



## Mise en place

Chaque joueur débute avec :

- 2 Aventuriers du Temps sur le plateau 1
- 25 cubes de contrôle
- 4 x 1 écu
- 4 cartes de construction (33 cartes en tout dont 11 par couleur)

## 7 tours de jeu - 4 actions, dans l'ordre

1. Changer de 1 à 4 cartes de sa main (coût : 2 écus)
2. Autant de fois que souhaité et dans l'ordre souhaité :
  - Voyager dans le temps (coût: 1 écu par chevalier déplacé)
  - Construire ou détruire sur un plateau (max. 2 cartes par chevalier présent)
3. Défausser ses cartes restantes et piocher 4 cartes
4. Engranger ses revenus à la fin des tours 4 et 7

## Fin de la partie

Le plus riche à la fin du 7ème tour gagne la partie

## Règle géographique

- sur fleuve : on construit seulement des bâtiments civils 3 ou 5
- sur forêt : surcoût selon 2/3/4/5 joueurs : +1 / +1 / +0 / +0
- sur montagne : surcoût selon 2/3/4/5 joueurs : + 2 / +2 / +1 / +0

Dominance si paysage mixte : fleuve > montagne > forêt > plaine

## Règle domaniale

Seul un bâtiment civil peut lier 2 domaines

## Règle hiérarchique

Dans chaque domaine, le bâtiment militaire/religieux le plus important doit être unique.

Lors d'une jonction, en cas de viol de la règle hiérarchique qui oblige à réduire un bâtiment, on prend en compte la somme de tous les bâtiments (militaires sur le plateau 1, religieux sur le plateau 2), quelque soit le joueur qui le contrôle.

## Décomptes (tour 4 et 7)

Chaque joueur effectue son décompte à la fin de son tour de jeu, pour chaque plateau où il a un Aventurier.

\* pour chaque domaine sur le 1er plateau où il contrôle le bâtiment militaire de plus grande valeur, et sur le 2ème plateau où il contrôle le bâtiment religieux de plus grande valeur

\*\* en cas d'égalité pour les confréries, tous les joueurs recevront la somme totale

## Le paradoxe temporel

- un bâtiment de taille 1 n'est pas transféré dans le futur
- si le bâtiment transféré empiète sur un bâtiment déjà construit : celui-ci est détruit
- si le bâtiment militaire/religieux transféré provoque la jonction de 2 domaines : le transfert est interdit
- si la destruction / réduction d'un bâtiment provoque la scission de 2 domaines, on vérifie la règle hiérarchique
- si le bâtiment militaire/religieux transféré dans un domaine viole la règle hiérarchique : le transfert est interdit
- si le bâtiment civil provoque la jonction de 2 domaines : on vérifie le respect de la règle hiérarchique
  - ♦ sur le plateau 1 : on somme tous les bâtiments militaires et le domaine le moins puissant doit réduire son bâtiment (position au choix du propriétaire)
  - ♦ sur le plateau 2 : on somme tous les bâtiments religieux et le domaine le moins puissant doit réduire son bâtiment
- En cas d'égalité, le bâtiment réduit est celui du joueur qui a provoqué la jonction, ou, s'il n'est pas concerné, celui de son choix
- un bâtiment réduit au rang de petit bâtiment (taille 1) disparaît totalement dans les plateaux du futur
- un bâtiment réduit au rang de bâtiment moyen (tailles 2 ou 3) perd son cube de restauration éventuellement présent sur le plateau 3

Plateaux	Actions	Cubes de contrôle	Transfert dans le futur		Bâtiments						Décomptes (Tour 4 et 7)
					Nombre	Nom	Valeurs	Construire	Agrandir	Restaurer	
① Commanderies Militaires	Construire (cartes)	Un joueur contrôle seul un bâtiment militaire ou religieux.	Construire ou agrandir un bâtiment 2/3/4/5		20	Tours de guet	1	-	1 écu	-	Par domaine militaire décompté* = somme bâtiments civils
	Agrandir (cartes)				24	Donjons	2	1 écu	1 écu	1 cube	
② Prieurés Religieux	Détruire un petit bâtiment (1 carte + 1 écu)	Il n'y a pas de cube sur les bâtiments civils.	Même bâtiment	Construire ou agrandir un bâtiment 2/3/4/5	9	Châteaux	4	1 écu	1 écu	2 cubes	Par domaine religieux décompté* = somme bâtiments civils
					20	Chapelles	1	-	2 écus	-	
					20	Monastères	3	2 écus	2 écus	1 cube	
③ Confréries Civils	Peupler un bâtiment civil (cartes) Restaurer une ruine (cartes)	Plusieurs joueurs peuvent restaurer ensemble un bâtiment ou peupler un bâtiment civil	Même bâtiment sans cube et en ruine pour les militaires et religieux		9	Abbayes	5	2 écus	2 écus	2 cubes	Par domaine avec la majorité** des cubes sur les bâtiments civils = somme bâtiments militaires et religieux
					20	Hameaux	1	-	-	-	
					24	Villages	3	-	-	-	
					9	Cités	5	-	-	-	