

SENTIENCE



LIVRET de RÈGLES



CLOCKWORK WARS: SENTIENCE



2-5



13+



60-120 Mins.

La guerre civile entre les Sangspurs, les Troglodytes, les Rhinochs et les Hybrides fait rage depuis de nombreuses années. Parmi ce chaos sans fin, les races se battent pour prendre un avantage qui pourrait leur permettre d'inverser le déroulement des combats. Récemment, des hybrides sont tombés sur un gouffre géant d'énergie magique, profondément enfoui sous la surface de la terre. Les technomagiciens de tous les pays ont rapidement convergé vers cette liaison magique pour en capter la puissance. Pendant ce temps, les scientifiques et les prêtres ont construit de magnifiques observatoires pour étudier les cieux, et les mystères qui ont ainsi été découverts se sont révélés très étonnants mais surtout profitables. Mais le fait le plus marquant de cette période a été l'émergence d'une nouvelle race : les autonomes, des machines pensantes connues sous le nom d'Inventions.

CONTENU

- 1 série de disques colorés (violet, 32)
- 1 marqueur de score
- 1 jeton unité spéciale (l'Arachnoid)
- 1 écran
- 24 tuiles hexagonales (3 Observatoires, 3 Liaisons, 1 Capitale, 3 Villages, 2 Forêts, 2 Lacs, 2 Tours, 2 Usines, 2 Sanctuaires, 2 Citadelles, 2 Terres Arides)
- 1 Carte Cour
- 9 cartes Découvertes et les jetons correspondants
- 6 cartes Espionnage
- 1 Livret de règles (comprenant des exemples de cartes supplémentaires)

LES INVENTIONS



Certains suspectent Sir Erasmus Paniscus, le célèbre ingénieur troglodyte, d'avoir créé la première invention. Elles se sont rapidement multipliées depuis leur création, en partie grâce à leur capacité miraculeuse à créer de nouvelles inventions dans leurs étonnants ateliers magiques. Pour des raisons un peu floues, les inventions possèdent un amour profond, voire mystique, pour le monde naturel, et elles ont choisi d'imiter les formes d'insectes, d'araignées et autres animaux. Elles sont jeunes, pleines d'énergie et de naïveté concernant leur immense potentiel et leur immense puissance. Mais elles ont compris qu'elles devaient se défendre en ces temps de guerre, si elles veulent survivre en tant que race libre et consciente.

LES NOUVEAUX TERRITOIRES

Sentience comprend deux nouveaux types de territoire que vous pourrez inclure dans vos parties de Clockwork Wars.



Observatoire :

- Compte à la fois comme territoire de recherche et comme territoire ressource.
- Vous gagnez 1 PI dans une discipline de recherche (de votre choix) pendant chaque phase d'étude, et pour chaque observatoire que vous contrôlez. Un Ingénieur peut être placé sur un observatoire, dans ce cas vous gagneriez 2 PI – mais les 2 devraient concerner la même discipline.
- Vous gagnez 2 PV pour chaque Observatoire que vous contrôlez pendant une phase de score.



Liaison :

- Compte comme territoire ressource.
- Après avoir acheté une découverte pendant la phase de découverte, vous pouvez placer le jeton découverte correspondant sur une liaison que vous contrôlez. La découverte peut être de n'importe quelle discipline de recherche.
- Vous gagnez 4 PV pour chaque Liaison possédant un jeton de découverte que vous contrôlez pendant une phase de score.

Les observatoires et les liaisons, comme territoire ressource, suivent la règle de Pollution. Pendant la phase de pollution de la phase de score, vous devez réduire le nombre d'unités que vous avez dans chacun de ces territoires à 1.

LES NOUVELLES CARTES ESPIONNAGE ET DÉCOUVERTE

Sentience comprend 9 nouvelles cartes découverte – une pour chaque discipline de recherche dans chaque âge. Vous êtes tout à fait libre de les mélanger avec les cartes du jeu de base.

De plus, il y a 6 nouvelles cartes Espionnage. Elles peuvent être mélangées dans la pioche des cartes espionnage au début de la partie.

