

DANS L'UNIVERS  
D'IMPERIAL  
SETTLERS

# IMPERIAL MINERS

*Vous avez bâti des empires. Vous avez fait prospérer votre peuple. Et maintenant ?  
Vous vous ennuyez. Vous avez exploré tous les recoins de ce monde...*

*Enfin, tous les recoins de la surface de ce monde. Et si votre avenir se trouvait **sous** la surface ? D'autres peuples ont  
commencé à s'intéresser aux entrailles de la Terre, qui regorgeraient de choses extraordinaires : des grottes merveilleuses,  
des trésors somptueux, et des ressources inimaginables. Il est temps de vous mettre à creuser et à explorer !*

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de créer la meilleure mine, en marquant plus de points de victoire (💎) que vos adversaires. Celui ou celle qui dispose du plus grand nombre de 💎 à la fin des 10 manches est déclaré vainqueur et peut profiter de son vaste empire souterrain !

## 136 CARTES MINE

(36 cartes I, 43 cartes II, 43 cartes III,  
14 cartes IV)



## 18 CARTES ÉVÉNEMENT



## 1 LIVRET DE RÈGLES



## MATÉRIEL

### 60 JETONS PIÈCE



42 pièces d'argent (d'une valeur de 1 🟡)  
18 pièces d'or (d'une valeur de 5 🟡)

### 63 JETONS POINT DE VICTOIRE



27 bleus (d'une valeur de 1 Point de victoire) 🟦  
21 verts (d'une valeur de 5 Points de victoire) 🟩  
15 rouges (d'une valeur de 10 Points de victoire) 🟥

### 45 JETONS MACHINE



### 18 JETONS ÉBOULEMENT



### 42 JETONS CHARIOT



### 5 MARQUEURS PROGRÈS



## 5 PLATEAUX SURFACE



## 3 PLATEAUX PROGRÈS RECTO VERSO



# MISE EN PLACE

1. Placez les plateaux Progrès sur une face au hasard au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez séparément chaque paquet de cartes Mine en fonction de leur niveau (I, II, III ou IV) et placez-les à proximité des plateaux Progrès, face cachée. (**Remarque :** Toutes les cartes IV sont identiques ; il est inutile de les mélanger.)
3. Mélangez les cartes Événement et piochez-en 10 pour former le paquet Événement (face cachée). Rangez le reste des cartes dans la boîte. Placez le paquet Événement à côté des cartes Mine.
4. Placez les jetons Pièce, Point de victoire (PV), Éboulement, Machine et Chariot à proximité des plateaux pour former la réserve.

**Remarque :** Les éléments (jetons de la réserve ou cartes d'un paquet) sont illimités. Si vous n'avez plus de jetons d'un certain type, utilisez des objets de votre choix pour les remplacer. Si un paquet est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

5. Chaque joueur prend le marqueur Progrès et le plateau Surface de la couleur de son choix. Les joueurs placent leur marqueur Progrès sous les plateaux Progrès. Chaque joueur place son plateau Surface à l'horizontale devant lui.
6. Chaque joueur pioche 8 cartes Mine (2 cartes I, 3 cartes II et 3 cartes III). Il conserve 4 cartes parmi celles-ci et défausse le reste.\*

\* Lors de votre première partie, ignorez cette étape. Piochez plutôt 2 cartes I, 2 cartes II et 2 cartes III, et conservez les 6 cartes.



**À VOS MARQUES, PRÊTS,  
CREUSEZ !**

## APERÇU D'UNE CARTE MINE



### 1. Nom et coût de la carte

Les cartes I sont gratuites.

Les cartes II coûtent 2 [monnaie].

Les cartes III coûtent entre 0 et 13 [monnaie].

Les cartes IV sont gratuites.

Des effets permettent de réduire le coût des cartes, mais le coût ne peut en aucun cas être inférieur à 0 [monnaie].

### 2. Faction

La plupart des cartes appartiennent à une ou deux factions. Si une carte possède deux icônes de faction, elle compte pour les deux factions. Une carte sans icône de faction n'appartient à aucune faction.

### 3. Moitié de chariot

Chaque [chariot] complet rapporte 1 [diamant] à la fin de la partie.

