An Age Contrived



An Age Contrived

Crédits

Game Design : CHRIS MATTHEW

Illustrations : SERENA MALYON

Conception Solo : DAVID DIGBY

Graphisme : DAVID ARDILA chez InkVoltage.com Studio

Figurines : CHAD HOVERTER

Développement du Jeu : MARCEL CWERTETSCHKA-MATTASITS

Relecture (Copyediting) : JEREMY ROZENHART, RYAN HENSON CREIGHTON, DAN « SHOE » HSU

Testeurs (Playtesting) : Carenne Amador, Matthew Austin, Brennan Lee Baker, Chuck Bergeron, Reuben Bloom, James Bull, Dylan Chin, Juan Corona, Ty Cotey, Jonathan Delano, Chris Doka, Ori Drory, Ron Estrin, Allan Fan, Jean-François Gagné, Héctor Gálvez, Gabrielė Gaurilčikaitė, Ian Gordon, Varinder Grewal, Bram Van Grimberge, Jeff Hartman, Eelco Ten Have, Viola Ten Have, Jeremy Henderson, Wendy Henderson, Nathan Hers, Daniel Hoffmann, Doug Jones, Trevor Jones, Anton Kaplan, Maia Kaplan, Sven Nam Karsten, Kris Kilton, Alicia Koo, Philippe Lachance, Michael Lee, Shannon Lentz, Tyler Lipchen, Lucas Do Livramento, Evangelos Mallidis, Zach Netzley, Alexandre Niney, David O'Connor, Sterling Oehlschlager, Cem Ozbay, Stefano Paravisi, Ross Parker, Sergio Pérez, Szymon "Amon" Rachański, Vladimir Reinharz, Gerardo López Ruiz, Andreas Russell, Hendrika Russell, Harrison Scheer, Gregory Schneiderman, James Shaw, Henry Smith, Jeffrey Snider-Nevin, Slade Stolar, Brenda Thorpe, Kevin Uribe, Jordan Vlietinck, Shirley Wang, Stephen Wren, Anna Zuckerman et bien d'autres !

Conseil Culturel : Dominique Dickey et Damian Wolff

Rangement et Casiers (Storage & Trays) : Noah Adelman chez Game Trayz

Traduction Française : Armande Bessire

Remerciements Particuliers : Juan Corona, Maia Kaplan, Brent Kinney, Michael Lee, Richard Lee, Philip Menge, Cem Ozbay, Jonny Pac, Vladimir Reinharz, Gregory Schneiderman, Selina Zhao

Nous remercions les concepteurs et les équipes derrière les jeux suivants, qui ont joué un rôle fondamental en inspirant ce titre : HANSA TEUTONICA, SCYTHE, TERRAFORMING MARS, TZOLK'IN, RUSSIAN RAILROADS, BRASS: BIRMINGHAM

BELLOWSINTENT.COM Copyright 2023 Bellows Intent Studio Inc. An Age Contrived est une marque déposée de Bellows Intent Studio Inc. Tous droits réservés.

Sommaire

- Objectif du Jeu 3
- Matériel 4
- Mise en Place (Setup) 6
- Comment Expliquer le Jeu 10
- Jetons Énergie 12
- Déroulement de la Partie 13
- Tour Avancement (Advance) 13
- Tour Actions (Actions) 14
- Liste des Actions 16
- Réserve de Tuiles (Tile Pool) 17
- Monuments 18
- Bénéfices 20
- Hauts Faits (Achievements) 22
- Déplacement des Personnages & Jetons Pont .. 24
- Pistes Monument et Pilier 25
- Jetons Conduit 27
- Capacités des Personnages 28
- Fin de Partie & Décompte Final 32
- Esprit du Jeu 34
- Module Vents Divins 35
- Variante de Mise en Place pour Experts 35
- Sections des Monuments 36

BELLOWS INTENT PRÉSENTE

Introduction

Pendant un millénaire, vous et les autres dieux de votre lignée avez régné sur Eldranir, un monde mortel composé de clans distincts et d'un potentiel inexploité. Et quoi que vous puissiez penser d'eux, vous avez besoin des mortels : c'est uniquement leur foi en vous qui vous confère votre pouvoir.

Un tournant se présente désormais dans l'histoire d'Eldranir, précipité par des événements que vous avez vous-même mis en mouvement. Les clans mortels sont sur le point de s'unir, apportant la stabilité à Eldranir après des siècles de luttes.

