

CARTES OBJECTIF


CARTE ILLUSTRATION

OBJECTIF


CARTE ILLUSTRATION

OBJECTIF

1  **AVANTAGE DES HAUTEURS**
Contrôler au moins 3 montagnes à la fin de son tour.


15  **MAIN-D'ŒUVRE ÉQUILIBRÉE**
Avoir le même nombre d'Ouvriers et de Recrues.


2  **AVANTAGE SOUTERRAIN**
Contrôler au moins 3 tunnels à la fin de son tour.


16  **UN LOUP DANS LA BERGERIE**
Contrôler un territoire avec son Personnage, 1 Mecha, 1 Ouvrier, et au moins 5 ressources à la fin de son tour.


3  **AVANTAGE DE LA RÉCOLTE**
Contrôler au moins 3 fermes à la fin de son tour.


17  **DIVISER POUR RÉGNER**
Avoir 0 carte Usine et contrôler au moins 2 territoires adjacents à l'Usine à la fin de son tour.

4  **AVANTAGE DU NORD**
Contrôler au moins 3 toundras à la fin de son tour.


18  **DEVENIR UN PACIFISTE AIMÉ**
Avoir 0 Puissance, au moins 13 Popularités et au moins 5 Ouvriers.

5  **ROI DE LA COLLINE**
Contrôler l'Usine à la fin de son tour et être le joueur avec le plus de Puissance (égalités acceptées).


19  **CONSOLIDER LA RIVE**
Contrôler au moins 5 territoires autour d'un même lac à la fin de son tour.

6  **RENOYER QUELQU'UN EN GUIDE D'AVERTISSEMENT**
Forcer la retraite d'un Ouvrier adverse et avoir au moins 7 Puissances.


20  **CRÉER UN POINT D'APPUI PERMANENT**
Construire au moins 3 Structures, avoir au moins 7 Popularités et avoir 0 Mecha.


7  **LA MACHINE PLUS FORTE QUE L'HOMME**
Avoir 1 carte Usine, au moins 1 Mecha, et pas plus de 3 Ouvriers.

21  **MONOPOLISER LE MARCHÉ**
Contrôler au moins 9 jetons de la même ressource à la fin de son tour.


8  **RETROUSSER SES MANCHES AVEC LES GENS**
Avoir 2\$ ou moins, au moins 4 Ouvriers, et au moins 7 Popularités.

22  **PERCÉE TECHNOLOGIQUE**
Avoir 1 carte Usine et 0 Amélioration.


9  **RÉSERVES POUR L'HIVER**
Contrôler un territoire contenant au moins 9 jetons ressources (au moins 1 de chaque type) à la fin de son tour.

23  **ATTEINDRE LA MAÎTRISE TECHNIQUE**
Avoir 8 cartes Combat ou plus dans sa main et au moins 1 étoile de victoire en Combat.


10  **AVANTAGE DES FORÊTS**
Contrôler au moins 3 forêts à la fin de son tour.


24  **ÉTABLIR UN BOUCLIER HUMAIN**
Avoir au moins 5 Ouvriers sur un territoire adjacent à l'Usine à la fin de son tour.

11  **AVANTAGE DE LA POPULATION**
Contrôler au moins 3 villages à la fin de son tour.


25  **DEVENIR UN BELLICISTE DÉTESTÉ**
Avoir 3 Popularités ou moins, au moins 13 Puissances et au moins 2 Mechas.

12  **DEVENIR RICHE OU PLEURER EN ESSAYANT**
Avoir au moins 20\$ à la fin de son tour.

26  **DIVERSIFIER LA PRODUCTION**
Contrôler au moins 1 territoire de chaque type avec au moins 1 Ouvrier sur chacun à la fin de son tour.

13  **LES FONDATIONS D'UN EMPIRE**
Avoir au moins 6 de vos jetons (Personnage, Ouvriers, Mechas et Structures) sur 1 territoire.

27  **CONSTRUIRE DES INFRASTRUCTURES LOCALES**
Construire au moins 3 Structures, aucune ne doit être adjacente au Quartier Général.

14  **COUVRIR VOS PARIS**
Avoir au moins 1 Amélioration, 1 Mecha, 1 Structure, 1 Recrue et 1 ressource de chaque à la fin de son tour.