LA NOUVELLE FAMILLE DE LA COUR



Cour Otomo

Un clan de sorciers agissant dans l'ombre, avec une soif désespérée de pouvoir et de connaissances.

- **Bonus du Jeune Âge :** Vous pouvez prendre le contrôle de n'importe quel territoire de recherche (y compris un protégé par le Gardien). Toutes les unités adverses sur ce territoire sont tuées (les unités spéciales et les généraux sont retirés de la partie), et vous pouvez placer 1 des soldats de votre réserve sur ce territoire.
- **Bonus du Moyen-âge :** Pour chaque territoire de recherche que vous contrôlez, vous pouvez tuer un soldat ennemi présent sur la carte
- **Bonus de l'Âge Tardif :** Vous gagnez 5 PVs.

CRÉDITS

Auteur : Hassan López

Développement : Alexander Soued

Conception Graphique : Alexander Soued, Benj Gleeksman, Karim Chakroun

Illustration de couverture : Ben Jackson

Illustration des tuiles : Reno Buchanan

Illustrations : Ali Tunc, Wen Juinn, Shane Braithwaite, Ben Jackson, Terry Maranda, Bob Kehl, Alejandro Lee, Marco Primo, Giorgio De Michele

Relecture et aide : Simon Ouderkirk, Ryan Maloney, Flip Phillips, Aili Lopez

Testeurs : Ryan Maloney, Paul Weil, Simon Ouderkirk, Troy Davidson, Rik Van Horn

Dédié à : Mon grand frère, Karim Lopez, pour m'avoir fait découvrir l'art des wargames.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon Constant

L'UNITÉ SPÉCIALE DES INVENTIONS : L'ARACHNOÏD



Arachnoïd : 1 unité disponible

- Peut être déployée sur n'importe quel type de territoire en utilisant les règles de déploiement habituelles.
- L'Arachnoïd ajoute +1 à la force de l'armée et peut être tuée lors d'un combat.
- Si l'Arachnoïd n'est pas dans un territoire contesté, vous pouvez l'activer pendant la phase de renfort comme un de vos ordres de renfort (même si vous n'êtes pas impliqué dans des combats). Son effet est de tuer un soldat ennemi situé dans un territoire adjacent.
- Si l'Arachnoïd est tuée, vous pouvez la « reconstruire » pendant une phase de découverte en dépensant 4 PI (de n'importe quelle discipline). Elle pourra ensuite être déployée à nouveau sur la carte lors d'un tour suivant.

EXEMPLE DE CARTES

Voici quelques nouvelles cartes que vous pourrez utiliser dans vos parties de Clockwork Wars et qui comportent les territoires de l'observatoire et de la liaison. En général, un seul observatoire peut remplacer un territoire ou plus parmi les territoires de recherche de base (tours, usines et temples), alors que la liaison peut remplacer un des territoires ressource de base (forêts et lacs). Mais comme d'habitude, vous êtes libre de concevoir la carte que vous voulez.

LÉGENDE DE LA CARTE

	Capitale		Lac		Tour
	Village		Forêt		Usine
	Citadelle		Liaison		Temple
	Terres Arides		Observatoire		

CARTE POUR PARTIE À 2 JOUEURS, "EDEN"



CARTE POUR PARTIE À 3 JOUEURS, "L'OSSUAIRE"



CARTE POUR PARTIE À 4 JOUEURS, "GLYNAILI"

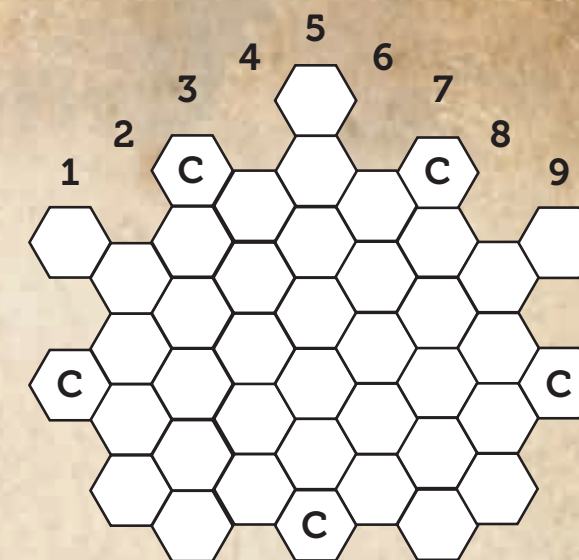


CARTE POUR PARTIE À 5 JOUEURS

Nous vous conseillons d'utiliser la mise en place ci-contre :