Guidez le nouvel ordre mortel afin qu'il place sa confiance dans le panthéon, tout en planifiant le développement d'une civilisation florissante. Consolidez votre héritage parmi les mortels et vous pourrez diriger le panthéon et le royaume mortel vers une nouvelle ère façonnée par vos soins : An Age Contrived.

Objectif du Jeu

Dans An Age Contrived, chaque joueur incarne une divinité du panthéon d'Eldranir, puisant son pouvoir dans la foi des mortels. Les joueurs soutiennent le développement mortel en construisant des monuments, en érigeant des piliers de la civilisation et en accomplissant d'autres hauts faits durables.

L'objectif est d'obtenir le plus grand nombre de Points de Victoire (PV), qui représentent la foi des mortels envers votre divinité. Tous les PV sont calculés à la fin de la partie, en fonction de la manière dont vous avez placé vos jetons énergie sur le plateau. Les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, sans tours de table ni phases rigides.

La partie se termine lorsque le dernier monument a été entièrement construit, moment auquel les joueurs suivants effectuent un tout dernier tour (si nécessaire) afin que chacun ait joué un nombre égal de tours.

Tutoriels vidéo, ressources, univers (lore) et assistance sont disponibles sur bellowsintent.com/anagecontrived

Matériel

Matériel Général

- 1 Plateau de Jeu
- 6 Monuments (chacun divisé en 4 ou 5 sections)
- 6 Tuiles Bénéfice de Monument
- 6 Jetons Patron de Monument
- 6 Jetons Haut Fait (Achievement)
- 6 Cadres pour Monuments
- Autocollants pour Monuments (Avant la première partie, appliquez un autocollant d'identification sur le cadre métallique de chaque Monument. Avant cela, assemblez chaque Monument avec ses 4 à 5 sections magnétiques pour vérifier quel cadre correspond à quel Monument. Voir pages 20-21. Il y a un autocollant supplémentaire de réserve pour chaque type).
- 25 Jetons Conduit
- 15 Tuiles Transmutateur Améliorées
- 5 Jetons Sélecteur de Monuments (plus 1 jeton Phare pour le mode Solo)
- 5 Jetons Pont Neutres
- 5 Jetons Vents Divins (pour le module Vents Divins)
- 1 Marqueur Premier Joueur
- 5 Cartes Démarrage Rapide
- 5 Fiches de Référence
- 16 Jetons Action Améliorés
- 1 Livret de Règles

Matériel de Personnage

- 105 Jetons Énergie (21 par personnage, désignés simplement sous le nom d'« énergie »)
- 5 Dispositifs de Transmutation (en métal dans la Collector’s Edition)
- 15 Jetons Pont (3 par personnage)
- 5 Plateaux Personnage
- 25 Jetons Action (5 par personnage)

- 5 Figurines Personnage (1 par personnage, désignées sous le nom de « votre personnage »)
- 5 Marqueurs Canalisation (Channel) (1 par personnage)
- 35 Tuiles Transmutateur (7 par personnage)

Mise en Place (Setup)

Mise en Place du Plateau

* Sélection des Monuments : Mélangez les 5 Jetons Sélecteur de Monuments et révélez-en un nombre égal au nombre de joueurs. Vous meublerez la partie avec ces Monuments en plus du Monument « Phare » (Beacon). Vous jouerez toujours avec un nombre de Monuments égal au nombre de joueurs + 1. Remettez les sections des Monuments inutilisés, leurs Jetons Patron et les Jetons Sélecteur restants dans la boîte.

* Placement des Cadres : Identifiez le cadre métallique (a) de chaque Monument utilisé, insérez-le dans l'emplacement assigné sous le plateau et placez le plateau au centre de la table. (Insérez d'abord les cadres du Phare et de la Forteresse, puis repliez les panneaux extérieurs pour insérer les autres).

* Sections de Monument : Identifiez les sections empilées (b) de chaque Monument utilisé et placez-les dans l'espace assigné sur le plateau. Vérifiez que chaque pile est ordonnée de haut en bas de 1 à 4 (ou de 1 à 5 pour la Forteresse).

* Jetons Patron : Placez le Jeton Patron de Monument (c) dans la zone « énergie liée » de chaque Monument utilisé.

* Bénéfices de Monument : Pour moins de 5 joueurs, retirez les Tuiles Bénéfice de Monument indiquant un nombre de joueurs supérieur au vôtre. Mélangez les tuiles restantes (égales au nombre de joueurs + 1) et distribuez-en 1 face visible (d) à côté de chaque pile de Monuments.

