trois phases qui se jouent dans l'ordre :

CROISSANCE > EXPANSION > ATTAQUE

- Tous les joueurs doivent à tour de rôle, en respectant l'Ordre indiqué sur le plateau d'Ordre du tour de jeu, jouer une phase avant de passer à la suivante.
- Vous n'êtes pas obligé de faire toutes les actions possibles de la phase et vous pouvez faire plusieurs fois la même ou vous pouvez n'en faire aucune et passer.
- Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes vos cartes. Par contre vous ne pouvez pas jouer une carte en dehors de sa phase. Les cartes non jouées peuvent être défaussées face cachée pour prendre 4 Pièces dans la réserve.

1 - CROISSANCE

À votre tour, deux types d'actions sont possibles (dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez) :

- **Jouez les cartes** de votre main portant l'icône .
- **Recrutez** autant de Clans () que vous le souhaitez pour un coût de 2 Pièces par Clan. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre tour (avant ou après avoir joué une carte et même sans en jouer) et vous n'êtes pas obligé de tous les acheter en même temps.

Les Clans recrutés ainsi sont toujours placés soit sur votre Terre natale soit dans une de vos Cités (à l'Âge II ou à l'Âge III), en les empilant.

Vous disposez de 30 Clans maximum. Si une carte vous fait gagner des Clans et que vous n'en avez plus assez de disponibles, prenez seulement les Clans restants.

Vous n'êtes pas obligé de recruter tous vos Clans pendant cette phase. Vous pourrez également en recruter pendant la phase d'Expansion .

Une fois toutes vos actions réalisées, c'est au joueur suivant dans l'Ordre du tour de jouer.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur phase de Croissance, passez à la phase d'Expansion.

À l'Âge III, c'est au cours de cette phase que vous devez jouer les cartes portant simultanément les deux icônes et . Ces cartes sont actives durant toute la phase d'Attaque mais doivent être jouées dès la phase de Croissance afin que vos adversaires puissent connaître vos futures intentions belliqueuses ou pacifistes.

2 - EXPANSION

À votre tour, trois types d'actions sont possibles (dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez) :

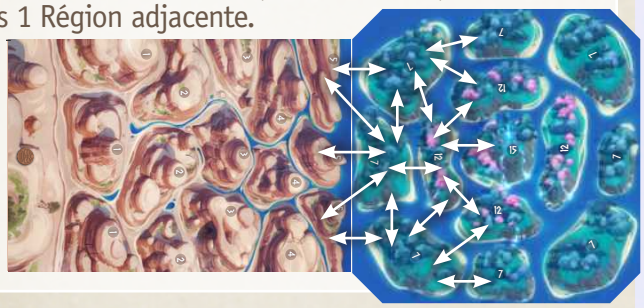
- **Jouez les cartes** de votre main portant l'icône . Les Déplacements ( ) gagnés peuvent être répartis entre vos clans comme vous le souhaitez.
- **Recrutez des Clans** ( ) selon les mêmes règles que lors de la phase de Croissance .

- **Déplacez ( ) vos Clans** aussi loin que vous le souhaitez pour un coût de 1 Pièce par Déplacement. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre tour (avant ou après avoir recruté ou joué une carte, et même sans en jouer).

DÉPLACEMENT

Âge I et II : 1 Pièce vous permet de déplacer 1 de vos Clans d'1 Région vers 1 Région adjacente.

Âge III : 1 Pièce vous permet de déplacer 1 de vos groupes de Clans empilés (de 1 à 30 Clans) d'1 Région vers 1 Région adjacente.



Chaque flèche indique des régions adjacentes entre elles.

Conditions d'un Déplacement :

- Vous pouvez déplacer un Clan (ou un groupe de Clans) vers une Région adjacente libre ou que vous occupez déjà avec un ou des Clans et/ou une Cité.
- Vous pouvez traverser une Région déjà occupée par un adversaire (avec un ou des Clans et/ou une Cité), en lui payant directement pour chaque Région traversée, un **Droit de passage** de 1 Pièce par Clan (par pile de Clans à l'Âge III) qui traverse (à rajouter donc au coût normal du déplacement).
- Vous ne pouvez pas vous arrêter dans une Région occupée par un adversaire (vous pourrez la conquérir pendant la phase d'Attaque).

CITÉS : elles **ne peuvent être déplacées** au cours de la partie ni être détruites, mais elles peuvent être assiégées et changer de propriétaire lors des Assauts ! Il n'est **pas obligatoire** d'y laisser au moins un Clan présent.