### 4. Effets

La plupart des cartes proposent deux effets. Chaque fois que vous activez une carte, vous devez choisir quel effet résoudre. Certaines cartes n'ont qu'un seul effet, auquel cas vous n'avez qu'un seul choix possible.

### 5. Niveau

Le niveau indique où la carte doit être jouée.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 10 manches, elles-mêmes divisées en 2 phases : la **phase Événement** et la **phase Mine**. Lors de la phase Événement, tous les joueurs doivent faire face à un événement ; lors de la phase Mine, tous les joueurs jouent simultanément des cartes Mine et résolvent leurs effets.

## PHASE ÉVÉNEMENT

L'un des joueurs révèle une carte du paquet Événement. Chaque joueur doit alors résoudre l'effet indiqué. Ensuite, cette phase se termine.

Il existe trois types de cartes Événement :



**Immédiat** : Lorsqu'une carte de ce type est révélée, tous les joueurs doivent résoudre immédiatement les effets qui sont indiqués dessus.



**Spécial** : Ces cartes modifient les effets résolus par les joueurs lors de la phase Mine.

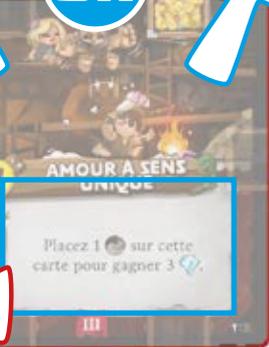
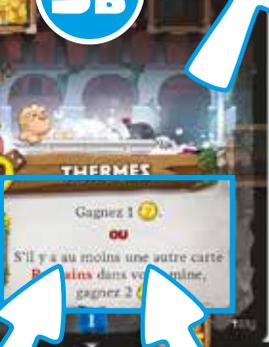


**Fin de manche** : Tous les joueurs doivent résoudre les effets indiqués sur cette carte à la fin de la phase Mine.

Sauf mention contraire, les cartes Événement doivent être complètement résolues. Si un joueur ne peut pas résoudre l'intégralité de l'effet indiqué, il doit résoudre l'effet autant que possible.







- 3.** Activez maintenant la carte que vous venez de placer et résolvez l'un de ses effets. La carte ainsi activée va lancer une réaction en chaîne sur les cartes des niveaux supérieurs de la façon suivante :
- L'une des cartes adjacentes de la rangée du dessus est activée comme si elle venait d'être placée.
  - Chaque carte ainsi activée en active une autre située au-dessus, jusqu'à atteindre le plateau Surface.
  - Le plateau Surface propose trois effets. Quand vous l'atteignez, choisissez l'un de ces effets et résolvez-le.
  - La phase Mine est à présent terminée.

Vous devez résoudre complètement l'effet d'une carte avant d'activer la carte du dessus. Les effets des cartes ne sont pas obligatoires, mais si vous décidez de résoudre un effet, vous devez résoudre tout ce que vous pouvez.

**Remarque :** Chaque carte ne peut être activée qu'une seule fois par manche.

**Rappel :** Même s'il y a deux cartes au-dessus de la carte que vous activez, vous n'en activez qu'une seule.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur phase Mine, résolvez l'éventuel effet Fin de manche de la carte Événement (le cas échéant). Ensuite, passez à la phase Événement de la manche suivante.

Le nombre de cartes du paquet Événement vous indique combien de manches il vous reste à jouer. Vous avez le droit de les compter à tout moment pour vérifier où vous en êtes.

**Remarque :** Aucun effet ne s'applique aux cartes Mine des autres joueurs.



# EFFETS DES CARTES



## Machines

À mesure que le temps passe, votre technologie s'améliore.

Certains effets dépendent des  placés sur vos cartes, ou vous permettent de placer des  sur une carte. Vous pouvez avoir jusqu'à 3  placés sur une même carte.

## Éboulements

« Inutile de consolider cette galerie, c'est du solide ! »

Certains effets vous obligent à placer des jetons Éboulement () sur vos cartes. Lorsque vous activez une carte sur laquelle se trouve un , défaussez le  au lieu de résoudre l'effet. Il ne peut y avoir qu'un seul  par carte.

**Remarque :** Après avoir retiré un , continuez d'activer les cartes qui se trouvent au-dessus selon la règle habituelle.



## Chariots

Ce chariot est-il à moitié vide ou à moitié plein ? En tout cas, il n'est pas assez rempli !