* Hauts Faits : Distribuez au hasard 1 des 6 Jetons Haut Fait (e) face visible dans chacun des 2 emplacements Haut Fait vides du plateau. Remettez les 4 restants dans la boîte.

* Tuiles Transmutateur Améliorées : Pour moins de 4 joueurs, retirez les tuiles avec un indicateur de joueurs supérieur au vôtre. Mélangez séparément les niveaux I, II et III (indiqués au dos). Superposez le niveau II sur le III, puis le niveau I sur le II pour former

une pioche unique face cachée sur l'emplacement prévu (f). Révélez 4 tuiles face visible pour remplir la Réserve de Tuiles (Tile Pool) (g), en commençant par l'emplacement le plus à gauche.

* Jetons Action Améliorés : Filtrez selon le nombre de joueurs. Disposez les jetons face visible près du plateau sous forme de grille 4x2 pour former la réserve (h).

* Jetons Conduit : Disposez les Jetons Conduit en 3 piles près du plateau par type. Placez le jeton avec 2 icônes au sommet de chaque pile (i).

* Note pour 2-3 joueurs : Vous pouvez placer des jetons énergie d'un personnage non utilisé dans les espaces à droite des Hauts Faits et des Piliers de la Civilisation pour les bloquer.

Mise en Place des Joueurs

* Attribution des Personnages : Distribuez au hasard 1 carte Démarrage Rapide à chaque joueur. Prenez le Dispositif de Transmutation, le Plateau Personnage, le matériel et la fiche de référence correspondants. Vous pouvez choisir librement le côté du Dispositif et des Tuiles à utiliser.

* Figurine : Placez votre Figurine (j) sur l'emplacement de départ de la région la plus proche de votre position autour de la table qui contient un Monument utilisé.

* Réserve d'Énergie du Plateau : Placez 2 Jetons Énergie de chaque type (8 au total) dans la réserve d'énergie du plateau (k).

* Réserve Épuisée : Placez vos 13 Jetons Énergie restants dans la Réserve Épuisée de votre Plateau Personnage (l).

* Jetons Pont : Placez vos 3 Jetons Pont sur leurs emplacements numérotés I, II et III respectifs de votre Plateau Personnage (m).

* Marqueur Canalisation : Placez le Marqueur Canalisation sur l'espace correspondant (n) :

  - 2 Joueurs : côté Chargé (charged) face visible.
  - 3-5 Joueurs : côté Épuisé (exhausted) face visible.

* Jetons Action Initiaux : Insérez vos 5 Jetons Action dans les emplacements numérotés 1-5 de votre Dispositif de Transmutation (o).

* Tuiles Transmutateur Initiales : Insérez vos 5 Tuiles Transmutateur numérotées 1-5 dans les emplacements 1-5 du Dispositif (p) (elles forment votre canal actif). Les tuiles doivent avoir la bande dorée en haut. Placez les 2 tuiles numérotées 0 à gauche du Dispositif (q) (elles commencent la partie inactives).

* Chargement Initial : Placez l'énergie de votre Réserve Épuisée selon votre carte Démarrage Rapide. Placez 1 énergie dans la Réserve de Tuiles (r). Chargez votre Dispositif (s) :

- 2 Joueurs : 8 Jetons Énergie sur les tuiles en positions 1, 2, 3 et 4.
- 3-5 Joueurs : 6 Jetons Énergie sur les tuiles en positions 1, 2 et 3.

* Ponts Neutres : Placez au hasard les Jetons Pont Neutres représentés sur les interruptions de sentier entre les régions initiales et la région centrale (t).

* Premier Joueur : Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui le marqueur correspondant (u).

Comment Expliquer le Jeu (Guide Rapide)

S'il s'agit de la première fois que vous expliquez le jeu, il est conseillé de le présenter comme une « partie d'apprentissage ». Voici les concepts fondamentaux pour commencer à jouer immédiatement :

* Aperçu des Monuments : Ils se construisent par sections (de 1 à 4/5). Chaque section dispose de 3 emplacements pour l'énergie. Le joueur qui place le dernier jeton complète la section et lie une énergie au Monument pour les PV finaux. Quiconque a contribué reçoit un bénéfice immédiat.