Une fois toutes vos actions réalisées, c'est au joueur suivant dans l'Ordre du tour de jouer.

EMPILER SES CLANS

- *Le fait d'empiler les permet d'en placer plusieurs dans une même Région mais surtout de savoir visuellement qui est en supériorité numérique entre deux régions adjacentes en cas d'Assaut.*
- *Dès qu'un termine son déplacement dans une Région où il y a déjà des, ceux-ci sont empilés.*
- *Si une est présente, le ou la pile de est positionnée à l'intérieur de la .*
- *Vous pouvez toujours séparer un ou un groupe de d'une pile pour les déplacer.*

Le de ce Clan de la Terre natale jusqu'à la Région 1 adjacente coûte 1 Pièce.

Le de cette pile de 2 Clans de la Terre natale jusqu'à la Région 2 coûte 4 Pièces (2 Régions x 2 Clans) aux Âge I et II ou 2 Pièces à l'Âge III (2 Régions x 1 pile de Clans).

Le de cette pile de 3 Clans de la Terre natale jusqu'à la Région 4 coûte 12 Pièces (4 Régions x 3 Clans) aux Âge I et II ou 4 Pièces à l'Âge III (4 Régions x 1 pile de Clans).
De plus, le joueur traverse une Région occupée par le joueur vert et doit donc lui payer un Droit de passage : 3 Pièces (1 par Clan) directement versées au joueur vert à l'Âge I et II ou 1 Pièce (1 par pile de Clans) à l'Âge III.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur phase d'Expansion, passez à la phase d'Attaque.

TERRES NATALES

En exception à la dernière règle de Déplacement, à partir de l'Âge II, certaines cartes font gagner des Clans ou des Cités directement dans la Terre natale d'un adversaire. Les Terres natales sont en effet les seules Régions de coexistence pacifique entre les joueurs : **ni les Clans ni les Cités ne peuvent y être attaqués ;** et **pas de droit de passage** à payer.

3 - ATTAQUE

Cette phase peut être composée de plusieurs tours d'Assauts successifs.

Note : Il n'y a généralement aucune Attaque durant l'Âge I. Dans Genesia, il est rare que le vainqueur soit le joueur ayant lancé le plus d'Assauts... mais, en fin stratège, il faut parfois savoir en lancer quelques-uns décisifs !

Au début de chaque tour, à l'abri des regards, positionnez sur la table votre tuile Guerre ou Paix sur la face de votre choix, puis **simultanément** avec les autres joueurs levez votre main pour révéler votre choix.

• Si tous les joueurs ont choisi la Paix :

il n'y pas d'Assaut. Le monde est en paix, passez directement à l'étape de Fin d'Âge.

• Si au moins un joueur a choisi la Guerre :

Tous les joueurs ayant choisi la Guerre doivent lancer un et un seul Assaut dans l'Ordre du tour.

Les joueurs qui ont choisi la Paix ne peuvent pas lancer d'Assaut même s'ils se font attaquer ; mais ils peuvent se défendre à l'aide de cartes.

Si un joueur a posé la carte **Prix Nobel de la Paix**, il ne pourra participer à aucun Assaut. Il laisse devant lui la face Paix de la tuile.

Rappel : À l'Âge III, les cartes avec les icônes et ont été jouées au cours de la phase de Croissance et sont actives durant tous les Assauts. Leurs effets sont cumulables c'est-à-dire que les clans perdus à cause de ces cartes peuvent s'ajouter ou se compenser selon les cas.

Conditions d'un Assaut :

Avec ou sans l'aide d'une carte , désignez précisément la Région attaquante et la Région attaquée. Celle-ci :

- Doit être **adjacente** à la Région attaquante.
- Doit être **occupée** par des Clans et/ou une Cité adverses.
- Doit avoir un nombre de Clans nul ou strictement **inférieur** à celui de la Région attaquante.

Cas particulier : Si à votre tour de jouer, vous ne respectez plus ces conditions dans aucune Région, vous passez. Si vous respectez ces conditions dans au moins une Région vous devez y lancer un assaut.

La Région attaquée ne peut pas être une Terre natale, mais la Région attaquante peut l'être.

