

# EMPEDOCLE

## KYKLO

Livret de Règles / Rulebook



Alexis Suard

PPTALKS



# FRANÇAIS

**2-5 joueurs / 10+ / 45 minutes**

*Le cycle d'EMPEDOCLE n'est toujours pas brisé et le Monde Terrestre est toujours aussi instable. Avec un meilleur contrôle des éléments, arriverez-vous à vous débarrasser de la Haine et à stabiliser le Monde Terrestre sous l'Amour ?*

## Contenu du jeu

- 5 petites et grandes gemmes
- 1 règle de jeu

Cette extension nécessite les composants du jeu EMPEDOCLE et les gemmes de l'extension l'Aubaine

## Introduction

Ce livret présente la mini extension **Kyklo** au jeu EMPEDOCLE.

Cette extension apporte une autre façon de jouer à travers le choix de la tuile pendant la phase 1 (la Discorde) et évite les éliminations liées au choix secrets dans la version de base. Ces règles spécifiques sont encadrées en jaune.

## But – Condition de victoire

Un joueur gagne la partie lorsqu'il s'est débarrassé de tous ses fragments de Haine (jetons noirs).

## Concepts propres au jeu

Tous les composants du jeu EMPEDOCLE sont utilisés dans cette extension, hormis les gobelets blancs. Ils sont associés aux mêmes concepts que dans le jeu de base.

Les joueurs sont les forces qui participent à l'équilibre du cycle d'EMPEDOCLE. Mais à la demande du grand Architecte, elles vont chercher à se débarrasser de leur Haine pour stabiliser le Monde Terrestre sous l'Amour.

Les dés ne servent que si un joueur a choisi la tuile Tourbillon.

Les gemmes blanches d'Aubaine sont maintenant utilisées pour le positionnement des joueurs sur les tuiles.

La grande gemme représente la force contrôlée par le joueur. La petite gemme permet aux joueurs de se souvenir de leur couleur.

## Mise en place

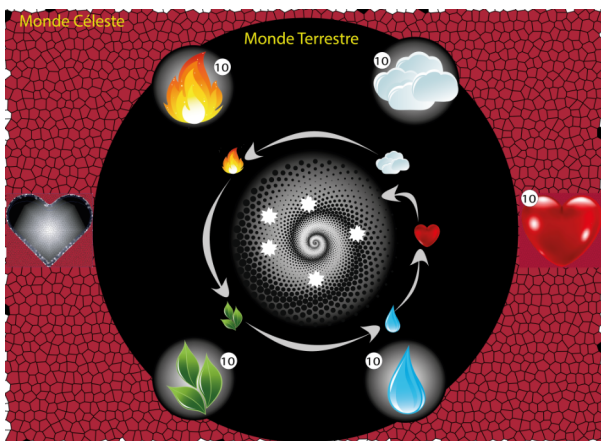
On fait la même mise en place que pour le jeu EMPEDOCLE.

a) On place au centre de la table la tuile Tourbillon.

b) Les tuiles sont toujours placées autour de la tuile Tourbillon, dans cet ordre : Air, Feu, Terre et Eau dans le sens antihoraire. La tuile Éther et l'étoile de la Sérénité sont placées à l'extérieur du cercle formé par les autres tuiles, la première entre l'Air et l'Eau et la seconde entre le Feu et la Terre. Les symboles éléments sur la tuile Tourbillon vous aident pour ce placement.

c) On dispose sur chacune des 5 tuiles éléments un nombre de jetons égal à 2 fois le nombre de joueurs : Air (blanc), Feu (jaune), Terre (vert), Eau (bleu) et Éther (rouge). 10 jetons dans notre exemple à 5 joueurs.

d) Tous les joueurs prennent un dé, deux gemmes blanches et 2 ou 3 (parties longues) jetons noirs qu'ils posent sur leur tuile Cœur noir.



Chaque joueur prend la grande et la petite gemme de même couleur.

