



RÈGLES DU JEU

Sur l'agora, les rumeurs passent d'un citoyen à l'autre, de surprise en exclamations.

La clamour de la foule s'intensifie, la parole se fait plus dure.

« Sparte ? Ha ! Sparte ne peut rien contre nous ! Qu'ils viennent ! Méfiez-vous plutôt de Corinthe !

Ils sont en train d'ouvrir de nouvelles routes commerciales vers l'est ! Nous devons agir. »

« Si seulement nous ne dépensions pas toutes les taxes collectées,
notre cité serait bien plus influente ! »

« Avant de partir en guerre, il faudrait déjà songer à bâtir !
Le temple de Zeus est en bien mauvais état. »

D'une oreille attentive, vous écoutez le peuple débattre. Votre cité est en plein essor.

Qu'allez-vous décider ?

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Khôra*, chaque joueur est à la tête d'une resplendissante cité-État de la Grèce antique.

Lors de chaque tour, vous devez jouer deux Actions au choix parmi sept : Philosophie, Législation, Culture, Commerce, Militaire... Choisissez ces Actions en fonction de votre stratégie, mais aussi en fonction de ce que vous permettent vos lancers de dés.

Adaptez votre stratégie à chaque instant en faisant progresser vos pions sur les pistes d'Économie, de Culture et d'Armée pour renforcer vos Actions.

Avancez sur la piste d'Impôts pour récolter les trop rares Drachmes, sur la piste d'Armée pour coloniser et obtenir des jetons Connaissance, et sur la piste de Gloire pour faire fructifier ces Connaissances.

Soyez le premier à débloquer des Succès, et surtout faites en sorte d'être le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la 9^e Manche pour être couronné des lauriers de la victoire !

ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

I CHAQUE JOUEUR CHOISIT SA COULEUR ET REÇOIT LES ÉLÉMENS CORRESPONDANTS SUIVANTS :

A Un plateau Cité, qu'il place devant lui.

Chaque plateau Cité est constitué de quatre zones : à gauche se trouve l'emplacement dédié aux tuiles Cité, au centre les trois pistes de Progrès (Économie , Culture  et Militaire ) numérotées de 1 à 7, à droite un résumé des différentes phases de chaque Manche, et en bas les trois utilisations possibles des jetons Philosophie.

B Une tuile Cité prise au hasard parmi les sept disponibles : placez-la dans la zone dédiée de votre plateau Cité.

Chaque tuile Cité présente une illustration au-dessus de 4 Développements. En face de chaque Développement, un trou permet d'accueillir un pion en bois.

C Les pions en bois, jetons Succès, tuile Points de Victoire et dés de la couleur correspondante : placez les pions , et au niveau 1 des colonnes correspondantes sur votre plateau Cité.

Placez le pion Développement en face du Développement le plus bas.

Placez un de vos dés dans l'emplacement réservé tout en bas de la piste .

Laissez le reste de vos pions, jetons et dés de votre couleur devant vous pour le moment.

Chaque joueur débute avec 2 dés, et pourra en obtenir un 3^e durant la partie. Ils permettent de réaliser des Actions.

Placez le 3^e dé sur son emplacement.

Les pions se déplacent sur différentes pistes du plateau central et de votre plateau Cité, ou permettent d'indiquer vos Succès sur le plateau central.

 L'Économie permet de gagner des Drachmes lors de l>Action Commerce. Progresser sur cette piste vous rapporte des Citoyens ou des Points de Victoire.

 La Culture permet de gagner des Points de Victoire lors de l>Action Culture. Progresser sur cette piste vous rapporte des Impôts ou un 3^e dé.

 Le Militaire permet de gagner des points d'Armée lors d'une Action Militaire. Progresser sur cette piste vous rapporte de la Gloire.

D Les 7 tuiles Action de sa couleur, qu'il garde devant lui :

Les tuiles Action sont numérotées de 0 à 6 et vous permettent de réaliser l'effet inscrit dessus durant la phase d'Actions.



D



B



E Scartes Politique (5) : mélangez toutes les cartes Politique, distribuez-en au hasard et face cachée 5 à chaque joueur, et réalisez tous une Sélection circulaire. Formez une pioche face cachée à côté du plateau central avec les cartes restantes.

Les cartes Politique se classent en trois catégories : les cartes jaunes à effet immédiat S , les cartes violettes à effet continu ∞ et les cartes rouges à effet de fin de partie Owl . Elles présentent toutes un titre, un effet, et potentiellement un coût à dépendre et/ou un prérequis à posséder pour les jouer.



SÉLECTION CIRCULAIRE

Choisissez tous simultanément une carte parmi toutes celles reçues, placez-la face cachée devant vous, et passez les cartes restantes à votre voisin de gauche. Continuez ainsi avec les cartes nouvellement reçues de votre voisin de droite, jusqu'à recevoir une seule carte que vous devez garder. La sélection circulaire est alors terminée.