Résolution d'un Assaut :

- S'il y a des Clans adverses, décidez du nombre de Clans que vous et le Défenseur allez perdre : **vous en perdez le même nombre**, de 1 Clan jusqu'à la totalité de la pile de votre adversaire.
- S'il n'y a pas ou plus de Clans adverses et s'il y a une Cité, vous pouvez l'**assiéger** en perdant 1 Clan (de la Région attaquante) et la remplacer par une des vôtres.
- Lorsqu'il n'y a plus de Clans ni de Cité adverse, vous pouvez y **déplacer gratuitement** autant de Clans que vous le souhaitez depuis la Région attaquante (s'il en reste).

Les Clans et les Cités retirés du plateau retournent dans la réserve des joueurs et pourront à nouveau être utilisés dans la partie.

Conseil : Souvent, vous éliminerez tous les Clans d'une Région pour la conquérir ; mais il peut parfois être intéressant de lancer un Assaut juste pour empêcher un adversaire de disposer des 2 Clans lui permettant en Fin d'Âge de bâtir une Cité, tout en limitant vos propres pertes.

Important : Pour jouer une **carte défensive**, il n'est pas nécessaire d'attendre son tour de jeu ; jouez-la dès que vous subissez un Assaut. Les **cartes offensives** sont jouées à son tour de jeu lors d'un Assaut, avant ou après que le défenseur ait joué une carte défensive le cas échéant.

• Une fois que vous avez terminé votre Assaut, c'est au joueur suivant dans l'Ordre du tour qui a choisi la Guerre de mener 1 et 1 seul Assaut.

• Lorsque tous les joueurs ayant choisi la Guerre ont effectué leur Assaut, recommencez un nouveau tour d'Assauts en reprenant votre tuile Guerre ou Paix dans la main.

Vous pouvez donc très bien être l'unique attaquant au cours d'un Âge et lancer autant d'Assauts que vous le souhaitez même si tous les autres choisissent la Paix à chaque tour.

Bien évidemment, un joueur ayant choisi la Paix, une ou plusieurs fois de suite, peut décider de choisir la Guerre lors d'un Assaut suivant.

La phase d'Attaque se termine lors du tour où tout le monde joue la tuile Paix ; on passe alors à la fin de l'Âge.

C - FIN DE L'ÂGE

À la fin de chaque Âge, les joueurs effectuent les actions suivantes dans cet ordre et simultanément (sauf la n°4 qui s'effectue l'un après l'autre) :

1 - CRÉEZ VOS CITÉS

Ajoutez gratuitement 1 Cité dans chaque Région qui n'a pas déjà de Cité et que vous occupez avec au moins 2 Clans (y compris à l'Âge III car des Objectifs secrets peuvent en dépendre).

La pile de Clans présents dans la Région est immédiatement placée à l'intérieur de la Cité.

Vous ne pouvez pas construire plus de 20 Cités. Si une carte ou une situation de jeu vous permet de construire une Cité, alors qu'elles sont toutes en jeu, ne tenez pas compte de l'effet.

2 - JOUEZ OU DÉFAUSSEZ VOS CARTES

• Jouez les cartes de votre main portant l'icône .

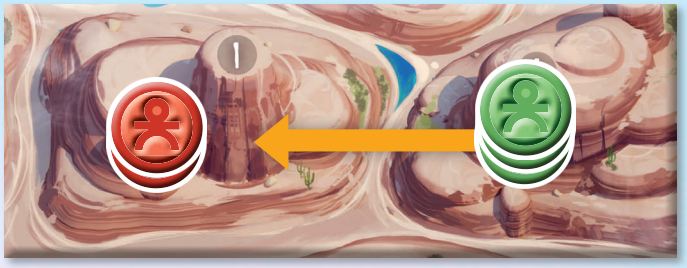
• S'il vous reste des cartes que vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer, défaussez-les pour 4 Pièces chacune.

3 - COMPTEZ VOS POINTS DE PROGRÈS

Utilisez la Feuille de scores :

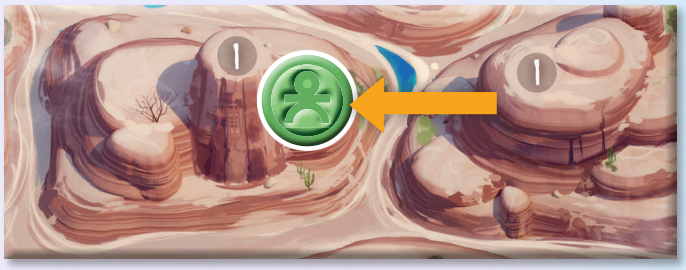
• Additionnez les Points de Progrès gagnés grâce à **vos cartes de Fin de l'Âge** .

