



2-5



14+



45-60 mn

UCHRONIA

CARL CHUDYK

Bienvenue dans Uchronia, la cité des merveilles. Ici les dinosaures n'ont pas disparu et les temples à colonnes qui se dressent rappellent que ses habitants sont les dignes héritiers de l'Antiquité telle que nous la connaissons. Alors que les explorateurs négocient les trésors de lointaines contrées avec les marchands, les ouvriers mêlent leurs cris à ceux des dinosaures sous l'œil exigeant des maîtres d'œuvre, et tous concourent à faire surgir la grande d'Uchronia du cœur de la jungle.

Vous incarnez le patriarche d'une grande maison de la noblesse uchronienne en lutte avec les autres maisons qui, grâce à leur immense fortune, bâtissent la ville, l'enrichissent de constructions nouvelles et rivalisent pour gagner les faveurs du peuple.

Celui qui sera le plus puissant deviendra le maître incontesté d'Uchronia.

CONTENU

- 5 Domaines / aides de jeu
- 80 cartes Bâtiment
- 174 cartes Ressource
- 5 cartes Monopole
- 1 carte Dernier Tour
- 1 Règle de jeu



BUT DU JEU

Pour gagner, il faut être le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin du Dernier Tour.

PRÉPARATION

- Chaque joueur prend un **Domaine** et le place devant lui. Posez les 5 cartes Monopole sur la table.
- **Mélangez les cartes Bâtiment** et constituez la pioche des Grands Travaux.
- **Déterminez le premier joueur.** Chaque joueur pioche un Bâtiment qu'il pose face visible dans la zone des Grands Travaux. Le joueur qui pioche le Bâtiment dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique sera le premier joueur. Le joueur à sa droite sera le dernier joueur et prend la carte **Dernier Tour**. Si un joueur pioche un Bâtiment qui a déjà été pioché, il le remet sous la pioche et en pioche un nouveau.
- **Puis, ajoutez des Bâtiments** à la zone des Grands Travaux jusqu'à ce qu'il y en ait 5.

- **Mélangez les cartes Ressource** pour constituer une pioche. Chaque joueur pioche six cartes qu'il prend dans sa **Main** [Main] sans les dévoiler aux autres joueurs et en défausse une de son choix au centre de la table dans le **Forum** [Forum] en commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de jeu (sens des aiguilles d'une montre).

PRINCIPES

Votre objectif en tant que patriarche d'une grande Maison est de bâtir et développer votre quartier de la ville pour devenir la famille la plus influente d'Uchronia.

À chaque tour de jeu vous allez choisir une action pour récupérer des Ressources, construire des Bâtiments ou lancer des Activités, ou vous allez compléter pour préparer vos prochains mouvements.

Les **Points de Victoire** [Point de Victoire] se gagnent en construisant les Bâtiments et en prenant le Monopole des **Activités** [Activité].

CONCEPT

Les concepts suivants sont expliqués en détail par la suite.

LE DOMAINE

Chaque joueur possède un Domaine qui va lui permettre de gérer ses actions et qui comprend un résumé des règles (voir schéma page suivante).

DÉTAIL D'UN BÂTIMENT



Points de Victoire et **Coût de Construction**
Vous devez transférer 2 Pierres [Pierre] vers ce Bâtiment pour l'achever.

Nom du Bâtiment
Vous ne pouvez pas construire plus d'une fois un Bâtiment ayant le même nom.

Effet

L'effet du Bâtiment devient actif dès qu'il est achevé.

LES BÂTIMENTS

Lorsque vous souhaitez lancer une construction, vous choisissez un Bâtiment parmi les **Grands Travaux** disponibles de la même couleur qu'une carte du Forum.

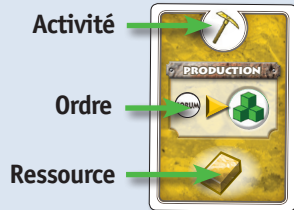
Les Bâtiments font gagner des Points de Victoire [Point de Victoire] et ont des effets qui altèrent les règles du jeu.