TOUR DE JEU

- A** Annonce de l'Événement
Le premier joueur révèle la première carte du paquet Événement.
- B** Impôts
Gagnez autant de Drachmes que vous avez d'Or.
- C** Dés
Lancez les dés et réalisez vos Actions.
- D** Action
Toutes les Actions choisies pendant la phase C.
- E** Progrès
Choisissez un niveau (1 ou 2) et améliorez-le de 1 niveau en payant le coût.
- F** Résolution de l'Événement
Appliquez l'effet de la carte Événement.
- G** Succès
Les joueurs qui ont atteint un Succès gagnent 3 Drachmes, si possible.

JETONS PHILOSOPHIE

A: 1 Drachme, 2 Or, 3 Argent, 4 Pièces de 1 Drachme, 5 Pièces de 5 Drachmes.

B: 1 Drachme, 2 Or, 3 Argent, 4 Pièces de 1 Drachme, 5 Pièces de 5 Drachmes.

C: 1 Drachme, 2 Or, 3 Argent, 4 Pièces de 1 Drachme, 5 Pièces de 5 Drachmes.

D: 1 Drachme, 2 Or, 3 Argent, 4 Pièces de 1 Drachme, 5 Pièces de 5 Drachmes.

E: 1 Drachme, 2 Or, 3 Argent, 4 Pièces de 1 Drachme, 5 Pièces de 5 Drachmes.



F 4 Drachmes (Owl) : laissez tous les jetons Drachme restants sur le côté de la table pour former une réserve, accessible à tous. Vous pouvez à tout moment durant la partie échanger 5 pièces de valeur 1 contre une pièce de valeur 5, et inversement.

Les **Owl** permettent de payer le coût de certaines cartes Politique, d'une Action Développement, ou de payer le coût d'avancement sur une piste lors de la phase de Progrès.

II PRÉPAREZ LE RESTE DES ÉLÉMENTS COMME SUIT :

A Dépliez le **plateau central** et placez-le au centre de la table.

Le plateau est constitué de plusieurs zones : les pistes de Citoyens , d'Impôts , de Gloire  et d'Armée , la zone des Succès, et la zone de colonie avec les emplacements pour les jetons Connaissance. Tout autour se déroule une piste de Score.

B Placez les 36 **jetons Connaissance** sur les emplacements réservés. Placez les jetons Connaissance mineure restants à côté du plateau.

Les jetons Connaissance sont de deux types : les Connaissances mineures, qui ne présentent pas de lauriers, et les Connaissances majeures, entourées de lauriers. Ils sont répartis en trois couleurs : amphore rouge, casque bleu, lyre verte. 3 d'entre eux sont placés dans l'encadré Persépolis.

C Placez tous votre **pion Citoyen** sur le niveau 3 de la piste , ainsi que vos **pions Impôts** , **Gloire**  et **Armée**  au niveau 0 des pistes correspondantes.

Ces pions se déplacent sur ces pistes tout au long de la partie, et permettent d'en indiquer la valeur de chaque joueur.

 Les Citoyens permettent de jouer des Actions de forte valeur, même si les résultats des dés ne vous avantageant pas. Faire progresser son Économie ou jouer l'Action Législation permettent d'augmenter sa valeur de Citoyens.

 Les Impôts permettent de gagner des Drachmes lors de chaque phase d'Impôts. Faire progresser sa Culture ou atteindre des Succès permettent d'augmenter sa valeur d'Impôts.

 La Gloire est liée au gain de Points de Victoire en fin de partie. Progresser sur sa piste Militaire ou être le seul à atteindre un Succès permettent d'augmenter sa valeur de Gloire.

 Votre valeur d'Armée indique à quel jeton Connaissance vous pouvez prétendre lors d'une Action Militaire. C'est principalement cette même Action qui permet d'augmenter sa valeur d'Armée.

D Placez votre **pion Points de Victoire** sur l'emplacement 0 de la piste de Score, et la **tuile Points de Victoire** à côté du plateau, près de la case 0 de la piste de Score.

Ce pion indique le nombre de Points de Victoire  que vous avez au cours de la partie, et cette tuile vous permet de vous rappeler que vous avez dépassé les 89 Points de Victoire.

E Formez la pioche de **cartes Événement** :

- prenez les 16 cartes Événement et mettez de côté les cartes Densification des cités et Conquête de la Perse,
- placez la carte Conquête de la Perse face cachée à côté du plateau central et placez dessus 7 cartes face cachée prises au hasard parmi les 14 restantes,
- placez la carte Densification des cités face cachée par-dessus le tout,
- remettez les cartes restantes dans la boîte.

Lors de chaque Manche a lieu un nouvel Événement, pouvant récompenser ou punir certains joueurs en fonction de différents critères. Les Événements de la première et de la dernière Manche sont les mêmes lors de chaque partie.