Les tuiles marquées d'un "C" sont les capitales de chaque joueur.
Les 36 tuiles restantes doivent être piochées au hasard parmi les choix suivants :

- 12 à 18 territoires de recherche de base (4 à 6 tours, usines et temples)
- 0 à 3 Observatoires
- 0 à 3 liaisons
- 8 à 12 Territoires ressource de base (4 à 6 forêts et lacs)
- 6 à 9 Villages
- 4 à 6 Citadelles
- 0 à 6 Terres arides



Mise en place suggérée
pour des parties à 5 joueurs

CARTE POUR PARTIE À 5 JOUEURS, "LA COURONNE"



RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

TOUR DE JEU

- **Phase du chef des services secrets** : En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une action du chef des services secrets.
- **Phase de recrutement** : Les joueurs recrutent simultanément les ouvriers venant de leurs capitales, villages, villes et de toutes les découvertes applicables qu'ils possèdent.
- **Phase de déploiement** : Les joueurs écrivent simultanément et secrètement leurs ordres de déploiement. Dès que tous les joueurs ont terminé, ils révèlent leurs ordres et ils placent leurs unités sur la carte.
- **Phase de combat** : Cette phase est divisée en 3 étapes :
 - ◆ **Renfort** : Les citadelles peuvent être utilisées pour transférer des unités supplémentaires dans des combats adjacents. Certaines découvertes peuvent être utilisées.
 - ◆ **Combat** : Les combats individuels sont résolus.
 - ◆ **Déperdition** : Une unité doit être retirée de chaque territoire qui n'a plus de réserve.
- **Phase de recherche** : En 3 étapes :
 - ◆ **Etude** : Les points d'influence (PI) sont générés dans chacune des trois disciplines de recherche.
 - ◆ **Découverte** : Les joueurs achètent des découvertes et des généraux.
 - ◆ **Activation** : Les joueurs peuvent activer certaines découvertes.
- **Phase de score** : A la fin des tours 2, 4 et 7, les joueurs procèdent à une phase de score divisée en 3 étapes :
 - ◆ **Points de victoire** : Les joueurs reçoivent des PV pour les territoires de ressource qu'ils contrôlent ainsi que pour certaines découvertes qu'ils possèdent.
 - ◆ **Domination de la cour** : Si un joueur contrôle une cour, il reçoit un bonus.
 - ◆ **Pollution** : Le nombre d'unités présentes dans tous les territoires de ressource doit être réduit à 1.

ACTIONS DU CHEF DES SERVICES SECRETS

- **Conscription** : Ajoutez immédiatement 1 ouvrier à votre réserve de recrutement (pris dans votre réserve).
- **Manoeuvres** : Vous pouvez immédiatement déplacer deux de vos unités sur la carte vers des territoires différents et que vous contrôlez (cela ne comprend pas les cours).
- **Recherche et Développement (R&D)** : Piochez 2 cartes espionnage dans la pile des cartes espionnage, gardez-en 1 et placez l'autre en dessous de la pile.
- **Contre-ingérence** : Gagnez 1 PI dans une discipline de recherche, et vous pouvez forcer un (et tous) vos adversaires à perdre 1 PI dans une discipline de recherche.
- **Technophilia** : Pendant ce tour, vous pouvez jouer en premier pendant chaque étape de la phase de recherche. En plus, gagnez immédiatement 1 PV.
- **Opérations tactiques** : Pendant la phase de combat de ce tour, dans tous les combats dans lesquels vous êtes à égalité pour la force d'armée la plus forte, vous recevez un bonus de +1 qui vous permet de gagner le combat.