LES CARTES RESSOURCES

Les cartes sont définies par une couleur et ont trois fonctions qui dépendent de la manière dont vous allez les utiliser :

- **ORDRE**, vous pouvez lancer un Ordre en jouant une ou deux cartes de votre Main sur votre Domaine [Domaine].
- **RESSOURCE**, la carte est dans votre Stock ou utilisée pour la construction d'un Bâtiment.
- **ACTIVITÉ**, la carte est dans vos Activités. Les Activités vous permettent d'augmenter l'effet de vos Ordres, ou de copier l'Ordre d'un autre joueur.

DÉTAIL D'UNE CARTE RESSOURCE



COMMENT JOUER ?

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

À votre tour de jeu, commencez par transférer la ou les cartes que vous avez jouées au tour précédent présentes sur votre Domaine vers le Forum, puis choisissez une Action : **COMMANDER** ou **COMPLOTER**.

• COMMANDER

Jouez 1 carte pour exécuter l'Ordre correspondant, OU

Jouez 2 cartes de la même couleur pour exécuter l'Ordre de votre choix.

En Commandant, vous choisissez une carte ou deux cartes identiques de votre Main que vous placez face visible sur votre Domaine.

Exécutez l'Ordre représenté sur la carte, ou celui de votre choix si vous avez joué deux cartes identiques.

BONUS D'ACTIVITÉ : vous pouvez dupliquer un Ordre ou améliorer son effet pour chaque carte de la couleur de cet Ordre que vous avez dans vos Activités (voir Les Ordres).

Exemple : Carl joue Production (Jaune) et possède 2 Productions dans ses Activités. Il va donc pouvoir récupérer 3 cartes du Forum (1 pour la carte jouée, et 1 pour chaque Production dans ses Activités).

• COMPLOTER

Ne jouez pas de carte et piochez.

En Complotant, vous ne jouez pas de carte mais vous pouvez copier l'Ordre d'une carte présente sur le Domaine d'un autre joueur si vous possédez au moins une Activité de la même couleur.

Exécutez l'Ordre copié une seule fois quel que soit le nombre d'Activités de cette couleur que vous possédez.

Note : si vous ne possédez pas d'Activité correspondant à une carte présente sur un Domaine adverse ou s'il n'y a pas de carte sur les Domaines adverses, vous ne pouvez pas copier d'Ordre.

Que vous ayez copié un Ordre ou non, lorsque vous Complotez, vous piochez à la fin de votre tour :

- jusqu'à avoir 5 cartes Ressources en Main,
- ou 1 carte si vous avez déjà 5 cartes ou plus en Main.

PÉNURIE DE RESSOURCE : s'il n'y a plus de carte à piocher, mélangez les cartes de la défausse pour composer une nouvelle pioche.

À la fin de votre tour, si vous avez lancé des constructions, piochez des nouveaux Bâtiments pour qu'il y ait toujours 5 Bâtiments dans les Grands Travaux.

Note : si tous les Bâtiments proposés dans les Grands Travaux sont de la même couleur, défaussez-les et piochez cinq nouveaux Bâtiments.

LES ZONES DE JEU D'UN JOUEUR

ACTIVITÉS

- Votre limite d'Activités est de 2, plus 1 par Bâtiment achevé.

- C'est ici que vous placez les Activités que vous lancez avec un Ordre de Commerce. Les Activités vous permettent de copier une fois un Ordre présent sur le Domaine d'un autre joueur **lorsque vous Complotez** avant de piocher et d'augmenter l'effet de vos Ordres **lorsque vous Commandez**.
- Lorsque vous êtes majoritaire sur une Activité, vous possédez son **Monopole**, récupérez la carte Monopole correspondante. Tant que vous conservez ce Monopole, vous gagnez **1** pour chaque Activité, et de plus chaque fois qu'un Bâtiment de cette couleur est achevé, vous pouvez transférer une carte de la même couleur du Forum vers votre Main.