• Ajoutez ceux de toutes **vos cartes Inventions** jouées au cours de cet Âge et des Âges précédents sans oublier celles des adversaires que vous auriez pu copier (reconnaissables par le pion Clan à votre couleur que vous avez posé dessus à ce moment là).

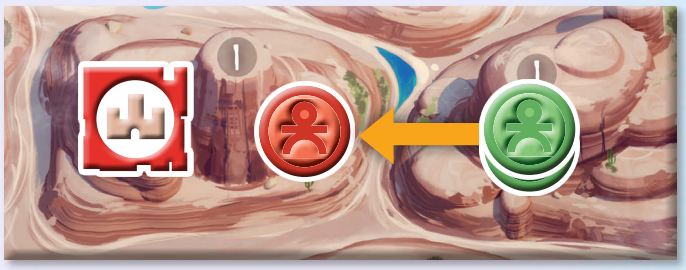


Exemple 1 : Vous avez 3 dans une Région et attaquez la Région adjacente d'un adversaire qui en possède 2.

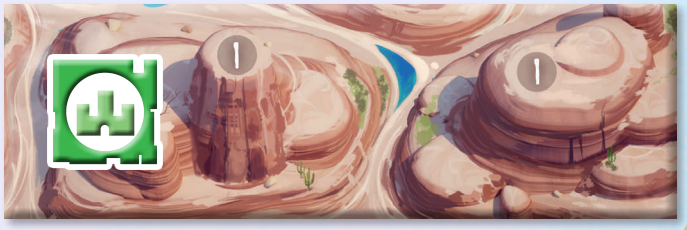
Vous pouvez choisir d'engager 2 lors de cet assaut ; chacun perd donc 2 et soit vous laissez votre dernier là où il est, soit vous abandonnez votre Région pour occuper celle où vous avez attaqué :



Mais vous pouvez choisir aussi de n'engager qu'1 seul ; chacun perd alors 1. Il vous reste 2 et 1 à l'adversaire :



Exemple 2 : Vous avez 2 dans une Région et attaquez la Région adjacente d'un adversaire qui possède 1 et 1. Vous choisissez d'engager 2 ; vous perdez tous vos et remplacez la par une des vôtres :



Rappel : conservez vos cartes Invention devant vous durant toute la partie. Même si leur effet n'est valable qu'une seule fois, leurs sont comptabilisés à chaque Âge ; en revanche, les gagnés grâce aux cartes Fin de l'Âge ne se cumulent pas au fil des Âges.

Reportez les ainsi acquis sur la Feuille de scores.

À l'Âge III, passez directement à la Fin de partie pour le décompte final des Points.

4 - ORDRE DE JEU POUR L'ÂGE SUIVANT

Le joueur ayant marqué le moins de **durant l'Âge en cours** choisit en 1er sa position dans l'Ordre du tour pour l'Âge suivant. Il peut choisir de jouer premier, dernier ou à la place qu'il souhaite. Puis c'est à l'avant-dernier de choisir et ainsi de suite jusqu'au joueur ayant marqué le plus de qui occupera la position restante.

En cas d'égalité de marqués durant cet Âge, les joueurs à égalité choisissent leur position respective selon l'Ordre du tour actuel.

Exemple : L'Ordre actuel des joueurs est Vert, Rouge, Gris, Noir. Rouge a gagné le moins de Points de Progrès durant l'Âge I en cours, il choisit donc en premier la position qu'il souhaite occuper pour jouer l'Âge II et prend la 1re position. Gris et Noir ont gagné le même nombre de Points de Progrès : Gris choisit d'abord (car actuellement 3e alors que Noir est 4e) et se place en 4e position, puis c'est au tour de Noir de choisir en prenant la 2e position. Enfin, Vert prend la position restante, c'est le prix du progrès !

Conservez devant vous toutes vos Pièces non utilisées et vos cartes Inventions avec leur visibles.

Ceci fait, il est temps de passer au Début de l'Âge suivant (Âge II ou III).