Guide créé par Nersi Nikakhtar

Traduit par Fabien Allois et Julien Duprié, relecture de Christophe Fergeau

Univers et illustrations de Jakub Rozalski

© 2016 Stonemaier LLC

CARTES RENCONTRE

1		SIFFLER EN ATTENDANT QUE LES OIES TRAVERSENT LA ROUTE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	PAYER LA FILLE POUR SON OIE DE COMPAGNIE- AUTREMENT DIT, LE DÎNER : Payez 2\$ pour gagner 4 Nourritures.	NOURRIR LES OIES COMME ÉTANT LES VÔTRES ET RÉCLAMER LA FERME : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
2		RECEVOIR LES ORDRES DE VOTRE SUPÉRIEUR AVEC HUMILITÉ : Gagnez 1 carte Combat et 1 Popularité.	RAMENER LES VILLAGEOIS CHEZ EUX SUR VOTRE CHEVAL : Payez 2\$ pour gagner 4 Bois.	MENACER DE CAUSER UNE AVALANCHE AVEC VOTRE BAZOOKA : Payez 2 Popularités pour enrôler 1 Recrue.
3		RASSEMBLER LES MOUTONS SUR LA COLLINE UN APRÈS MIDI : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	SERVIR DE L'AGNEAU AU SOUPER DU SOIR : Payez 2\$ pour gagner 1 Ouvrier et 3 Nourritures.	UTILISER LES MOUTONS POUR FAIRE TRÉBUCHER UN MECHA : Payez 3 Popularités pour déployer 1 Mecha.
4		PRENDRE DES PHOTOS POUR LES SOLDATS ENTHOUSIASTES : Gagnez 2 Métaux et 1 Popularité.	EMBAUCHER UN MERCENAIRE : Payez 3\$ pour enrôler 1 Recrue.	TIRER SUR LES CIBLES SANS MÉFIANCE : Payez 2 Popularités pour gagner 4 Métaux.
5		ALLER À LA PÊCHE AVEC LES SOLDATS : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	SOUDOYER LES SOLDATS POUR LEUR MECHA : Payez 4\$ pour déployer un Mecha.	ATTENDRE LE CRÉPUSCULE POUR ENVAHIR LE CAMP : Payez 2 Popularités pour gagner 2 Nourritures et 2 Métaux.
6		LAISSER LES OURS GAMBADER DANS LA NEIGE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	COMMENCER UNE CAVALERIE D'OURS EN ENRÔLANT L'ANIMAL : Payez 3\$ pour enrôler 1 Recrue.	SE PRÉPARER UN SANDWICH D'OURS POUR LE DÎNER : Payez 2 Popularités pour gagner 4 Nourritures.
7		PRÉSENTER SES RESPECTS EN TRAVERSANT LE CAMP NORDIQUE : Gagnez 2 Pétroles et 1 Popularité.	S'ASSEOIR ET DIVERTIR LES TROUPES AVEC UNE BELLE HISTOIRE : Payez 2\$ pour gagner 1 Amélioration.	TENDRE UNE EMBUSCADE AUX SOLDATS LA NUIT : Payez 2 Popularités pour gagner 4 Pétroles.
8		APPROVOISER LE RENNE ET FLIRTER AVEC LES HABITANTS DE LA RAFFINERIE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	S'APPROVISIONNER EN PÉTROLE : Payez 2\$ pour gagner 4 Pétroles.	CONVAINCRE LE SOLDAT QUE LES RENNES NE SONT PAS RÉELS : Payez 2 Popularités pour enrôler 1 Recrue.
9		AIDER UN INVENTEUR À INSTALLER UN ÉQUIPEMENT LOURD : Gagnez 2 Pétroles et 1 Popularité.	EMBAUCHER L'INVENTEUR ET FINANCER SES FOLLES INVENTIONS : Payez 3\$ pour construire 1 Structure.	VOLER LA SOURCE D'ÉNERGIE DE L'INVENTEUR : Payez 2 Popularités pour gagner 4 Pétroles.
10		GUIDER LE MECHA À TRAVERS LE BROUILLARD AVEC VOTRE LANTERNE : Gagnez 2 Pétroles et 1 Popularité.	PAYER L'HOMME PERDU POUR SON MECHA : Payez 4\$ pour déployer 1 Mecha.	CRIER DES CONNERIES JUSQU'À CE QUE LE MECHA SOIT ASSEZ PROCHE POUR LE VOLER : Payez 2 Popularités pour gagner 2\$ et 2 ressources au choix.
11		CUEILLIR DES FRUITS POUR LA DAME... ET POUR VOUS : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	PAYER LA DAME POUR APPROVISIONNER VOTRE EMPIRE EN POMMES : Payez 2\$ pour gagner 1 Ouvrier et 3 Nourritures.	BANNIR LA DAME DE SES TERRES FAMILIALES : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
12		COUPER UN ARBRE POUR AIDER LES OUVRIERS À REMPLIR LEUR QUOTA JOURNALIER : Gagnez 2 Bois et 1 Popularité.	EMBAUCHER LES TRAVAILLEURS POUR LA JOURNÉE : Payez 3\$ pour construire 1 Structure.	MENACER DE METTRE LE FEU À LA FORÊT SI LES BÛCHERONS NE TRAVAILLENT PAS POUR VOUS : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Bois.
13		PROFITER D'UN APRÈS-MIDI FESTIF AVEC LES GENS : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	REJOINDRE UNE JOUTE VERBALE ET PERDRE VOLONTAIREMENT : Payez 2\$ pour gagner 2 Puissances et 2 Popularités.	TROP BOIRE ET DÉVALISER L'ENTREPÔT : Payez 3 Popularités pour gagner 5 ressources au choix.
14		RÉPARER UNE CLOTURE BRISÉE POUR ENFERMER LES COCHONS : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	DÉMONTRE LE MECHA POUR SES PIÈCES : Payez 2\$ pour gagner 3 ressources au choix.	EFFRAYER LES PORCS POUR LES FAIRE FUIR : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Métaux.
15		FAIRE UN TOUR SUR UN FERRY ET LAISSER VOS LONGS CHEVEUX FLOTTER AU VENT : Gagnez 2 Popularités.	ACHETER DES MARCHANDISES VARIÉES À LA ROULOTTE : Payez 2\$ pour gagner 3 ressources au choix.	PILLER LES MARCHANDISES DES VOYAGEURS : Payez 3 Popularités pour gagner 5 ressources au choix.
16		PLANTER DES CULTURES À LA FERME PENDANT UNE JOURNÉE POUR GAGNER UN PEU DE BIENVEILLANCE : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	DÉGAGER UNE CHARRUE POUR GAGNER LES FAVEURS DES FERMIERS : Payez 2\$ pour gagner 1 Ouvrier et 2 ressources.	SALEZ LA TERRE POUR FORCER LES GENS À S'ENRÔLER : Payez 2 Popularités pour enrôler 1 Recrue.
17		ADMIRER L'ARME D'UN VÉTÉRAN : Gagnez 1 carte Combat et 1 Popularité.	EMBAUCHER LE SOLDAT POUR QU'IL REVIVE SES JOURS DE GLOIRE : Payez 2\$ pour gagner 2 Puissances et 2 cartes Combat.	VOLER LE MECHA DU SOLDAT PENDANT SA SIESTE : Payez 3 Popularités pour déployer 1 Mecha.
18		CHASSER LE SANGLIER SAUVAGE POUR LE DÉJEUNER : Gagnez 2 Nourritures et 1 Popularité.	CONDUIRE LES SANGLIERS LOIN DE LA VILLE : Payez 2\$ pour gagner 3 ressources au choix.	ENTRAÎNER LES SANGLIERS DANS LE VILLAGE SANS DÉFENSE : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Bois.