EXEMPLE

Milet augmente gratuitement de 1 niveau sur la piste d' en début de partie. Son pion est placé au niveau 2 de cette Piste, et il gagne alors 3 .



Au début de la partie, augmentez sur la piste d' de 1 niveau gratuitement.



GLOIRE

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		

ARMÉE

 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2
 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x3 	 x2 	 x2 	 x2

PERSÉPOLIS

X15 



F Placez tous les **jetons Philosophie** sur le côté de la table, à côté des Drachmes, pour former une réserve, accessible à tous.

Les jetons Philosophie ont différentes utilisations et permettent d'augmenter votre valeur sur la piste de Citoyens, de remplacer un jeton Connaissance mineure ou encore de progresser une seconde fois lors de la phase de Progrès.

G Tous les joueurs observent maintenant le texte de leur premier Développement. Certaines cités ont un gain immédiat. Si vous avancez sur une Piste, gagnez également les gains associés à ce Progrès (voir **Gains** p. 13).



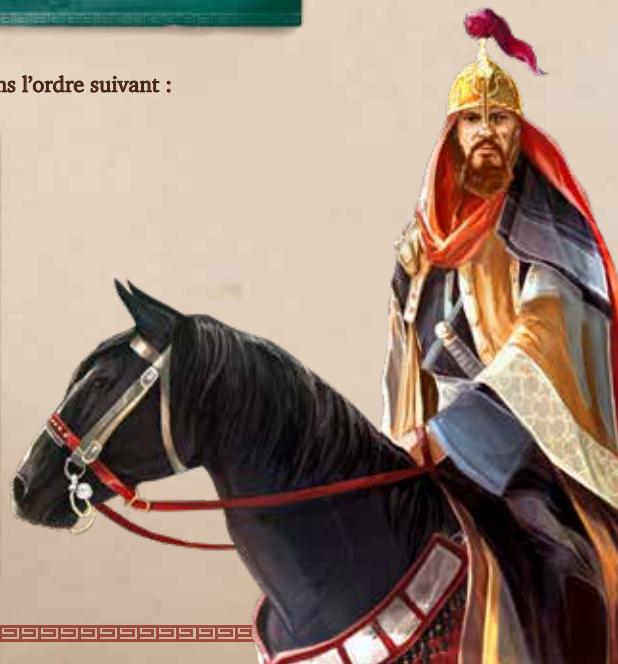
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Khôra* se déroule en 9 Manches. À la fin de la 9^e Manche, passez à Fin de la partie pour effectuer le décompte final et connaître le vainqueur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque Manche se déroule en une succession de phases, dans l'ordre suivant :

- A. ANNONCE DE L'ÉVÉNEMENT
- B. IMPÔTS
- C. DÉS
- D. ACTIONS
- E. PROGRÈS
- F. RÉSOLUTION DE L'ÉVÉNEMENT
- G. SUCCÈS



A. ANNONCE DE L'ÉVÉNEMENT

Le Premier Joueur révèle le premier Événement de la pioche, le place face visible sur la table et en lit le texte à voix haute. Cet Événement n'a pas d'effet pour le moment. Il ne sera appliqué qu'à la phase RÉSOLUTION DE L'ÉVÉNEMENT.

Exception : Le premier Événement *Densification des cités* est appliquée durant la phase DÉS.

Passez ensuite à la phase IMPÔTS.



Révez et lisez le prochain Événement de la pioche Événement.

B. IMPÔTS

Chaque joueur gagne autant de Drachme que la valeur indiquée par son pion sur la piste Owl. Prenez les Drachme dans la réserve, et placez-les devant vous.

Passez ensuite à la phase DÉS.



Gagnez autant de Drachme que votre valeur de Drachme.

C. DÉS

Réalisez tous simultanément toutes ces étapes dans l'ordre l'une après l'autre :

1. Lancez tous vos dés

En début de partie, vous lancez 2 dés lors de cette étape. Dès que votre Drachme a atteint le niveau 4, vous lancez désormais 3 dés. Vous n'avez droit qu'à un lancer par manche. Placez les dés devant vous.

Le joueur avec la plus faible somme de valeur de dés devient le Premier Joueur pour le reste de la manche. En cas d'égalité parmi plusieurs joueurs éligibles, le Premier Joueur éligible à gauche du Premier Joueur de la manche précédente devient le Premier Joueur.

2. Choisissez vos Actions

Attribuez à chaque dé une tuile Action face cachée parmi les 7 à votre disposition. Chacun de vos dés ne peut recevoir qu'une de vos tuiles, et chacune de vos tuiles ne peut être attribuée qu'à un de vos dés au maximum par manche.

3. Révélez les Actions choisies

Lorsque tous les joueurs ont attribué leurs tuiles Action, révélez-les.