Remarque : vous pouvez utiliser deux dés pour tous ou chacun le vôtre.

e) Les joueurs peuvent désigner le joueur le plus coléreux qui reçoit la pierre de Foudre au premier tour. Il est le premier joueur.

f) Le dé du Monde Céleste et le Cylindre sont donnés au premier joueur.

g) Une gemme blanche par joueur est placée sur la tuile Tourbillon.

En partant du premier joueur, et en sens antihoraire, chaque joueur choisit une tuile élément et place sa force (grande gemme) entre cette tuile et la tuile élément suivante dans le sens antihoraire. Des joueurs peuvent choisir la même tuile.

Les petites gemmes restent toujours devant chaque joueur pour se souvenir de leur couleur.

# Règles du jeu

Ce chapitre décrit les règles de 3 à 5 joueurs.

Les règles spécifiques pour 2 joueurs sont décrites après ce chapitre. Il n'y a pas de mode solo.

## Tour de jeu

Un tour de jeu correspond à un cycle d'EMPEDOCLE.

Chaque tour se déroule en 3 phases :

- La Discorde : choisir une tuile pour se positionner sur un élément ou pour prendre un élément au hasard avant les autres joueurs ;
- L'Attraction : prendre un élément et faire des échanges ;
- L'Union : se débarrasser de la Haine si vous avez réuni les 4 éléments Air, Feu, Terre et Eau.

## Détails du tour

### Phase 1) La Discorde

1.1) Celui qui dispose du Cylindre lance le dé du Monde Céleste. Ce dé reste inconnu de tous les joueurs, caché sous le Cylindre.

1.2) En partant du premier joueur en sens antihoraire, chaque joueur peut avancer sa force sur la tuile suivante dans le sens indiqué par la tuile centrale du Tourbillon (Air, Feu, Terre, Eau, Éther et puis on recommence à Air) ou aller sur le Tourbillon directement. Si un joueur part de la tuile Tourbillon, il peut se placer sur la tuile libre de son choix.

En jouant une ou plusieurs Aubaines il peut avancer d'une ou plusieurs tuiles éléments en plus, même en passant par une tuile déjà occupée dans ce tour.

Chaque Aubaine est placée sur la tuile élément intermédiaire.

Un joueur ne peut pas rester sur place si une autre tuile est accessible, avec ou sans Aubaine. Dans le cas où un joueur ne peut accéder à aucune tuile, il doit rester sur place et place sa force sur la tuile.

Si un joueur s'arrête sur une tuile élément (pas la tuile Tourbillon) avec au moins une Aubaine, il en récupère une ou peut la jouer immédiatement pour aller sur la tuile suivante.

Un joueur ne peut pas s'arrêter volontairement sur une tuile déjà occupée dans le tour.

1.3) Une fois toutes les forces placées, si un joueur a choisi la tuile Tourbillon, il lance un dé. Le joueur pose alors sa force et le dé sur la tuile désignée et prend l'élément; c'est la force Tourbillon du jeu EMPEDOCLE.

1.4) Il peut récupérer une Aubaine s'il y en a, quelle que soit la tuile où il arrive.

1.5) Si la tuile était choisie par un autre joueur, cet autre joueur lance un autre dé et déplace sa force sur la tuile désignée par son dé. Il peut récupérer une Aubaine s'il y en a.

Remarque : la règle EMPEDOCLE de fin de partie perdue par tous si tout le monde choisit le Tourbillon n'est plus applicable.

## **Phase 2) L'Attraction**

2.1) Si deux joueurs sont sur une même tuile, ils ne prennent rien tous les deux.

Sinon chaque joueur, sauf celui qui s'est déjà servi, pourra prendre son élément ou une aubaine en respectant les règles du jeu EMPEDOCLE.

Les règles d'or d'EMPEDOCLE s'appliquent :

Les éléments sont toujours récupérés dans l'ordre indiqué sur la tuile centrale : Air, Feu, Terre, Eau puis Éther.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 éléments identiques Air, Feu, Terre, Eau et plus d'un seul Éther après la phase d'Attraction. Sinon il doit faire un échange : deux éléments terrestres contre un Éther ou deux Éthers contre un élément terrestre. Il peut aussi échanger deux éléments inutiles en respectant la même règle.