CARTES RENCONTRE

19		DONNER DE BONNES NOUVELLES DE LA MAISON AUX VOYAGEURS : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	ACHERER UNE VACHE ET MANGER UN STEAK AU DÎNER : Payez 2\$ pour gagner 4 Nourritures.	CONVAINCRE LES SOLDATS QUE LES TACHES DE LA VACHE SONT UNE CARTE CODÉE DE L'ENNEMI : Payez 2 Popularités pour gagner 2 cartes Combat et 3 Puissances.
20		REGARDER DES ENFANTS JOUER À LA GUERRE : Gagnez 1 carte Combat et 1 Popularité.	JETER DES PIÈCES AUX ENFANTS AU NOM DE VOTRE FACTION : Payez 2\$ pour gagner 3 Popularités.	COUPER L'ARBRE POUR SIGNALER LA FIN DE L'ÂGE DE L'INNOCENCE : Payez 2 Popularités pour gagner 4 Bois.
21		DISTRAIRE LE MECHA AVEC VOS COMPÉTENCES DE CHANT POUR SAUVER LA VACHE : Gagnez 2 Popularités.	PRENDRE CONTRÔLE DU MECHA ET S'ENFUIR DANS LA FORÊT : Payez 4\$ pour déployer 1 Mecha.	DIRIGER LA VACHE SOUS LE MECHA POUR VOIR CE QU'IL SE PASSE : Payez 2 Popularités pour gagner 2 cartes Combat et 3 Puissances.
22		DONNER DES CONSEILS POUR RÉPARER UNE POULIE DANS UNE VIEILLE MINE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	MARCHANDER DU MINÉRAI AVEC LE PROPRIÉTAIRE DE LA MINE : Payez 2\$ pour gagner 4 Métaux.	COUPER LA POULIE EN ROUE LIBRE SANS HÉSITATION : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
23		TRAFIQUER LES DOCUMENTS POUR GARDER LA FAMILLE ENSEMBLE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	DÉLIVRER LES DOCUMENTS DE CONSCRIPTION ET LA SOLDE : Payez 3\$ pour enrôler 1 Recrue.	JOUER LES GROS BRAS POUR PRENDRE POSSESSION DE LA FERME : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Nourritures.
24		CONCEVOIR UN PLAN AVEC LES TROUPES QUI PATROUILLENT DANS LA FORÊT : Gagnez 1 carte Combat et 1 Popularité.	SOULAGER LES SOLDATS D'UN POIDS MORT : Payez 2\$ pour gagner 3 ressources au choix.	TROMPER LES SOLDATS ET LEUR VOLER LE MECHA : Payez 3 Popularités pour déployer 1 Mecha.
25		RÉCUPÉRER DES MUNITIONS D'UNE USINE SOUTERRAINE SECRÈTE : Gagnez 2 Puissances et 1 Popularité.	SOUDOYER LES CHERCHEURS POUR QU'ILS VOUS DONNENT UNE ARME PERFECTIONNÉE : Payez 2\$ pour gagner 4 Puissances.	ESPIONNER LES SECRETS DES CHERCHEURS APRÈS AVOIR PRÉTENDU ÊTRE LEUR AMI : Payez 2 Popularité pour gagner 1 Amélioration et 2 ressources au choix.
26		FAIRE UN BRAS DE FER DANS LA TAVERNE LOCALE : Gagnez 2 Puissances et 1 Popularité.	PAYER UNE TOURNÉE GÉNÉRALE : Payez 2\$ pour gagner 3 Popularités.	DÉMARRER UNE BAGARRE ET S'ENFUIR AVEC LA CLEF DE LA TAVERNE : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
27		AIDER UN FERMIER ANXIEUX À RETROUVER LA PIÈCE PERDUE DE SON MECHA : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	ESCROQUER LE FERMIER EN ACHETANT SA FERRAILLE SOUS LE COURS DU MARCHÉ : Payez 2\$ pour gagner 4 Métaux.	VOLER LE MECHA DÈS QU'IL EST FINI DE CONSTRUIRE : Payez 3 Popularités pour déployer 1 Mecha.