FIN DE PARTIE

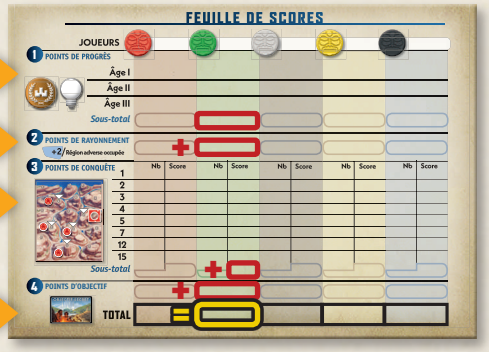
La partie se termine à l'issue du troisième Âge. Suivez l'ordre suivant pour le décompte final :

1. POINTS DE PROGRÈS

2. POINTS DE RAYONNEMENT

3. POINTS DE CONQUÊTE

4. POINTS D'OBJECTIF



Le score final est la somme des 4 catégories de points :

1. POINTS DE PROGRÈS

Additionnez les Points de Progrès des trois Âges.

2. POINTS DE RAYONNEMENT

Gagnez 2 Points pour chaque Région d'un autre Continent que le vôtre que vous occupez avec au moins un Clan ou une Cité.

- Les Terres natales adverses comptent.
- Les Régions de Genesia ne comptent pas.

3. POINTS DE CONQUÊTE

Gagnez les points inscrits dans chaque Région (y compris de votre Continent et de Genesia) que vous occupez avec au moins un Clan ou une Cité.

Faites la somme des points obtenus, vous obtenez alors le sous-total des Points de Conquête gagnés.

Conseil : pour faciliter le décompte, procédez par cercles concentriques en comptant le nombre de Régions d'une même valeur que vous occupez sur tous les plateaux.

Dans la colonne de gauche (Nb) de la Feuille de scores, inscrivez ce nombre sur la ligne adéquate. Dans la colonne de droite (Score), multipliez simplement ce nombre par la valeur de la Région.

4. POINTS D'OBJECTIF

Révélez enfin votre Objectif secret puis comptez et reportez les points ainsi gagnés.

Un objectif non réalisé ne retire pas de points.

Une fois que les points que vous avez gagnés dans chaque catégorie ont tous été reportés sur la Feuille de scores, additionnez-les pour obtenir votre score final.

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de Points d'Objectif est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est départagé en fonction des Points de Progrès. En cas de nouvelle égalité les joueurs se partagent la victoire.

RÈGLES POUR 1 JOUEUR

Il y a bien longtemps, dans une contrée lointaine, le tout premier humain transmit une unique consigne à ses descendants : parvenir à s'entendre sur la route à suivre pour développer deux peuplades confraternelles et prendre ensemble le contrôle des meilleures Régions de l'île merveilleuse de Genesia et de ses environs.

Dans le mode de jeu en solitaire, vous incarnez l'esprit de cet ancêtre qui va guider les deux peuplades dans cette quête. Votre objectif est de conquérir le plus de Régions et si possible les meilleures. Pour cela, faîtes prospérer la descendance et les nombreux Clans de chacune des deux peuplades, en explorant de vastes Régions, en bâtissant leurs Cités, en valorisant leurs inventions et finalement, en affirmant la suprématie de leur intelligence collective au fil des Âges…

BUT ET SPÉCIFICITÉS DU JEU À 1 JOUEUR

- Vous dirigez 2 peuplades pacifiques afin qu'elles parviennent à se développer confraternellement au fil des Âges. Votre unique objectif est de réaliser le meilleur score final en considérant uniquement la peuplade ayant obtenu **le score le plus faible**.
- Vous jouez sans les cartes Objectif secret et il n'y a pas de phase d'Attaque.

Cependant, vous êtes confronté à une autre difficulté et non des moindres :

- aucune Pièce n'est distribuée au début des différents Âges,
- les cartes Âge en main ne sont pas choisies.

PRÉPARATION

- **Choisissez 2 Continents** en les assemblant avec le plateau Genesia pour 2 joueurs.

Placez les Clans et les Cités de chacune des deux peuplades à côté de chacun des deux Continents.

L'Ordre du tour est sans importance (le plateau d'Ordre des joueurs n'est donc pas utilisé).

Définissez au hasard la peuplade qui joue en 1er l'Âge I, elle jouera en 2e l'Âge II puis à nouveau en 1er l'Âge III.

- **Préparez les 3 paquets de cartes Âge :** prenez les lots de cartes Bleues et Jaunes et remettez dans la boîte les cartes écartées comme indiqué dans le tableau sur la page ci-contre.

Vous aurez 10 cartes dans les paquets des Âge I et II, et 8 cartes dans le paquet de l'Âge III.