4. Ajustez la position de votre pion Citoyen

Pour chacune de vos tuiles révélées, dans l'ordre de votre choix, comparez sa valeur et celle du dé auquel elle a été attribuée.

- Si la valeur du dé est inférieure à la valeur de la tuile Action, vous devez perdre autant de Drachme sur la piste Owl que la différence entre ces deux valeurs. Ajustez la position de votre pion Owl en conséquence. Si vous ne pouvez pas perdre autant de Drachme que nécessaire, ne perdez aucun Drachme pour cette tuile, et remettez-la avec les tuiles non attribuées à la place.
- Si la valeur du dé est supérieure ou égale à la valeur de la tuile Action, laissez la tuile et le dé en place.

Passez ensuite à la phase ACTIONS.

Lancez vos dés, et attribuez à chaque dé une tuile Action. Révélez-les tous simultanément. Perdez des Drachme si la valeur du dé est inférieure à la valeur de la tuile.

EXEMPLE

Vous avez lancé 2 dés et obtenu 2 et 4. Vous choisissez d'attribuer la tuile Culture (2) au 2, et la tuile Développement (6) au 4. Lorsque vous révélez ces cartes, vous devez baisser votre valeur de Drachme de 2, à cause de la tuile Développement qui est supérieure de 2 points à la valeur de son dé.



- Drachme
- Dé
- Culture
- Citoyen
- Impôts

D. ACTIONS

Appliquez les tuiles Action dans l'ordre croissant.

En commençant par la tuile Philosophie, et en poursuivant avec chaque valeur dans l'ordre croissant, tous les joueurs ayant encore devant eux la tuile avec la valeur en question appliquent son effet.

Afin de gagner du temps, tous les joueurs concernés par une tuile peuvent réaliser son Action simultanément.

Seule la tuile 4 Militaire peut nécessiter de respecter un ordre du tour. Dans ce cas, en commençant par le Premier Joueur puis dans le sens horaire, les joueurs concernés réalisent cette Action.

Vous n'êtes jamais obligés d'appliquer entièrement l'effet d'une de vos Actions.

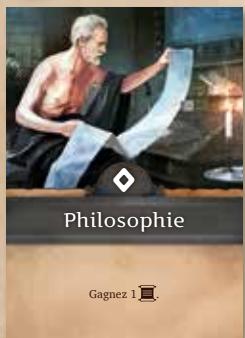
EXEMPLE

Orange, Noir et Vert sont en pleine partie. Orange a choisi les Actions Philosophie (0) et Militaire (4). Noir a programmé Militaire (4) et Politique (5). Vert veut faire les Actions Philosophie (0) et Commerce (3). Ainsi Orange et Vert effectuent en premier l'Action Philosophie (0) en même temps. Puis Vert fait l'Action Commerce (3). Ensuite, Orange et Noir réalisent l'Action Militaire (4). Cette Action ne doit pas être effectuée simultanément par les deux joueurs, car les choix de l'un peuvent affecter les choix de l'autre. Noir étant, dans l'ordre du tour, plus proche du Premier Joueur que Orange, il réalise son Action en premier. Enfin, Noir réalise Politique (5). Si quelqu'un avait programmé Développement (6), l'Action aurait été réalisée en dernier.



Voici quelques précisions concernant certaines Actions :

❖ Philosophie



Il n'y a pas de limite au nombre de █ que vous pouvez avoir.
Il existe trois manières de les utiliser (voir Jetons Philosophie p.14).

Ζ Culture



Si votre pion Ζ fait le tour de la Piste, prenez votre tuile Points de Victoire et placez-la devant vous pour vous rappeler que vous avez dépassé les 89 █.
Vous pouvez donc avoir un score supérieur à 90.

I Législation



Il n'y a pas de limite au nombre de █ que vous pouvez avoir en main.



3 Commerce



Vous pouvez acheter un mineure de la couleur de votre choix placé à côté du plateau en remettant 5 dans la réserve. Prenez le jeton et placez-le devant vous.

Vous ne pouvez acheter qu'un seul par Manche avec cette tuile, mais il n'y a pas de limite au nombre de jetons Connaissance que vous pouvez avoir. La réserve de et de jetons Connaissance à côté du plateau est considérée comme illimitée. Si vous veniez à manquer de jetons, utilisez un substitut quelconque.

4 Militaire



Vous pouvez temporairement dépasser la valeur 15 de la piste , et réaliser la Colonisation avec cette valeur temporaire. Une fois la Colonisation terminée, ajustez votre en conséquence. Si votre valeur est encore supérieure à 15, baissez-la malgré tout à 15.