BÂTIMENTS EN CONSTRUCTION

- C'est ici que vous placez vos Bâtiments en construction.
La Place nécessite 3 Marbres [] pour être achevée, il vous en manque encore 1.



BÂTIMENTS ACHÉVÉS

- C'est ici que vous placez vos Bâtiments lorsqu'ils sont achevés.
- Vous pouvez dorénavant bénéficier de leur effet.
- Vous gagnez autant de Points de Victoire () qu'indiqué sur les Bâtiments et ils augmentent votre limite d'Activités de 1.



STOCK

- Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources présentes dans votre Stock.
- C'est ici que vous placez les **cartes** que vous récupérez grâce à Production, Exploration et Draconniens.
- Ces cartes sont des Ressources et permettent de construire des **Bâtiments** et de lancer des **Activités**.

DOMAINE

- C'est ici que vous jouez vos cartes lorsque vous Commandez.

LES ORDRES

Il y a cinq Ordres. Lorsque vous choisissez un Ordre, vous devez appliquer son effet et éventuellement l'effet d'un ou plusieurs de vos Bâtiments.

Les Activités, que vous avez avant d'exécuter un Ordre, vous permettent d'augmenter son effet lorsque vous Commandez. Elles vous permettent également de copier un Ordre lorsque vous Complotez.



DRACONNIENS



Effet : dévoilez 1 carte de votre **Main** aux autres joueurs. Les joueurs qui possèdent **au moins une carte sur leur Domaine**

(cartes qu'ils ont jouées lors de leur tour précédent) doivent **vous transférer une carte de leur Main de la même couleur que la carte dévoilée** s'ils en possèdent vers votre **Stock**.

Transférez également 1 carte de la même couleur du Forum vers votre **Stock** s'il y en a.

Enfin, remplacez la carte dévoilée dans votre Main.

Bonus d'Activité : si vous possédez une ou plusieurs Activités de Draconniens, vous pouvez dévoiler 1 carte supplémentaire de votre Main pour chaque Activité de Draconniens que vous possédez.

Les joueurs affectés doivent vous donner 1 carte de leur choix parmi celles que vous dévoilez.

Récupérez du Forum autant de cartes de la même couleur que celles que vous dévoilez.

Exemple : Carl joue Draconniens et possède deux Activités de Draconniens. Il dévoile trois cartes de sa Main, un Argile et deux Marbres (🟡🟡🟡). Cédric, qui est le seul joueur à avoir une carte sur son Domaine a en Main un Argile (🟡), un Bois (🟢) et un Marbre (🟡). Il décide de transférer vers le Stock de Carl un Argile (🟡). Puis Carl transfère 2 Marbres (🟡🟡) du Forum (il n'y a pas d'Argile dans le Forum) vers son Stock.



COMMERCE



Effet : lancez 1 Activité en transférant 1 Ressource de votre **Stock** vers vos **Activités**.

Bonus d'Activité : vous pouvez lancer 1 Activité supplémentaire pour chaque Activité de Commerce que vous possédez.

Rappel : vous ne pouvez pas avoir plus de deux Activités plus une par Bâtiment achevé.

Exemple : Carl joue Commerce. Il choisit un Argile (🟡) de son Stock et le transfère dans ses Activités. Il dispose désormais d'une Activité de Production. Comme il avait déjà un Commerce dans ses Activités lorsqu'il a exécuté son Ordre, il aurait pu lancer une seconde Activité. Mais sa limite d'Activité est déjà atteinte et il ne peut pas profiter de son Bonus.



MONOPOLE

Lorsqu'un joueur lance une Activité, si cette dernière lui permet d'être le joueur qui en possède le plus de cette couleur, il récupère immédiatement le Monopole correspondant. En cas d'égalité c'est le joueur qui possède le Monopole qui le conserve.

POINTS DE VICTOIRE : tant que vous le conservez, le Monopole vous donne +1 pour chaque Activité de sa couleur que vous possédez.

BONUS DE CONSTRUCTION : vous pouvez transférer du Forum vers votre Main une carte de la couleur de votre Monopole chaque fois qu'un joueur achève un Bâtiment de cette couleur.