Certains effets vous permettent de placer un jeton Chariot () sur vos cartes Mine. Vous pouvez placer un  sur tout symbole Chariot **incomplet** () à la jonction de deux cartes Mine adjacentes. Une fois que vous avez placé un  sur un , on considère qu'il s'agit d'un **chariot complet** () pour tout effet de jeu, et il rapportera 1  à la fin de la partie. Si un effet vous permet de placer un , mais qu'il n'y a aucun  dans votre mine, vous ne pouvez pas le placer, et vous ne le prenez donc même pas dans la réserve.

## Activations spéciales

De nombreux effets vous permettent d'activer des cartes de votre choix dans votre mine. Ces activations spéciales s'appliquent spécifiquement à la carte que vous choisissez et ne créent pas de réaction en chaîne. N'oubliez pas qu'une même carte ne peut être activée qu'une seule fois par manche, et cela concerne également les activations spéciales. Si une réaction en chaîne vous fait activer une carte qui a déjà été activée lors de cette manche, ignorez son effet et continuez la réaction en chaîne selon la règle habituelle.

## Piocher des cartes

Lorsqu'il vous est demandé de piocher des cartes, piochez-les une par une dans un paquet Mine de n'importe quel niveau (sauf **IV**) et ajoutez-les à votre main. Vous avez une limite de 8 cartes en main. Si, après avoir résolu un effet, vous avez plus de 8 cartes en main, vous devez immédiatement en défausser pour n'avoir plus que 8 cartes. Les cartes du paquet **IV** peuvent uniquement être piochées grâce à un effet de plateau Progrès ou de carte Événement.

## Piocher des factions

Lorsqu'il vous est demandé de piocher une carte d'une faction en particulier, choisissez un paquet et révélez les cartes jusqu'à en trouver une de la faction demandée. Ajoutez-la alors à votre main et remélangez les autres dans le paquet. S'il n'y a aucune carte de la faction demandée dans le paquet choisi, remélangez-le, puis choisissez un autre paquet, et ce jusqu'à obtenir une carte de la faction demandée.



Cette icône indique que vous pouvez choisir n'importe quelle faction, puis résoudre l'effet « Piocher des factions » pour la faction demandée.



## AVANCER

À mesure que vous creusez, vous révélez bien des secrets enfouis...  
Quel chemin allez-vous choisir, et quelles surprises vous attendent ?

Certains effets de jeux vous demandent d'**avancer**. Dans ce cas, faites avancer votre marqueur sur le plateau Progrès du nombre de cases indiqué. Certaines cartes vous demandent d'avancer d'un nombre de cases « (max.) » : vous pouvez alors avancer du nombre de cases indiqué ou moins.

La première fois qu'il vous est demandé d'avancer, choisissez n'importe quel plateau Progrès et faites avancer votre marqueur Progrès du nombre de cases indiqué. Lorsque vous avancerez lors des manches suivantes, vous devrez continuer sur le même plateau.

Lorsque vous avancez, ignorez les effets de toutes les cases que vous traversez (sauf si une carte indique le contraire), mais résolvez l'effet de la case sur laquelle vous arrivez. La plupart des effets rapportent des 🟡, 💎, ou 🛞.

Si vous atteignez la dernière case d'un plateau Progrès, résolvez l'effet indiqué sur cette case, puis placez votre marqueur sur la première case d'un **autre** plateau Progrès (vous pouvez revenir sur un plateau Progrès déjà terminé). Lorsque vous terminez un plateau Progrès, tout déplacement excédentaire est perdu et ne peut pas être reporté sur un autre plateau.



## FIN DE LA PARTIE

Une fois que la dernière carte Événement a été révélée, effectuez une dernière phase Mine. Ensuite, la partie est terminée. Faites la somme de vos 💎, en comptant vos jetons PV et vos 🛞 complets (ces derniers valent chacun 1 💎).

Celui ou celle qui a le plus de 💎 gagne la partie. En cas d'égalité, départagez les joueurs : celui ou celle qui a le plus grand nombre de 🟡 remporte la victoire. Si l'égalité persiste, celui ou celle ayant le plus grand nombre de 🛞 dans sa mine gagne la partie. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

**Exemple :** Aurore a 31 points grâce à ses jetons PV plus 8 PV grâce à ses chariots complets dans sa mine. Il lui reste 7 🟡, qui ne rapportent aucun 💎, mais qui permettront de départager une éventuelle égalité.