* Aperçu du Tour : À votre tour, vous devez choisir UNE option parmi deux :

- AVANCER (Advance) : Faires glisser le tapis roulant de 1 ou 2 positions vers la droite et chargez les nouvelles tuiles insérées à gauche avec de l'énergie venant de votre Réserve Épuisée.
- FAIRE DES ACTIONS (Actions) : Épuisez (déplacez vers la Réserve Épuisée) l'énergie présente sur la ligne inférieure des tuiles pour activer les Jetons Action correspondants placés juste en dessous.

* Apprendre en Jouant :

- La première fois qu'un monument est complété -> expliquez les pages 18-19.
- La première fois qu'un Pont est placé -> expliquez les pages 20 et 24.
- Après 5-6 tours -> expliquez les Hauts Faits (page 22), les Pistes (page 25) et les Capacités des Personnages (page 28).

Jetons Énergie

L'Énergie représente le pouvoir de votre divinité. Son état naturel est au repos dans la Réserve Épuisée. L'énergie est transmutée à travers votre Dispositif pour être utilisée sur le plateau.

Types d'Énergie et Activation

* Boussole (Compass - Bleu) : Lorsqu'elle est activée, placez-la dans la Réserve de Tuiles, sur un Monument ou sur un Haut Fait pour lequel vous vous qualifiez.
* Aimant (Magnet - Rouge) : Lorsqu'il est activé, chargez-le sur un emplacement vide de l'une de vos 5 tuiles actives.
* Rose (Rose - Jaune) : Lorsqu'elle est activée, épuisez-la et déplacez votre personnage ou avancez sur les pistes Monument/Pilier jusqu'à 2 espaces.
* Joker (Wild - Violet/Icône Personnage) : Peut être placée sur n'importe quel emplacement d'un Monument quel que soit son type. Débloque une capacité spéciale avec le Pont de niveau I.

- Lier l'Énergie (Binding) : Lorsque vous liez une énergie (sur un Monument, un Pilier ou un Haut Fait), vous la fixez sur le plateau pour obtenir des PV en fin de partie. Cette énergie ne revient plus jamais dans votre réserve.
- Épuisement des Ressources : Si vous devez prendre de l'énergie dans votre Réserve Épuisée mais qu'elle est vide, vous pouvez la prélever de presque n'importe quelle autre de vos zones non liées (du Dispositif, des Pistes, de la Réserve de Tuiles ou des sections de Monuments incomplètes).

Déroulement de la Partie

À votre tour, vous effectuez soit un tour AVANCER, soit un tour ACTIONS. À la fin du tour, on résout les éventuelles sections de Monument complétées.

Tour Avancement (Advance)

Exécutez ces étapes dans l'ordre :

* Choisissez l'une de vos 2 Tuiles Transmutateur inactives (à gauche) et insérez-la en position 1 du Dispositif, en faisant glisser les 5 tuiles actives d'une position vers la droite. Si de l'énergie se trouvait sur la tuile qui sort de la position 5, celle-ci est immédiatement épuisée.

* Si votre Marqueur Canalisation est Chargé, vous pouvez le retourner sur son côté Épuisé pour répéter l'étape 1 avec l'autre tuile inactive (vous ne pouvez pas choisir la tuile qui vient tout juste de sortir de la position 5).

* Obtenez les bénéfices éventuels des Jetons Conduit (déplacement généré par les icônes alignées).

* Chargez la/les tuile(s) venant d'entrer dans le Dispositif en prélevant de l'énergie dans votre Réserve Épuisée.

Tour Actions (Actions)

* Sélectionnez et épuisez 1 énergie de la ligne inférieure de l'une de vos 5 tuiles actives.

* Activez le Jeton Action situé en dessous et exécutez la ou les actions.
  - Symbole | = choisissez l'une des options.
  - Symbole + = exécutez les deux actions dans l'ordre de votre choix.

* Répétez les points 1 et 2 autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous avez de l'énergie sur la ligne inférieure.

* Note : L'énergie sur la ligne inférieure en position 5 est Joker et peut activer n'importe quel Jeton Action dans votre Dispositif. Vous devez exécuter au moins une action lors d'un tour Actions.

Liste des Actions

- DÉPLOYER (Deploy) : Choisissez 1 ou 2 tuiles parmi les positions surlignées en rouge. Prenez toute l'énergie de la ligne supérieure des tuiles choisies et distribuez-la à votre guise entre : la Réserve de Tuiles, les emplacements vides des Monuments ou les Hauts Faits éligibles.