Mélangez chacun des 3 paquets de cartes.

- **Commencez en mode Débutant.** Passez au niveau Expert lorsque vous aurez atteint un score minimal de 100 points. Puis au mode Héroïque dès que vous aurez atteint un score de 130 points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Comme dans le mode multi-joueurs, une partie comprend trois Âges qui se jouent de manière similaire avec un Début, un Déroulement (composé seulement des phases de Croissance et d'Expansion) et une Fin. Le score final est calculé à l'issue de la Fin de l'Âge III.

ARGENT : Au Début de chaque Âge, vous ne recevez aucune Pièce, mais vous pouvez toujours défausser durant l'Âge autant de cartes que vous le souhaitez contre 4 Pièces par carte défaussée.

Aux Âges I et II, distribuez aléatoirement 5 cartes à chaque peuplade. À l'Âge III, distribuez-en aléatoirement 4. Vous jouez ainsi avec deux mains distinctes, une pour chaque peuplade. Les cartes sont posées faces visibles sur la table.

Ensuite, le jeu se déroule exactement de la même façon qu'à plusieurs (par exemple lorsque les Clans d'une de vos deux peuplades traversent une Région occupée par l'autre peuplade, vous devez verser un Droit de passage à la peuplade occupant la Région à traverser).

Note : sur les cartes (comme dans le décompte final des points), les termes « un autre Continent que le vôtre » ou « d'adversaire » doivent être compris respectivement comme les « Régions du Continent ne comportant pas votre Terre natale » ou « votre autre peuplade ».

DÉCOMPTE DES POINTS

Le décompte des points est identique au jeu en mode multi-joueurs, sans les Points d'Objectif.

Les Régions occupées par une peuplade dans les Régions du Continent de l'autre peuplade font gagner des Points de Rayonnement.

Rappel : en mode solo, votre score final est le plus faible de vos deux peuplades.

MODE DÉBUTANT - CARTES À ÉCARTER :

Grains d'orge N°6 — Potion d'extrait d'os N°11 — Chemin des Templiers N°36 — Bâtisseurs N°39 — Drones N°64 — Guerre ou Paix N°65 — Droit d'asile N°70 — Cyberdéfense N°72

MODE EXPERT - CARTES À ÉCARTER :

Invention de l'écriture N°5 — Autour du gibier N°12 — Invention de l'astrolabe N°33 — Route des épices N°42 — Drones N°64 — Guerre ou Paix N°65 — Hyperloop N°69 — Cyberdéfense N°72

MODE HÉROÏQUE - CARTES À ÉCARTER :

Gisement de silex N°3 — Invention de l'agriculture N°9 — Invention de l'alchimie N°34 — L'Appel de la croisade N°45 — Drones N°64 — Guerre ou Paix N°65 — Crypto monnaie N°67 — Cyberdéfense N°72

RÈGLES AVANCÉES
(2 À 5 JOUEURS)

• Si vous souhaitez jouer en réduisant au strict minimum la place du hasard dans le jeu, vous pouvez retirer les cartes d'Objectif secret.

• Vous pouvez jouer en équipe (y compris à 1 contre 2 ou 2 contre 3) sans rien modifier aux règles de base : le score final de chaque équipe est celui du joueur ayant le total individuel le plus faible.

• Vous pouvez aussi créer vos propres decks adaptés aux configurations que vous souhaitez expérimenter en réarrangeant les lots de cartes actuels et en veillant à utiliser 6 cartes par Âge et par joueur.

Par exemple :

• Si vous souhaitez une configuration de jeu plus belliqueuse, rassemblez toutes les cartes d'Attaque en un seul lot de cartes mis en jeu. Éventuellement, vous pouvez aussi autoriser le recrutement de Clans durant la phase d'Attaque.

• Si vous souhaitez expérimenter un mode de jeu permettant de valoriser vos qualités de gestionnaire, rassemblez toutes les cartes de Fin d'Âge en un seul lot de cartes.

RÈGLES RAPIDES

A - DÉBUT DE L'ÂGE

Chaque joueur reçoit :

- 15
- **6 CARTES** de l'Âge. Draftez 5 cartes.

B - DÉROULEMENT DE L'ÂGE

A tout moment, vous pouvez défausser vos cartes contre 4 chacune.

1 - CROISSANCE (1 tour par joueur)

- Jouez vos cartes .
- Recrutez des pour un coût de 2/.