CONSTRUCTION

Choisissez un effet :

LANCEZ LA CONSTRUCTION D'UN NOUVEAU BÂTIMENT en défaussant une carte du Forum de la même couleur que le Bâtiment.

OU



Transférez une Ressource de votre **Stock** vers un de vos Bâtiment en cours de Construction.



Bonus d'Activité : vous pouvez dupliquer cet Ordre pour chaque Activité de Construction que vous possédez.

Note : les règles de construction de Bâtiments sont décrites page suivante.

PRODUCTION



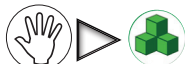
Effet : transférez 1 carte du Forum vers votre **Stock**.

Bonus d'Activité : vous pouvez transférer 1 carte supplémentaire du Forum vers votre Stock pour chaque Activité de Production que vous possédez.

Rappel : il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre Stock.

Exemple : Carl joue Production. Il choisit une carte bleue du Forum et la place dans son Stock. Il dispose désormais d'1 Marbre (🟡) dans son Stock. Comme il a une Production dans ses Activités, il peut transférer une carte supplémentaire du Forum vers son Stock.

EXPLORATION



Effet : transférez 1 carte de votre **Main** vers votre **Stock**.

Bonus d'Activité : vous pouvez transférer 1 carte supplémentaire de votre Main vers votre Stock pour chaque Activité d'Exploration que vous possédez.

Exemple : Carl joue Exploration. Il choisit une carte Rouge de sa Main et la place dans son Stock. Il dispose désormais d'1 Brique (🔴) dans son Stock. Comme il a une Exploration dans ses Activités, il peut transférer une carte supplémentaire de sa Main vers son Stock.





CONSTRUCTION D'UN BÂTIMENT

LANCER LA CONSTRUCTION D'UN BÂTIMENT

Pour lancer la construction d'un Bâtiment vous devez exécuter un Ordre de Construction.

Choisissez un Bâtiment parmi les Grands Travaux de la même couleur qu'une carte du Forum. Placez ce Bâtiment à gauche de votre Domaine et défaussez la carte du Forum de la même couleur. Elle a servi de Fondation.

Note : si dans le Forum il n'y a pas de carte de la même couleur que le Bâtiment choisi, vous ne pouvez pas lancer la construction du Bâtiment.

Attention : chaque Bâtiment existe en 2 exemplaires, vous ne pouvez pas lancer la construction d'un Bâtiment portant le même nom qu'un Bâtiment que vous avez déjà construit ou êtes en train de construire.

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

La construction d'un Bâtiment est déterminée par sa couleur et son Coût de Construction.

- Sa couleur détermine le type de Ressources qu'il vous faut pour le construire.
 - Son Coût de Construction indique la quantité de Ressources que vous devez transférer pour l'achever.
- Les effets des Bâtiments s'appliquent dès qu'ils sont achevés.

Pour achever un Bâtiment, il suffit de lui transférer autant de Ressources de sa couleur qu'indiqué par son coût de Construction.

TRANSFÉRER DES RESSOURCES



Note : vous ne pouvez pas transférer de carte à un Bâtiment durant le même tour où vous avez lancé sa construction.

Vous devez choisir un Ordre de Construction pour transférer une Ressource de votre Stock.

Glissez la Ressource choisie sous le Bâtiment en construction en bas de façon à ne laisser apparaître que le symbole de la Ressource. Si vous transférez des Ressources supplémentaires, faites en sorte que l'on puisse bien distinguer le nombre de Ressources sous le Bâtiment (voir Zones de Jeu d'un Joueur).

Les Ressources transférées doivent être de la même couleur que celle du Bâtiment en construction.



VIADUC

vous avez besoin de défausser **1 Argile** du Forum pour lancer la construction et **1 Argile** dans votre Stock pour achever le Viaduc.

ACHEVER UN BÂTIMENT

Un Bâtiment est achevé lorsque vous y avez transféré autant de Ressources qu'indiqué par son coût de Construction (en haut).