Pour réaliser une Colonisation, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Choisissez un jeton Connaissance à coloniser encore disponible sur le plateau central.
- Votre doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée par le symbole à droite du jeton Connaissance. Si votre n'est pas suffisante, vous ne pouvez pas coloniser ce jeton Connaissance.
- Perdez autant de sur la piste qu'indiqué à côté du symbole .
- Prenez le jeton Connaissance et placez-le devant vous. Gagnez aussi les éléments indiqués juste en dessous (voir **Gains** p. 13).
Exception : Coloniser Persépolis vous permet de prendre les 3 jetons Connaissance majeure d'un seul coup.

EXEMPLE

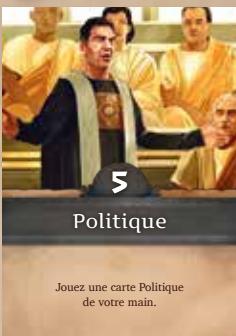
Vous faites l>Action Militaire. Avant cette Action, vous aviez 2 et un niveau de 4. Votre passe donc à 6. Vous pouvez alors prétendre à n'importe quel jeton Connaissance de la zone encadrée ci-dessous, à droite. Vous souhaitez gagner le jeton Connaissance majeure vert demandant d'avoir 6 et d'en perdre 3. Vous retombez donc à 3 . Vous prenez le jeton, et gagnez 2 .

Si vous aviez commencé le tour à 13 avec un niveau d' à 6, en choisissant ce jeton, vous auriez fini votre tour à 16 . Cela étant impossible, vous auriez réellement fini à 15 .



- Jeton Philosophie
- Point de Victoire
- Carte Politique
- Citoyen
- Drachme
- Jeton Connaissance de la couleur de votre choix
- Armée
- Militaire

5 Politique



5
Politique

Jouez une carte Politique de votre main.

Pour jouer une carte Politique, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Vérifiez que vous avez au moins le ou les jetons Connaissance indiqués dans la zone de prérequis en haut à droite de la carte. Gardez ces jetons devant vous, ils n'ont pas besoin d'être dépensés.
Que les jetons soient des jetons Connaissance majeure ou des jetons Connaissance mineure n'importe pas. Un même jeton peut remplir le prérequis de plusieurs cartes. Si vous n'avez pas les jetons prérequis, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
- Payez le nombre de ⚡ indiqué dans la zone de coût en haut à gauche de la carte. Remettez ces ⚡ dans la réserve. Certaines cartes n'ont aucun coût en ⚡. Si vous n'avez pas assez de ⚡, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
- Placez ensuite la carte face visible devant vous. Les cartes Politique sont de 3 types :
 - ⚡ : Les cartes sur fond jaune sont des cartes à effet unique immédiat. Dès que vous jouez cette carte, appliquez son effet au maximum et laissez-la face visible devant vous.
 - ∞ : Les cartes sur fond violet sont des cartes à effet continu. Lorsque vous jouez cette carte, placez-la face visible devant vous. Son effet s'applique pour le restant de la partie dès que le texte vous y autorise.
 - ¤ : Les cartes sur fond rouge sont des cartes à effet de fin de partie. Lorsque vous jouez cette carte, laissez-la devant vous. Elle n'a d'effet que lors du décompte final, durant lequel elle vous fait gagner des ¤.

EXEMPLE

Vous souhaitez jouer la carte Recrutement de mercenaires grâce à une Action Politique. Cette carte ne demande de dépenser aucun ⚡, mais demande de posséder au moins un jeton Connaissance rouge. Puisque vous en avez un, vous pouvez placer cette carte face visible devant vous. C'est une carte à effet immédiat.

Votre ⚡ étant de 5, vous devez gagner 5 ✕. Mais vous êtes déjà à 13. Vous montez donc à 15, le maximum de cette Piste.



6 Développement



Développement

Débloquez le Développement suivant de votre tuile Cité.

Pour débloquer le Développement suivant de votre piste de Développement (sur votre tuile Cité), suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Vérifiez que vous avez au moins le ou les jetons Connaissance prérequis indiqués juste en haut du prochain Développement. Gardez ces jetons devant vous, ils n'ont pas besoin d'être dépensés. Que les jetons soient des jetons Connaissance majeure ou des jetons Connaissance mineure n'importe pas. Un même jeton peut remplir le prérequis de plusieurs Développements. Si vous n'avez pas les jetons prérequis, vous ne pouvez pas vous développer.
- Payez le nombre de ⚡ indiqué juste au-dessus du prochain Développement. Remettez ces ⚡ dans la réserve. Certains Développements n'ont aucun coût en ⚡. Si vous n'avez pas assez de ⚡, vous ne pouvez pas vous développer.
- Déplacez votre pion Développement vers l'emplacement juste au-dessus.
Vous ne pouvez réaliser entièrement cette Action que 3 fois. L'effet situé en face du pion est désormais actif, tout comme ceux situés en dessous du pion. Il existe 3 types de Développements, différenciés par le symbole situé à droite :
 - ⚡ : Appliquez au maximum cet effet dès que vous débloquez ce Développement.
 - ∞ : Appliquez au maximum l'effet de ce Développement dès que l'effet vous y autorise pour le restant de la partie.
 - ¤ : Appliquez l'effet de ce Développement lors du Décompte final.