## MODE SOLO

Pour le mode solo, les règles sont les mêmes que pour une partie standard. Comparez votre score final au tableau donné ci-dessous, et essayez de faire mieux à chaque fois.



### Grade

<35	Jeune pioche
35-45	Responsable des sous-sols
46-55	Spécialiste des mines
56-60	Pro des tunnels
61-65	Géologue des abîmes
>65	Monarque des profondeurs



# LES FACTIONS



**Écossais** : Ça va coûter cher en 🟡 !

*Habitants d'un pays porté sur la boisson et la camaraderie, les Écossais sont l'exemple même de la réussite commerciale... et ne jurent que par la croissance avant tout.*

La plupart des cartes **Écossais** provoquent de puissants effets, mais coûtent cher ; ces coûts peuvent être diminués de 1 🟡 pour chaque carte **Écossais** se trouvant dans votre mine (y compris celle que vous venez de placer), avec un minimum de 0 🟡.



**Égyptiens** : Vive la technologie ! On progresse !

*On raconte que c'est grâce à une aide venue d'au-delà des nuages que les Égyptiens ont pu se développer aussi rapidement...*

**Égyptiens** est le moyen le plus rapide d'avancer sur les plateaux Progrès. Certains effets de ces cartes dépendent de votre position sur ces plateaux.

Placer des cartes



**Atlantes** : On a les bons outils 🛠️ !

*Lorsque la mode d'aller explorer ce qu'il y a sous la surface a été lancée, les Atlantes se sont un peu moqués des autres... Cela fait bien longtemps qu'ils connaissent les secrets des entrailles de la Terre.*

La plupart des cartes **Atlantes** accumulent des 🛠️ et se renforcent au fil de la partie. Chaque carte peut accueillir jusqu'à 3 🛠️ maximum. Certaines cartes **Atlantes** permettent de placer des 🛠️ sur d'autres cartes.



**Barbares** : Cling ! Clang ! Broooooom ! 🗿

*Personne ne comprend ce qu'ils hurlent, mais une chose est sûre : ce ne sont pas des déclarations d'amour. Au moins, ils se défoulent sur la roche et pas sur vous.*

Les effets des cartes **Barbares** sont puissants, mais provoquent souvent l'apparition de 🗿. Certaines cartes **Barbares** permettent de défausser des 🗿 ou de profiter des 🗿 déjà présents dans votre mine.



**Japonais** : La diversité fait la force !

*Les coutumes des Japonais ont toujours été respectées et admirées ; il est donc naturel que les autres s'intéressent de près à leurs techniques de forage.*

**Japonais** sont encore plus intéressants si vous avez beaucoup d'autres cartes **Japonais** ou si vous avez de nombreuses factions différentes dans votre mine.

Les effets des cartes



**Romains** : L'importance du placement.

*Voilà pourquoi vous arrivez toujours au même endroit : tous les chemins mènent au succès, avec méthode et précision.*

**Romains** rapportent des avantages si elles sont placées à des endroits spécifiques de votre mine, et si vous avez beaucoup de chariots complets 🗺️. Certaines vous permettent de placer des jetons Chariot 🗺️.

Les effets des cartes

**AUTEUR** : Tim Armstrong  
**ILLUSTRATRICE** : Hanna Kuik  
**CONCEPTION GRAPHIQUE** : Mateusz Kopacz  
**CHEF DE PROJET** : Jan Maurycy  
**DIRECTEUR DE PRODUCTION** : Damian Mazur  
**RÉDACTION ANGLAISE** : Tyler Brown  
**ÉDITION FRANÇAISE** : IELLO  
**TRADUCTION FRANÇAISE** : Antoine Prono (Transludis)  
**RELECTURE FRANÇAISE** : Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey  
**GRAPHISTE VERSION FRANÇAISE** : Cindy Roth  
**REMERCIEMENTS** : Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Joanna Wareluk, Weronika Spyra, Captain Link, Paul Marchbanks.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów, Pologne

Tous droits réservés. La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.



Édition française distribuée en exclusivité  
par IELLO  
IELLO - 9, avenue des érables, lot 341  
54180 Heillecourt - France

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : [sav@iello.fr](mailto:sav@iello.fr)