

Fondations

	Valeur de création / défense / d'attaque
24 Unités = cubes / 1 fondateur	1
5 Armées = cylindres	4
6 Ville = disques	4
3 Citadelles = hexagone (à placer sur une ville)	4
1 Capitale = brique (à placer sur une citadelle)	4

Les clans s'affrontent pour la domination du continent. **Le but du jeu d'être le premier à détruire toutes les villes ou à tuer le fondateur.**

0) Plan de jeu :

Les 2 joueurs placent les 18 disques plats en formant un quadrillage, créant un plateau de jeu de la dimension et de la forme de leur choix. Chaque joueur place ensuite la première ville de son adversaire sur un des emplacements. Les emplacements accueilleront les villes et les déplacements du fondateur. Ces emplacements sont les centres de carrés imaginaires dont les coins sont les cases imaginaires sur lesquelles évolueront les unités et les armées. Ces items se déplacent sur les segments entre ces coins imaginaires.

Il ne peut y avoir que 4 items sur chaque coin au maximum. Le plateau de jeu, à un moment donné, s'étend uniquement jusqu'aux carrés imaginaires déjà formés (dont au moins un coin existe).

Chaque tour comprend trois phases : naissances, déplacements, actions.

1) Phase de naissances : à chaque tour, chaque ville produit une unité, placée sur un coin du carré. Une fois la capitale créée, il est possible de faire naître une armée dans une des citadelles ou dans la capitale au lieu de faire naître des unités – l'armée est placée sur un coin de sa cité d'origine.

2) Phase de déplacement

A chaque tour chaque joueur dispose de 4 points de déplacement (il n'est pas obligé de tous les utiliser) :

- déplacer le fondateur, une unité ou une armée d'un point à un autre coûte 1 point de déplacement (le fondateur se déplace d'emplacement en emplacement).
- des unités adverses peuvent occuper un même point sans combattre.

3) Phase d'actions : fondation, attaque (A chaque tour le joueur dispose aussi de 4 points d'action (il n'est pas obligé de tous les utiliser)).

Fonder une ville ou la faire évoluer (coûte 4 points d'action) :

- il est possible de fonder une nouvelle ville lorsque les coins d'un territoire sont occupés par au moins une unité de sa couleur et que le fondateur est présent sur le territoire.
- on place alors la ville et on replace les unités dans le stock.
- pour faire évoluer une ville vers une étape supérieure, il faut à nouveau réunir à nouveau au moins 4 unités sur les coins mais le fondateur n'est plus nécessaire.
- une fois la capitale créée il n'est plus possible de fonder de nouvelle ville ou de faire des évolutions.
- les unités utilisées pour fonder la ville ou la faire évoluer sont replacées dans le stock.

Créer une armée (coûte 4 points d'action) :

Pour créer une armée, on replace 4 unités situées sur le même coin par une armée.

Lancer une attaque (coûte un point d'action / la capitale doit être créée pour pouvoir ordonner des combats) :

- les combats ont lieu une fois tous les déplacements réalisés ;
- les combats ne sont pas automatiques : si deux items opposés (unités ou armée) se rencontrent, il peut ne pas y avoir de combat.
- il est possible d'attaquer les villes (le ou les attaquants doivent se situer sur les coins du territoire) ou les items (les attaquants doivent se situer sur le même point) ; attaquer une ville il faut se placer sur un coin libre de cette ville (sans item adverse)
- une attaque par une unité vaut un point d'attaque ; les attaques et défenses peuvent être groupées (exemple : 4 unités situées sur 4 coins d'une cité adverse peuvent détruire une ville).
- une attaque d'une armée vaut 4 points d'attaque
- lors du combat les pièces qui s'opposent sont simplement détruites et retirées du jeu (replacées dans le stock). Cependant si une attaque est inégale entre une armée et des unités, c'est le groupe le plus faible qui est retiré du jeu et le vainqueur reste. Il est possible d'attaquer une ville segment par segment (c'est à dire détruire les éléments qui la composent l'un après l'autre). Les éléments détruits rejoignent les stocks.

Le fondateur ne peut pas attaquer. Il se déplace de zone en zone et non pas sur les frontières comme les autres pions. Pour l'atteindre, il faut détruire intégralement la cité sur laquelle il se trouve (qui est en quelque sorte son bouclier).

En cas de situation bloquée (le même coup est joué 2 d'affilée par les 2 joueurs), le jeu se termine et celui qui a le plus de villes gagne la partie (1 point par cité, 2 par citadelle et 3 par capitale), ou en cas d'égalité celui qui a le plus d'items sur le plateau.