2 - EXPANSION (1 tour par joueur)

- Jouez vos cartes .
- Recrutez des pour un coût de 2/.
- Déplacez vos pour 1/ :

  Âge I et II : 1 d'1 Région vers 1 Région adjacente,

  Âge III : 1 pile de d'1 Région vers 1 Région adjacente.

DROIT DE PASSAGE

Si vous traversez une Région occupée par un autre joueur, payez-lui un Droit de passage (en plus du coût du déplacement payé à la réserve):

Âge I et II : 1 par qui traverse la Région.
Âge III : 1 pour 1 pile de qui traverse la Région.

3 - ATTAQUE

Les joueurs choisissent secrètement entre Guerre ou Paix, et le révèlent simultanément :

- ***Si tous les joueurs ont choisi la Paix***, il n'y pas d'Assaut, **passez à la Fin de l'Âge** .
- ***Si au moins un joueur a choisi la Guerre***, tous les joueurs qui ont choisi la Guerre doivent lancer un Assaut et un seul dans l'Ordre du tour.

Pour lancer 1 Assaut avec ou sans l'aide de cartes , désignez précisément 1 Région à attaquer :

- elle doit être adjacente à la Région attaquante,
- elle doit être occupée par des et/ou une adverses,
- elle doit avoir un nombre de nul ou strictement inférieur à celui de la Région attaquante.

Pour résoudre 1 Assaut, avec ou sans l'aide de cartes :

- Décidez du nombre de que vous et le Défenseur allez perdre (= le même nombre).
- S'il n'y a (ou s'il ne reste) qu'une au Défenseur, perdez 1 et remplacez-la par une des vôtres.
- S'il ne reste ni ni au Défenseur, vous pouvez y déplacer gratuitement autant de que vous le souhaitez depuis la Région attaquante.

Recommencez **un nouveau tour d'Assauts** jusqu'à ce que tous les joueurs choisissent la Paix.

C - FIN DE L'ÂGE

Effectuez les actions dans cet ordre :

1 - CRÉEZ VOS CITÉS

Ajoutez **1** dans les Régions qui ont au moins **2**.

2 - JOUEZ VOS CARTES FIN D'ÂGE

- Jouez vos cartes .

3 - COMPTEZ VOS POINTS DE PROGRÈS

- Additionnez les Points de Progrès de vos cartes .
- Ajoutez les Points de Progrès de toutes vos cartes .

4 - DÉTERMINEZ L'ORDRE DE JEU (SAUF À L'ÂGE III)

Le joueur ayant gagné le moins de à cet Âge choisit son Ordre de jeu pour l'Âge suivant. Puis on continue jusqu'au joueur qui en a gagné le plus. Les ex-aequo choisissent dans l'ordre actuel.

FIN DE PARTIE

À l'issue du troisième Âge, ajoutez :

1. **LES POINTS DE PROGRÈS DES 3 ÂGES**
2. **LES POINTS DE RAYONNEMENT** : +2 points par Région que vous occupez sur des continents adverses
3. **LES POINTS DE CONQUÊTE :** Valeur des Régions que vous occupez (avec 1 ou 1)
4. **LES POINTS D'OBJECTIF.**

Points d'Objectif puis de Progrès départagent les ex-aequos.

CRÉDITS - Auteur : Éric Labouze • **Team Super Meeple :** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon • **Illustrations :** Fabrice Weiss, Alexei Iakovlev et Igor Polouchine • **Rédaction et révision des règles :** Guillaume Gille-Naves, Bernard Philippon et la Team Citizen Game • **Direction Artistique :** Igor Polouchine • **Packaging :** ORIGAMES • Fabriqué en Chine par Whatz Games. Genesia est un jeu co-édité par **SUPER MEEPLE** 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris ©2019 SUPER MEEPLE et **CITIZEN GAME** 8, rue des Ursulines - 75005 Paris ©2019 CITIZEN GAME. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple. CITIZEN GAME et son logo sont des marques déposées de Citizen Game.

Remerciements de l'auteur : Xavier Labouze, Mathieu Hestin et Pierre Sonigo • Team des Ursulines : Anne Payen, Anna & Keimis, Nils, Pierre-Louis, Blanche, Jules • Amandine Metton, Gérard Pham Van Cang et Nathan Morse • Les testeurs des protozones du Brussels Game Festival, du Festival Alchimie de Toulouse, de Paris Est Ludique, des 24h de Châteauroux, du Festival Troadé.