28		DONNER UN COUP DE POUCE AU SOLDAT DANS SA NOUVELLE AFFECTATION : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	EMBAUCHER LA FAMILLE DU SOLDAT : Payez 2\$ pour gagner 1 Ouvrier et 2 ressources au choix.	JETER LA FAMILLE DÉCONFITE HORS DE SA MAISON : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
29		RACONTER UNE HISTOIRE DRÔLE AUX SOLDATS PENDANT LE REPAS : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	PAYER POUR LE SECRET D'UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE MERVEILLEUSE : Payez 3\$ pour gagner 1 Amélioration.	VOLER LEUR ESSENCE ET UNE KIELBASA GRILLÉE : Payez 2 Popularités pour gagner 3 Pétroles et 1 Nourriture.
30		MONTRER AU FERMIER LE CONTRÔLE QUE VOUS AVEZ SUR VOTRE ANIMAL : Gagnez 2 Puissances et 1 Popularité.	PAYER LE FERMIER POUR QU'IL RETIRE TOUTES LES MUNITIONS DE SON MECHA : Payez 2\$ pour gagner 4 Puissances.	DONNER LE SIGNAL À VOTRE ANIMAL DE DEVENIR FOU FURIEUX : Payez 2 Popularités pour construire 1 Structure.
31		RETIRER LES ARBRES DÉRACINÉS APRÈS LA BATAILLE : Gagnez 2 Bois et 1 Popularité.	POSER SES AFFAIRES ET SE RUER DANS LA BATAILLE : Payez 2\$ pour gagner 3 Popularités.	Étudier la bataille et planifier la mort de votre adversaire : Payez 2 Popularités pour regarder les cartes Combat d'un adversaire puis piochez 3 cartes Combat.
32		CRÉER UNE ALLIANCE AVEC LE MAIRE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	STOCKER DES MUNITIONS ET DES CARTES DANS LA VILLE : Payez 2\$ pour gagner 2 Puissances et 2 cartes Combat.	INFILTRER LA VILLE POUR VOLER SES SECRETS INDUSTRIELS : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Amélioration et 2 ressources au choix.
33		DEVENIR AMI AVEC LE SAMOURAÏ D'UNE CONTRÉE LOINTAINE : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	APPRENDRE À SE BATTRE AVEC UN KATANA : Payez 2\$ pour gagner 2 Puissances et 2 cartes Combat.	ESPIONNER LES MECHAS ÉTRANGERS POUR APPRENDRE DE NOUVELLES TECHNOLOGIES : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Amélioration et 2 Nourritures.
34		INDIQUER LA BONNE DIRECTION AU CONVOI : Gagnez 2\$ et 1 Popularité.	DEMANDER AUX MECHAS DE CREUSER UN TROU DANS LA MONTAGNE : Payez 2\$ pour gagner 4 Métaux.	ORIENTER L'ÉTRANGER SUR LA MAUVAISE VOIE, NE LUI LAISSANT D'AUTRE CHOIX QUE DE REJOINDRE VOS TROUPES : Payez 2 Popularités pour enrôler 1 Recrue.
35		COMME LA FEMME VOUS POINTE D'UN DOIGT ACCUSATEUR, DÉSIGNER LE CHASSEUR LE PLUS PROCHE POUR FAIRE RETOMBER LA TENSION : Gagnez 2 Popularités.	PAYER LA FEMME POUR UTILISER UNE PARTIE DE SA CLÔTURE COMME BOIS D'ALLUMAGE : Payez 2\$ pour gagner 4 Bois.	ÉCHANGER LES POSITIONS ENTRE LA FEMME ET SA FAMILLE : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Pétroles.
36		JOUER L'INTERPRÈTE ENTRE LES LOCAUX ET LES SOLDATS : Gagnez 2 Pétroles et 1 Popularité.	FAIRE UN PARI AUX ENJEUX ÉLEVÉS ET GAGNER UN MECHA : Payez 4\$ pour déployer 1 Mecha.	TRADUIRE INTENTIONNELLEMENT MAL POUR ÉNERVER LES GENS ET PRENDRE LE CONTRÔLE DE LA RAFFINERIE : Payez 2 Popularités pour gagner 1 Ouvrier et 3 Pétroles.