- Les Bâtiments en Bois et en Argile ont besoin d'1 Ressource pour être achevés.
- Les Bâtiments en Brique et en Pierre ont besoin de 2 Ressources pour être achevés.
- Les Bâtiments en Marbre ont besoin de 3 Ressources pour être achevés.

Lorsque vous achevez un Bâtiment, vous gagnez autant de Points de Victoire qu'indiqué sur le Bâtiment et votre limite d'Activité augmente de un. Défaussez toutes les Ressources utilisées pour la construction. **L'effet d'un Bâtiment est actif** dès qu'il est achevé, (voir Effets des Bâtiments).

MONOPOLE

Le joueur qui possède le Monopole de la couleur du Bâtiment que vous venez d'achever peut récupérer une carte de cette couleur du Forum et l'ajouter à sa Main.

EFFETS DES BÂTIMENTS

L'effet d'un Bâtiment est décrit sur chaque carte.

- L'effet des Bâtiments ne s'applique qu'à partir du moment où le Bâtiment est achevé (sauf pour la Fontaine dont l'effet permet de la Construire avec un Ordre de Production).
- Dès qu'un Bâtiment est achevé son effet est actif y compris pour les Ordres suivants du joueur s'il lui en reste ou si l'effet affecte l'action Compléter du joueur et qu'il a Complété.

CRÉDITS

Auteur : Carl Chudyk

Développement : Carl Chudyk & Guillaume Gille-Naves

Directeur de Collection : Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chef de Projet : Gabriel Durnerin

Développement/Design/Packaging : ORIGAMES

Directeur Artistique/Design graphique : Igor Polouchine

Il y a deux types d'effets :

- **Les Bonus d'Ordre :** si l'effet indique « **Bonus** » suivi d'un **Ordre** vous devez, après avoir exécuté cet Ordre (sauf indication contraire), appliquer UNE FOIS l'effet du Bâtiment en plus de votre Action.

Exemple : Carl a achevé le Bâtiment Thermes. Il joue Commerce. Il peut donc appliquer l'effet de Commerce, puis l'effet des Thermes qui lui permet d'échanger une Activité avec une Ressource du Stock.

- **Les effets Permanents :** si l'effet d'un Bâtiment n'est pas précédé d'un Bonus, il est actif en permanence.

Exemple : Cédric a achevé le Bâtiment Avant-poste. Carl joue Draconniens et possède une Activité de Draconniens. Il montre donc 2 cartes, Argile et Marbre, aux joueurs qui ont au moins une carte sur leur Domaine. Pour Cédric, il doit montrer une carte de moins à cause de l'Avant-poste et choisit Marbre.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint le Seuil de Points de Victoire déterminé par la nombre de joueurs, la partie se termine à la fin du tour du joueur qui a la carte **Dernier Tour**.

SEUIL DE POINTS DE VICTOIRE

2 joueurs ▶ 20 Points	3 joueurs ▶ 18 Points
4 joueurs ▶ 16 Points	5 joueurs ▶ 14 Points

Les joueurs calculent leurs Points de Victoire :

- +1, +2, ou +3 par Bâtiment achevé.
- +1 par Activité des Monopoles que vous possédez.
- + Effets éventuels de certains Bâtiments.

À la fin du dernier tour, le joueur qui possède le plus de Points de Victoire remporte la partie (même s'il est passé en dessous du seuil de Points de Victoire en perdant un Monopole par exemple).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de Bâtiments achevés qui remporte la partie.

Couverture : Marcin Jakubowski

Dessinateur Bâtiments : Benjamin Raynal

Réalisateur couleur des Bâtiments : Kevin Lemoine, Laurent Chatelier, Sylvain Fabre, Jean-David Fabre, Jérémy Guiter, Melissa Morin.



Merci à Richard Garfield, Rodolphe Gilbert, Thibaut Palfer-Sollier, Reyda Seddiki, Timothée Simonot, Vincent Vandelli et Frédéric Vasseur.