Passez ensuite à la phase PROGRÈS.

EXEMPLE

En tant que Argos, vous jouez votre première Action Développement. Aucun coût en ☰ n'est demandé, mais vous devez avoir au moins 2 jetons Connaissance bleus, ce qui est le cas. Vous pouvez donc monter votre pion au Développement suivant. Ce nouveau Développement atteint est à effet immédiat, vous l'appliquez donc dans la foulée.



E. PROGRÈS

En commençant par le Premier Joueur puis en continuant dans le sens horaire, chacun votre tour, vous pouvez choisir une et une seule des pistes de votre plateau Cité, c'est-à-dire ☰, ☱ ou ☲.

Si vous le faites, payez en ☰ le coût du niveau suivant sur cette Piste. Le coût est indiqué dans le trou. Avancez alors votre pion d'un niveau et gagnez les éléments indiqués à côté (voir **Gains** p. 13).

Des cartes Politique peuvent également vous faire augmenter de plus de 1 niveau, voire sur différentes pistes lors du même tour, tout comme les jetons Philosophie.

Passez ensuite à la phase **RÉSOLUTION DE L'ÉVÉNEMENT**.

Vous pouvez payer en ☰ le coût du niveau suivant d'une et une seule piste de votre plateau Cité pour faire progresser votre pion.

EXEMPLE

Vous souhaitez progresser en ☱. Vous êtes actuellement au niveau 2. Vous devez donc payer 2 ☰, comme indiqué sur votre plateau. Vous avancez votre pion ☱ au niveau 3, et gagnez par la même occasion 3 ☳.



F. RÉSOLUTION DE L'ÉVÉNEMENT

Appliquez l'effet de la carte Événement révélée lors de la phase **ANNONCE DE L'ÉVÉNEMENT**.

- Si l'effet concerne le joueur ayant le plus ou le moins d'☒, seul ce joueur applique l'effet. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour cette place, l'effet concerne alors tous les joueurs éligibles.
- Si l'effet concerne un autre élément de jeu que l'☒, appliquez tous son effet.

Passez ensuite à la phase **SUCCÈS**.



Vous pouvez voir les gains et les pertes occasionnés par les Événements en page 13.

Appliquez l'Événement.

- ☒ Drachme
- ☐ Point de Victoire
- ☐ Économie
- ☒ Armée
- ☐ Culture
- ☒ Militaire
- ☐ Citoyen

G. SUCCÈS

Vérifiez si vous remplissez les conditions de Succès ci-dessous. Si un ou plusieurs joueurs ont atteint un Succès encore atteint par aucun joueur, chacun de ces joueurs place un jeton Succès sur l'emplacement correspondant du plateau central.

Voici la liste des conditions pour atteindre les différents Succès :



Atteindre au moins
10 Points de Victoire
sur la piste de Score



Atteindre au moins une valeur
de 12 Citoyens
sur la piste de Citoyens



Atteindre au moins une valeur
de 6 Armées
sur la piste d'Armée



Atteindre au moins
le niveau 4
sur la piste d'Économie



Avoir au moins
3 cartes Politique
jouées devant soi

La plupart de ces conditions sont rappelées sur les différentes pistes du plateau central à l'aide de ce symbole :

Lorsque vous placez un jeton Succès sur le plateau, appliquez l'effet suivant :

Si vous êtes le seul joueur à atteindre ce Succès, gagnez au choix 1 owl ou 1 laurel wreath.

Ajustez votre pion owl ou laurel wreath sur sa piste en conséquence.

Si vous êtes plusieurs à atteindre ce Succès, gagnez 1 owl. Ajustez votre pion owl sur sa piste en conséquence.

Une fois placé, un jeton Succès ne peut pas être retiré du plateau, même si la condition requise n'est plus atteinte par le joueur concerné. Si un emplacement Succès contient déjà un ou plusieurs jetons Succès placés lors d'une manche précédente, aucun joueur ne peut plus placer de jeton Succès sur cet emplacement.



EXEMPLE

Lors de cette phase, votre valeur de est de 12, et celle de l'un de vos adversaires est de 14. Le Succès lié au nombre de n'a encore été atteint par personne lors des Manches précédentes. Vous et votre adversaire placez donc un jeton Succès sur cet emplacement dans la zone de Succès, et augmentez obligatoirement tous les deux votre de 1 sur la Piste.



Si vous venez de jouer la 9^e Manche, passez à Fin de la partie. Sinon, commencez une nouvelle Manche en reprenant à la phase ANNONCE DE L'ÉVÉNEMENT.

GAINS

Voici la liste des gains ou des pertes et leurs effets possibles lors de la résolution d'un Événement, d'une Colonisation, de l'activation d'une carte Politique ou d'un Développement.