- RECHARGER (Recharge) : Retournez le Marqueur Canalisation du côté Épuisé vers le côté Chargé.
- DÉPLACER (Move) : Déplacez votre personnage, ou avancez sur la Piste Monument ou sur la Piste Pilier du nombre d'espaces indiqué (1x, 2x ou 3x).
- REPOSITIONNER (Reposition) : Déplacez jusqu'à 2 ou 4 de vos énergies déjà présentes dans la Réserve de Tuiles ou dans des sections de Monuments NON complétées, en les redistribuant entre la Réserve de Tuiles, les Monuments ou les Hauts Faits.
- RÉCLAMER (Claim) :

* Choisissez jusqu'à 2 tuiles dans la Réserve de Tuiles.
* Épuisez un nombre de vos énergies présentes dans la Réserve de Tuiles égal au coût (N) au-dessus des tuiles choisies. (Si l'action est améliorée, le coût est toujours de 1 énergie par tuile).
* Remplacez des tuiles de votre Dispositif par celles réclamées (défaussez les anciennes dans la boîte).
* Faites glisser les tuiles restantes vers la droite et révélez-en de nouvelles de la pioche.
* Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque adversaire ayant de l'énergie dans la Réserve de Tuiles peut ajouter 1 énergie de sa Réserve Épuisée vers la Réserve de Tuiles.

Résolution des Monuments

Lorsque l'on place de l'énergie sur le dernier emplacement vide d'une section de Monument :

* La section est complétée. Le joueur qui l'a complétée tourne l'une de ses énergies sur la tranche pour s'identifier comme le Joueur Complétant. Les autres joueurs ayant de l'énergie présente sont les Joueurs Contributeurs.
* À la fin du tour, en commençant par le premier contributeur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu au joueur complétant, chaque joueur choisit UN bénéfice parmi deux :

- Prendre l'énergie indiquée sur la section du Monument dans la réserve du plateau.
- Obtenir le bénéfice indiqué sur la Tuile Bénéfice de Monument adjacente.

* Chaque joueur épuise ou active ses énergies présentes sur la section.
* Le Joueur Complétant choisit l'une de ses énergies sur la section et la lie dans la zone du Monument, puis place physiquement la section de la structure sur le cadre métallique du plateau.

Jeton Patron de Monument

Lorsque vous liez votre deuxième énergie sur un seul et même Monument, prenez le Jeton Patron de ce Monument. À la fin d'un tour où vous effectuez une action AVANCER, si vous possédez un Jeton Patron, vous pouvez construire la section supérieure disponible de n'importe quel Monument en accordant les bénéfices/activations correspondants à ceux qui y ont placé de l'énergie.

Bénéfices

- Prendre une Énergie : Prenez et épuisez l'énergie du type indiqué depuis la réserve du plateau. S'il s'agit de la deuxième énergie du même type que vous prenez, Rechargez immédiatement votre Marqueur Canalisation.
- Placer un Jeton Pont : Prenez le Pont du niveau le plus bas (I, II ou III) de votre plateau et placez-le sur une interruption de sentier vide ou occupée par un pont neutre/existant. Vous débloquez immédiatement la capacité du personnage couverte par ce pont.
- Obtenir un Jeton Action Amélioré : Remplacez un Jeton Action de la ligne inférieure du Dispositif (positions 1-4) par sa version améliorée.
- Obtenir un Jeton Conduit : Insérez un Jeton Conduit dans les emplacements au sommet de votre Dispositif.
- Obtenir une Tuile Transmutateur : Prenez la tuile la plus à droite de la Réserve de Tuiles sans en payer le coût en énergie.
- Ravitaillement d'une Tuile (Replenish) : À la fin du tour, chargez n'importe laquelle de vos 5 tuiles actives avec de l'énergie venant de votre Réserve Épuisée.

- Déplacer le Personnage / Avancer sur les Pistes : Déplacez le personnage ou avancez sur les pistes du nombre de pas indiqué.

Hauts Faits (Achievements)

Lorsque vous remplissez les conditions requises au sommet d'un Haut Fait, vous pouvez y lier 1 énergie via les actions Déployer, Repositionner ou en activant une énergie Boussole.

- Chaque joueur peut lier au maximum 1 énergie par Haut Fait.
- Chaque joueur peut utiliser au maximum 1 énergie par type sur les 5 Hauts Faits au total (vous pouvez donc accomplir au maximum 4 Hauts Faits sur 5).
- Décompte : En fin de partie, les Hauts Faits rapportent soit 5 PV fixes, soit 2 PV pour chaque énergie liée sur le plateau du type correspondant à celle placée sur le Haut Fait lui-même.