PLATEAUX FACTION

traversez les rivières vers des fermes ou toundras

déplacez-vous d'un territoire ou de votre QG vers le QG d'une Faction inactive ou le vôtre

avant un combat, volez au hasard 1 carte Combat à l'adversaire

+1 case par déplacement

BERGE **DROIT CHEMIN** **ÉCLAIREUR** **RAPIDITÉ**

COERCITION
Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 carte Combat comme si c'était 1 jeton ressource.

traversez les rivières vers des forêts ou montagnes

déplacez-vous de/vers des lacs ou retirez-vous sur des lacs adjacents

avant un combat, si vous payez 1 **Puissance**, votre adversaire a

+1 case par déplacement

BERGE **NAVIGATION** **ARTILLERIE** **RAPIDITÉ**

NAGE
 Vos ouvriers peuvent traverser les rivières.

traversez les rivières vers des villages ou montagnes

déplacez-vous de/vers des lacs ou de lac en lac

en combat, ne perdez pas de popularité lorsque vous forcez le(s) ouvrier(s) d'un adversaire à se retirer

+1 case par déplacement

BERGE **PLONGÉE** **GAMARADERIE** **RAPIDITÉ**

SERPENTE
Prenez jusqu'à 2 options par carte Rencontre.

traversez les rivières vers des fermes ou villages

déplacez-vous entre n'importe quel village que vous contrôlez et l'Usine

dans un combat où vous avez au moins 1 ouvrier, vous pouvez jouer

+1 case par déplacement

BERGE **COMMUNE** **ARMÉE DU PEUPLE** **RAPIDITÉ**

IMPLACABLE
Vous pouvez choisir la même section de votre Plateau Joueur qu'au(x) tour(s) précédent(s).

traversez les rivières vers des forêts ou montagnes

déplacez-vous entre n'importe quelle montagne que vous contrôlez et n'importe quel tunnel

avant un combat sur un territoire avec un tunnel, votre adversaire a

+1 case par déplacement

BERGE **SOUTERRAIN** **DÉSARMEMENT** **RAPIDITÉ**

DOMINATION
Il n'y a pas de limite au nombre d'étoiles que vous pouvez placer en remplissant des objectifs ou en gagnant des combats.