Perdez ou gagnez autant de qu'indiqué.
Ajustez la position de votre pion sur la piste en conséquence. Vous ne pouvez toutefois pas dépasser la valeur maximale de 15 sur cette Piste.



Perdez ou gagnez autant de qu'indiqué.
Ajustez la position de votre pion sur la piste en conséquence. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0.



Perdez ou gagnez autant de qu'indiqué.
Ajustez la position de votre pion sur la piste en conséquence. Vous ne pouvez toutefois pas dépasser la valeur maximale de 10 sur cette Piste.



Perdez ou gagnez autant de qu'indiqué.
Si vous n'en avez pas assez, perdez tous vos .



Perdez ou gagnez autant de qu'indiqué.
Si vous n'en avez pas assez, perdez tous vos .



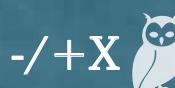
Perdez ou gagnez autant d' qu'indiqué.
Ajustez la position de votre pion sur la piste en conséquence. La valeur maximale sur cette piste est de 15 à la fin d'une Action, même si vous pouvez temporairement aller au-delà (voir **4** Militaire p. 9).



Piochez en main ou défaussez depuis votre main autant de qu'indiqué. Si vous n'avez pas assez de cartes à défausser, défaussez toute votre main.



Perdez ou gagnez autant de de la couleur de votre choix qu'indiqué. Remettez-les dans la boîte. Si vous n'en avez pas assez, ne perdez rien.



Perdez ou gagnez autant d' qu'indiqué.
Ajustez la position de votre pion sur la piste en conséquence. Vous ne pouvez toutefois pas dépasser la valeur maximale de 10 sur cette Piste.



Vous pouvez progresser d'autant qu'indiqué sur la piste , en payant le coût en .



Vous pouvez progresser d'autant qu'indiqué sur la piste , en payant le coût en .



Vous pouvez progresser d'autant qu'indiqué sur la piste , en payant le coût en .



Débloquez votre 3^e dé. Gardez-le et lancez-le désormais devant vous avec les 2 autres.

	Citoyen
	Point de Victoire
	Gloire
	Drachme
	Jeton Philosophie
	Armée
	Carte Politique
	Jeton Connaissance de la couleur de votre choix
	Impôts
	Économie
	Culture
	Militaire
	Dé

JETONS PHILOSOPHIE

Les ☰ peuvent être utilisés de 3 manières différentes à différents moments de la partie :



Lors de la phase DÉS (étape 4. Ajustez la position de votre pion Citoyens), vous pouvez dépenser autant de ☰ que vous le souhaitez. Pour chaque jeton dépensé, gagnez 3 🎲. Ajustez votre pion sur la piste 🎲 en conséquence.

Vous pouvez dépenser des jetons, même si vous ne dépensez aucun Citoyen ce tour.



Lors d'une Action Politique ou Développement de la phase ACTIONS, vous pouvez dépenser autant de paires de ☰ que vous le souhaitez. Pour chaque paire de jetons dépensée, vous pouvez ignorer un jeton Connaissance prérequis pour jouer cette carte ou débloquer ce Développement lors de cette Action uniquement. Cela ne vous confère pas de jetons pour autant.



Lors de la phase PROGRÈS, vous pouvez dépenser autant de ☰ que vous le souhaitez. Pour chaque jeton dépensé, vous pouvez avancer d'un niveau supplémentaire sur la piste de votre choix, mais toujours en payant le coût demandé en ☰. Vous pouvez ainsi progresser de plusieurs niveaux sur la même piste et même progresser sur plusieurs pistes lors du même tour.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 9 Manches. Procédez alors au Décompte final.

DÉCOMpte FINAL

Chaque joueur ajoute les  suivants à ceux déjà accumulés lors de la partie :

- Les  potentiels des effets  des Développements débloqués sur votre tuile Cité.
- Les  potentiels des effets  des cartes Politique jouées devant vous.
- Un nombre de  égal au produit de votre valeur de  par le nombre de jetons Connaissance majeure en votre possession. *Exemple : Vous avez 5  et 6 jetons Connaissance majeure. Vous remportez donc 30 Points de Victoire.*

Le joueur ayant le plus de  l'emporte ! S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, le joueur avec le plus de  l'emporte. S'il y a encore égalité, ils se partagent la victoire.

CRÉDITS

Jeu original : Improvement of the Polis

Auteurs : Head Quarter Simulation Game Club

Éditeur original : Asobition Ltd.