Un seul joueur peut réunir les 4 éléments Air, Feu, Terre et Eau dans un tour de jeu. Le premier à y parvenir empêche les autres de le faire pendant ce tour.

Le joueur ayant choisi la tuile Tourbillon au début du tour peut avoir réuni les 4 éléments avant tout le monde en s'étant servi le premier.

Le dé du Monde Céleste est révélé une fois les éléments récupérés. Il donnera un deuxième élément ou une Aubaine de plus à un joueur qui est seul sur la tuile désignée par le dé.

On ne peut réunir les 4 éléments terrestres après un échange ou un double échange que s'ils n'ont pas été réunis dans ce tour.

Remarque : Il n'y a plus de seconde méthode pour se débarrasser de la Haine.

## Phase 3) L'Union

3.1) Si un joueur a réuni les 4 éléments du Monde Terrestre Air, Feu, Terre et Eau, il se débarrasse d'un fragment de Haine (jeton noir) sur l'étoile de la Sérénité et prend ou garde le Cylindre ainsi que le dé coloré. On peut vérifier la condition de victoire.

Si la partie n'est pas finie, il remet les 4 éléments chacun sur leur tuile mais conserve ses doublons et son éventuel Éther.

Les autres joueurs conservent tous leurs éléments.

3.2) Si une tuile élément est vide, chaque joueur remet un élément sur cette tuile.

3.3) Les joueurs préparent le tour suivant.

Les joueurs mettent leur force entre la tuile sur laquelle ils étaient placés, ce qui la libère, et la prochaine tuile élément pour marquer leur nouveau point de départ. En partant du Tourbillon, ils la placent entre cette tuile et l'étoile de la Sérénité.

La pierre de Foudre est donnée au joueur suivant dans le sens antihoraire et on recommence un nouveau tour.

## Règles à 2 joueurs

Chacun des joueurs prend le contrôle de 2 forces et de leur tuile. Chacune des forces est jouée séparément mais ce mode permet des parties plus stratégiques car un joueur peut chercher à bloquer une des forces de l'autre joueur avec une de ses forces tandis qu'il prend un élément moins prioritaire et réunit les 4 éléments avec l'autre force.

La victoire de l'une des forces donne la victoire à l'équipe.

# Contributeurs

Auteur : Alexis Suard

Règles en français : Alexis Suard (relecture Jean-Marc Armbruster)

## Merci

Je voudrais remercier mon ami Jean-Marc pour ses retours sur cette extension.

Merci aux autres joueurs qui ont toujours testé le jeu dans la bonne humeur, notamment pendant différents festivals.

Et un grand merci aux premiers acheteurs du jeu EMPEDOCLE à qui cette mini extension sera offerte sur demande.

**EMPEDOCLE Kyklo** est une mini extension publiée par POPTALKS qui sera incluse avec le jeu de base.

Tous droits réservés © 2022 POPTALKS

EAN13 : 3770015762008 (FR/EN)

## Contacts

Pour toutes questions :

[contact@poptalks.com](mailto:contact@poptalks.com)

Pour nous suivre :



[www.poptalks.com](http://www.poptalks.com)



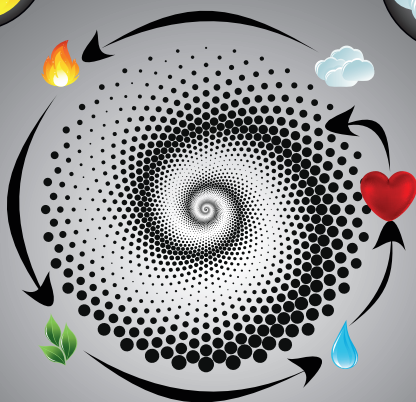
facebook : Poptalks - Empedocle



# EMPEDOCLE

## KYKLO

2 - 5  / 10+ / 45 minutes



Attention !  
Ne convient pas aux enfants  
de moins de 3 ans. Petites  
pièces. Risque d'étouffement.

Warning! Choking Hazard!  
Not suitable for children  
under 3 years old  
due to small parts.