Déplacement du Personnage et Pistes

Déplacement

Votre personnage se déplace sur les sentiers dans la direction vers laquelle il fait face. S'il rencontre une impasse ou un sentier brisé sans pont, il fait demi-tour gratuitement. Il peut sauter par-dessus les cases occupées par d'autres personnages en étendant son déplacement de 1 espace. Passer sur un Pont active le bénéfice illustré sur le pont lui-même pour quiconque le traverse.

Pistes Monument et Pilier

Avancer sur les pistes du Plateau Personnage nécessite des points de mouvement. Lorsqu'une énergie atteint le dernier espace au sommet de la piste, vous pouvez la lier :

- Depuis la Piste Monument : Liez-la à un Monument présent dans la région où se trouve votre personnage ou l'un de vos Ponts.
- Depuis la Piste Pilier : Liez-la à un Pilier de la Civilisation présent dans la région où se trouve votre personnage ou l'un de vos Ponts (max 1 énergie par joueur pour chaque Pilier).

Jetons Conduit (Conduit)

Les Jetons Conduit se placent au-dessus du Dispositif. Durant la phase 3 du tour AVANCER, comptez combien d'icônes sur les Jetons Conduit s'alignent verticalement avec les icônes présentes sur les Tuiles Transmutateur situées en dessous :

- Icônes Botte : Génèrent du mouvement de personnage.
- Icônes Monument/Pilier : Génèrent de l'avancement sur les pistes respectives.

Capacités des Personnages

En retirant les Ponts I, II et III de votre Plateau Personnage, vous débloquez 3 capacités uniques (du bas vers le haut).

- Aureon (Le Voyageur) : Spécialisé dans le mouvement supplémentaire et le ravitaillement de tuiles.
- Ignotas (Le Gardien) : Permet de recharger la canalisation, de charger des tuiles avancées et de réorganiser l'énergie dans le Dispositif.
- Multanec (L'Artisan) : Bonus pour le placement d'énergies dans les Monuments et l'ajout d'énergie dans les Hauts Faits.
- Rusnė (Le Rempart) : Considère l'énergie Joker comme une action Joker où qu'elle se trouve ; permet de conserver et d'équiper l'énergie obtenue et de réorganiser les Conduits.
- Freyith (L'Orchestratrice) : Permet la téléportation du personnage et le déplacement d'énergies déjà liées sur le plateau.

Fin de Partie et Décompte des Points (Scoring)

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel le dernier Monument est entièrement construit. On continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

* Énergies Entièrement Obtenues : PV si vous avez épuisé et pris les deux énergies d'un type donné depuis le plateau (1 type = 3 PV, 2 types = 6 PV, 3 types = 10 PV, 4 types = 15 PV).

* Monuments : PV selon les énergies liées sur chaque Monument (1 énergie = 3 PV, 2 énergies = 7 PV, 3+ énergies = 12 PV).

* Piliers de la Civilisation : PV selon le nombre total d'énergies liées sur les Piliers (1 = 4 PV, 2 = 9 PV, 3 = 15 PV, 4 = 22 PV, 5 = 30 PV, 6 = 39 PV).

* Pont de Niveau III : Points selon la condition de votre Jeton Pont III placé sur le plateau.

* Hauts Faits : Points accordés par les jetons Haut Fait sur lesquels vous avez de l'énergie liée (5 PV ou 2 PV par énergie du type correspondant).

* Réserve de Tuiles : 1 PV pour chaque énergie vous appartenant restant dans la Réserve de Tuiles.

Le joueur ayant le plus grand nombre de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'énergies liées sur le plateau l'emporte.

Modules et Variantes

Module Vents Divins (Divine Winds)

Confère à chaque joueur un Jeton Vent Divin au début de la partie.

- Lors d'un tour AVANCER, vous pouvez dépenser ce jeton pour ravitailler 2 tuiles.
- Vous pouvez le récupérer en renonçant à lier une énergie arrivée au sommet de la Piste Monument ou Pilier (en la renvoyant dans la Réserve Épuisée).
- S'il n'est pas utilisé en fin de partie, il vaut 5 PV.

Variante de Mise en Place pour Experts

Au lieu d'utiliser la carte Démarrage Rapide pour placer les énergies initiales, les joueurs les choisissent secrètement et simultanément. Les joueurs réalisent également un Draft pour le placement initial des 5 Jetons Pont Neutres sur le plateau avant de commencer.