Illustrateurs : David Chapoulet, Jocelyn Millet

Chef de projet : Ludovic Papaïs

Graphiste : Vincent Mougenot

Visuels 3D : Lenaïg Bourgoin

Rédacteur : Xavier Taverne

Selecteurs : Alain Wernert, Robin Houpier



	Jeton Philosophie
	Citoyen
	Jeton Connaissance de la couleur de votre choix
	Économie
	Culture
	Militaire
	Point de Victoire
	Drachme
	Gloire

KHÔRA : THÈME ET HISTOIRE

Khôra est un jeu qui a demandé un suivi particulier lors de son développement. De nombreux travaux historiques sur la Grèce antique ont en effet été nos guides tout au long du processus de création. Il n'était pas question d'imposer nos choix ludiques à l'Histoire, mais de laisser celle-ci nous dicter la pertinence des cartes et effets de jeu.

Au commencement, le jeu s'appelle *Improvement of the Polis* dans sa version japonaise. « Polis » signifie « cité » et aurait été tout à fait

intéressant comme nom de jeu dans sa version française. Il existe néanmoins plusieurs jeux avec ce même nom, et en ajouter un de plus n'était guère satisfaisant. Nous sommes donc partis en quête d'un autre terme. Cela nous a menés à « khôra ». En grec ancien, ce terme désigne le territoire de la polis, mais aussi ses terres et villages alentour, ce qui nous a semblé particulièrement adapté à l'expérience de jeu que nous voulions proposer.

L'ÉPOQUE

Khôra couvre la période de la Grèce antique du V^e siècle av. J.-C. (avec la révolte de l'Ionie, la guerre du Péloponnèse...) jusqu'à la fin du IV^e siècle av. J.-C. Les cartes du jeu font donc directement référence à cette période, sous ses aspects aussi bien politiques, culturels, économiques que militaires.

LES CARTES POLITIQUE



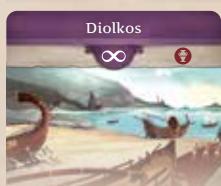
Périptère

Les périptères constituent la plus forte image d'Épinal de la Grèce antique. Ce sont ces édifices typiques, entourés de colonnes sur toutes leurs faces.



Tunnel d'Eupalinos

Ce tunnel a été construit au VI^e siècle av. J.-C. Il est utilisé en tant qu'aqueduc, permettant d'alimenter en eau la ville de Samos (sur l'île éponyme). Il fait un peu plus d'un kilomètre de long et passe sous le mont Kastro. Cet aqueduc est d'une considérable importance défensive, car il est indécelable par l'ennemi qui ne peut donc pas couper l'approvisionnement en eau.



Diolkos

Le diolkos est un chemin dallé qui permet de déplacer les bateaux sur terre en les guidant à pied. Le plus connu, situé à Corinthe, permet de traverser l'isthme et d'aller ainsi du golfe de Corinthe au golfe Saronique sur 6 à 8 km.



Colonne ionique

Les colonnes grecques d'ordre ionique sont des colonnes dont les chapiteaux sont ornés de volutes. Elles sont souvent opposées à celles d'ordre dorique, dont les chapiteaux ne sont pas ornés.



Stoa Poikilè

Il s'agit d'une galerie couverte servant de lieu social (marché, débats, flânerie...).



Proskénion

Ce terme désigne l'estrade où jouaient les acteurs dans les théâtres grecs.

LES CARTES ÉVÉNEMENT

Les Trente Tyrans

À la fin de la guerre du Péloponnèse, Athènes négocie avec Sparte afin de ne pas être réduite en esclavage. Trente magistrats composent ainsi le gouvernement qui sera appuyé par une garnison spartiate.



Aide de la Lydie

La Lydie est un pays d'Asie Mineure, dont le dernier roi est Crésus, célèbre pour ses richesses. Elle est conquise par Cyrus le Grand et ainsi annexée à l'Empire perse.



Mise en esclavage

À l'époque, les villes vaincues étaient rasées et réduites en esclavage. Athènes a failli en faire les frais à la fin de la guerre du Péloponnèse (voir « Les Trente Tyrans »). Milet en a fait les frais à la fin de la révolte de l'Ionie (elle fut reconstruite quelques années après). Thèbes sera aussi détruite par Alexandre et reconstruite une vingtaine d'années plus tard.



Mystères d'Éleusis

Il s'agit d'une célébration qui fait partie d'un culte effectué dans la ville d'Éleusis.



Peste d'Athènes

Originaire de la cité d'Athènes, elle touche l'ensemble de la Grèce de 430 à 426 av. J.-C. Les conséquences de cette épidémie sont très graves : entre un quart et un tiers de la population est décimé, surtout à Athènes. La peste a un fort impact sur la guerre du Péloponnèse, donnant un avantage significatif à Sparte.



Conquête de la Perse

Alexandre le Grand parvient à unir l'ensemble de la Grèce afin de combattre l'ennemi héritaire : la Perse. Alexandre part en 334 av. J.-C. et ne cessera ensuite de progresser en territoire Persé jusqu'à sa mort en 323. Il parvient à atteindre les rives de l'Indus à l'est et l'Égypte au sud.

